

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	13
1.3 Tujuan Penelitian .....	13
1.4 Kegunaan Penelitian .....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>15</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	15
a. Pengertian Media Pengajaran .....	15
b. Perkembangan Media .....	16
c. Posisi Media Pembelajaran .....	16
c. Fungsi, Peran, Manfaat, dan Kegunaan Media Pembelajaran .	17
d. Jenis-jenis media .....	19
2.2 Media <i>Monopoly Accounting Game</i> .....	25
2.3 Karakteristik Pembelajaran Akuntansi .....	26
2.4 Teori Belajar .....	28
1. Teori Belajar Konstruktivisme .....	28
2. Teori Belajar Robert M. Gagne .....	29
2.5 Kajian Tentang Metode Latihan (Drill) .....	30
2.6 Aktivitas Belajar .....	33

2.7 Pembentukan Karakter Jujur .....	38
2.8 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	53
2.9 Kerangka Pemikiran .....	55
2.10 Hipotesis .....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
3.1 Metode Penelitian .....	60
3.2 Desain Penelitian .....	60
3.3 Subjek Penelitian .....	61
3.4 Prosedur Penelitian .....	62
3.5 Operasionalisasi Variabel .....	63
3.6 Alat Tes .....	64
3.7 Uji Alat Tes .....	65
3.8 Teknik Analisis Data .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Deskripsi Tempat Penelitian .....	77
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian .....	78
4.3 Hasil Penelitian .....	79
4.3.1 Analisis Data Karakter Jujur Pada Kelas Eksperimen .....	79
4.3.2 Analisis Data Karakter Jujur Pada Kelas Kontrol .....	82
4.3.3 Analisis Data <i>Gain Score</i> .....	85
4.3.4 Analisis Data Tingkat Aktivitas Belajar Setelah Perlakuan .....	90
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	94
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>108</b>
5.1 Kesimpulan .....	108
5.2 Saran .....	109

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

Hery Syaerul Homan, 2013

PENGARUH MEDIA MONOPOLY ACCOUNTING GAME TERHADAP TINGKAT AKTIVITAS BELAJAR DAN KARAKTER JUJUR

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