

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN HITUNG DAGANG (STUDI PADA SMK
NEGERI 14 JAKARTA)**

**NILAM AYU
8155090302**



**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri
Jakarta**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
KONSENTRASI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN EKONOMI DAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2013**

***THE RELATION BETWEEN USING LEARNING MEDIA OF
SNAKE AND LADDERS GAME AND LEARNING MOTIVATION
ON TRADE CALCULATION SUBJECT
(STUDY IN STATE OF VOCATIONAL SCHOOL 14 JAKARTA)***

**NILAM AYU
8155090302**



Skripsi is Written as Part Of Bachelor Degree in Education Accomplishment

***STUDY PROGRAM OF ECONOMICS EDUCATION
CONCENTRATION IN ACCOUNTING EDUCATION
DEPARTEMENT OF ECONOMICS AND ADMINISTRATION
FACULTY OF ECONOMICS
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
2013***

ABSTRAK

NILAM AYU. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Akuntansi terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Hitung Dagang (Studi Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 14 Jakarta. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. Mei 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi dan motivasi belajar pada mata pelajaran hitung dagang pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 14 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan dua kelompok perbandingan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling. Sampel penelitian diambil sebanyak 61 siswa maka berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel diambil 51 siswa.

Data motivasi belajar diperoleh dengan menggunakan instrumen berbentuk skala likert. Kemudian dihitunglah reliabilitasnya dengan menggunakan rumus alpha cronbach. Hasil reliabilitas variabel X sebesar 0,94. Hal ini membuktikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji perbedaan dua rata-rata (uji-t). Uji persyaratan data dilakukan dengan uji normalitas data dengan liliefors, uji homogenitas data dengan uji F.

Hasil normalitas data untuk variabel X_1 , menghasilkan L_{hitung} (Lo) sebesar 0,1441 dibandingkan dengan L_{tabel} (Lt) pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah 25 sampel yaitu 0,173, maka $Lo < Lt$. Hal ini berarti data variabel X_1 berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data untuk variabel X_2 , menghasilkan L_{hitung} (Lo) sebesar 0,1476 dibandingkan dengan L_{tabel} (Lt) pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah 26 sampel yaitu 0,173, maka $Lo < Lt$. Hal ini berarti data variabel X_2 berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas data adalah F tabel yang bernilai 1,96 dan t hitung bernilai 1,11. Maka $F_{hitung} < F$ tabel. Hal ini berarti kedua data memiliki varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rata-rata, didapat T hitung 2,12 dan T_{tabel} yang bernilai 1,68 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil perhitungan tersebut dapat memberikan kesimpulan dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran hitung dagang.

ABSTRACT

Nilam Ayu. *The Relation between Using Learning Media of Snake and Ladders Game and Learning Motivation on Trade Calculation Subject (Study In State Of Vocational School 14 Jakarta)*. Skripsi, Jakarta: Economics Education Studies Program, Concentration In Accounting Education, Department Of Economics And Administration, Faculty Of Economics, State University Of Jakarta. May 2013.

This study aimed to find out whether there is a the relation of learning motivation which used learning media of snake and ladders game and projector lcd on trade calculation subject in state of vocational school (SMK) 14 Jakarta.

This study aims to determine whether there is difference between students' motivation to learn using instructional media through playing snakes and ladders game and LCD projectors in trade calculation subjects in class X Accounting SMK Negeri 14 Jakarta. The research method used experimental method using a two-group comparison.

The sampling technique used purposive sampling technique. The research samples are 61 students and based on the table determining the number of samples, they are only 51 students.

Data obtained using an instrument is a form of questionnaire with likert scale for the variable X (Learning Motivation). Then reliability process using Cronbach alpha formula. The results of the X variable reliability of 0.94. This proves that the instrument is valid and reliable. The data analysis technique used is the test of the difference between two average (t-test). Test data requirements done liliefors normality test data, test data homogeneity of test F.

The results of the normality of the data for the variable X_1 , generating Lvalue (Lo) of 0.1441 compared to Ltable (Lt) at the 0.05 significance level by the number of 25 samples is 0.173, then the $Lo < Lt$. It means that the data were normally distributed variable X_1 . While normality test data for variable X_2 , produces Lvalue (Lo) of 0.1476 compared to Ltable (Lt) at the 0.05 level by the number of 26 samples is 0.173, then the $Lo < Lt$. It means that the data were normally distributed variable X_2 .

The results of homogeneity test data is Ftables 1.96 and Fvalue is 1,11. So $Fvalue < F$ table. It means that both the data have a homogeneous variance. Then test the difference between two average count obtained T-value 2.12 and T-Table is 1.68 then $T-value > T-Table$. The results of these calculations can provide the conclusions of this study that there is a difference in learning motivation between students who uses the media of learning through playing snakes and ladders accounting and using media LCD projector.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran melalui Permainan
Ular Tangga Akuntansi Pada Mata Pelajaran Hitung Dagang

Nama : Nilam Ayu

No. Reg : 8155090302

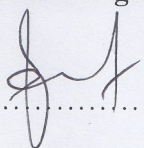
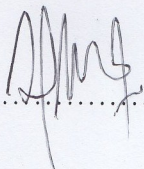
Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ekonomi



Drs. Dedi Purwana, ES, M.Bus

NIP. 1967 1207 199203 1001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Santi Susanti, S.Pd, M.Ak</u> NIP. 19770113 200501 2002	Ketua		22 Juli 2013
2. <u>Susi Indriani, M.S.Ak</u> NIP. 19760820 200912 2001	Sekretaris		24 Juli 2013
3. <u>Dra. Sri Zulaihati, M.Si</u> NIP. 19610228 198602 2001	Penguji Ahli		5 Juli 2013
4. <u>Dr. Mardi, M.Si</u> NIP. 19600301 198703 1001	Pembimbing I		24 Juli 2013
5. <u>Ati Sumiati, S.Pd, M.Si</u> NIP. 19790610 200801 2028	Pembimbing II		22 Juli 2013

Tanggal Lulus: 5 Juli 2013

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Peguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan sebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, Juli 2013

Yang membuat pernyataan



Nilam Ayu

No.Reg. 8155090302

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas semua nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bimbingan, saran dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Mardi, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang penuh kesabaran dan kerelaan hati telah berkenan memberikan bimbingan dan petunjuk
2. Ati Sumiati, S.Pd, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan telah banyak memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.
3. Dr. H. Kasmina, M.Sc, selaku Kepala Sekolah SMKN 14 Jakarta dan seluruh guru SMKN 14, atas izin dan kesediannya membantu Peneliti selama melakukan penelitian, Priyantoro, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Hitung Dagang, atas izin dan kesediannya membantu Peneliti selama melakukan penelitian.
4. Drs. Dedi Purwana, M.Bus, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta, Drs. Nurdin Hidayat, MM, M.Si, selaku Ketua Jurusan

Ekonomi dan Administrasi, Dr. Saparudin SE, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Santi Susanti, S.Pd., M.Ak selaku Ketua Konsentrasi Pendidikan Akuntansi dan Ketua Penguji, Sri Zulaihati, S.Pd, M.Si dosen Metodologi Penelitian dan Pendalaman Metodologi Penelitian serta selaku Dosen Penguji Ahli dan Dra. Leti Latifah selaku Pembimbing Akademik atas bimbingan dan nasihat serta motivasi yang telah diberikan selama menempuh masa studi akademik.

5. Mama dan papa serta adik-adikku, yang telah banyak memberikan perhatian dan dukungan baik moril maupun materil. Semoga Allah menjaga kalian dalam kebaikan dan kasih-Nya.
6. Atika, Elisa, Nurhasanah, Imas, Sinta Mashfufah, Siti Nurjanah dan teman-temanku di Pendaki angkatan tahun 2009 yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan penulisan ini tidak lepas dari kesalahan dan juga kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan saran dan kritik yang bersifat membangun

Jakarta, Juli 2013

Peneliti