

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Belajar dan Teori Belajar Konstruktivisme.....	12
B. Media Pembelajaran.....	17
C. Pembelajaran Akuntansi.....	23
D. Media Pembelajaran <i>Monopoly Accounting Games</i>	25
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Monopoly Accounting Games</i>	25
2. Indikator Media Pembelajaran.....	26
E. Keaktifan Belajar.....	27
1. Pengertian Keaktifan Belajar.....	27
2. Klasifikasi Keaktifan Belajar.....	28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	29

4. Indikator Keaktifan Belajar.....	31
F. Penelitian Terdahulu.....	33
G. Kerangka Pemikiran.....	38
H. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE	
PENELITIAN.....	41
A. Metode dan Desain Penelitian.....	41
B. Operasional Variabel.....	42
C. Populasi dan Sampel atau Sumber Data Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Prosedur Eksperimen.....	44
F. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Gambaran Objek Penelitian.....	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	74
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. SIMPULAN.....	90
B. SARAN.....	9
0	
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Keaktifan Belajar Kelas XI AK SMK BW.....	3
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 3.1 <i>Post Test Only Control Group Design</i>	41
Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel Keaktifan Belajar.....	42
Tabel 3.3 Jumlah Sisa Kelas XI AK SMK Bina Warga.....	43
Tabel 3.4 Langkah-langkah Pelaksanaan.....	45
Tabl 3.5 Format Pengamatan Lembar Keaktifan Belajar.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Keaktifan Belajar.....	48
Tabel 4.1 Hasil Observasi Indkator Perhatian Siswa Terhadap Pelajaran.....	60
Tabel 4.2 Hasil Observasi Indikator Siswa Mampu Bertanya.....	62
Tabel 4.3 Hasil Observasi Indikator Siswa Mampu Menjawab.....	64
Tabel 4.4 Hasil Observasi Indikator Turut Serta Dalam Pembelajaran.....	65
Tabel 4.5 Hasil Observasi Bekerjasama dan Saling Membantu.....	67
Tabel 4.6 Hasil Observasi Mencatat dan Mengerjakan Soal.....	69
Tabel 4.7 Hasil Observasi Mampu Mempresentasikan.....	70
Tabel 4.8 Tingkat Perbedaan Keaktifan Belajar.....	72
Tabel 4.9 Tabel Penolon Keaktifan Belajar Selama Penerapan.....	76
Tabel 4.10 Perhitungan Z-Score Selama Menerapkan Media.....	77
Tabel 4.11 Daftar Frekuensi Keaktifan Selama Menerapkan Media.....	78
Tabel 4.12 Tabel Penlong Keaktifan Belajar Tanpa Menerapkan Media.....	80
Tabel 4.13 Daftar Frekuensi Keaktifan Tanpa Menerapkan Media.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	20
Gambar 4.1 Papan <i>Monopoly Accounting Games</i>	58
Gambar 4.2 <i>Read Card, Green Card, dan Bonus Card</i>	59
Gambar 4.3 Indikator Perhatian Siswa Terhadap Pelajaran.....	62
Gambar 4.4 Indikator Keaktifan Siswa Mampu Bertanya.....	63
Gambar 4.5 Indikator Siswa Mampu Menjawab.....	65
Gambar 4.6 Indikator Turut Serta Dalam Melaksanakan Tugas.....	67
Gambar 4.7 Indikator Bekerjasama dan Saling Membantu.....	68
Gambar 4.8 Indikator Mencatat dan Mengerjakan Soal.....	70
Gambar 4.9 Indikator Mampu Mempresentasikan.....	72
Gambar 4.10 Grafik Presenatsi Perbedaan Tingkat Keaktifan.....	73