

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI**

(Studi Eksperimen Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka)

Devita Alna Sahara

Pembimbing : Dr. Kurjono, M.Pd / Arvian Triantoro, S. Pd, M.Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi setelah menggunakan media permainan ular tangga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain penelitiannya adalah *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purposive*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Majalengka. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian kuesioner tentang motivasi belajar siswa di kelas XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Majalengka sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Pengujian statistik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas data dan pengujian hipotesis. Teknik pengolahan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan prosentase 44%, dan prosentase siswa dengan kategori rendah sebesar 23%. Hasil pengujian hipotesis (uji t) pada taraf kepercayaan 95% dengan hasil $t_{hitung} (5,596) > t_{tabel} (1,995)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar.

**THE EFFECT OF USING SNAKES AND LADDERS GAME LEARNING MEDIA
ON STUDENTS' MOTIVATION IN ACCOUNTING LEARNING
(Experimental Study Class XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka)**

Devita Alna Sahara

Supervisors : Dr. Kurjono, M.Pd / Arvian Triantoro, S. Pd, M.Si

ABSTRACT

This study aimed to determine whether there was an increase in student's motivation in learning accounting after using the snakes and ladders game media. The method used in this study was an experimental method. Furthermore, the research design applied was one group pretest posttest design. The population of this study were students of class XII IPS SMA Negeri 1 Majalengka. The sampling technique used purposive sampling. The samples of this study were students of class XII IPS 2. For data collection, questionnaires about learning motivation were given to students in class XII IPS 2 SMA Negeri 1 Majalengka, before and after learning session with the snakes and ladders game media. The method used to examine this issue was descriptive statistic. Statistical tests used in this research was the normality test and hypothesis test. Data processing technique which used was aided by Microsoft Excel. The results of data analysis process showed that students motivation in experiments class was tended in high category with 44% percentage, and percentage of students motivation which tended in low category was 23%. The result of hypothesis test at 95% confidence level, which showing result $t_{counted} (5,596) > t_{table} (1,995)$ revealed that there was an increase in student learning motivation in accounting learning after using the snakes and ladders game media.

Keyword: Learning Media, Snakes and Ladders Game, Motivation in Learning.