

**MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN  
MEMANFAATKAN APLIKASI *PORTABLE MONOPOLY* PADA  
PELAJARAN DASAR AKUNTANSI GUNA MENGEMBANGKAN  
*CHARACTER BUILDING* WARGA BELAJAR DI SMK JOSUA JAKARTA**

Safri, Iswandir

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma  
zrsafri@yahoo.co.id, iswandir11@gmail.com

**Abstract**

*Science and knowledge are sourced from the almighty knowledge, God provides knowledge and knowledge that is useful to his people based on the correct adaptation, Humans must definitely give you, humans give you much, certainly not necessarily. Teachers are only the facilitators in suing you, hoping that they will provide a glimpse of your knowledge on you're sharing, teachers are required to develop themselves with learning methods. Classroom Action Research using Project Based Learning Method with Portable Monopoly Application in Accounting Cycle learning implemented at SMK Josua Jakarta provides improved results in terms of skills, knowledge, and attitudes in class XI learners compared to conventional methods, where there is an increase in knowledge, brush, and work ethic of 14.79% It is hoped that in the future this method can be continued and improved again by developing the use of the adroid application so that it is more updated with the development of the millennial era or 4.0*

*Keywords; Project Based Learning, Portable Monopoly, Character Building*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Jikalau waktu sejenak diluangkan untuk memahami pertumbuhan anak-anak kita, tentunya akan disadari bagaimana transfer ilmu dan pengetahuan berlangsung, dan setelah itu kita akan mengetahui sebab ilmu bukanlah berasal dari pengajar pada sekolah-sekolah formal atau nonformal. Sang Ibu tidak pernah mengajarkan cara bagaimana bayinya untuk melihat, cara untuk berjalan, bayi bisa membuka mata, bisa berjalan, dan bisa berbicara, karena kemauannya, walaupun penglihatan masih kabur, terjatuh dalam jalannya, dan berbicara yang terbata-bata atau tidak begitu jelas bicaranya.

Sebab karena kemauan mereka sendiri Allah menanamkan ilmu pengetahuan.

Pengajar hanyalah fasilitator yang berharap lebih dari Allah untuk memperoleh pengetahuan tambahan dengan melakukan *sharing*, disela-sela kesalahan untuk memberikan nuansa yang memberi arti bahwa kebenaran adalah milik Allah, dan selagi manusia masih mencari kebenaran, kebenaran sekarang akan disanggah oleh temuan ilmiah dimasa yang akan datang.

Dalam hal mengharap lebih dari Allah, pengajar mengembangkan metode-metode pembelajaran dengan

maksud dan tujuan, materi yang dibahas menjadi menyenangkan, adab menuntut ilmu direpitisi, dimulai dari berdoa sebelum pembelajaran sampai dengan memberikan latihan-latihan supaya tetap konsisten dan istiqomah terhadap apa yang diinginkan, berharap setetes pengetahuan dan memberikan kebahagiaan dunia akhirat.

Akuntansi sebagai salah satu bidang ilmu membutuhkan metode-metode baru sesuai dengan perkembangan generasinya, perubahan-perubahan terjadi atas transaksi keuangan mengharuskan akuntansi fleksibel atas perubahan tersebut, pengajar akuntansi diharuskan responsif terhadap perubahan, sudah tidak memungkinkan lagi memberikan materi pembelajaran akuntansi dengan permasalahan yang lalu, atau ekstrimnya permasalahan yang tidak akan pernah muncul sekarang ini. Merubah pola pembelajaran masa lalu menuju generasi 4.0 sekarang ini, merupakan keharusan bagi pengajar, anak-anak millennial tumbuh terbiasa dan dimanjakan dengan gadget, tentunya setiap kemajuan pasti ada pengaruh negatif dan positifnya, dan untuk menikmati manfaat positif gadget adalah sebuah tuntutan dari ilmu dan pengetahuan untuk dapat dimanfaatkan.

Untuk dapat memperoleh manfaat positif dari Gadget, seiring dengan pembentukan karakter peserta didik dengan membangun prinsip gotong-royong, integritas, konsistensi, dan etos kerja, dengan tujuan dapat mengaplikasikannya di dunia industri, *games education portable monopoly* dijadikan sebagai sarana bermain yang

diharapkan menyenangkan bagi peserta didik seiring dengan transfer ilmu dan pengetahuan dan pemahaman akuntansi menjadi syarat utamanya pada permainan tersebut.

*Games Monopoly*, pernah dicobakan sebagai media pembelajaran Dasar Akuntansi, akan tetapi penulis belum melanjutkan dengan penulisan suatu karya ilmiah sehingga pada saat itu dapat membuat kajian mendalam akan sistem dan prosedur yang akan digunakan dalam pembelajaran akuntansi.

Pada karya nyata ini, metode pembelajaran Akuntansi berbasis aplikasi *Portable Monopoly* ini dijadikan sebagai keterampilan dasar akuntansi dengan materi perusahaan jasa dan konsep Jurnal Umum.

### **Rumusan Permasalahan**

Atas dasar latar belakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu;

1. Bagaimana konsep metode pembelajaran *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* berbasis aplikasi?
2. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* berbasis aplikasi dapat membentuk *character building* warga belajar?
3. Bagaimana hasil dan dampak implementasi metode pembelajaran *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* berbasis aplikasi terhadap aspek sikap warga belajar?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan karya nyata ini adalah:

1. Menguraikan konsep dan implementasi strategi pembelajaran *Portable Monopoly* berbasis aplikasi
2. Mengetahui implementasi strategi pembelajaran *Portable Monopoly* berbasis aplikasi terhadap *character building* warga belajar
3. Mengetahui hasil dan perubahan yang diperoleh setelah implementasi strategi pembelajaran *Monopoly* berbasis aplikasi terhadap aspek sikap warga belajar.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Metode Penelitian**

Metode penelitian (*action research*) tindakan kelas dalam ruang lingkup penelitian terapan yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian, dan tindakan. Pendekatan penelitian menggunakan naturalistik – kualitatif dengan tujuan peningkatan atau pemberdayaan, dalam aspek alami apa adanya, dengan subjek 2 (dua) kelas dengan *sample* yang diambil secara *purposive*. Perlakuan/tindakan bersiklus, paket yang diberikan berupa paket yang sudah disiapkan kemudian berkembang pada siklus berikutnya, penelitian adalah *insider* (berpartisipasi) dengan hipotesis tindakan berdampak pada peningkatan sesuatu yang diharapkan.

Analisis data dilakukan secara reduksi, paparan, dan penyimpulan (deskriptif-kualitatif), dengan hasil penelitian berupa proses dan dampak dan dapat di generalisasikan.

### **Tinjauan Pustaka**

1. Pengembangan Pendidikan Karakter dan Potensi Warga Belajar.

Psikologi perkembangan membahas perkembangan individu sejak masa konsepsi, yaitu masa pertemuan *spermatozoid* dengan sel telur sampai dengan dewasa

- a. Metode dalam psikologi perkembangan.

Ada dua metode yang sering dipakai dalam meneliti perkembangan manusia, yaitu:

- 1) Longitudinal

Peneliti mengamati dan mengkaji perkembangan satu atau banyak orang yang sama usia dalam waktu yang lama. Perbedaan karakteristik setiap saat itulah yang diasumsikan sebagai tahap perkembangan.

- 2) Cross sectional.

Peneliti mengamati dan mengkaji banyak anak dengan berbagai usia dalam waktu yang sama. Perbedaan karakteristik setiap kelompok diasumsikan sebagai tahapan perkembangan.

- b. Pendekatan dalam psikologi perkembangan.

Manusia merupakan kesatuan antara jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisah-pisahkan, merupakan individu yang kompleks, terdiri dari banyak aspek, termasuk jasmani, intelektual, emosi, moral, dan sosial, yang membentuk keunikan setiap orang. Menganalisis seluruh segi perkembangan disebut pendekatan menyeluruh. Untuk mempermudah penelitian, pembahas-

an dapat dilakukan per aspek perkembangan.

c. Teori perkembangan

Ada berbagai teori perkembangan. Yaitu teori menyeluruh/global (Rousseau, Stanley Hall, Havigurst), dan teori khusus/spesifik (Piaget, Kohlberg, Erikson).

2. Teori Belajar

Terdapat dua aliran teori belajar, yakni aliran teori belajar tingkah laku (behavioristic) dan teori belajar kognitif.

a. Teori belajar behavioristik

Teori belajar adalah teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) individu (Suherman, dkk: 2001: 30). Didalamnya terdapat dua hal, yaitu; 1) uraian tentang apa yang terjadi dan diharapkan terjadi pada intelektual; dan 2) uraian tentang kegiatan intelektual anak mengenai hal-hal yang bisa dipikirkan pada usia tertentu. Teori belajar tingkah laku dinyatakan oleh Orton (1987: 38) sebagai suatu keyakinan bahwa pembelajaran terjadi melalui hubungan stimulus (rangsangan) dan respon.

b. Teori belajar kognitif

Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-

bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

c. Konsep Teori belajar Humanistik

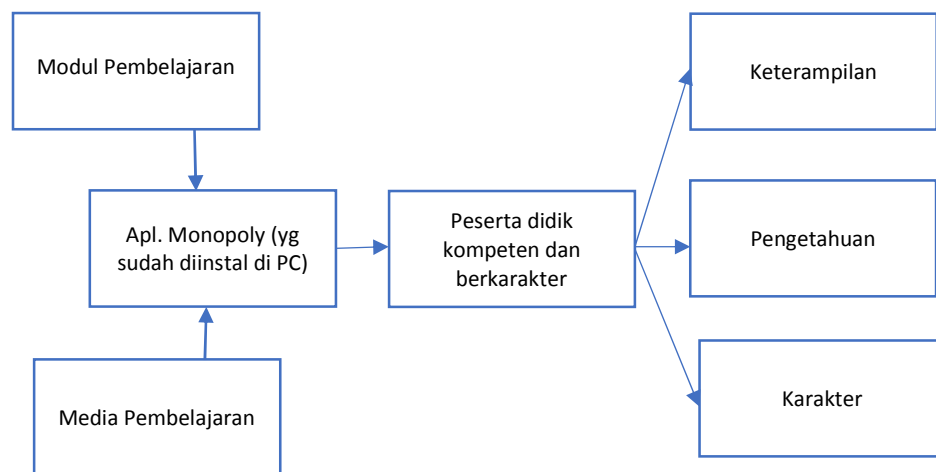
Konsep teori belajar Humanistik yaitu proses memanusiakan manusia, dimana seorang individu diharapkan dapat mengaktualisasikan diri artinya manusia dapat menggali kemampuannya sendiri untuk diterapkan dalam lingkungan. Proses belajar Humanistik memusatkan perhatian kepada diri peserta didik sehingga menitikberatkan kepada kebebasan individu. Teori Humanistik menekankan kognitif dan afektif memengaruhi proses. Kognitif adalah aspek penguasaan ilmu pengetahuan sedangkan afektif adalah aspek sikap yang keduanya perlu dikembangkan dalam membangun individu. Belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Hal yang penting lagi pada proses pembelajaran Humanisme harus adanya motivasi yang diberikan agar peserta didik dapat terus menjalani pembelajaran dengan baik. Motivasi dapat berasal dari dalam yaitu berasal dari diri sendiri, maupun dari guru sebagai fasilitator.

3. Model-Model Pembelajaran  
 Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah;
  - a. Pembelajaran memfasilitasi peserta didik untuk mencari tahu;
  - b. Belajar berbasis aneka sumber belajar;
  - c. Pendekatan proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
  - d. Pembelajaran berbasis kompetensi;
  - e. Pembelajaran terpadu;
  - f. Pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
  - g. Pembelajaran menuju keterampilan aplikatif;
  - h. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (hardskills) dan keterampilan mental (softskills);
  - i. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
  - j. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani);
  - k. Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
  - l. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
  - m. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
  - n. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.
4. Beberapa model pembelajaran prinsip pembelajaran kurikulum 2013.
  - a. Pendekatan saintifik (dalam pembelajaran) dan metode saintifik.  
 Pendekatan saintifik disebut juga pendekatan berbasis proses keilmuan. Artinya, proses untuk memperoleh pengetahuan (ilmiah) secara sistematis.
  - b. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).  
 Menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (open-ended) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan sosial, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun/memperoleh pengetahuan baru.
  - c. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*)  
 Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas peserta didik untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan

mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Pendekatan ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun berkelompok dalam menghasilkan produk nyata.

- d. Pembelajaran *Inquiry/Discovery*  
 Pembelajaran ini memiliki dua proses utama. Pertama, melibatkan siswa dalam mengajukan atau merumuskan pertanyaan-pertanyaan (to inquire), dan kedua, siswa menyingkap, menemukan (to discover) jawaban atas pertanyaan mereka melalui serangkaian kegiatan penyelidikan dan kegiatan-kegiatan sejenis (Sutman, et.al, 2008: x).

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Konsep Pembelajaran Akuntansi Aplikasi Portable Monopoly

## Konsep Strategi Pembelajaran

Aplikasi Monopoly adalah sebuah game pada PC yang dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran dengan melibatkan semua warga belajar. Dengan membentuk mereka kedalam suatu kelompok guna memainkan permainan monopoly, mencatat setiap langkah permainan, mencatatnya kedalam catatan akuntansi guna pembuatan jurnal akuntansi, dan permainan dilakukan secara bergantian.

Metode pembelajar aplikasi monopoly ini adalah bentuk metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dimana pembelajaran Aplikasi Monopoly ini menggunakan kasus dari sistem permainan yang akan diselesaikan dengan waktu yang ditentukan diawal permainan.

Permainan Monopoly memiliki konsep yang diuraikan dalam bentuk seperti chart sebagai berikut;

Tujuan utama dari model pembelajaran dengan aplikasi *monopoly* ini adalah membangun keterampilan, ilmu pengetahuan, dan karakter warga belajar, *character building* dilakukan dengan kegiatan internalisasi karakter integritas, gotong royong, etos kerja tepat waktu, dan proses kerja sistemik di dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Metode pembelajaran *Project Based Learning* Akuntansi dengan menggunakan aplikasi Portable Monopoly dikerjakan secara langsung dengan membentuk beberapa kelompok. Masing-masing kelompok ditentukan ketua kelompok, bagian yang akan menjalankan permainan, dan bagian pencatatan. Ketua kelompok bertugas untuk mengawasi dan melaporkan hasil dari proses permainan, bagian yang menjalankan permainan bertugas menggerakkan permainan, dan bagian pencatatan bertugas mencatat proses permainan kedalam template jurnal yang sudah disiapkan. Sebelum permainan dimulai pemateri memberikan arahan, dan menentukan saat pertukaran peran dari masing-masing anggota kelompok, dan tidak lupa menentukan waktu berakhirnya permainan.

Setelah proses running software pada masing-masing kelompok mulai melakukan permainan, dan pada waktu yang ditentukan pemateri merubah tugas dan masing-masing anggota kelompok. Pada waktu berakhirnya permainan maka kelompok diminta untuk menyajikan Laporan Keuangan dari proses permainan.

Adalah kelompok yang memperoleh kas kembali yang lebih besar yang dinyatakan sebagai pemenang.

#### Implementasi Strategi Pembelajaran

##### a) Persiapan

Hal-hal yang perlu untuk dipersiapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut;

- 1) Silabus
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 3) Slide presentasi
- 4) Video yang mendukung
- 5) Aplikasi Monopoly
- 6) PC atau Laptop
- 7) Kertas kerja (bisa dalam bentuk hardcopy atau softcopy)

##### b) Pelaksanaan

###### 1) Pembuka

- Membuka pelajaran
- Melakukan recall terhadap materi-materi yang dipelajari, seperti jurnal, buku besar, neraca saldo, dst (Siklus Akuntansi)
- Menyampaikan tujuan dari pembelajaran

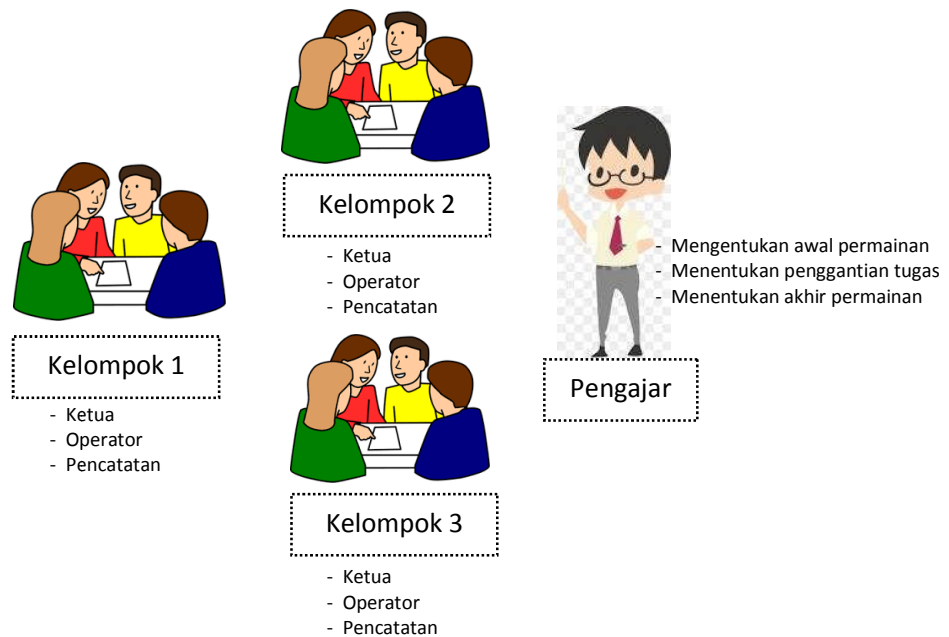
###### 2) Inti Pelaksanaan

- Pengajar menyampaikan materi jurnal umum dengan menggunakan slide presentasi
- Pengajar memutar video karakter di dalam duni kerja, dan menjelaskan konsep karakter di berdasarkan video tersebut.
- Membagi warga belajar menjadi beberapa kelompok
- Membagi tugas atas masing-masing kelompok
- Memberikan software portable monopoly

- Memberikan media pembelajaran berupa kertas kerja untuk pencatatan Siklus Akuntansi.
- Menentukan kebijakan untuk masing-masing kelompok

pok pada saat pengantian tugas personal.

- Menentukan waktu berakhirnya permainan
- Berikut ini adalah simulasi dari model pembelajaran;



Gambar 2. Simulasi

- Karakter yang dapat dibangun pengajar pada pembelajaran ini adalah;
  - Gotong royong; masing-masing anggota kelompok tidak bisa berdiri sendiri, mereka harus menyelesaikan kasus kelompok untuk dapat memperoleh hasil yang memuaskan.
  - Etos Kerja: masing-masing anggota kelompok berusaha kon-

sisten dan dan ber-sungguh-sungguh untuk menjalankan permainan dengan transaksi yang banyak dalam waktu yang terbatas

- Integritas; masing-masing anggota kelompok berusaha untuk fokus pada pekerjaan masing-masing.
- Setelah waktu permainan dinyatakan selesai, maka



masing-masing kelompok memnyajikan laporan keuangan kelompoknya. Pengajar memberikan koreksi yang diperlukan

- Pengajar menyatakan pemenang dari pembelajaran. Dan kelompok yang memperoleh hasil yang benar dengan skor yang tinggi akan mendapatkan hadiah.

### 3) Penutup

Setelah masing-masing ketua kelompok menyajikan laporan keuangan kelompoknya maka pengajar menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan selanjutnya menutup kegiatan pembelajaran, dan memimpin doa bersama.

### c) Evaluasi

Pengajar melakukan evaluasi terhadap peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan karakter warga belajar. Keterampilan dinilai dengan melakukan uji berdasarkan lembar penilaian keterampilan. Pengetahuan diuji berdasarkan hasil pekerjaan masing-masing warga belajar. Dan karakter diuji dengan instrumen pretest dan posttest, pretest dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan, sedangkan posttest diberikan pada saat pembelajaran telah dilaksanakan. Media yang digunakan dalam penilaian berupa aplikasi *google form*.

### Hasil Yang Dicapai

Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dengan menggunakan Aplikasi *Portable Monopoly* pada pelajaran Akuntansi dengan materi Siklus Akuntansi dengan jumlah peserta sebanyak 2 (dua kelas) pada jurusan akuntansi kelas XI, dimana implementasi dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan pemodelan

Pengajar mengukur seberapa besar warga belajar mampu berintegritas, bergotong-royong, dan mengoptimalkan etos kerja. Pengajar membuat perbandingan antara penerapan metode pembelajaran konvensional dengan metode *Project Based Learning Aplikasi Portable Monopoly*. Dan berdasarkan pengamatan yang dilakukan, maka sikap warga belajar pada karakter integritas, gotong royong, dan etos kerja cenderung meningkat pada saat penggunaan metode *Project Based Learning Aplikasi Portable Monopoly*.

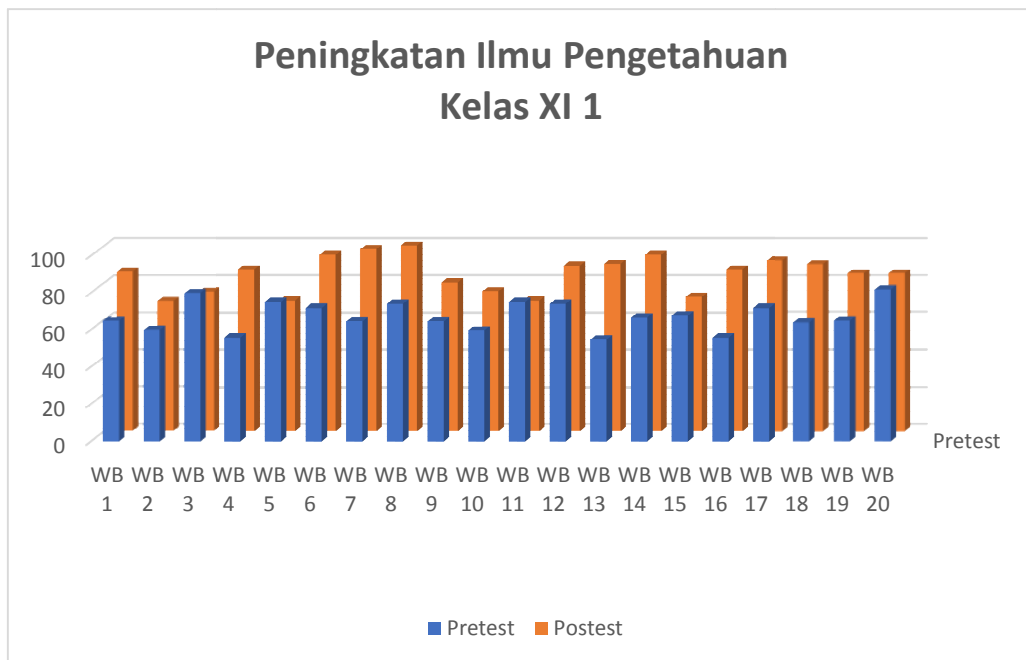
### Gambaran dari perubahan sikap tersebut adalah sebagai berikut

Peningkatan keterampilan warga belajar dimana 16% berada pada daerah amat baik, 75% warga belajar berada pada daerah baik, dan 9% warga belajar berada pada keterampilan kurang baik. Berikut ini merupakan gambaran aspek dari keterampilan warga belajar;

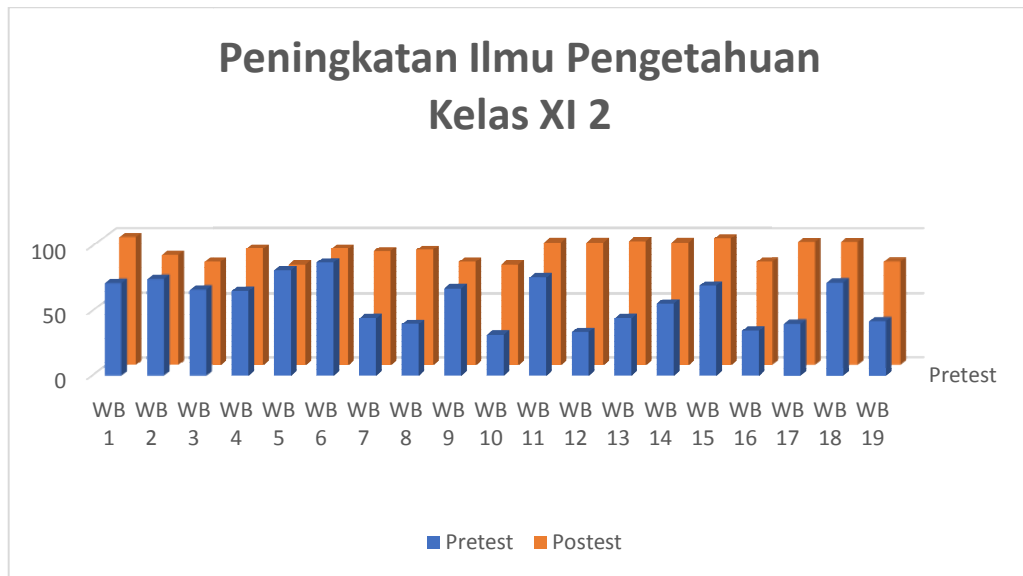


Gambar 3. Peningkatan Keterampilan Warga Belajar

Peningkatan ilmu pengetahuan warga belajar berdasarkan pretest dan posttest dapat digambarkan sebagai berikut;



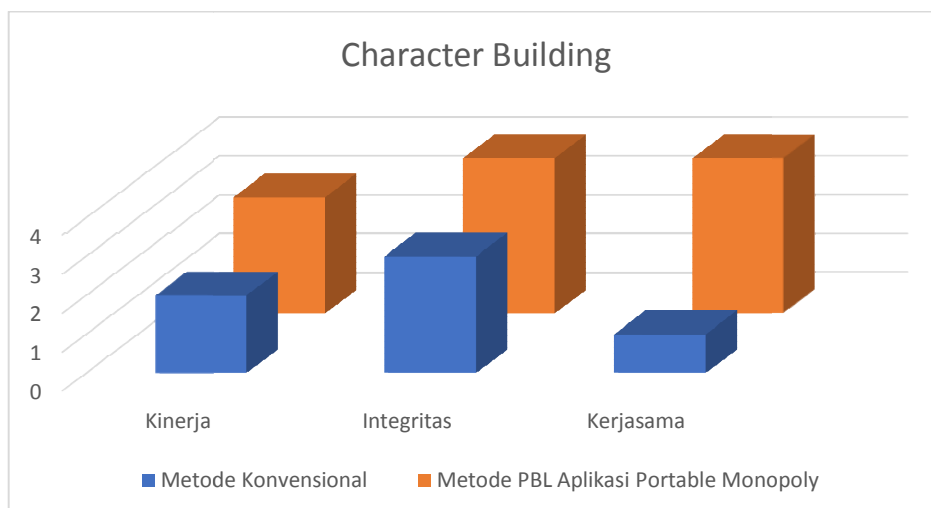
Gambar 4. Peningkatan Ilmu Pengetahuan Kelas XI 1



Gambar 5. Peningkatan Ilmu Pengetahuan Kelas XI 2

Dari hasil pretest dan posttest tersebut dimana nilai rerata pretest warga belajar sebesar 62,94872, dan nilai rerata posttest sebesar 86,58974, dengan persentase sebesar 42,10% dibandingkan dengan 57,90% menunjukkan peningkatan ilmu dan pengeta-

huan sebesar 14,79%. Implementasi metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* mampu meningkatkan ilmu pengetahuan warga belajar pada keterampilan Dasar Akuntansi.



Gambar 6. Peningkatan Sikap Warga Belajar

### **Dampak Implementasi Strategi Pembelajaran**

Dampak yang dihasilkan dalam penerapan penggunaan metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* dapat dirincikan dalam beberapa perspektif, antara lain adalah sebagai berikut;

- a) Karakter Warga Belajar  
Implementasi metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* mampu meningkatkan karakter keahlian, integritas, dan sikap dari warga belajar, dimana tercermin dari hasil yang diperoleh dari penelitian, dimana terdapat peningkatan dari pembelajaran konvensional dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Portable Monopoly*
- b) Praktek di dunia usaha dan dunia industri  
Dunia Usaha dan Dunia Industri merespon baik penerapan metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly*, dapat dilihat dari pemagangan warga belajar yang dahulunya hanya di perusahaan-perusahaan atau instansi pemerintahan, pada Agustus ini sudah mulai melakukan pemagangan ke perusahaan-perusahaan diluar pemerintahan terutama beberapa perusahaan jasa.
- c) Motivasi bagi pengajar lainnya  
Modul pembelajaran dibagikan kepada pengajar lain, sehingga dapat dijadikan rujukan dan semoga dapat dijadikan sebagai penyempurnaan dari aplikatif pembelajaran. Beberapa pengajar meminta untuk dibuatkan video untuk diupload di youtube

(sekarang masih dalam proses edit)

### **Kendala dan Solusi**

Beberapa permasalahan muncul pada saat implementasi penggunaan metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* pada pembelajaran Dasar Akuntansi, adapun kendala dan solusi tersebut antara lain;

- a) Karena metode pembelajaran dalam unjuk kerja secara bersama dengan menggunakan PC, cukup memakan tempat dan beresiko untuk terjadi kecelakaan kerja (PC tersenggol, dll).  
Solusi untuk permasalahan tersebut adalah menyiapkan sarana dan prasana yang mendukung untuk pembelajaran kelompok (meja kerja kelompok, ruangan yang lebih besar, dan lain-lain) dan kedepannya diusahakan untuk dapat melakukan pengembangan dengan menggunakan media handphone berbasis android.
- b) Aplikasi *Portable monopoly* hanya bisa diaplikasikan untuk pencatatan Akuntansi khususnya perusahaan jasa.  
Solusinya adalah dengan merekayasa "transaksi" Aplikasi *Portable monopoly* dengan memulainya setelah memperoleh asset, dan selanjutnya asset di asumsikan sebagai persediaan yang siap untuk dijual

### **Faktor- faktor Pendukung**

Peningkatan keterampilan, ilmu pengetahuan, dan sikap dari warga belajar tentunya tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung, faktor-faktor pendukung tersebut diantaranya adalah;

- a) Fasilitas yang diberikan SMK Josua, diantaranya PC, Proyektor, laptop, ruangan ber AC, dan penerangan yang signifikan.
- b) Slide presentasi yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi prezi.
- c) Video tutorial
- d) Media pembelajaran berupa formulir isian untuk mencatat siklus akuntansi (yang disesuaikan dengan kasus)

### **Rencana Pengembangan**

Untuk dapat meningkatkan dan memaksimalkan metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* pada pembelajaran Dasar Akuntansi, perlu dilakukan maksimalisasi pemanfaatan aplikasi. Dimana dalam aplikasi terdapat *record* dari kegiatan yang dilakukan dan alangkah lebih baik *record* tersebut dapat di *copy* dan disimpan sebagai dasar untuk melakukan audit atas “transaksi yang dilakukan” guna memeriksa hasil yang diperoleh.

Dan juga untuk sifat pencatatan secara manual (input transaksi jurnal ke lembar kertas kerja) dapat digantikan dengan menggunakan PC atau Laptop, sehingga proses menyajikan laporan keuangan lebih cepat. Dan juga untuk sarana printer juga disiapkan lembaga guna untuk mencetak laporan keuangan.

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **Kesimpulan**

- a) Metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* mampu menjembatani pembelajaran Dasar Akuntansi dari metode

konvensional menjadi metode kekinian, sesuai dengan zaman kekinian atau zaman millennial 4.0

- b) Implementasi dari konsep *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* pada pembelajaran Dasar Akuntansi di SMK Josua mampu membentuk *charakter building* warga belajar, dimana dari segi keahlian, ilmu pengetahuan, dan sikap warga belajar meningkat 14,79% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
- c) Hasil dan dampak Implementasi dari konsep *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* terhadap sikap warga belajar dapat tercermin dari antusias dalam pelaksanaan kegiatan, dimana semua kelompok warga belajar mampu menyelesaikan seluruh kegiatan sampai dengan tersajinya Laporan Keuangan.

#### **Rekomendasi**

Metode *Project Based Learning* Aplikasi *Portable Monopoly* pada pembelajaran Dasar Akuntansi di SMK Josua mampu mendorong warga belajar untuk bersikap integritas, gotong royong, dan tanggung jawab, serta memiliki etos kerja yang baik. Penting untuk pengajar untuk dapat menerapkan model ini dan memperbaharui dengan metode-metode lainnya, contohnya dapat di implementasikan juga dengan aplikasi android. Supaya tujuan pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud dengan *charater building* yang terbangun dengan sendirinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J.S.1960. The Process of Education. Cambridge. Harvard University Press.
- Crowly, L. Mary. 1987. The van Hiele Model of The Development of Geometric Thought. Learning and Teaching Geometry. K-12. pp. 1-16. NCTM, USA.
- Dahar, Ratnawilis. 1996. Teori-teori Belajar. Jakarta: Erlangga.
- Flavell, J. H. (1963). The Developmental Psychology of Jean Piaget. New York: D. Van Nostrand Company.
- Fuys, D., Geddes, d., and Tischler. 1988. The van Hiele Model Tinking in Geometry among Adolescent. Journal for research in Mathematics Education. Number 3. Volume XII.
- <https://sites.google.com/site/mulyanabanten/home/teori-belajar-behavioristik/teori-belajar-kognitif> diunduh 01 Agustus 2019
- <http://whendikz.blogspot.com/2013/11/resume-teori-belajar-humanistik.html> diunduh 01 Agustus 2019
- Imam Sujadi, dkk. 2016. Teori Belajar, himpunan, dan Logika Matematika. Guru Pembelajaran Modul Matematika SMP. Jakarta: PPPPTK Kemdikbud.
- Schunk, D. H. 2012. Learning Theories an Educational Perspective sixth edition. Diterjemahkan oleh: Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suherman, Erman dkk. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Sulaiman, Dadang. 1988. Teknologi/Metodologi Pengajaran. Jakarta: P2LPTK.
- Sweller, J. (2004). Instructional Design Consequences of an Analogy between Evolution by Natural Selection and Human Cognitive Architecture. Instructional Science, 32(12), 9-31.
- Taylor. 1993. Vygotskian Influences in Mathematics Education with Particular