

## ABSTRAK

Rossa Yulianasari. K7414044. **UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *GAME KAHOOT* DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Desember 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Game Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa SMK Negeri 1 Karanganyar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Uji validitas data pada penelitian yaitu menggunakan validitas isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari penerapan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Game Kahoot* yang dibuktikan dengan hasil *paired sample t-test*,  $t_{hitung} = 10,5536$  yang lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,03011$  (sig, 0,000). Selain itu juga dilakukan analisis deskriptif keefektifan berdasarkan hasil angket dan diperoleh angka 77,43%. Angka ini termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* berbantuan *Game Kahoot* dalam pembelajaran Komputer Akuntansi secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa di SMK Negeri 1 Karanganyar.

**Kata Kunci:** *Inquiry Discovery Learning*, *Game Kahoot*, Motivasi Belajar