

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

Asavia Bulan Marie
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 melalui studi eksperimen dengan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Depok. Data diperoleh dari 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 3,90, 2) motivasi belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata skor 4,17, 3) Prestasi belajar kelas kontrol mengalami penurunan rata-rata skor 1, dan 4) prestasi belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata skor 15,67.

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 0,113), 2) ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,030), 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) tidak terdapat perbedaan prestasi belajar awal sebelum perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,149), 2) tidak terdapat perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol (*Sig. 2-tailed* sebesar 0,646), 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 analisis komparatif disimpulkan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

ABSTRACT**THE EFFECTIVNESS OF USING MEDIA OF SNAKE GAME LADDERS FOR IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT IN ACCOUNTING**

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

*Asavia Bulan Marie
Sanata Dharma University
2017*

This research aims to find out the effectiveness of using media of snake game ladders for improving students' learning motivation and achievement. The test is done by doing an experiment with control group.

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 with t-test and Mann-Whitney.

A descriptive analysis of the results obtained: 1) control class learning motivation has decreased the average score: 3.90; 2) experiment class learning motivation increases average score: 4.17; 3) Accomplishment of the control class learning experience decreases in the average score of 1 and 4) experiment class learning achievements increase average score: 15.67.

The results of the comparative analysis of the learning motivation obtained: 1) differences in motivation study before treatment on the control class and a class experiment (Sig 2-tailed of 0.113); 2) there is a significant difference in motivation study after treatment on the control class and a class experiment (Sig 2-tailed of 0.030); 3) a significant difference in motivation study before and after treatment in the classroom experiment (Sig 2-tailed of 0.000); 4) a difference in motivation study before and after the control treatment (Sig 2-tailed of 0.000); and 5) a significant difference between learning motivation difference control and experimental classes (Sig 2-tailed of 0.000).

The results of the comparative analysis of the acquired learning achievements: 1) there is no difference in the learning achievements before the treatment on the control class and a class experiment (Sig 2-tailed of 0.149); 2) there is no difference in the learning achievements before and after the treatment on the control class (Sig 2-tailed of 0.646); 3) there is a significant difference of achievement learning before and after treatment in the classroom experiment (Sig 2-tailed of 0.000); 4) There is a difference in learning achievements after the treatment on the control class and a class experiment (Sig 2-tailed of 0.000); and 5) there is a significant difference between the learning achievements of the difference between the control and experimental classes (Sig 2-tailed of 0.000).

Based on the results of the descriptive analysis and comparative analysis can be concluded that inconclusive media snake game ladders is effective for increasing motivation and learning achievements of students on the subjects of accounting.