

ABSTRAK

Anindiati Praminto Putri (2015). Penggunaan Modul dan Permainan “Kode” Pada Kunci Gembok Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Pokok Bahasan Peluang Di SMK Putra Tama Bantul Tahun Ajaran 2015/2016. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan 1) prestasi belajar dan 2) motivasi belajar siswa antara menggunakan modul dan metode permainan “kode” pada kunci gembok dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pokok bahasan peluang dengan kompetensi dasar mendeskripsikan kaidah pencacahan, permutasi, dan kombinasi di kelas XI Akuntansi tahun 2015 dan XI Akuntansi tahun sebelumnya di SMK Putra Tama Bantul.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif-kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi tahun 2015 yang terdiri dari 20. Data prestasi belajar siswa diperoleh dari data hasil tes akhir siswa dan data motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil kuesioner dan wawancara. Analisa data prestasi belajar siswa yang dilakukan adalah uji-t menggunakan program SPSS dengan langkah sebagai berikut: uji normalitas, uji kesamaan variansi, dan uji rata-rata *Independent Sample t-Test*. Analisa data motivasi belajar siswa yang dilakukan adalah analisa kualitatif berdasarkan wawancara dan analisa kuesioner menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan 1) tidak terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang signifikan antara menggunakan modul dan metode permainan kode pada kunci gembok dan metode pembelajaran konvensional (metode ceramah) pada pokok bahasan peluang dengan kompetensi dasar mendeskripsikan kaidah pencacahan, permutasi, dan kombinasi di kelas XI Akuntansi dengan tahun sebelumnya di SMK Putra Tama Bantul. Hal ini terlihat pada uji-t bahwa harga $Sig. (2 - tailed) = 0,112 > 0,05$. 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara menggunakan modul dan metode permainan kode pada kunci gembok dengan metode pembelajaran konvensional pada pokok bahasan peluang dengan kompetensi dasar mendeskripsikan kaidah pencacahan, permutasi, dan kombinasi di kelas XI Akuntansi dengan tahun sebelumnya di SMK Putra Tama Bantul. Hal ini terlihat pada uji-*Mann Whitney* bahwa harga $Sig. (2 - tailed) = 0,000 < 0,05$.

Kata kunci: Metode pembelajaran permainan “kode” pada kunci gembok, prestasi belajar, motivasi belajar.

ABSTRACT

Anindiati Praminto Putri (2015). The Use of Modules and Game “Code” On The Padlock as a media to improve motivation and achievement on the subject of opportunities in SMK Putra Tama of Bantul Academic Year 2015/2016. Mathematics Studi Program. Department of Mathematics and Natural Science Education. Faculty of Teachers Training and Education. Sanata Dharma University of Yogyakarta.

The purposes of this research are determine whether or not differences in 1) achievement and 2) student motivation among game “code” on the padlock methods and the conventional learning on the subject of opportunities with basic competencies describe the rules of enumeration, permutations, and combinations of Accounting XI in 2015 and previous year in SMK Putra Tama of Bantul.

The type of study used in this study is descriptive qualitative-quantitative research. The population of this research is Accounting XI with 20 students. Student achievement data obtained from data on final test results of students and students' motivation to learn the data obtained from the questionnaire and interviews . Student achievement data analysis that is done is the t-test using SPSS with the following steps : normality test, variance in common , and the average test Independent Sample t - Test . Data analysis conducted students' motivation is a qualitative analysis based on interviews and questionnaire analysis using the Mann - Whitney test.

The results show 1) there is no difference in student achievement significantly between using modules and the game code on a padlock and conventional teaching methods (lecture) on the subject of opportunities with basic competence describing the rules of enumeration , permutations and combinations in class XI Accounting by year SMK Putra Tama earlier in Bantul . This can be seen on the t-test that prices Sig. (2 - tailed) = 0.112 > 0.05 . 2) There are differences between the students motivation to use modules and the method in the game code padlock with conventional teaching methods in the subject odds with the basic competencies describe the rules of enumeration , permutations and combinations in class XI Accounting with the previous year at SMK Putra Tama Bantul . This can be seen on the t-test that prices Sig. (2 - tailed) = 0.000 < 0.05 .

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keywords : Method of learning modules and the game "code " on the padlock ,
academic achievement , motivation to learn .

