

## Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Tiara Putri Anggraini <sup>1</sup>, Rita Syofyan <sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,  
Universitas Negeri Padang<sup>1,2</sup>

\*Corresponding author, e-mail: [tiara.putria0503@gmail.com](mailto:tiara.putria0503@gmail.com)

### ARTICLE INFO

Received 16 May 2025

Accepted 25 June 2025

Published 26 June 2025

**Keywords:** Monopoly Learning Media,  
Accounting Learning, Critical Thinking  
Skills

**DOI :**

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v8i2.17364>

### ABSTRACT

The low critical thinking ability of students is indicated by the results of the odd semester summative assessment, which shows that conventional learning media has not been effective in developing students' critical thinking skills. To overcome this problem, learning media is needed that makes students active in the learning process in order to improve students' thinking skills. One of the learning methods that actively involves students in the learning process is the monopoly game learning media. This research seeks to develop students critical thinking skills through the integration of monopoly game media in the learning process. The study was conducted at SMK Negeri 3 Padang with the research subjects of class XI Accounting students. This research is a quantitative research with a quasi-experimental research type (quasi-experimental design) with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample was selected using purposive sampling. The research instrument used was HOTS-based learning outcome test questions. The hypothesis in this study was examined through a paired sample t-test. Based on the analysis of post-test data from both the experimental and control groups at a 5% sig. level, the obtained Sig. (2-tailed) value was 0.000, which is less than 0.05. Therefore, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. The increase can be seen from the average Pre-Test score and the average Post-Test score in the experimental group increasing from 55.00 to 80.00. While in the control group it decreased from 60.00 to 58.00 ( $p < 0.05$ ). Based on the t-test testing criteria, it can be concluded that there is an influence of monopoly game learning media on students' critical thinking skills in accounting. This

---

shows that the application of monopoly game learning media significantly improves students' critical thinking skills compared to conventional learning media. Thus, it can be concluded that monopoly game-based learning media is effective in optimizing students' high-level thinking skills.

---



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan hingga kini memegang peranan krusial didalam era globalisasi dan telah menjadi kebutuhan dasar setiap individu. Didalam kehidupan sebuah negara, pendidikan memiliki fungsi vital guna memastikan keberlangsungan dan kemajuan bangsa serta negara. Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tuntutan yang semakin meningkat untuk dapat menghasilkan lulusan yang bermutu sesuai dengan perkembangan abad 21 agar mampu bersaing dengan memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad ke-21 ini. Pengimplementasian tahapan pembelajaran abad ke-21 diutamakan guna menyoroti siswa, kolaboratif, dan siswa menjadi aktif. Jadi guru tidak lagi hanya sebagai pemimpin kelas, tetapi menjadi fasilitator, mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam kolaborasi dan proses pembelajaran berbasis proyek, forum diskusi, ataupun aktivitas berkelompok (Nopiani et al., 2023).

Salah satu pendekatan strategis yang diiniasi pemerintah guna merespons tuntutan abad ke-21 ialah melaksanakan reformasi kurikulum agar selaras dengan dinamika zaman, salah satunya lewat implementasi “Kurikulum Merdeka” yang dicetuskan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makariem (Kemendikbudristek RI) yang tertuang melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 yang telah direvisikan menjadi Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262 Tahun 2022 tentang pedoman pelaksanaan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Pembelajaran kini telah beralih dari sekadar mentransfer pengetahuan menuju pendekatan yang menekankan kepada pengembangan kemampuan individu maupun penerapan pemahaman kedalam berbagai kondisi, termasuk konteks dunia nyata (Sofia et al., 2023). Dalam melaksanakan proses pembelajaran bagi peserta didik generasi perkembangan abad 21, guru harus menerapkan model, media, dan metode dalam pembelajaran berdasarkan karakteristik generasi ini. Kurikulum Merdeka memungkinkan guru didalam membangun pembelajaran yang mendidik maupun berkesan dapat menumbuhkan keterampilan abad 21. guru diharuskan merancang konsep aktivitas pembelajaran yang aktif, inovatif, serta nyaman demi menciptakan pembelajaran yang membekas didalam pemahaman peserta didik. Guru menyampaikan pembelajaran tidak terus-menerus menerapkan model konvensional atau biasa-biasa saja dan juga tidak menerapkan pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut untuk menyuguhkan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif. Guru harus mengimplementasikan model, metode dan media bervariasi serta inovatif agar siswa tidak

bosan dan aktif serta dapat membentuk keterampilan yang relevan bagi siswa didalam abad ke-21 (Puspitarini, 2022).

Pembelajaran di era abad 21 mengharuskan peserta didik untuk menguasai kemampuan 4C, yaitu *creative thinking skills*, *critical thinking skills*, *communication skills*, dan *collaboration skills* (US-based Partnership for 21st Century Skills, 2009). Berpikir kritis (*critical thinking*) melibatkan keterampilan didalam menguraikan argumentasi, pengambilan keputusan, serta pemecahan permasalahan (Emily R. Lai: 2011). John Dewey menjelaskan bahwasanya berpikir kritis ialah proses aktif yang melibatkan pemikiran mendalam, pengajuan beragam pertanyaan, serta pencarian informasi relevan, bukan penerimaan informasi secara pasif (Fisher, 2009).

Meskipun *game* edukatif telah banyak diterapkan, belum ada penelitian yang mengkaji efektivitas *game* monopoli dalam konteks pembelajaran akuntansi SMK yang menekankan kepada pengembangan keterampilan berpikir kompleks dan mendalam (HOTS). Peneliti lainnya hanya berfokus pada aspek kognitif saja. Pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pembelajaran yang bertujuan guna mengembangkan kemampuan siswa dalam hal dimensi spiritual dan sosial, bersama dengan aspek kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Bagian dari kompetensi yang sangat yang sangat krusial ialah kompetensi berpikir kritis. Sebab demikian, pembelajaran ini ditargetkan mendorong peningkatan kapasitas peserta didik didalam berpikir secara analitis dan reflektif (Lestari et al., 2020).

Dalam mendorong kemampuan berpikir siswa, sebaiknya dilatih didalam mengerjakan soal-soal dengan tingkatan kognitif yang tinggi. Menurut Mustajab et al., (2018), siswa juga diharuskan ataupun dilatih secara rutin guna menjawab soal yang tingkatannya kognitif C4-C6. Hal tersebut juga disampaikan oleh Apriyana et al., (2019), agar keterampilan berpikir kritis siswa meningkat, siswa diharuskan rutin berlatih mengerjakan soal-soal dengan tingkatan C4-C6. Berdasarkan hasil observasi awal capaian pembelajaran peserta didik kelas XI Akuntansi pada SMKN 3 Padang Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa sebagian besar hasil ujian akhir semester, tingkat ketercapaian kompetensi siswa belum menggapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah, yakni 75 yang diperoleh berikut ini:

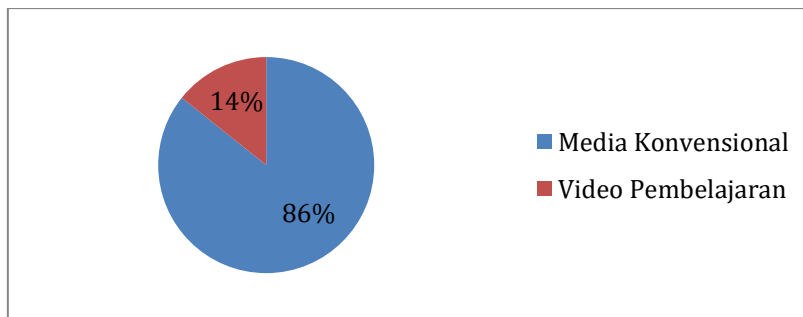
**Tabel 1. Nilai Rata-Rata *Assesment Sumatif Akuntansi Semester Ganjil Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Padang.***

Kelas	Jumlah Peserta didik	Jumlah				KKTP
		Peserta Didik	Tuntas (%)	Peserta Didik	Tidak Tuntas (%)	
XI AKL1	32	5	16%	27	84%	75
XI AKL2	35	2	6%	33	94%	75
XI AKL3	33	0	0%	33	100%	75
Jumlah	100	7	7%	93	93%	

Sumber : Data Diolah 2025

Dapat dilihat tabel 1 diatas bahwa nilai rata - rata dari ketiga kelas XI AKL hanya beberapa siswa saja yang nilainya memenuhi KKTP. Persentase jumlah siswa yang lulus KKTP sebesar 7% sedangkan jumlah pesentase siswa yang tidak lulus sebesar 93%. Situasi tersebut

memperlihatkan bahwasanya hasil belajar siswa belum memenuhi ekspektasi sekolah, karena siswa yang belum memenuhi KKTP jumlahnya melebihi siswa yang memenuhi KKTP. Menurut (Miftah dan Rokhman 2022) mengatakan bahwa pemilihan sebuah media pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara sembarangan maka perlu adanya kriteria yang ditetapkan dalam milih media pembelajaran. Untuk mengetahui kebutuhan dan menentukan media pembelajaran yang akan diteliti, maka peneliti telah melakukan studi pendahuluan dengan menyebar kusioner terhadap 35 orang siswa SMKN 3 Padang dengan memperhatikan kriteria dan faktor pemilihan media pembelajaran tersebut kedalam beberapa pertanyaan survey awal, sebagaimana dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 1 : Diagram hasil survey media pembelajaran**

Sumber : Data Diolah 2025

Didasarkan survei awal yang dilaksanakan peneliti terhadap 30 siswa kelas XI SMKN 3 Padang mengenai pembelajaran yang dilangsungkan oleh guru kepada siswa bahwasanya guru – guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran konvensional berupa buku cetak, LKPD, dan papan tulis untuk memudahkan siswa dalam belajar. Guru lebih dominan menggunakan media konvensional yaitu sebesar 86% dan penggunaan video pembelajaran hanya sebesar 14%. Berdasarkan survei awal juga terlihat bahwasanya didalam tahapan belajar-mengajar, guru masih mengambil peran utama, sehingga siswa mengaku merasa bosan maupun jenuh dengan media yang digunakan secara berulang-ulang serta tidak adanya variasi media yang digunakan oleh guru, sehingga siswa merasa bosan karena jam pembelajaran cukup panjang dan materi yang dipelajari terlalu rumit, tidak semua siswa memahaminya, serta guru semata-mata berfokus kepada pemberian latihan guna memperdalam materi, siswa kurang merasa termotivasi demi berpartisipasi dalam pembelajaran.

Keterbatasan didalam pemanfaatan media bervariasi menyebabkan rendahnya keaktifan siswa, dikarenakan mereka tidak terlibat secara optimal didalam tahapan belajar-mengajar. Situasi ini tercermin didalam proses belajar-mengajar saat siswa menunjukkan rendahnya antusiasme guna menyelesaikan tugas latihan, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap aktivitas pembelajaran sekaligus melemahkan pengembangan kompetensi berpikir kritis peserta didik. Menurut Syah, (2020:145) kemampuan berpikir kritis tergantung kepada beberapa faktor, yakni faktor internal yang mencakup aspek fisik dan mental peserta didik, faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, serta faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi, metode, dan media pembelajaran yang dimanfaatkan guru.

Media pembelajaran ialah instrumen yang dimanfaatkan demi mentransmisikan makna ataupun pesan informatif pembelajaran dari komunikator kepada komunikan (Singh & Hashim, 2020). Pemanfaatan media pada aktivitas belajar-mengajar memiliki peranan krusial guna memfasilitasi penyampaian materi oleh pendidik, baik didalam konteks pembelajaran daring ataupun luring (Husna dan Yulhendri, 2022). Arsyad (2020:2) berpandangan bahwasanya media merupakan komponen penting yang tak terpisahkan didalam tahapan pembelajaran guna pemenuhan tujuan pendidikan secara umum serta tujuan pembelajaran disekolah secara khusus.

Tak hanya itu, media pembelajaran berperan pula selaku instrumen komunikasi didalam kegiatan belajar-mengajar (wulandari et al., 2023). Kehadiran media pembelajaran mempermudah pendidik didalam pemaparan materi ajar yang dikemas secara atraktif agar aktivitas belajar-mengajar terasa menggembirakan serta mencegah kejenuhan peserta didik. Media pembelajaran merupakan seluruh hal yang berfungsi guna menyampaikan pesan kepada siswa dimaksudkan demi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar mereka, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara sadar, terstruktur, dan terkontrol. (Hikmah, et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran didalam tahapan awal proses belajar sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran serta penyampaian materi. Pengembang media pengajaran yang tepat menjadi kunci didalam membantu siswa menguasai materi secara lebih efektif lewat pendekatan yang menyenangkan, variatif sekaligus interaktif (Syofyan dan Husni, 2023). Media tersebut berperan penting dalam menunjang aktivitas pembelajaran dan memperkuat interaksi diantara pendidik dengan peserta didik, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal maupun efisien. Dengan penerapan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih jelas, menarik, interaktif, serta mampu mengasah kompetensi berpikir kritis siswa (Bakhri, et al., 2024).

Dilihat dari permasalahan – permasalahan diatas perlu dilakukan peningkatan kualitas proses pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur agar siswa tidak merasa sulit dalam mengerjakan soal akuntansi. Langkah-langkah yang dapat diambil antara lain meningkatkan kegiatan pembelajaran saat ini dengan menciptakan pembelajaran yang aktif serta interaktif. Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang berpotensi menumbuhkan nuansa belajar yang bersifat atraktif, memotivasi, hingga berkontribusi terhadap memperbaiki prestasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran bisa direalisasikan. Salah satu aspek penting yang menentukan berhasilnya pembelajaran ialah pemilihan media pembelajaran yang ideal. Salah satu hal yang bisa mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa ialah penerapan media pembelajaran.

Penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran merupakan topik yang menarik. Dalam konteks ini, permainan berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada siswa, sehingga menimbulkan berbagai tingkat antusiasme dari peserta didik (Irhadtanto et.al., 2024). Monopoli merupakan permainan yang menggunakan papan permainan yang populer bahkan familiar serta merupakan kumpulan *game* keluarga. Kondisi demikian yang menjadi pemicu permainan monopoli semakin dikenal dari generasi ke generasi ( Muslim, et.al., 2021)

Media Monopoli merupakan permainan papan yang cara bermainnya melibatkan peserta yang bergiliran melempar dadu untuk menentukan langkah di petak-petak yang ada. Pemain bersaing untuk mengumpulkan poin dengan mengikuti aturan permainan, termasuk menanggapi pertanyaan yang terdapat pada beberapa petak (Umayah & Harmanto, 2019). Permainan monopoli didalam pembelajaran harus menciptakan hasil maksimal demi tercapainya tujuan pembelajaran (Kurniawati, 2021). Permainan monopoli dijadikan media pembelajaran dikarenakan termasuk permainan yang cukup disukai serta gampang dimainkan oleh siswa. Tak hanya itu, pengembangan media permainan monopoli dirancang secara adaptif terhadap kebutuhan serta karakteristik peserta didik, dengan tetap mengadopsi tujuan utama permainan monopoli pada umumnya, yakni penguasaan. Kendati demikian, maknanya adalah penguasaan terhadap materi pengetahuan yang disajikan melalui media tersebut. Melalui media permainan monopoli memungkinkan siswa terlibat aktif didalam aktivitas bermain yang sekaligus mengintegrasikan unsur pembelajaran secara efektif. Media yang diterapkan didalam permainan ini mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta mempermudah mereka memahami materi ataupun merespons pertanyaan (Putra dan Nisa, 2021).

Perangkat pembelajaran monopoli dapat dimanfaatkan dalam proses belajar di kelas. Telah terbukti bahwa penerapan media monopoli mampu mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan media pembelajaran monopoli terbukti efektif didalam menumbuhkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Dwi dan Sari, 2023). Pemanfaatan media monopoli akuntansi mendorong peningkatan keterlibatan aktif siswa didalam proses pembelajaran sekaligus menciptakan nuansa belajar yang aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan. Peserta didik diharapkan mempunyai motivasi intrinsik didalam aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya berpotensi menumbuhkan minat belajar yang lebih optimal dibandingkan pendekatan pembelajaran pasif seperti metode ceramah konvensional (Ariantika et al., 2018). Selain itu, media pembelajaran yang tersertifikasi dipercaya efektif didalam mengasah kemampuan berpikir kritis siswa (Husnan 2025).

Berbagai studi terdahulu telah memperlihatkan bahwasanya pemanfaatan media permainan didalam pembelajaran mampu mendorong keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menggunakan permainan digital atau permainan edukatif yang bersifat umum, tanpa mengkaji secara spesifik efektivitas media permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan konten pembelajaran tertentu. Selain itu, masih terbatas studi yang mengevaluasi dampak media monopoli terhadap peningkatan kompetensi berpikir kritis dan kerja sama peserta didik didalam pembelajaran tematik. Maka demikian, penelitian ini dimaksudkan guna mengisikan celah tersebut dengan mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan monopoli sebagai alat bantu pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum di jenjang pendidikan.



## METODE PENELITIAN

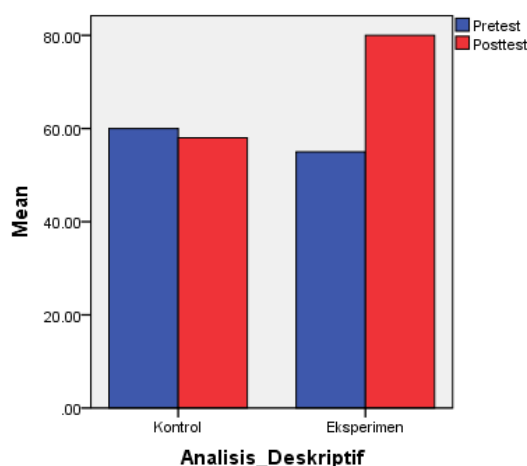
Penelitian ini ialah jenis penelitian eksperimen dengan metode desain quasi eksperimen (*quasi experimental design*). Sugiyono, (2016:77), berpandangan *Quasi experimental design* ialah model desain yang mencakup dua kelompok paling sedikit, yakni satu kelompok selaku kelompok eksperimen serta satu kelompok lainnya selaku kelompok kontrol. Riset ini menerapkan desain *Pretest-Posttest Control Group*, dimana dua kelompok ditentukan lewat pengacakan lalu diserahkan *pretest* guna mengidentifikasi apakah ada ataupun tidaknya perbedaan kondisi awal diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Studi ini memperoleh data bersumber dari data primer dan sekunder, dengan instrumen penelitian, mencakup uji validitas serta uji reliabilitas melalui pemanfaatan aplikasi spss versi 21, tingkat kesukaran soal, serta daya pembeda soal.

Studi ini dilangsungkan di SMK Negeri 3 Padang dengan populasi penelitian sebanyak 68 siswa dari dua kelas. Ada tiga tahap prosedur yang akan dilaksanakan didalam studi ini, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan pengujian melalui pengujian. Teknik analisis data yang diterapkan ialah analisis data kuantitatif guna mengevaluasi hasil belajar siswa sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Data yang dianalisis meliputi nilai pre-test dan post-test dari kelas eksperimen serta kelas kontrol. Selepas data terkumpul, analisis dilaksanakan guna pengujian hipotesis lewat cara perbandingan rerata skor antara kelas eksperimen serta kelas kontrol, setelah memenuhi prasyarat pengujian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

**Gambar 2. Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest**



Sumber : Data Olahan SPSS (2025)

Gambar 2 menunjukkan bahwa dari nilai rerata kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen ditemukan kenaikan nilai kemampuan berpikir kritis sebelum serta selepas diterapkannya media monopoli, yang mana tercermin dari rata-rata skor Post-testnya lebih tinggi dibandingkan skor rerata Pre-testnya. Kondisi tersebut menandakan bahwasanya penggunaan media monopoli dapat meningkatkan kompetensi berpikir kritis siswa.

**Tabel 2 Uji Normalitas**

		<b>Tests of Normality</b>					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Pretest Kontrol	.143	33	.086	.955	33	.184
	Posttest Kontrol	.146	33	.070	.953	33	.167
	Pretest Eksperimen	.133	35	.124	.931	35	.030
	Posttest Eksperimen	.141	35	.077	.958	35	.193

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Olahan SPSS (2025)

Tabel 2 menjelaskan hasil semua keterampilan berpikir kritis siswa tersebut nilai signifikannya lebih besar dari  $> 0,05$ . Maka dari itu, bisa ditarik simpulan dari kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, mempunyai distribusi normal.

**Tabel 3 Uji Homogenitas**

		<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	2.341	3	132	.076
	Based on Median	2.181	3	132	.093
	Based on Median and with adjusted df	2.181	3	125.713	.094
	Based on trimmed mean	2.337	3	132	.077

Sumber : Data Olahan SPSS (2025)

Tabel 3 menjelaskan bahwa hasil perhitungan homogenitas untuk kompetensi berpikir kritis memperoleh nilai Sig.  $0,076 > 0,05$ , sehingga data tersebut dinyatakan homogen. Didapatkan kesimpulan bahwasanya keseluruhan populasi memiliki variansi yang homogen, sehingga mengindikasikan tidak ditemukan perbedaan kemampuan peserta didik diantara kelas eksperimen yang diajar lewat media monopoli serta kelas kontrol yang diajar lewat media konvensional (IKPD).



**Tabel 4 Uji Paired Sample Test Pre-Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	KelasKontrol - KelasEksperimen	5.242	16.445	2.863	-.589	11.074	1.831	32	.076

Sumber : Data Olahan SPSS (2025)

Mengacu kepada tabel 5 teridentifikasi bahwasanya nilai probabilitas sig (2 tailed) ialah 0,076. Probabilitas ini lebih besar dari 0,05 maka bisa dinyatakan bahwasanya kedua kelas penelitian ini tidak terdapat perbedaan sebelum diberikan perlakuan.

**Tabel 6 Uji Paired Sample Test Post-Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	KelasKontrol - KelasEksperimen	-21.606	10.521	1.831	-25.337	-17.876	-11.798	32	.000

Sumber : Data Olahan SPSS (2025)

Ringkasan uji-t *post-test* menunjukkan bahwasanya nilai rerata kompetensi berpikir kritis siswa kelas eksperimen mencapai angka 80,00 serta nilai mean kapabilitas berpikir kritis siswa kelas kontrol mencapai angka 58,00, maka dapat disimpulkan bahwasanya rerata nilai kompetensi berpikir kritis siswa kelas eksperimen mencapai 22,00 lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Kemudian rerata nilai kompetensi berpikir kritis siswa kelas eksperimen terdapat peningkatan nilai sebesar 25,00 dimana rerata nilai tersebut dari 55,00 meningkat menjadi 80,00. Sedangkan rerata nilai keterampilan berpikir kritis siswa kelas kontrol terdapat penurunan nilai mencapai 2,00 dimana rerata

nilai tersebut dari 60,00 menurun menjadi 80,00. Dari tabel, dilihat nilai Sig. (2-tailed) sejumlah  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari itu, bisa ditarik simpulan bahwasanya ditemukan perbedaan signifikan kapabilitas berpikir tingkat tinggi peserta didik antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. Artinya pemanfaatan media pembelajaran terhadap kelas eksperimen memberikan pengaruh signifikan guna mengoptimalkan kemampuan berpikir kompleks dikomparasikan dengan kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Hasil riset ini menampilkan bahwasanya ditemukan variasi kemampuan berpikir kritis peserta didik yang memanfaatkan media pengajaran monopoli dengan yang mengaplikasikan media pengajaran konvensional (LKPD). Situasi ini ditunjukkan melalui kemampuan kognitif kritis siswa yang bertambah usai mengaplikasikan media pembelajaran monopoli dikomparasikan pembelajaran yang mengimplementasikan media pengajaran konvensional (LKPD). Media pembelajaran monopoli berdampak kepada kompetensi berpikir kritis peserta didik dikarenakan membentuk peserta didik berpartisipasi aktif didalam pembelajaran sekaligus mengasah kompetensi berpikir kritis siswa.

Implementasi media pembelajaran monopoli dikelas eksperimen ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa lewat strategi melatih peserta didik agar masuk dalam sebuah kompetisi permainan dengan guru menyediakan *game* monopoli akuntansi yang memicu siswa untuk berusaha lebih baik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif karena semua siswa masing – masing melakukan pencatatan penjumlahan secara langsung, kemudian didalam *game* monopoli ini juga terdapat pertanyaan – pertanyaan yang memicu kemampuan berpikir kritis siswa dan siswa terlibat langsung dalam melakukan transaksi penjualan barang dagang didalam *game* monopoli. Hal ini menjadikan peserta didik secara langsung mendapat umpan balik dari aktivitas belajar yang mereka lakukan.

Media monopoli mendorong siswa sebagai upaya mengintegrasikan wawasan baru dengan konsep yang sudah dikuasai sebelumnya, siswa turut dilibatkan didalam proses pengambilan keputusan secara cepat dalam permainan, misalnya memilih strategi menjawab, kemudian siswa juga apat menganalisis dan mengevaluasi soal atau tugas yang muncul dalam permainan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman secara aktif, tidak semata-mata menyerap informasi secara pasif. Hal ini memperkuat pemahaman konseptual dan retensi jangka panjang.

Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran pada kelas kontrol yang dilaksanakan dengan mempergunakan media LKPD, dimana siswa didalam pembelajaran menyelesaikan soal-soal latihan yang disediakan oleh guru didalam lembar kerja kemudian menjawab latihan soal yang diberikan dan mengumpulkannya kedepan kelas setelah selesai mengerjakan lalu siswa menunggu guru untuk memeriksa hasil lembar kerja mereka yang baru bisa diketahui nilainya pada pertemuan

selanjutnya. Hal ini tidak menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga akan berpengaruh terhadap kurangnya kemampuan berpikir kritis yang diperoleh siswa.

Hasil ini mendukung temuan yang diperoleh dalam penelitian oleh Dwi dan Sari (2023), yang menjelaskan bahwasanya penggunaan perangkat pembelajaran monopoli siswa dipersyaratkan gesit serta akurat didalam mengerjakan soal yang disediakan pada papan permainan, sehingga ini membuat siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan materi. Kemudian dengan aktivitas pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih menikmati pembelajaran serta bisa mengasah keterampilan berpikir kritisnya.

Setelah dilakukannya riset, secara umum menunjukkan bahwasanya penerapan media pembelajaran *game* monopoli memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut tampak kepada tingginya antusiasme siswa didalam memainkan permainan monopoli. Selain itu, siswa juga berperan aktif dalam permainan monopoli yang digunakan oleh guru. Banyak siswa yang ingin mencoba permainan monopoli yang telah dibuat oleh guru. Dengan adanya peran aktif dan partisipasi siswa, maka kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat. Situasi tersebut terlihat melalui hasil pretest (sebelum menggunakan perlakuan) serta posttest (setelah menggunakan perlakuan). Temuan ini selaras dengan hasil riset yang dilaksanakan Lestari et al., (2020) bahwasanya penerapan media monopoli didalam pembelajaran terindikasi dapat merangsang ketertarikan serta motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut disebabkan terdapatnya unsur permainan yang bukan semata-mata menyita perhatian, melainkan pula merangsang keterampilan berpikir kritis siswa.

Secara praktis, penggunaan media monopoli terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran aktif yang efektif, terutama bagi siswa SMK yang cenderung menyukai aktivitas kolaboratif dan kontekstual. Media ini juga mendukung prinsip pembelajaran diferensiatif serta memperkuat profil pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka, karena memungkinkan siswa belajar secara mandiri, aktif, serta mengasyikkan. Tak hanya itu, media monopoli berpotensi dikembangkan sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran yang fleksibel dan hemat biaya. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pendekatan konstruktivis, di mana pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman langsung mampu membentuk pemahaman yang lebih bermakna. Tak hanya itu, temuan ini relevan pula dengan teori pemrosesan informasi yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam meningkatkan retensi dan pemahaman konsep. Dengan demikian, studi ini turut andil dalam memperkaya pengembangan model desain media edukatif berbasis permainan yang mendukung pembelajaran abad 21.

Temuan ini sejalan dengan hasil studi yang dilaksanakan Bakhri et al. (2024), yang mengungkapkan bahwasanya penerapan media monopoli mampu mengembangkan kemampuan kognitif kritis, sebagaimana terlihat melalui terjadinya perkembangan kemampuan tersebut antara siklus I dan siklus II. Tak hanya itu, riset yang dilaksanakan oleh Hasan (2025) juga mendukung temuan tersebut. Ia mengungkapkan bahwasanya penerapan media *game* monopoli mampu mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji statistik dengan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) mencapai 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Didasarkan kepada temuan-temuan tersebut, bisa diambil simpulan bahwasanya pemanfaatan media monopoli terbukti efektif dimanfaatkan didalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kemudian melalui adanya pemanfaatan media *game* seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran kini mampu menghadirkan pengalaman yang lebih segar dan berbeda bagi siswa, sehingga menciptakan nuansa belajar yang lebih menarik dan adaptif. Pernyataan senada turut dikemukakan oleh Arsyad, (2020) media permainan ialah sarana yang amat efektif demi mendukung evolusi perilaku sosial serta nilai moral anak, dikarenakan anak-anak cenderung mentaati ketentuan-ketentuan khusus agar dapat menikmati permainan secara berkelompok. Permainan memiliki peranan penting bagi anak-anak, dikarenakan memberikan kesempatan yang sama demi mengembangkan kreativitas dan inovasi, baik secara individual maupun dalam berkelompok.

Didasarkan penjelasan di atas, bisa ditarik simpulan bahwasanya penerapan media pembelajaran *game* monopoli efektif didalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik didalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Padang. Temuan penelitian mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan media monopoli pada pembelajaran berpotensi mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, kreatif, dan reflektif. Hal tersebut selaras dengan pendapat John Dewey, yang mengemukakan bahwasanya berpikir kritis ialah proses aktif, berkelanjutan, serta bertujuan yang melibatkan pemeriksaan informasi secara mendalam sebelum mengambil keputusan. Dalam konteks permainan monopoli, siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut analisis soal, pemilihan jawaban, serta evaluasi strategi bermain, yang semuanya mencerminkan aktivitas berpikir kritis menurut Dewey. Selain itu, aktivitas kognitif siswa selama bermain juga dapat diklasifikasikan dalam level tinggi Taksonomi Bloom, khususnya pada ranah C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi). Didalam tahap analisis (C4), siswa membedakan informasi yang benar dan relevan untuk menjawab soal; pada tahap evaluasi (C5), mereka menilai berbagai kemungkinan jawaban atau tindakan; dan pada tahap kreasi (C6), mereka dapat merancang strategi bermain atau menyusun pertanyaan baru sebagai bagian dari modifikasi permainan. Dengan demikian, media monopoli bukan semata-mata mengoptimalkan pencapaian belajar, melainkan pula menjadi sarana guna melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi yang krusial bagi kesiapan peserta didik ketika merespons tantangan dunia kerja dan kehidupan abad 21.

## SIMPULAN

Mengacu kepada temuan riset serta pembahasan yang sudah dijelaskan, ditemukan bahwasanya kemampuan berpikir kritis siswa yang memanfaatkan media pembelajaran game monopoli mempunyai keunggulan berbanding dengan siswa yang mengaplikasikan media konvensional berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hal ini terlihat dari rerata nilai keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen mencapai 80,00, sementara di kelas kontrol hanya mencapai 58,00. Hasil uji hipotesis mengaplikasikan paired sample t-test terhadap data post-test pada kelas eksperimen serta kelas kontrol menunjukkan bahwasanya nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sejumlah 0,000 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Didasarkan kriteria pengujian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya terdapat pengaruh signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran *game* monopoli terhadap kemampuan analisis kritis siswa didalam pembelajaran akuntansi.

## REFERENSI

- Alec Fisher. (2019). Berpikir Kritis Sebuah Pengantar. Jakarta: Erlangga.
- Apriyana, N., Herlina, K., & Abdurrahman. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 92–96.
- Ariantika, A., Irianto, A., & Cerya, E. (2018). Perbedaan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Padang Melalui Media Berupa Permainan Monopoli Akuntansi. *Jurnal Ecogen*, 1(1), 1-7.
- Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. PT Rajagrafindo Persada
- Bakri, F., Hendratno, H., Pristanti, M. D., & Astuti, P. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui media pembelajaran monopoli kelas V SDN Kedurus III/430. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Dwi Ananda, A., & Sari Sitepu, M.. (2023). Pengaruh Media Mote (Monopoli Tematik) Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Sekolah Dasar Kelas Iv Sd Negeri No.101947. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(9), 31–40
- Emily R. Lai. Critical Thinking: A Literature Review. Research Report. Always Learning. Pearson. 2015
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Husna, H., & Yulhendri, Y. (2022). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Bahan Ajar dalam Kompetensi Dasar Perdagangan Internasional Dengan Menggunakan Media Berbasis Android. *Jurnal Ecogen*, 5(4), 605-614.
- Irhadtanto, B., Rohmah, T., Isnaini, I., Cuhazriansyah, M. R., & Cahyaningrum, Y. (2024). Implementation of Educational Technology Based on Gamification in Interactive Monopoly Games in the 4.0 Era. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(18).

- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5
- Lestari, A. R. R., Siswandari, & Muchsini, B. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di Smk. *Jurnal Tata Arta*
- Miftah, M., & Rokhman, N.(2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter:Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649
- Muslim, S. R., Hidayat, O. S., & Purwanto, A. (2021). The development of monopoly characters in science learning materials with environmental inspections of human images to improve science learning results in grade V SD. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(6), 141–153. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i6.2675>
- Mustajab, W., Hadi Senen, S., & Waspada, I. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Koperasi. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, II, 52–56.
- Nopiani, S., Purnamasari, I., Nuvitalia, D., & Rahmawati, A. (2023). Kompetensi 4C dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 5202–5210.
- Permendikbudristekdikti Nomor 12 tahun 2024 tentang berisi tentang penerapan Kurikulum merdeka.
- Purwitasari, D. A., Pratiwi, E. K. D., & Putri, S. F. (2023, December). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 5).
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The development of monopoly game as media for science learning at elementary school. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786-1798.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274.
- Sofia, N., Sandi, H. H., Yusra, I., & Ritonga, M. (2023). Efektivitas penggunaan e-modul berbasis case method terhadap kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Ecogen*, 6(4), 587-595.
- Syofyan, R., & Husni, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ecogen*, 6(3), 422-433.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. 07(02), 1023-1037
- US-Based Partnership for 21st Century Skills. (2009). *P21 Framework definition*. Ohio: The Partnership for 21st Century Skills.



Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.