

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.1 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Proses Belajar Mengajar	8
2.1.1 Pengertian Proses Belajar Mengajar	8
2.1.2 Sasaran Proses Belajar Mengajar	9
2.2 Karakteristik Pembelajaran Akuntansi	10
2.2.1 Akuntansi dan pembelajaran Akuntansi	10
2.2.2 Proses Akuntansi	12
2.2.3 Ruang Lingkup Akuntansi di SMA	12
2.3 Persepsi Siswa	13
2.3.1 Pengertian Persepsi	13
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	14
2.3.3 Kegunaan Persepsi Siswa dalam Keberhasilan Belajar	15
2.4 Metode Pemberian Tugas	17
2.4.1 Pengertian Metode Pemberian Tugas	17
2.4.2 Tujuan Pemberian Tugas	19

2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pemberian Tugas	20
2.5 Prestasi Belajar	21
2.5.1 Pengertian Prestasi Belajar	21
2.5.2 Pengukuran Prestasi Belajar	24
2.5.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	25
2.5.4 Keterkaitan Persepsi Siswa terhadap Metode Pemberian Tugas dalam Peningkatan Prestasi Belajar	26
2.6 Kerangka Pemikiran	27
2.7 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Operasionalisasi Variabel	32
3.3 Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Pengujian Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Tinjauan Umum SMA Negeri 6 Bandung	46
4.1.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 6 Bandung	46
4.1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 6 Bandung	47
4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian	48
4.2.1 Gambaran Umum Variabel Persepsi Siswa tentang Metode Pemberian Tugas	48
4.2.2 Gambaran Umum Variabel Prestasi Belajar	54
4.3 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	57
4.3.1 Analisis Data	57
4.3.2 Pengujian Hipotesis	60

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

