

ABSTRAK

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI**

Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Depok

Prisca Fandhita
Universitas Sanata Dharma
2017

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Pengujian dilakukan pada kelas eksperimen yang dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Depok. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis komparatif dengan uji t dan uji *Mann-Whitney*.

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh: 1) motivasi belajar kelas kontrol mengalami penurunan rata-rata skor sebesar 3,2, 2) motivasi belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata skor 5,9, 3) prestasi belajar kelas kontrol mengalami penurunan rata-rata skor sebesar 4, dan 4) prestasi belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor 12.

Hasil analisis komparatif motivasi belajar yang diperoleh: 1) tidak ada perbedaan motivasi belajar awal sebelum perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,614), 2) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,019), 3) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000), 4) terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan kontrol (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000), dan 5) terdapat perbedaan yang signifikan selisih motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000).

Hasil analisis komparatif prestasi belajar yang diperoleh: 1) terdapat perbedaan prestasi belajar awal sebelum perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,022), 2) tidak terdapat perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,096), 3) terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000), 4) terdapat perbedaan prestasi belajar sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000), dan 5) terdapat perbedaan yang signifikan selisih prestasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil analisis komparatif maka disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING PLAYING SNAKE AND LADDER GAME AS A MEDIUM FOR IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT IN ACCOUNTING

An Experimental Research among the Tenth Grade Students of Accounting Departement of SMK Negeri 1 Depok

Prischa Fandhita
Sanata Dharma University
2017

This research aims to find the effectiveness of using snake and ladder game as a medium for improving students' learning motivation and achievement. The test was done on the experimental group which was compared with control groups.

The research was conducted among the tenth grade students of Accounting Departement of SMK Negeri 1 Depok. The data gathering was done by applying questionnaires and tests. The result of the data was analyzed by using descriptive analysis and comparative analysis with t-test and Mann-Whitney.

According to the result of descriptive analysis obtained: 1) learning motivation in control group decreased on the average score of 3,2; 2) learning motivation experimental group increased on the average score of 5,9; 3) the achievement of control group decreased on the average score of 4; and 4) the achievement of experimental group increased on average score of 12.

The result of comparative learning motivation analysis obtained: 1) both of control group and experimental group do not have any different learning motivation before being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,614); 2) there is a significant different learning motivation between control group and experimental group after given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,019); 3) there is a significant difference of experimental group's learning motivation between before and after being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,000); 4) there is a difference of control group's learning motivation between before and after being given the treatment (sig. 2-tailed value is 0,000; and 5) there is a significant difference of learning motivation gained between control group and experimental group (Sig. 2-tailer value is 0,000).

The result of comparative achievement analysis obtained: 1) a different learning achievement between control group and experimental group before given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,022; 2) both of control and experimental group do not have any different learning achievement after being given the treatmen (Sig. 2-tailed value is 0,096); 3) a significant difference of experimental group's learning achievement between before and after being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,000); 4) a difference of control group's learning achievement between before and after being given the treatment (sig. 2-tailed value is 0,000); and 5) a significant difference of learning achievement gained between control group and experimental group (Sig. 2-tailed value is 0,000).

Based the result of descriptive analysis and comparative analysis can be concluded that using playing snake and ladder game as a learning medium is effective for improving students' learning motivation and learning achievement in Accounting.