

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Akuntansi sebagai salah satu unsur dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai peranan yang sangat penting dan efektif tidak hanya dalam pelaksanaan suatu bisnis namun juga bagi kehidupan sehari-hari. Secara sederhana akuntansi adalah suatu proses pencatatan terhadap semua transaksi yang terjadi, dan menyimpulkan hasilnya agar menciptakan suatu keputusan yang tepat dalam mengambil tindakan selanjutnya. Dari pengertian sederhana tersebut, maka dapat dikatakan bahwa akuntansi tidak hanya dapat diaplikasikan pada suatu perusahaan saja untuk melaksanakan bisnis, tetapi juga akuntansi terlibat hampir disetiap kehidupan kita, apakah kita menyadarinya atau tidak. Kenyataan bahwa dunia kerja sangat membutuhkan profesi akuntan juga menjadi peluang besar bagi peserta didik untuk memperoleh pekerjaan dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu akuntansi.

Tentunya dalam memperoleh ilmu akuntansi tersebut dilakukan melalui jalur pendidikan. Fungsi dan tujuan pendidikan akuntansi adalah:

Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). (Depdiknas, 2002:6, dalam UU Adkur, 2012:3)

Dari fungsi dan tujuan pendidikan akuntansi tersebut, terlihat bahwa pendidikan akuntansi tidak hanya bertujuan untuk tercapainya kemampuan peserta didik dalam bidang pengetahuannya saja, namun ada sikap lain yang harus dicapai sehingga penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Hal ini seiring dengan salah satu tujuan dari pendidikan, yakni mempersiapkan peserta didik agar mampu bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif dalam kehidupannya, serta dengan pendidikan tersebut seseorang diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memperoleh, memilih dan mengolah informasi yang

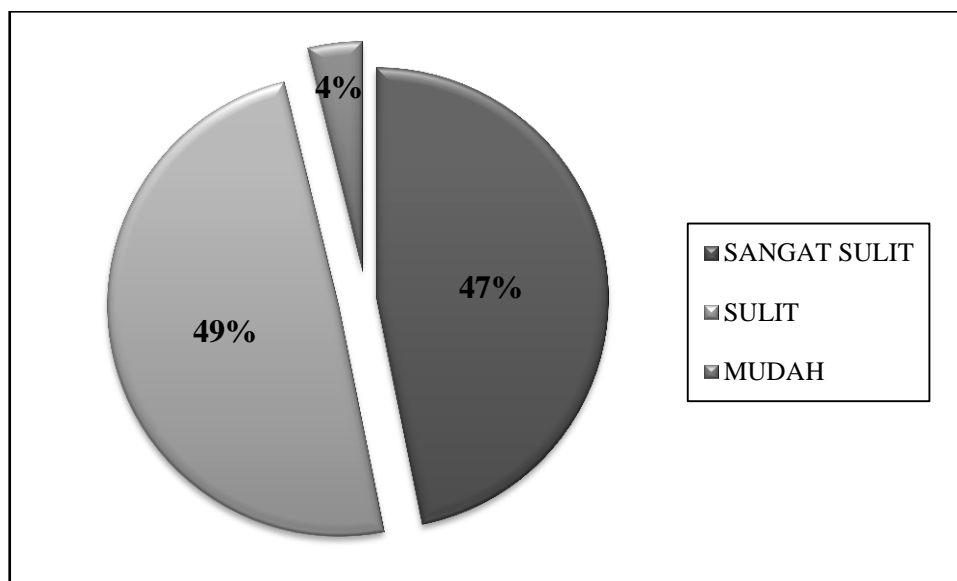
Fitrida Rahayu, 2015

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

diterimanya dengan lebih percaya diri atau memiliki efikasi-diri yang tinggi dalam menghadapi suatu permasalahan.

Namun terdapat permasalahan yang timbul dalam pembelajaran akuntansi ini, dimana peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari akuntansi. Hal ini sebagaimana terjadi pada mata pelajaran Akuntansi di kelas XI Akuntansi SMK Bina Warga Bandung. Berdasarkan hasil pra penelitian, didapatkan gambaran persepsi siswa terhadap pelajaran Akuntansi, yaitu mengenai tingkat kesulitan mempelajari Akuntansi menurut peserta didik:



Sumber: Pra Penelitian, 2014

Gambar 1.1
Tingkat Kesulitan Mempelajari Akuntansi

Dari gambar 1.1 di atas, dari jumlah peserta didik kelas XI Akuntansi sebanyak 79 orang, sebanyak 47% peserta didik atau sebanyak 37 orang menganggap akuntansi adalah pelajaran yang sangat sulit. Sebanyak 49% atau 39 orang menganggap sulit dan 4% atau 3 siswa menganggap mudah. Berdasarkan persepsi peserta didik terhadap pelajaran akuntansi tersebut dapat dikatakan bahwa mata pelajaran akuntansi adalah mata pelajaran yang cenderung sulit untuk dipelajari. Kenyataan ini seiring dengan masih rendahnya hasil belajar peserta didik, yaitu hasil belajar pada ranah kognitif mengenai kemampuan peserta didik

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

dalam mencatat transaksi perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus. Berikut tabel rekapitulasi hasil test kemampuan peserta didik dalam mencatat transaksi perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus pada kelas XI Akuntansi SMK Bina Warga Bandung:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Test Pra Penelitian Materi Jurnal Khusus
Kelas XI Akuntansi Tahun Ajaran 2014/2015

Interval Nilai	Frekuensi XI AK1	(%)	Frekuensi XI AK2	(%)
>95	1	3%	2	5%
85-94	5	13%	5	13%
75-84	8	20%	9	22%
<74	25	64%	24	60%
Jumlah	39	100%	40	100%

Sumber: Pra Penelitian, 2014

Dari table 1.1 diatas merupakan penilaian hasil belajar pada ranah kognitif atau disebut kemampuan kognitif peserta didik mengenai materi pencatatan transaksi perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus, dan diperoleh gambaran bahwa peserta didik masih memiliki kemampuan kognitif akuntansi yang rendah. Dikatakan demikian karena dari 79 peserta didik sebanyak 40% (30 peserta didik) telah mencapai nilai KKM sedangkan sebanyak 62% (49 peserta didik) masih belum mencapai nilai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang adalah 75. Kemampuan kognitif akuntansi yang dimaksud adalah gambaran mengenai keberhasilan peserta didik dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi dalam pelajaran akuntansi. Adapun kemampuan kognitif akuntansi yang hendak dicapai dirumuskan dalam kompetensi dasar yang ditetapkan oleh guru yang bersangkutan. Salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah peserta didik harus mampu mencatat transaksi keuangan perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus. Pada sekolah menengah kejuruan dengan kompetensi akuntansi, kompetensi dasar ini termasuk kedalam kompetensi yang

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

harus dikuasai peserta didik di kelas X. namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik kelas XI yang belum mampu mencatat transaksi keuangan perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus. Bila dikaitkan kompetensi dasar ini dengan tingkatan ranah kognitif menurut Anderson dan Krathwohl, berarti peserta didik harus mampu mengaplikasikan atau menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam memecahkan soal akuntansi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep akuntansi masih rendah.

Permasalahan pembelajaran akuntansi ini tentunya tidak dapat dibiarkan berlarut dan harus segera dilakukan upaya solusinya, yaitu bagaimana guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggugah minat peserta didik serta mampu meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik dengan metode yang tepat pada saat peserta didik sudah mulai jenuh mengikuti jalannya pelajaran. Belajar akuntansi memerlukan pemahaman yang baik. Oleh karenanya pemilihan metode mengajar yang tepat akan mempunyai andil yang besar didalam meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi. Metode pengajaran yang baik adalah metode yang mampu membuat peserta didik aktif melakukan berbagai macam kegiatan, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan tugas-tugas dan latihan-latihan kasus-kasus akuntansi yang diberikan guru. Apabila keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan latihan dilakukan secara sering dan teratur, maka dimungkinkan peserta didik tersebut akan memiliki kemampuan menerapkan konsep akuntansi lebih baik lagi jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran akuntansi yang dapat mengaktifkan peserta didik pada saat proses kegiatan belajar berlangsung, yaitu metode *drill* atau latihan dengan dibantukan media pembelajaran berupa permainan. *Drill* atau latihan dalam pelajaran akuntansi sangatlah diperlukan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran

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

akuntansi, aktivitas yang dilakukan siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat apa yang diterangkan guru, tetapi peserta didik harus berpartisipasi aktif melakukan praktek langsung apa yang sudah dipelajarinya sehingga peserta didik dapat memahami dan memiliki keterampilan dalam pelajaran akuntansi. Seperti yang dikemukakan oleh Ratna, T.S.W (2014: 93), bahwa tujuan pembelajaran akuntansi termasuk kedalam dimensi pengetahuan prosedural, artinya pengetahuan yang berusaha untuk menjawab pertanyaan tentang “bagaimana” yang bersifat “proses”, bukan “apa” yang bersifat “produk”, sehingga diperlukan proses mengulang melalui latihan-latihan dalam pembelajaran akuntansi.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar. Dan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan berupa permainan. Menurut Arief, S.S, dll (1984: 78) permainan merupakan salah satu media pendidikan yang dapat melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif, serta dengan permainan dapat membuat situasi belajar yang menyenangkan. Penelitian pendidikan akuntansi telah memasukkan banyak saran untuk meningkatkan pembelajaran aktif di kelas, termasuk bermain game (Haywood, McMullen, dan Wygal, 2004; Bee, Sarah & Hayes, D. C., 2005: 69). Menurut Bee, Sarah dan Hates, D. C (2005: 69) bermain game dapat memperkuat konsep yang diajarkan di kelas dan merupakan alat yang efektif untuk merangsang minat dan mengurangi kebosanan di kalangan siswa. Sedangkan selama ini, media yang digunakan berupa *job sheet* (lembaran kerja) yang dirasakan kurang dapat menciptakan situasi yang menyenangkan sehingga pembelajaran belum optimal.

Salah satu media pembelajaran permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah *Game of Business*. Media *game of business* merupakan salah satu permainan papan (*boardgame*) yang pada dasarnya merupakan permainan yang diadopsi dari permainan ular tangga. Permainan *game of business* ini pertama kali dirancang oleh Mindell Reiss Nitkin pada tahun 2011 untuk memudahkan peserta didik untuk memahami siklus akuntansi. Menggunakan media pembelajaran akuntansi *Game of Business* diduga mampu

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

meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik. Hal ini dikarenakan *game of business* yang menggunakan pembelajaran simulasi dan permainan, memiliki beberapa manfaat, diantaranya memperkuat inti konsep siklus akuntansi dan metodologinya dengan mengharuskan siswa untuk mengevaluasi peristiwa ekonomi, mencatat transaksi, menentukan neraca saldo, entri/memasukkan data penyesuaian, dan menciptakan laporan keuangan. Decoster dan Prater (1973) dalam Nitkin, M. R (2011: 132) menguraikan tiga keuntungan dari permainan dan simulasi, yaitu: (1) game sering menimbulkan sikap positif terhadap belajar dan mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran; (2) keterlibatan aktif merangsang pembelajaran; (3) permainan memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan dan menerapkan pembelajaran.

Selain metode dan media pembelajaran, aspek lain yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aspek psikologis peserta didik. Aspek psikologis yang diduga dapat mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik adalah tingkat *self-efficacy*. *Self-efficacy* dapat diartikan sebagai tingkat atau kekuatan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya sendiri untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah yang dihadapinya. *Self-efficacy* ini akan berdampak pada motivasi seseorang sehingga erat kaitannya terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar serta diduga mampu memperkuat atau memperlemah kemampuan menerapkan konsep akuntansi. Seorang peserta didik yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi, jika diberikan pembelajaran mereka akan berusaha keras menunjukkan kemampuannya untuk mencapai keberhasilan dan bertahan lebih lama ketika mereka menghadapi kesulitan. Sedangkan seseorang memiliki *self-efficacy* yang rendah cenderung akan menghindari untuk menyelesaikan tugas ataupun bersikap setengah hati dalam melaksanakannya dan mudah menyerah dalam menghadapi rintangan (Schunk, 1981; Schunk 1991: 208). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Xin Wu (2013: 74) menunjukkan bahwa *self-efficacy*, motivasi dan kepercayaan diri adalah predictor/penentu dari prestasi akademik siswa pada mata pelajaran kimia. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Firouzeh Sepehrian Azar (2013: 855) menunjukkan bahwa *self-efficacy* terhadap akademik adalah predictor yang

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

terbaik dan signifikan terhadap prestasi akademik. *Self-efficacy* mengacu kepada kemampuan seseorang untuk dapat melakukan suatu tindakan yang diperlukan untuk berhasil dalam tugasnya. Seperti yang dikemukakan oleh Piper dan Siegal (2000) dalam Akram, B & Ghazanfar, L (2014: 284) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* mempengaruhi: (1) kegiatan apa yang siswa pilih; (2) seberapa besar usaha mereka untuk terus maju; (3) bagaimana ketahanan mereka dalam menghadapi kesulitan. Moustafa Abd-Elmoteleb & Sudhir K. Saha (2013: 117) meneliti dengan sampel 272 mahasiswa pada Universitas Assiut, Mesir tentang pengaruh *self-efficacy* akademik sebagai mediator antara kondisi/iklim/situasi akademik dengan prestasi akademik pada mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi terhadap kondisi/iklim akademik dan *self-efficacy* akademik berkorelasi secara signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Berdasarkan hasil penelitiannya, bahwa siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi mempunyai kapasitas yang lebih tinggi untuk menerima tantangan dalam tugas, memiliki kemampuan yang lebih tinggi untuk mengatur/mengorganisasikan waktunya, menunjukkan tingkat kecemasan yang lebih rendah, lebih fleksibel untuk menggunakan strategi pembelajarannya, lebih tekun dalam menghadapi rintangan, dan lebih mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan/suasana pendidikan yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis *self-efficacy* peserta didik, yaitu peserta didik yang memiliki *self-efficacy* tinggi dan peserta didik yang memiliki *self-efficacy* rendah. Dan tinggi rendahnya *self-efficacy* peserta didik yang dimilikinya ini dapat mempengaruhi pilihan seseorang dalam pengaturan perilaku, banyaknya usaha mereka untuk menyelesaikan tugas, dan lamanya waktu mereka bertahan dalam menghadapi hambatan, yang pada akhirnya, *self-efficacy* ini mempengaruhi reaksi emosional seseorang, seperti kecemasan dan kesusahan, pola pikir dan keberhasilan menyelesaikan tugas seseorang. Sehingga dapat dikatakan untuk meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi diperlukan juga *self-efficacy*, dalam hal ini adalah *self-efficacy* akuntansi.

Sehingga *self-efficacy* ini pun merupakan salah satu karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk pelaksanaan penggunaan media GoB. Media permainan ini memiliki suatu tujuan yang harus

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

dicapai peserta didik, yaitu mencapai garis finish dan menyusun neraca saldo. Agar tujuan ini dapat tercapai diperlukan usaha dan keuletan peserta didik dalam pelaksanaannya. Semakin tinggi *self-efficacy*, semakin besar usaha dan daya tahan atau ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan akuntansi yang diberikan, sehingga berdampak pada kemampuan menerapkan konsep akuntansi yang optimal.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, factor-faktor yang diduga berhubungan dengan pencapaian kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, maka perlu diteliti lebih lanjut mengenai bagaimana pengaruh penerapan metode *drill* berbantuan media *Game of Business* dan tingkat *self-efficacy* akuntansi peserta didik terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi. Cara yang dilakukan adalah dengan membandingkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi antara peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Game of Business* (GoB) dengan yang menggunakan media *job sheet* (lembaran kerja) ditinjau dari tingkat *self-efficacy* akuntansi peserta didik. Media *job sheet* ini merupakan media yang biasa digunakan oleh guru yang bersangkutan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran siklus akuntansi. Adapun judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Media *Game of Business* Terhadap Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi Ditinjau Dari Tingkat *Self-Efficacy* Akuntansi Peserta Didik”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan beberapa permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran *Game of Business* (GoB) dan media *job sheet* (lembaran kerja) mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik?
2. Apakah *self-efficacy* akuntansi (SEA) mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik?

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

3. Apakah ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (*Game of Business* (GoB) dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji apakah penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran *Game of Business* (GoB) dan media *job sheet* (lembaran kerja) mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik.
2. Untuk mengkaji apakah tingkat *self-efficacy* akuntansi (SEA) mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik
3. Untuk mengkaji apakah ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (*Game of Business* (GoB) dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik?

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis bagi dunia pendidikan. Manfaat secara teoritis yang dapat diberikan yaitu penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau sumbangan pemikiran mengenai penggunaan media pembelajaran akuntansi, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi yang ditinjau dari tingkat *self-efficacy* akuntansi peserta didik pada konsep jurnal khusus serta memberikan manfaat untuk pengembangan inovasi pembelajaran akuntansi, baik di SMA maupun di SMK. Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini, yaitu:

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

- a. Media pembelajaran akuntansi GoB dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan memotivasi guru untuk terus berkreaitivitas dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didiknya.
- b. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran akuntansi GoB memberikan pengalaman terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi yang dilihat dari tingkat *self-efficacy* mereka, sehingga tidak ada lagi kecurangan dalam pembelajaran.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana penerapan media pembelajaran akuntansi Gob dan tingkat *self-efficacy* akuntansi peserta didik dapat meningkatkan kemampuan menerapkan konsep akuntansi, sehingga dapat memberikan data dan kajian bagi peneliti lain dalam penelitian yang relevan selanjutnya atau sebagai pembanding yang sedang dan akan dilakukan.

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