

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI DAN BUKU
PELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
PRODUKTIF SISWA KELAS X JURUSAN AKUNTANSI SMK
NEGERI 8 JAKARTA**

**ATIKA
8105091569**



**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
2012**

***THE DIFFERENCE OF LEARNING OUTCOMES BETWEEN
USING OF MONOPOLY GAME AND SCHOOLBOOK LEARNING
MEDIA IN PRODUCTIVE ACCOUNTING LESSON STUDENTS OF
CLASS X OF ACCOUNTING MAJOR IN SMK NEGERI 8 JAKARTA***

**ATIKA
8105091569**



*Skripsi is Written as Part of Bachelor Degree in Education Accomplishment in
Faculty of Economic State University of Jakarta*

***STUDY PROGRAM OF ECONOMIC EDUCATION
CONCENTRATION IN ACCOUNTING EDUCATION
DEPARTMENT OD ECONOMIC AND ADMINISTRATION
FACULTY OF ECONOMIC
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
2012***

ABSTRAK

ATIKA. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta.* Skripsi, Jakarta: Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran di Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan terhitung sejak bulan Februari sampai dengan Maret 2013.

Hipotesis penelitian ini adalah: “Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 8 Jakarta. Teknik pengambilan sampel adalah teknik acak (*random sampling*) dengan sampel berjumlah 51 siswa.

Uji persyaratan analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Pada sampel siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli (kelas X AK 2) diperoleh $L_{hitung} (0,1096) < L_{tabel} (0,1772)$, serta pada sampel siswa yang menggunakan media buku pelajaran (kelas X AK 3) diperoleh $L_{hitung} (0,1669) < L_{tabel} (0,1738)$. Hal itu berarti kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji Homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan Uji-F yaitu dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} dan diperoleh bahwa varians data adalah homogen. Karena $F_{hitung} (1,79) < F_{tabel} (1,97)$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua sampel adalah homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-T dimana dihasilkan $t_{hitung} (1,91) > t_{tabel} (1,68)$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pelajaran. Dari penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: “Terdapat Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dan Buku Pelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Produktif Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Smk Negeri 8 Jakarta.”

ABSTRACT

ATIKA. *The Difference of Learning Outcomes Between Using Of Monopoly Game and Schoolbook Learning Media In Productive Accounting Lesson Students Of Class X Of Accounting Major In SMK Negeri 8 Jakarta. Script, Jakarta: Economic and Administration Major, Faculty of Economic, State University of Jakarta. 2013.*

The purpose of this research is to determine whether there is a significant difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media in Accounting Major of SMK Negeri 8 Jakarta. This research was carried out for two months, started from February until March 2013.

Hypotesis of this research is: "there is a significant difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media". The research method that be used is experimental method. The research population are class X students in Accounting Major of SMK Negeri 8 Jakarta. The sampling technique is random sampling with sample by the number of 51 students.

Prerequisite Analisis test had been done before Hypotesis test, those are normality test and homogeneity test. Normality test is counted by using Lilliefors test. For students that using monopoly game learning media (class of X AK 2) is obtained $L_{count} (0,1096) < L_{table} (0,1772)$, and for students that using schoolbook learning media (class of X AK 3) is obtained $L_{count} (0,1669) < L_{table} (0,1738)$. It means both samples come from normally distributed population. Homogeneity variance test is done with using F-Test with comparing F_{count} and F_{table} then it is obtained that the variance of data are homogen. Because $F_{count} (1,79) < F_{table} (1,97)$ therefore H_0 is accepted and H_a is rejected. It shows that the variance of both samples are homogen. Hypotesis test is done with using T-Test where the result is $t_{count} (1,91) > t_{table} (1,68)$ therefore zero hypotesis (H_0) is rejected. It means there is difference of learning outcomes between students that using monopoly game learning media and schoolbook media. From those research above, researcher make a conclusion that : "There Is Difference of Learning Outcomes Between Using Of Monopoly Game and Schoolbook Learning Media In Productive Accounting Lesson Students Of Class X Of Accounting Major In SMK Negeri 8 Jakarta."