

ABSTRAK

Hery Syaerul Homan. NIM. 1102596. (2013). Pengaruh Media *Monopoly Accounting Game* terhadap Tingkat Aktivitas Belajar dan Karakter Jujur (Studi Eksperimen Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Ke Dalam Jurnal Umum Pada Peserta Didik Kelas X SMAK 1 BPK PENABUR Bandung). Pembimbing I : Prof. Dr. H. Eeng Ahman, MS. Pembimbing II : Dr. Rozmita Dewi Yuniarti, S.Pd., M.Si.

Akuntansi merupakan suatu bidang yang sarat dengan nilai kejujuran. Pembelajaran akuntansi seyogyanya menjadi wadah pembentukan karakter jujur. Selain itu, pembelajaran akuntansi sebaiknya lebih berorientasi kepada aktivitas belajar siswa. Namun, pada kenyataannya masih rendahnya pembentukan karakter jujur pada proses belajar mengajar dan masih rendahnya tingkat aktivitas belajar siswa SMAK 1 BPK PENABUR Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digunakannya media *monopoly accounting game* terhadap aktivitas belajar dan karakter jujur peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Alat tes yang digunakan adalah tes karakter jujur dan penilaian aktivitas belajar siswa. Selanjutnya digunakan statistik uji-t untuk menguji perbedaan perlakuan baik pada kelas eksperimen yang menggunakan media *monopoly accounting game* dan kelas kontrol yang menggunakan media latihan standar, maupun antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, yang pertama, terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly accounting game*. Kedua, tidak terdapat perbedaan karakter jujur sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media latihan standar. Ketiga, Peningkatan karakter jujur pada kelas yang menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media latihan standar. Keempat, Tingkat aktivitas belajar kelas eksperimen sesudah menggunakan media *monopoly accounting game* lebih tinggi daripada kelas kontrol sesudah menggunakan media latihan standar.

Kata Kunci : Media, *Monopoly Accounting Game*, Aktivitas Belajar, Karakter Jujur.

Hery Syaerul Homan. NIM 1102596. (2013). The Effect of Monopoly Accounting Game on Learning Activity Level and Honest Character (Experimental Study on Accounting Basic Competency of Recording Transaction into a Ledger on X Grade Students of SMAK 1 BPK PENABUR Bandung). Main Supervisor : Prof. Dr. H . Eeng Ahman, MS. Second Supervisor : Dr. Rozmita Dewi Yuniarti, S.Pd, M.Si.

Accounting is a field which is fully with value of honesty. Therefore, the learning should facilitate the building of honesty character and focus more on students' learning activities. However, it is apparent that the effort to build characters of honesty in teaching process and students' learning activities at SMAK 1 BPK PENABUR Bandung is still low. The study is aimed at investigating the influence of the use of monopoly accounting game as a media for student learning activities and on honesty character.

The method used in this research is quasi-experiment with non equivalent control group design. The testing tools are assessment on students' honesty and learning activities. T-test is employed to test the difference of attitude in the experiment classes in which monopoly accounting game is applied and the control classes which uses standard exercise media and both the experiment and control classes.

The result indicates that first, there is difference in honesty character prior to and after the use of monopoly accounting game. Second, in learning with standard exercise media, there is no difference in honesty character before and after learning. Third, the increase of honesty in classes that use monopoly accounting game is higher than in classes that use standard exercise. Fourth, the level of learning activity in experiment class after using monopoly accounting game is higher than that in control class which used standard exercise.

Keywords: character of honesty, learning activity, media, monopoly accounting game