

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR**
(Studi eksperimen pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung tahun
2013/2014 pada standar kompetensi memproses entri jurnal)

Fitri Kurnia Nur Jamilah
Pembimbing : Leni Yuliyanti, S.Pd, MM

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi yang diterapkan pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 11 Bandung pada standar kompetensi memproses entri jurnal.

Penelitian ini berawal dari sebuah fenomena yang terjadi di SMKN 11 Bandung mengenai hasil belajar siswa kelas X Akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sebuah data berupa nilai ulangan harian pada mata pelajaran Akuntansi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *posttest only control design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X Akuntansi, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X Akuntansi 2 dan sebagai kelas kontrol adalah kelas X Akuntansi 3. Pengujian hipotesis menggunakan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 81,50, sedangkan rata-rata nilai pada kelas kontrol 72,03. Perhitungan uji t dua arah pada dk 63 dan taraf kepercayaan 95% menunjukkan t_{hitung} 3,5602 dan t_{tabel} 1,9983 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar

**THE EFEECT OF USING MONOPOLY GAME IN ACCOUNTING
LEARNING TO LEARNING ACHIEVEMENT**

*(Experimental Studi in students of X Accounting 2 SMK Negeri 11 Bandung
2013/2014 on competency standards processing journal entries)*

Fitri Kurnia Nur Jamilah
Counsellor : Leni Yuliyanti, S.Pd, MM

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the effect of using monopoly game to learning result in accounting subject who applied in the class of X Accounting 2 SMKN 11 Bandung on competency standards processing journal entries.

This research based from the phenomena happened in SMKN 11 Bandung which the learning result of the student from X Accounting can be said still low. This is indicated by the score of daily test. The method used in this research is quasi experimental method with posttest only control design. The population in this research are all of X Accounting classes, while the sample in this research is X Accounting 2 and X Accounting 3, and the technique of sampling used is purposive sampling. As the experimental class is class X Accounting 2 and as the control class is X Accounting 3. The hypothesis was tested by using the t test.

The result showed that the average of student learning achievement in the experimental class 81,50, while the average of student learning achievement in the control class 72,03. A calculating of t-test on dk 63 and 95% level of confidence showed that t-count 3,5602 and t-table 1,9983 so that reject H_0 and accept H_1 . Thus it can be concluded that the monopoly game affect learning achievement.

Keywords : Monopoly Game, Learning Result