

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN AKUNTANSI

Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman

Riska Dwi Anita  
Universitas Sanata Dharma  
2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas 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 YPKK 2 Sleman. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan komparatif dengan uji t.

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh: 1) motivasi belajar kelas control mengalami penurunan rata-rata skor sebesar 0,73; 2) motivasi belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 1,85; 3) prestasi belajar kelas control mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 12,67; 4) prestasi belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 14,44.

Hasil analisis komparatif motivasi belajar diperoleh: 1) tidak ada perbedaan motivasi belajar awal sebelum perlakuan pada kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,099); 2) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar sesudah perlakuan pada kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000); dan 3) terdapat perbedaan yang signifikan selisih motivasi belajar antara kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000).

Hasil analisis komparatif prestasi belajar yang diperoleh: 1) tidak terdapat perbedaan prestasi awal sebelum perlakuan pada kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,811); 2) terdapat perbedaan prestasi belajar sesudah perlakuan pada kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000); 3) terdapat perbedaan yang signifikan selisih prestasi belajar antara kelas control dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,000).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil 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 LADDERGAME AS A MEDIUM FOR IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT IN ACCOUNTING**

*An Experimental Research among the Tenth Grade Students of SMK YPKK 2 Sleman*

*Riska Dwi Anita  
Sanata Dharma University  
2018*

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

*The research was conducted among the tenth grade students of Accounting Department of SMK YPKK 2 Sleman. 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.*

*According to the result of descriptive analysis obtained: 1) learning motivation in control group increased the average score of 0,73; 2) learning motivation experimental group increased the average score of 1,85; 3) the achievement of control group increased the average score of 12,64; 4) the achievement of experimental group increased average score of 14,44.*

*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 0,099); 2) there is a significant different learning motivation between control group and experimental group after being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,000); 3) there is a significant difference of learning motivation gained between control group and experimental group (Sig. 2-tailed value is 0,000).*

*The result of comparative achievement analysis obtained: 1) both of control and experimental group do not have any different learning before being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,811); 2) a different learning achievement between control group and experimental group after being given the treatment (Sig. 2-tailed value is 0,000); 3) a significant different of learning achievement gained between control group and experimental group (Sig. 2-tailed value is 0,000).*

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