

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

- Abdurahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Blajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- AICPA. (1941). *Committee on Terminology*. New York: AICPA Inc.
- AECT. (1977). *Definisi Teknologi Pendidikan* (satuan tugas definisi & terminologi AECT). Jakarta: Rajawali
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunnurahman.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:CV Alfabeta
- \_\_\_\_\_ (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:CV Alfabeta
- Azhar, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- \_\_\_\_\_ (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_ (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_ (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bell, R. C. (1980). *Board and table games from many civilization*. Mineola, New York: Dover
- B.R. Helgenhahn dan Matthew H. Olson. (2010). *Theories of Learning/ Teori Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Dahar, W.R. (2011). *Teori Teori Belaja & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- Dimiyanti dan Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Djamarah, Bahri, S. (2008). *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Djamarah, S B., dan Aswan, Z (2006) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_ (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, R.M. (1975). *Essentials of Learning for instruction*. New York: Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston
- Hamalik, O. (2005). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Hartono. (2008). *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran kooperatif*. Yogyakarta :pusataka pelajar
- Latuheru, JD. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jakarta: gaung persada press
- Miarso, Y.H. (2004). *Memahami Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muawana, U. (2008). *Konsep Dasar Akuntansi Dan Pelaporan Keuangan. Jilid Kedua*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Berkreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papan Sinar Sananti
- Mulyana, D. (2009) *Ilmu Komunikasi; suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2006. *Teknik Pembelajaran*. Balai Pustaka. Jakarta
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dierich, P dalam Sadirman A.M. (2006). *Interaksi, Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Priyati, N (2013). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta:PT Indeks
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Sadirman,A.M. (2008). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta.PT Rajagrafindo persada
- \_\_\_\_\_ (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta.PT Rajagrafindo persada
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientas Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psycholog:Theory and Practice*. Sixth Edition. Boston: Allyn dan Bacon
- Spiegel, M.R dan Stephens, L.J. (2007). *Statistika*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana. (2000). *Metode Statistika*. Bandung: PT Gramedia Pustaka Umum
- \_\_\_\_\_ (2004). *Metode Statistika*. Bandung.: PT Tarsito
- \_\_\_\_\_ (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- Sudjana, N (2009). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sina Baru Algesindo
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet
- \_\_\_\_\_ (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyanto, dkk. (2010). *Metodologi Riset: Manajemen Sumber Daya Manusia*. Malang:UIN-Maliki Pess
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syah, M. (2012). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Tata Laksana
- Wahab, R (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rraja Grafindo
- Warsono, S dkk (2008). *Akuntansi Dasar Untuk SMA/SMK*. Yogyakarta: Asgard Chapter
- Vygotsky. (1994). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambrige: Harvard University
- Yamin, M. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*.

#### **Sumber Jurnal :**

- Alsaaty, F.M .(2013). *The Ultizationing of Simulation Games to Enhance Student Learning in Colleges and Schools of Business: A Cas Study*. Vol.3 No. 2 Hal: 33
- Anggriamurti, R. A. (2009). *Pembelajaran Transformasi Geometri Dengan Pendekatan Konstruktivis Untuk Meningkatkan Penalaran Logis Sisw Kelas XII BPI 2 Bandung*. Vol 1 No 1 Hal: 25
- Daniel, L dkk. (2015) *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Moral Pada Remaja*.

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- Gupta, S. et. al (2016). *The Ppuzzle Game : A Novel Approach to Teaching Accounting*. Vol. 2
- Jayanto, I.D. & Sukirno. (2013). *Penerapan Pembelajaran TGT dengan Akuntapoli untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa MAN Yogyakarta III*. Vol 4. Hal : 106
- Bryant, L. et. al. (2014). *Can Playing Monopoly™ Enhance Learning For Property Students*. Vol 1
- Mardhani, A.W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Pramanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Vol.1 No. 1 Hal: 202
- Mardiana, S. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamnet (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean*. Vol 6 No.1
- Wijaya, N. dkk. (2016). *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*
- Purwaningsih, E. (2016). *Efektivitas Permainan Monopoly Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Vol 6 No 2 Hal: 88
- Shanklin, S.B. (2007). *Using The Monopoly Board Games As An In-Class Economic Simulation In tha Introductory Financial Accoung Course*. Vol. 4 No. 11 Hal : 69
- Shymansky, A. (1992). *Using Constructivist ideas to teach science teachers about constructivist ideas, or teachers are students too*. Journal OF Science Teacher Education.
- Subakti, Y.R. (2010). Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme. Dalam *Jurnal SPPS* . Vol. 24, No. 1. 23 halaman.

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

Tersedia:[https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/JurnalHistoria\\_vol24no1apri2010/PARADIGMAPEMBELAJARANSEJARAH\\_YRSubakti.pdf](https://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113/JurnalHistoria_vol24no1apri2010/PARADIGMAPEMBELAJARANSEJARAH_YRSubakti.pdf). [9 Maret 2018].

- Subroto, A. G. (2016). *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMAN Cicalengka Tahun Ajaran 2011/2016*. Vol. 3 No. 2 Hal: 49-54
- Supriyanto, dkk. (2010). *Metodologi Riset: Manajemen Sumberdaya Manusia*. Malang : UIN-Maliki Press
- Susilo (2015). *Penerapan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi pada siswa SMA*. Vol 2 No. 1. Hal: 84-97
- Wahyudi, S. (2013). *Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Macan-macanan Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Wiryantoro*". Vol 4. No. 2. Hal: 175-194
- Wan Mardiyatul Miza Wan Tahir dkk .(2016). *Use of Amazacc Brain teaser Card for Financial Accounting Classroom: Non-accounting Student*. Vol. 4 No.1 Hal: 24
- Yosephine. (2015). *Efektivitas Permainan Monopoli Terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA*. Vol. 1 No. 2. Hal: 126
- Yunita, I. (2017). *Perancangan Media board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial Tahun Ajaran 2016-2017*. Vol. 1 No.1. Hal: 119-126

### **Penelitian Skripsi :**

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- Seftiana, B. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Share Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi*. Program Studi Pendidikan Akuntansi.
- Mulyati, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Belajar*. Program Studi Pendidikan Akuntansi.
- Wulandari, E. (2012). *Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012*. Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
- Ulfiani, F. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Di SMK Pasundan 1 Bandung*. Program Studi Pendidikan Akuntansi.

#### **Internet :**

- Adhicipta. 2011. Board Games sebagai media belajar, [Online], tersedia: <http://www.adhicipta.com/board-games-sebagai-media-belajar/> . Diakses tanggal 21 Mei 2018
- Aries, E.F. (2009). Indikator Keaktifan Siswa yang dijadikan Indikator PTK, [Online], tersedia: <http://ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan-siswa-yan-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/> .Diakses 29 April 2018
- Belajar Psikologi. 2013. Macam-macam Teori Belajar. [Online], tersedia: <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-teori-belajar/> . Diakses 28 April 2018
- Chikhungunya. 2011. Definisi Game dan Jenis-jenisnya, [Online], tersedia:

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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

- <https://www.google.co.id/amp/s/chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/amp/> .  
Diakses tanggal 21 Mei 2018
- Haryanto. (2012). Pengertian Media Pembelajaran, [Online], tersedia <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> .  
Diakses 12 Mei 2018
- Sarjana.com. 2012. Pengertian Pendidikan, [Online], tersedia: <http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html> . Diakses tanggal 20 Mei 2018
- Scorviano, M. (2010). Sejarah *Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*, [Online], tersedia <http://www.tnol.co.id> .  
Diakses 23 Mei 2018
- Hadijah, S. 2017. Jadi Pintar Atur Keuangan dengan 5 Board Game Ini, [Online], tersedia: <https://www.google.co.id/amp/s/www.cermati.com/artikel/amp/jadi-pintar-atur-keuangan-dengan-5-board-game-ini> . Diakses 23 Mei 2018
- Suriyanto. 2009. Teori belajar konstruktivisme, [Online], tersedia: <https://www.google.co.id/amp/s/suriyanto200477.wordpress.com/2009/09/17/teori-pembelajaran-konstruktivisme/amp/> .  
Diakses 27 April 2018
- Zakky. 2018. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum, [Online], Tersedia: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/> . Diakses 1 Juni 2018

**Reka Agnes Agustina, 2018**

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

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