

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN TEORETIK	
A. Deskripsi Konseptual	10
1. Motivasi Belajar	10
2. Media Pembelajaran	28
B. Hasil Penelitian yang Relevan	59

C. Kerangka Teoretik.....	61
D. Perumusan Hipotesis	65
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	66
B. Waktu dan Tempat Penelitian	66
C. Metode Penelitian.....	66
D. Populasi dan Sampling.....	68
E. Teknik Pengumpulan data.....	69
F. Teknik Analisis Data.....	77
G. Hipotesis Statistik.....	79
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	80
1. Motivasi Belajar yang menggunakan Ular Tangga.....	80
2. Motivasi Belajar yang menggunakan LCD Proyektor.....	83
B. Pengujian Hipotesis.....	86
C. Pembahasan.....	88
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100
RIWAYAT HIDUP.....	195

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Instrumen Penelitian Ujicoba.....	100
2	Data Hasil Ujicoba	105
3	Langkah Perhitungan Uji Validitas Variabel X	108
4	Data Hasil Perhitungan Uji Validitas Skor Butir dengan skor total.....	109
5	Perhitungan Kembali Hasil Ujicoba Variabel X Valid.....	110
6	Data Hasil Ujicoba Reliabilitas Variabel X	113
7	Instrumen Penelitian Final Motivai Belajar	115
8	Data Mentah Motivasi Belajar yang Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi...	119
9	Data Mentah Motivasi Belajar yang Menggunakan Media LCD Proyektor	122
10	Perbandingan Data Motivasi Belajar	125
11	Perhitungan rata-rata, varians dan Simpangan Baku Motivasi Belajar yang Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi	126
12	Perhitungan rata-rata, varians dan Simpangan Baku Motivasi Belajar yang Menggunakan Media LCD Proyektor.....	128

13	Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Motivasi Belajar yang Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi	130
14	Grafik Histogram Motivasi Belajar yang Menggunakan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi...	131
15	Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Motivasi Belajar yang Menggunakan Media LCD Proyektor	132
16	Grafik Histogram Motivasi Belajar yang Menggunakan Media LCD Proyektor	133
17	Perhitungan Pengujian Normalitas Variabel X_1	134
18	Langkah Perhitungan Pengujian Normalitas Variabel X_1	135
19	Perhitungan Pengujian Normalitas Variabel X_2	136
20	Langkah Perhitungan Pengujian Normalitas Variabel X_2	137
21	Perhitungan Pengujian Homogenitas dengan Rumus F	138
22	Perhitungan Pengujian Hipotesis dengan T-test	139
23	Cara Menentukan Sampel	140
24	Tabel R Product Moment.....	141
25	Luas Di Bawah Lengkungan Kurve Normal dari 0-Z.....	142
26	Nilai Kritis L untuk Liliefors	143
27	Nilai-nilai untuk distribusi F	144
28	Tabel Nilai dalam distribusi T	148
29	Surat Pengantar Untuk Penelitian	149
30	Surat Keterangan Penelitian.....	150

31	Time Schedule Pelaksanaan Pembelajaran	151
32	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi ...	153
33	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menggunakan Media LCD Proyektor	158
34	Buku Panduan Permainan Ular Tangga	163
35	Papan Permainan Ular Tangga.....	167
36	Alat Permainan Ular Tangga.....	168
37	Kartu Soal Permainan Ular Tangga	169
38	Kartu Jawaban Permainan Ular Tangga.....	173
39	Jawaban Latihan Soal.....	180
40	Handout Materi dan Latihan Soal Ular Tangga Akuntansi ...	181
41	Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi 1	186
42	Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi 2	187
43	Foto Kegiatan Belajar Mengajar yang menggunakan Media Pembelajaran melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi.....	188
44	Foto Kegiatan Belajar Mengajar yang menggunakan Media LCD Proyektor	189
45	Analisis Indikator Variabel X_1	191
46	Analisis Indikator Variabel X_2	192

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
I.1	Ketuntasan Belajar Hitung Dagang.....	4
III.1	Proses Pengambilan Jumlah Sampel.....	69
III.2	Kisi-kisi Instrumen.....	73
III.3	Skala Penilaian untuk Instrumen Penelitian Variabel Y	74
IV.1	Distribusi Frekuensi Variabel X1	80
IV.2	Penilaian Responden Variabel X1	82
IV.3	Distribusi Frekuensi Variabel X2	83
IV.4	Penilaian Responden Variabel X2	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
II.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	31
IV.1	Histogram Frekuensi Motivasi Belajar Siswa yang menggunakan Media Pembelajaran melalui Permainan Ular Tangga	81
IV.2	Histogram Frekuensi Motivasi Belajar Siswa yang menggunakan Media Pembelajaran melalui LCD Proyektor	84