

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY ACCOUNTING GAMES* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DI SMK BINA WARGA BANDUNG

Reka Agnes Agustina,1400293

**Pembimbing : Dr. Kurjono, M.Pd/
Arvian Triantoro, S.Pd, M.Si**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SMK Bina Warga Bandung, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *monopoly accounting games* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Akuntansi. Metode yang menggunakan adalah metode eksperimen, dengan desain penelitian *Post-Test Only Control Grup Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan pengamatan pada seluruh populasi siswa kelas XII Akuntansi tahun ajaran 2018/2019 di SMK Bina Warga Bandung yang berjumlah 50 orang terdiri dari kelas kontrol sebanyak 20 orang dan kelas eksperimen 30 orang. Terdapat 7 sub indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar. Diperoleh hasil observasi menunjukkan tingkat keaktifan kelas eksperimen lebih tinggi 44,29% dibanding kelas kontrol, dengan pengujian hipotesis uji t diketahui $t_{hitung} 2,33 > t_{tabel} 1,67722$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan kelas yang menggunakan media pembelajaran *monopoly accounting games* dengan kelas yang tidak menggunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Monopoly Accounting Games*, Keaktifan Belajar

***THE EFFECT OF LEARNING MEDIA MONOPOLY ACCOUNTING GAMES ON
THE ACTIVENESS LERANING IN ACCOUNTING SUBJECT IN BINA
WARGA BANDUNG VOCATIONAL HIGH SCHOOL***

Reka Agnes Agustina,1400293

**Pembimbing : Dr. Kurjono, M.Pd/
Arvian Triantoro, S.Pd, M.Si**

ABSTRACT

This research was conducted in Bina Warga Bandung vocational high school, with the aim of knowing the influence of monopoly accounting games learning media on learning activeness in accounting subject. The method used is an experimental method, with a research design Post-Test Only Control Design Group. Data collection techniques using observation with observations on the entire population of students in class XII Accounting 2018/2019 school year in Bina Warga Bandung Vocational High School, amounting to 50 people consisting of 20 control classes and 30 experimental classes. There are 7 sub-indicators used to measure the level of learning activity. Obtained observations showed the level of activity of the experimental class was 44.29% higher than the control class, with the testing of the t test hypothesis known to be $2.33 > t_{(table)} 1.67722$, so it can be concluded that there are differences in classes using learning media monopoly accounting games with classes that don't use.

Key words: Learning Media, Monopoly Accounting Games, Learning Activity

