

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS..	11
2.1. Konsep Metode Pembelajaran <i>Drill</i>	11
2.2. Media Pembelajaran	12
2.2.1. Konsep Media Pembelajaran.....	12
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.3. Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.3. Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>Game of Bussiness</i> ” (GoB)	16
2.4. Media <i>Job sheet</i> (Lembaran Kerja)	19
2.5. Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi.....	20
2.5.1. Konsep Kemampuan Kognitif Akuntansi	20
2.5.2. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi	22

2.5.3. Dimensi Kemampuan Kognitif Akuntansi.....	24
2.6. <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi	30
2.6.1. Konsep <i>Self-Efficacy</i>	30
2.6.2. Fungsi <i>Self-Efficacy</i>	31
2.6.3. Sumber <i>Self-efficacy</i>	32
2.6.4. Dimensi <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi	34
2.7. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	35
2.8. Kerangka Pemikiran	38
2.9. Hipotesis.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1. Metode dan Desain Penelitian.....	47
3.2. Subjek Penelitian.....	49
3.3. Definisi & Operasionalisasi Variabel.....	49
3.3.1. Definisi Variabel.....	49
3.3.2. Operasionalisasi Variabel	51
3.4. Alur Penelitian.....	53
3.5. Jenis Data dan Sumber Data Penelitian.....	55
3.5.1. Jenis Data	55
3.5.2. Sumber Data Penelitian.....	55
3.6. Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	56
3.6.1. Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.6.2. Instrumen Penelitian	56
3.7. Uji Coba Instrument Penelitian	59
3.7.1. Uji Validitas	59
3.7.2. Uji Reliabilitas	60
3.7.3. Taraf Kesukaran.....	61
3.7.4. Daya Pembeda	62
3.8. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
4.1. Deskripsi Penelitian.....	68
4.1.1. Gambaran Subjek Penelitian.....	68

Fitrida Rahayu, 2015

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.2. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian.....	68
4.1.3. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi <i>Game of Business</i>	72
4.1.4. Data Hasil Penelitian.....	74
4.2. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	78
4.2.1. Analisis Tingkat <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (SEA) dan Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi.....	78
4.2.2. Uji Normalitas & Uji Homogenitas N-gain Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi.....	79
4.2.3. Pengujian Hipotesis	83
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rekapitulasi Nilai Test Pra Penelitian Materi Jurnal Khusus Kelas XI Akuntansi Tahun Ajaran 2014/2015.....	3
Tabel 2.1	Kategori Taksonomi Anderson & Krathwohl	27
Tabel 3.1	Pola rancangan eksperimen faktorial 2x2	47
Tabel 3.2	Prosedur Eksperimen Pretes-Postest Non Equivalent Control Group Design	48
Tabel 3.3	Operasionalisasi Variabel.....	51
Tabel 3.4	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	54
Tabel 3.5	Pedoman Penskoran Tes Menerapkan Konsep Akuntansi	57
Tabel 3.6	Kriteria Penskoran Skala <i>Self-Efficacy</i>	58
Tabel 3.7	Format Tabulasi Jawaban Responden.....	58
Tabel 3.8	Distribusi Frekuensi Variabel.....	59
Tabel 3.9	Kriteria Penafsiran Koefisien Korelasi (r).....	60
Tabel 3.10	Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	61
Tabel 3.11	Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	61
Tabel 3.12	Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal.....	63
Tabel 4.1	Hasil Uji Coba Soal Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Materi Jurnal Khusus.....	69
Tabel 4.2	Hasil Uji Coba Kuesioner Tingkat <i>Self-efficacy</i> Akuntansi....	71
Tabel 4.3	Deskripsi Statistik Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4.4	Sebaran Subjek Penelitian.....	79
Tabel 4.5	Ringkasan Hasil Uji Normalitas Skor Pretest dan Postest Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Berdasarkan <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (SEA).....	80
Tabel 4.6	Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Skor Pretest dan Postest	

	Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Berdasarkan <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (SEA).....	81
Tabel 4.7	Ringkasan Hasil Uji Normalitas N-Gain Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Berdasarkan <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (SEA).....	82
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas Variabel Media Pembelajaran, SEA, dan Media Pembelajaran*SEA.....	83
Tabel 4.9	Hasil Analisis ANOVA Pervariabel (<i>Test of Between-Subject Effect</i>).....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tingkat Kesulitan Mempelajari Akuntansi	2
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman E. Dale	14
Gambar 2.2	Hasil Belajar Berdasarkan Kerucut Pengalaman E. Dale	15
Gambar 2.3	Tingkatan Ranah Kognitif Menurut Revisi Taksonomi Bloom	21
Gambar 2.4	Kerangka Pemikiran	45
Gambar 4.1	Diagram Mean dan Standar Deviasi (Simpangan Baku) N- Gain Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Berdasarkan Media Pembelajaran	85
Gambar 4.2	Diagram Nilai Pretes dan Postest Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi (KMKA) Berdasarkan Media Pembelajaran	86
Gambar 4.3	Diagram N-Gain Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi (KMKA) Ditinjau dari <i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (SEA) Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	88
Gambar 4.4	Pola Interaksi Antara Media Pembelajaran dengan SEA Pada Peningkatan Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Peserta Didik	90