

## PENGARUH PENERAPAN MODEL GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA SPIN OR SKIP TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI PESERTA DIDIK

Citra Nailus Sa'ida Rahma<sup>1\*</sup>

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[citranailussr@gmail.com](mailto:citranailussr@gmail.com)

Sri Sumaryati<sup>2</sup>

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta

[srisumaryati@staff.uns.ac.id](mailto:srisumaryati@staff.uns.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of implementing a game-based learning model assisted by spin or skip media on the achievement motivation of financial and institutional accounting students. Quantitative research using quasi experiment research methods with a sample of 71 students from a population of 105 students. Sampling was conducted using the cluster random sampling technique. The research instrument employed was a achievement motivation questionnaire which was then analyzed using the prerequisite analysis test, namely the normality test using the Kolmogorov-Smirnov test and the homogeneity test using the Levene-Statistics test. Hypothesis testing was conducted using an independent sample t test. The results of the independent sample t-test indicated that there was a statistically significant effect of applying game based learning with the help of spin or skip media on students' achievement motivation. The independent sample t-test yielded the value of t-statistics = 2,098 with a significance value of 0.040, which was less than the 0.05 threshold.*

**Keywords:** *Game-based learning, Spin or Skip, Achievement Motivation*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model *game-based learning* berbantuan media spin or skip terhadap motivasi berprestasi peserta didik Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *Quasi Experiment* dengan sampel sebanyak 71 peserta didik dari populasi 105 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi berprestasi yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic. Uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji independent sample t-test terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *game-based learning* dengan bantuan media spin or skip terhadap motivasi berprestasi peserta didik. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai t hitung = 2,098 dengan signifikansi  $0,040 < 0,05$ .

**Kata kunci:** *Game-based Learning, Spin or Skip, Motivasi Berprestasi*

## PENDAHULUAN

Motivasi berprestasi adalah pendorong utama yang memberi arah bagi individu dalam menilai sukses dan gagal (Elliot & Sommet, 2023). Motivasi ini meningkatkan produktivitas, kualitas kerja, dan pencapaian target secara konsisten (Mertayasa & Wijaya, 2023; Purba dkk., 2023). Motivasi berprestasi berdampak positif dan signifikan terhadap kinerja individu, membantu mencapai tujuan ambisius, bekerja keras, dan berinovasi dalam mencari solusi yang lebih baik (Ula, 2019). Hallinger (dikutip Birhasani dkk., 2022) menyatakan bahwa motivasi berprestasi mendorong individu untuk bertekad meraih kesuksesan dan bertahan menghadapi tantangan sehingga dapat membedakannya dengan individu lain.

Motivasi berprestasi sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang termotivasi dapat menikmati pembelajaran dan menggunakan strategi yang lebih efektif, sementara yang kurang termotivasi menghadapi kesulitan dalam belajar dan partisipasi di kelas (Cetinkaya, 2019; ElAdl & Saad, 2019; Titrek, 2018;). Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi berprestasi sangat penting bagi peserta didik dalam mencapai prestasi akademik dan non akademik di sekolah yang menjadi indikator keberhasilan belajar (Sa'adah & Ariati, 2020). Peserta didik dengan motivasi berprestasi akan belajar lebih keras, meningkatkan peluang meraih nilai tinggi (Da Costa dkk., 2022).

Penelitian Karaman dan Watson (2017) menunjukkan bahwa tingkat motivasi

berprestasi peserta didik di Amerika Serikat (39,86) lebih tinggi dibandingkan peserta didik internasional dari negara-negara seperti Cina, Arab Saudi, dan lainnya (37,53). Perbedaan skor disebabkan oleh faktor karakteristik, budaya, dan keyakinan peserta didik terhadap prestasi dan motivasi. Sementara di Malang, rata-rata motivasi berprestasi peserta didik adalah 11,47 (Da Costa dkk., 2022). Sebagian besar motivasi berprestasi peserta didik adalah rata-rata (69%), diikuti 21% tingkat tinggi dan 10% rendah.

Peserta didik dengan motivasi berprestasi rata-rata disebabkan oleh rendahnya minat akademis, kurangnya dukungan orang tua dan guru, terbatasnya fasilitas, dan kurangnya afirmasi positif. Peserta didik dengan motivasi rendah juga kurang mampu memahami kebutuhan internal untuk mencapai tujuan sedangkan peserta didik bermotivasi tinggi memahami pentingnya prestasi dan mau terlibat tanpa bergantung pada stimulus eksternal seperti pujian atau hadiah.

Studi Sitanggang dkk. (2018) menunjukkan bahwa motivasi berprestasi peserta didik di SMK Negeri 1 Martapura masih rendah. Peserta didik cenderung menyontek tugas dari teman, datang ke sekolah hanya untuk absen, dan kurang memahami tujuan pendidikan. Hal ini juga terjadi di SMK Negeri 1 Pekanbaru (Pratiwi dkk., 2023). Sebagian besar peserta didik kurang fokus saat pembelajaran, seperti berpura-pura mencatat, menggambar, atau bermain ponsel. Guru perlu terus mengingatkan peserta didik tentang tugas, karena hanya sedikit yang mengerjakan dengan serius.

Hasil observasi di salah satu SMK di Boyolali menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki motivasi berprestasi yang cukup karena hanya 25% peserta didik yang aktif mencari umpan balik. Peserta didik dengan motivasi rendah cenderung memiliki ekspektasi prestasi yang rendah, sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal dan kurang serius dalam mengerjakan tugas. Motivasi berprestasi peserta didik rendah disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Guru merasa nyaman dengan model pembelajaran yang sudah sering digunakan sehingga tidak mengeksplorasi model pembelajaran lain. Selain itu, peserta didik mengaku kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan, seperti powerpoint, buku paket, papan tulis, dan proyektor.

Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pengelolaan kelas dengan model dan gaya mengajar yang bervariasi, menciptakan suasana belajar interaktif, serta memberikan hiburan (Lisman dkk., 2022). *Game-based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengakomodasi strategi tersebut. Model ini mengajak partisipasi aktif peserta didik sambil memberikan hiburan. *Game-based learning* juga dapat meningkatkan motivasi berprestasi, seperti yang ditemukan oleh Partovi dan Razavi (2019) serta Winantha dan Setiawan (2020). Peserta didik yang menggunakan *game based learning* berbasis komputer menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan yang mengikuti model pembelajaran tradisional.

Menurut Winantha dan Setiawan

(2020), *game-based learning* menciptakan pembelajaran yang substansial dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi peserta didik. *Game based learning* menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan, melibatkan peserta didik secara fisik dan verbal dalam kegiatan pembelajaran dengan memahami tujuan yang ingin dicapai.

Penerapan *game-based learning* melibatkan penggunaan media pembelajaran, yaitu alat atau bahan yang mendukung kegiatan pembelajaran (Batubara, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung bagi guru dalam menyampaikan materi dan menarik perhatian peserta didik (Mashuri, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital semakin meningkat akibat pembelajaran jarak jauh selama pandemi dan perkembangan dunia digital yang pesat. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan persiapan matang dapat membangkitkan semangat peserta didik (Adiasti, 2021).

Penelitian Kusmiyati (2021) menunjukkan bahwa model *game-based learning* dengan media pembelajaran jenga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenga adalah permainan menumpuk balok kayu berwarna dan bernomor, di mana pemain harus mencegah tumpukan roboh. Permainan ini kemudian diadopsi sebagai media pembelajaran dalam model *game-based learning*, yaitu spin or skip, yang menggunakan jenga dan laman [spinhewheel.io](http://spinhewheel.io). Media pembelajaran spin or skip menggunakan balok kayu tanpa warna dan angka, hanya bertuliskan kata spin dan skip sebagai pengganti kartu pertanyaan

(Sari, 2017). Pemain yang mendapatkan balok spin akan memainkan spinner digital yang berisi pertanyaan, penambahan atau pengurangan poin, serta tantangan. Pemain yang mendapatkan balok skip dapat terus melanjutkan permainan.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji “Pengaruh Model Game-based Learning dengan Media Spin or Skip terhadap Motivasi Berprestasi Peserta Didik”. Adapun indikator motivasi berprestasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rasa tanggung jawab, menerima umpan balik, berani mengambil risiko, dan manajemen waktu (Smith et al., 2019).

#### METODE

Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu jenis *probability sampling* dengan jumlah populasi sebesar 105 peserta didik kelas XI jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK di Boyolali. Kelas eksperimen menerima perlakuan model *game-based learning* berbantuan media spin or skip, sedangkan kelas kontrol menerapkan model dan media yang umum digunakan di sekolah yaitu *problem-based learning* dengan media *powerpoint*.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Uji validasi instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Uji coba dilakukan kepada 34 peserta

didik SMK di Boyolali dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil hasil motivasi berprestasi sebelum dan sesudah penerapan model game-based learning berbantuan media spin or skip yang dilakukan pada 36 peserta didik kelas eksperimen dan 35 peserta didik kelas kontrol jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di salah satu SMK di Boyolali.

### Deskripsi Data Motivasi Berprestasi Sebelum Perlakuan (Pretest)

Data ebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 4.1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Sebelum Perlakuan**

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
n	36	35
Rata-rata	156,53	156,49
Nilai Terendah	123	120
Nilai Tertinggi	185	175
Standar Deviasi	16,707	13,373
Variansi	279,113	178,845

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen yang terdiri dari 36 peserta didik memiliki rata-rata 156,53 sedangkan kelas kontrol dengan

35 peserta didik memiliki rata-rata 156,49. Hal tersebut menunjukkan rata-rata data motivasi berprestasi sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir setara karena selisihnya hanya 0,04. Kelas eksperimen memiliki nilai terendah 123 dan tertinggi 185, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai terendah 120 dan nilai tertinggi 175. Motivasi berprestasi kelas kontrol sebelum perlakuan lebih tersebar dibanding kelas eksperimen karena memiliki nilai standar deviasi yang lebih kecil ( $13,373 < 16,707$ ) dengan selisih 3,334. Sementara itu, nilai variansi kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 279,113 dan 178,845 dengan selisih 100,268

Adapun deskripsi data motivasi berprestasi sebelum perlakuan dapat disajikan secara lebih rinci berdasarkan indikatornya, seperti pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Data Indikator Motivasi**

Statistik	Kelas Eksperimen			
	Rasa Tanggung Jawab	Menerima Umpan Balik	Berani Mengambil Resiko	Manajemen Waktu
n	12	8	11	10
Rata-rata	46,194	31,806	43,139	35,389
Nilai Terendah	30	24	32	25
Nilai Tertinggi	57	38	53	44
Standar Deviasi	6,164	4,268	5,314	4,531
Variansi	37,989	18,218	28,237	20,530

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

**Tabel 3. Deskripsi Data Indikator Motivasi Berprestasi Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol**

Statistik	Kelas Eksperimen			
	Rasa Tanggung Jawab	Menerima Umpan Balik	Berani Mengambil Resiko	Manajemen Waktu
n	12	8	11	10
Rata-rata	45,6	31,4	43,914	35,571
Nilai Terendah	35	23	32	22
Nilai Tertinggi	53	37	54	41
Standar Deviasi	5,270	4,263,4578	5,089	4,526
Variansi	27,776	11,953	25,904	20,487

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Tabel menunjukkan bahwa menerima umpan balik rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 31,806/40, disusul berani mengambil risiko (43,139/55), lalu rasa tanggung jawab (46,194/60), dan yang terendah yaitu manajemen waktu (35,389/50). Tabel 3 menunjukkan bahwa berani mengambil risiko memiliki rata-rata tertinggi pada kelas kontrol yaitu 43,914/55, disusul menerima umpan balik (31,4/40), lalu rasa tanggung jawab (45,6/60), dan yang terendah manajemen waktu (35,571/50). Distribusi indikator motivasi berprestasi sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut:

**Gambar 1. Distribusi Indikator Motivasi Berprestasi Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen**



(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

**Gambar 2. Distribusi Indikator Motivasi Berprestasi Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol**



(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Gambar 1 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa dibandingkan indikator motivasi berprestasi yang lain, menerima umpan balik menjadi indikator tertinggi yang diraih peserta didik sebelum perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dengan persentase sebesar 79,51%, sedangkan pada kelas kontrol adalah berani mengambil risiko dengan persentase sebesar 79,84%. Sementara itu, indikator motivasi berprestasi terendah yang diraih pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan adalah manajemen waktu, dengan persentase masing-masing sebesar 70,78% dan 71,14%.

**Deskripsi Data Motivasi Berprestasi Sesudah Perlakuan (Posttest)**

Data motivasi berprestasi sesudah perlakuan merupakan data yang diambil setelah peserta didik menerima perlakuan. Tabel 4 menyajikan deskripsi data motivasi berprestasi peserta didik sesudah perlakuan pada kedua kelas tersebut.

**Tabel 4. Hasil Analisis Deskriptif Sesudah Perlakuan**

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
n	36	35
Rata-rata	180,17	171,14
Nilai Terendah	142	143
Nilai Tertinggi	205	205
Standar Deviasi	18,603	17,605
Variansi	346,086	309,950

((Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Tabel 4 menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki rata-rata motivasi berprestasi sesudah perlakuan yaitu 180,17 dan 171,14. Kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih unggul dibanding

kelas kontrol dengan selisih 9,02. Data terendah kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 142 dan 143. Sementara itu, nilai tertinggi data motivasi berprestasi kelas eksperimen sama besar dengan kelas kontrol, yaitu pada nilai maksimal 205. Data motivasi berprestasi sesudah perlakuan pada kelas kontrol lebih bervariasi karena nilai standar deviasinya lebih rendah (17,605) dibanding kelas eksperimen (18,603) dengan selisih 1. Nilai variansi kelas eksperimen (346,086) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (309,950) dengan selisih sebesar 36,136.

Adapun deskripsi data motivasi berprestasi sesudah perlakuan dapat disajikan secara lebih rinci berdasarkan indikatornya, seperti pada Tabel 5 dan Tabel 6 berikut

**Tabel 5. Deskripsi Data Indikator Motivasi Berprestasi Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen**

Statistik	Kelas Eksperimen			
	Rasa Tanggung Jawab	Menerima Umpan Balik	Berani Mengambil Resiko	Manajemen Waktu
n	12	8	11	10
Rata-rata	52,806	35,694	49,333	42,333
Nilai Terendah	38	24	39	29
Nilai Tertinggi	60	40	55	50
Standar Deviasi	5,595	3,970	4,957	6,094
Variansi	31,304	15,761	24,571	37,143

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

**Tabel 6. Deskripsi Data Indikator Motivasi Berprestasi Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol**

Statistik	Kelas Eksperimen			
	Rasa Tanggung Jawab	Menerima Umpan Balik	Berani Mengambil Resiko	Manajemen Waktu
n	12	8	11	10
Rata-rata	50	34,429	47,029	39,686
Nilai Terendah	33	27	39	31
Nilai Tertinggi	60	40	55	50
Standar Deviasi	6,660	3,424	4,780	6,120
Variansi	44,353	11,723	22,852	37,457

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Tabel 5 menunjukkan bahwa berani mengambil risiko memiliki rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 49,333/55, disusul menerima umpan balik (35,694/40), lalu rasa tanggung jawab (52,806/60), dan yang terendah manajemen waktu (42,333/50). Tabel 6 menunjukkan bahwa menerima umpan balik memiliki rata-rata tertinggi pada kelas kontrol yaitu 34,429/40, disusul berani mengambil risiko (47,029/55), lalu rasa tanggung jawab (50/60), dan yang terendah manajemen waktu (39,686/50). Selain itu, berdasarkan nilai standar deviasi, data indikator manajemen waktu lebih tersebar pada kelas eksperimen, sedangkan data indikator rasa tanggung jawab lebih tersebar pada kelas kontrol. Adapun distribusi indikator motivasi berprestasi sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar 3 dan Gambar 4 berikut:

**Gambar 3. Distribusi Indikator Motivasi Berprestasi Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan**



(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

**Gambar 4. Distribusi Indikator Motivasi Berprestasi Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan**

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)



Gambar 3 dan Gambar 4 menunjukkan bahwa dibandingkan indikator motivasi berprestasi yang lain, berani mengambil risiko menjadi indikator tertinggi yang diraih peserta didik sesudah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dengan persentase sebesar 89,70%, sedangkan pada kelas kontrol adalah menerima umpan balik dengan persentase sebesar 86,07%. Sementara itu, indikator motivasi berprestasi terendah yang diraih pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan adalah manajemen waktu, dengan persentase masing masing sebesar 84,67% dan 79,37%.

**Uji Prasyarat Analisis**

**Uji Normalitas**

Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov Smirnov menggunakan bantuan SPSS versi 25. Data penelitian berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka data penelitian demografi > 0,05, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas pada motivasi berprestasi peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 7 berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Kategori	Data	$\alpha$	Sig	Keterangan
Kelas	Pretest	0,05	0,200	Normal
Eksperimen	Posttest	0,05	0,200	Normal
Kelas	Pretest	0,05	0,200	Normal
Kontrol	Posttest	0,05	0,129	Normal

Berdasarkan Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal karena tingkat signifikansi (sig) yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kontrol melebihi 0,05, baik pada pretest maupun posttest. Tingkat signifikansi data motivasi berprestasi pretest maupun posttest kelas eksperimen yang diperoleh yaitu 0,200. Sementara itu pada kelas kontrol, tingkat signifikansi data motivasi berprestasi yang diperoleh pada pretest dan posttest sebesar 0,200 dan 0,129.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian dari dua atau lebih kelompok berada dalam kondisi sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Perhitungan uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene Statistic* pada SPSS dengan nilai signifikansi based on mean 0,05. Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest motivasi berprestasi kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 8 berikut:

**Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas**

Kategori	$\alpha$	Sig	Keterangan
Pretest	0,05	0,112	Homogen
Posttest	0,05	0,969	Homogen

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Tabel 8 menyajikan hasil uji homogenitas

dengan nilai signifikansi (sig) based on mean pada data *pretest* adalah  $0,112 > 0,05$  dan data *posttest* adalah  $0,969 > 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol tersebut bersifat homogen.

**Uji Hipotesis**

Data pada penelitian ini diketahui berdistribusi normal dan bersifat homogen setelah dilakukan uji prasyarat sehingga dapat dilakukan uji hipotesis. Berikut merupakan hipotesis dalam penelitian ini:

H0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan model *game-based learning* berbantuan media *spin or skip* terhadap motivasi berprestasi peserta didik.

H1 = Terdapat pengaruh penerapan model *game-based learning* berbantuan media *spin or skip* terhadap motivasi berprestasi peserta didik.

Uji hipotesis yang digunakan adalah independent sample t-test menggunakan SPSS dengan nilai signifikansi 0,05. Jika dalam perhitungan diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  maka H0 ditolak. Hasil dari uji independent sample t-test disajikan pada Tabel 9 berikut:

**Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis**

		T-Test	
		t	Sig (2-tailed)
Motivasi Berprestasi	<i>Equal variances assumed</i>	2,098	0,040
	<i>Equal variances not assumed</i>	2,100	0,039

(Sumber: Data primer yang diolah, 2024)

Table 9 menunjukkan data output uji independent sample t-test dengan nilai t hitung = 2,098 dan nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$

( $0,040 < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu terdapat pengaruh penerapan model *game-based learning* berbantuan media *spin or skip* terhadap motivasi berprestasi peserta didik.

### Pembahasan

Berdasarkan perhitungan uji *independent sample t-test* diperoleh hasil bahwa penerapan model *game-based learning* berbantuan media *spin or skip* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi berprestasi peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,040, yang berada dibawah nilai signifikansi 0,05. Selain itu, rata-rata skor *posttest* motivasi berprestasi peserta didik kelas eksperimen sebesar 180,17, melampaui skor kelas kontrol yaitu 171,14.

Peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan, diberikan *pretest* berupa angket motivasi berprestasi pada awal pertemuan. Selanjutnya, peserta didik kembali mengisi angket tersebut pada akhir pembelajaran sebagai bentuk *posttest* setelah perlakuan diberikan. Data sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diterima kemudian dilakukan uji prasyarat sebelum uji hipotesis yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* sebagai uji hipotesis. Hasil yang diperoleh adalah nilai  $t$  hitung = 2,098 dengan signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,04 < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan model *game-based learning* berbantuan media *spin or skip* terhadap motivasi berprestasi peserta didik.

Model *game-based learning* (GBL) berbantuan media pembelajaran *spin or skip* yang diterapkan dalam pembelajaran kelas eksperimen menciptakan adanya interaksi yang lebih aktif antarpeserta didik ataupun dengan guru. Interaksi yang terjadi menimbulkan hubungan saling memengaruhi satu dengan yang lain (Tambun, 2023) karena peserta didik mengetahui akan adanya kompetisi (permainan) pada pembelajaran yang dilaksanakan. Keinginan untuk memenangkan permainan mencerminkan keinginan untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki yang menandakan munculnya motif/kebutuhan akan prestasi (*nAch*) dalam teori kebutuhan McClelland dengan menjadi lebih unggul dibanding yang lainnya (McClelland, 1987). Pada aspek pendidikan, *nAch* menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan akademik dengan memberikan energi dan mengarahkan peserta didik untuk meraih prestasi (Steinmayr et al., 2019).

Proses pembelajaran yang berlangsung dalam penelitian ini menerapkan model GBL dengan bantuan media *spin or skip*. Media tersebut menggunakan permainan jenga *spin or skip* yang mengombinasikan unsur tradisional balok kayu jenga dan unsur digital dari laman *spinner (spinhewheel.io)*. Permainan ini mendorong peserta didik lebih kompetitif, aktif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan menerapkan pengetahuan yang dimiliki (Kusmiyati, 2021). Atmosfer pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan (Mukhooyaroh et al., 2022). Jenga menjadi salah satu media yang efektif untuk memotivasi

peserta didik dalam pelaksanaan model game-based learning (Astuti, 2021) karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan.

Proses pembelajaran dengan model GBL yang berlangsung terdiri dari 6 tahapan, yaitu memilih permainan, penjelasan konsep, aturan, memainkan permainan, menyimpulkan pengetahuan, dan refleksi (Sholikhatun, 2023) dilaksanakan dalam 3 pertemuan tatap muka. Pertemuan pertama dilaksanakan dengan memaparkan materi mengenai posting jurnal penutup ke dalam buku besar. Permainan *spin or skip* terkait materi tersebut selanjutnya dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan ketiga membahas materi penyusunan neraca saldo setelah penutupan yang dilanjutkan dengan menerapkan permainan *spin or skip*.

Pada tahap memilih permainan, guru memilih dan menentukan permainan yang akan diterapkan dalam pelaksanaan model GBL sebelum memasuki ruang kelas. Kedua, penjelasan konsep. Peserta didik menerima penjelasan terkait permainan *spin or skip* secara garis besar meliputi konsep awal, tujuan, dan tantangan yang perlu dihadapi. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur, yaitu posting jurnal penutup dan penyusunan neraca saldo setelah penutupan dengan metode diskusi dan tanya jawab. Implementasi materi pelajaran dalam permainan *spin or skip* menuntut peserta didik untuk benar benar memahaminya.

Ketiga, aturan. Peserta didik menerima penjelasan mengenai sistem dan peraturan permainan secara lebih detail melalui

pemutaran video animasi dengan harapan pada tahap

selanjutnya yaitu memainkan permainan dapat berjalan dengan lancar. Keempat, memulai permainan. Permainan dimulai ketika peserta didik telah memahami seluruh peraturan permainan dan konsep materi pembelajaran yang telah diberikan. Peserta didik berdiskusi menentukan strategi untuk memenangkan permainan dan membagi tugas masing-masing anggota dalam kelompok yang telah dibentuk.

Kelima, menyimpulkan pengetahuan. Peserta didik membuat rangkuman tentang apa yang telah dipelajari serta menyimpulkannya bersama dengan guru. Keenam, refleksi. Pada tahap terakhir, peserta didik bersama guru melakukan refleksi secara lisan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran. Refleksi selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Pada tahap ini, guru juga mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan dan penguatan materi sebelum mengakhiri proses pembelajaran.

Sehubungan dengan penerapan model GBL berbantuan media *spin or skip* dalam pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur, terdapat empat indikator motivasi berprestasi yang diukur menurut Smith et al. (2019) yaitu rasa tanggung jawab, menerima umpan balik, berani mengambil risiko, dan manajemen waktu. Kemampuan motivasi berprestasi tertinggi yang dimiliki peserta didik pada kelas eksperimen adalah menerima umpan balik ketika sebelum perlakuan dan berani mengambil

risiko setelah perlakuan, sedangkan kemampuan terendah adalah manajemen waktu. McClelland (1987) menyebutkan bahwa untuk mencapai kepuasan pribadi, individu dengan nAch akan melakukan sesuatu dengan lebih baik. Oleh karena itu, peserta didik harus berani menerima risiko yang ada.

Selama memainkan permainan, secara berkelompok peserta didik dapat menghadapi hasil yang tidak sesuai dengan harapan ataupun rencana, seperti pemilihan balok spin or skip

yang keliru, kerja sama kelompok yang buruk, kesulitan mengerjakan soal, atau bahkan kalah karena merobohkan menara spin or skip. Seluruh anggota kelompok akan berdiskusi terlebih dahulu sebelum mengambil keputusan karena individu dengan nAch akan memperhitungkan risikonya dengan cermat (Smith et al., 2019), sesederhana menentukan balok mana saja akan diambil, siapa yang mengambil, dan siapa yang mengerjakan soal. Setiap keputusan tersebut tentu mengandung risiko yang harus ditanggung bersama. Sementara itu, GBL menuntut peserta didik untuk dapat manajemen waktu dengan baik sehingga setiap tantangan yang ada dapat terselesaikan dengan baik. Akan tetapi, bagi peserta didik yang kesulitan melakukan manajemen waktu tentu akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tantangan yang ada dibanding peserta didik lain.

Penerapan model GBL yang telah dilakukan dalam penelitian ini terbukti mampu membangun motivasi berprestasi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh

Sari (2017) juga menunjukkan peningkatan motivasi peserta didik dalam pembelajaran GBL. Peserta didik menjadi lebih kooperatif, komunikatif, fokus, peduli terhadap sesama, dan berani mengambil risiko. Penerapan GBL dapat meningkatkan kreativitas dan konsentrasi peserta didik, mendukung pembelajaran yang aktif, dan melakukan trial and error (Partovi & Razavi, 2019). Peserta didik belajar bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan mengoreksi satu sama lain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Winantha & Setiawan, 2020). Tantangan yang ada selama permainan berlangsung mendorong peserta didik untuk belajar juga tentang rasa tanggung jawab (Dhawo dkk., 2022), menerima umpan balik (Sholikhatun, 2023), berani menerima risiko (Hidayat, 2018), dan manajemen waktu (Varlitya & Riska, 2023).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ditemukan adanya pengaruh penerapan game based learning dengan bantuan media spin or skip terhadap motivasi berprestasi peserta didik. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai nilai t hitung = 2,098 dengan signifikansi  $0,040 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata motivasi berprestasi peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan yaitu model *game-based learning* berbantuan media spin or skip memiliki motivasi berprestasi yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Saran yang diberikan adalah pihak sekolah dapat mengarahkan guru untuk lebih berkreasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Model *game-based learning* dengan bantuan media *spin or skip* dapat menjadi pertimbangan pihak sekolah untuk digunakan agar peserta didik memiliki motivasi berprestasi. Guru dapat menerapkan model *game-based learning* dalam pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur ataupun pembelajaran yang lain sesuai sesuai topik yang akan dipelajari. Sementara itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan lingkup yang lebih luas dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiasti, N. (2021). Penggunaan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(2), 101-110. <https://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v3i1.1822>
- Astuti, N. T. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan jenga modifikasi untuk materi ipa macam-macam gaya dan pemanfaatannya kelas IV SDN Lenteng Agung 03. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 83–95. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4802>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatwa Publishing.
- Birhasani, M., Sulaiman, & Metroyadi. (2022). Correlation between principal instructional leadership, achievement motivation and teacher performance through job satisfaction in state elementary schools in Kandangan District, Hulu Sungai Selatan Regency. *International Journal of Social Science and Human Research*, 5(6), 2457-2564. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i6-71>
- Cetinkaya, T. (2019). The analysis of academic motivation and career stress relationships of the students in department of physical education and sport. *International Education Studies*, 12(4): 24-35. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n4p24>
- Da Costa, A., Rachmawati, I., & Laksana, E. P. (2022). Investigating the need for achievement among junior high school students. *ProGCouns (Journal of Professionals in Guidance and Counseling)*, 3(2), 50-58. <https://doi.org/10.21831/progcouns.v3i2.53822>
- Dhawo, M. S., Chrismilasari, L. A., & Tutpai, G. (2022). Pengembangan game-based learning (gbl) pada mata kuliah falsafah dan teori keperawatan. *Caritas Fraternitas: Jurnal Kesehatan*, 1(2), 31-37. <https://doi.org/10.52841/cefjk.v1i2.326>
- ElAdl, A. M., & Saad, M. A. E. (2019). Effect of a brain-based learning program on working memory and academic motivation among tenth grade omanis students. *International Journal of Psycho-Educational Sciences*, 8(1): 42-50. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED594327.pdf>
- Elliot, A. J., & Sommet, N. (2023). Integration in the achievement motivation literature and the hierarchical model of achievement motivation. *Educational Psychology Review*, 35(3), 1-31. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09785-7>
- Hidayat, R. (2018). game-based learning: academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Karaman, M. A., & Watson, J. C. (2017). Examining associations among achievement motivation, locus of control, academic stress, and life satisfaction: A comparison of U.S. and international undergraduate students. *Personality and Individual Differences*, 111, 106–110. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.02.006>

- Kusmiyati. (2021). The effectiveness of application of the uno stack for question card assed game-based learning model to improve indonesian learning outcomes in the covid-19 pandemic. 9th Enrichment of Career by Knowledge of Language and Literature. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/eckll/article/download/5503/2697>
- Lisman, L., Zainab, K. S., & Wicaksono, H. (2022). Strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di mts al-maarif banyorang. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(2), 143-150. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i2.226>
- Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. Deepublish.
- McClelland, D. C. (1987). Human motivation. Cambridge University Press
- Mertayasa, I. K., & Wijaya, P. Y. (2023). Pengaruh etika kerja, budaya organisasi dan motivasi berprestasi terhadap kinerja: studi di Dinas Perikanan dan Ketahanan Pangan Kota Denpasar. *Widya Amrita: Jurnal Manajemen, Kewirausahaan Dan Pariwisata*, 3(2), 385– 396. <https://doi.org/https://doi.org/10.32795/widyaamrita.v3i2.2425>
- Mukhoyaroh, Q., Miharja, J., Baldah, B., & Yuniarti, A. (2022). Development of p3d learning strategy using google sites to support 21st-century skills. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 13(2), 135–147. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v13i2.14164>
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Leaning and Motivation*, 68, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Pratiwi, R., Nurjanah, N., & Welly, W. (2023). Pengaruh komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dan konsep diri siswa terhadap motivasi berprestasi siswa dengan motivasi belajar siswa sebagai variabel moderating (studi pada siswa keturunan Etnis Tionghoa di
- 14 Jurnal “Tata Arta” UNS, Vol. , No. , hlm. SMK Negeri 1 Pekanbaru). *Journal on Education*, 6(1), 1430-1444. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2870> 979. <https://doi.org/10.24912/jmk.v3i4.13439>
- Purba, D. W., Purba, R. H., Septiani, S., Chaerudin, C., Budiyanto, H., & Ilahiyah, M. (2023). Pengaruh motivasi berprestasi dan budaya organisasi terhadap kinerja karyawan. *Insight Management Journal*, 3(2), 129–138. <https://doi.org/10.47065/imj.v3i2.237>
- Sa’adah, U., & Ariati, J. (2020). Hubungan antara student engagement (keterlibatan siswa) dengan prestasi akademik mata pelajaran matematika pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal EMPATI*, 7(1), 69-75. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20148>
- Sari, T. L. W. (2017). Development of accounting jenga as a learning media to improve students motivation in class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Prambanan Klaten academic year 2016/2017. Undergraduate Thesis. Accounting Education Department Faculty of Economics Yogyakarta State University.
- Sitanggang, N. G., Mayangsari, M. D., & Zwagery, R.V. (2018). Hubungan antara penetapan tujuan dengan motivasi berprestasi pada siswa SMK Negeri 1 Martapura. *Jurnal Kognisia*, 1(1), 17-22. <https://doi.org/10.20527/jk.v1i1.1381>
- Smith, R. L., Karaman, M. A., Balkin, R. S., & Talwar, S. (2019). Psychometric properties and factor analyses of the achievement motivation measure. *British Journal of Guidance & Counselling*, 48(3), 1-13. <https://doi.org/10.1080/03069885.2019.1620173>
- Sholikhatun, E. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis game dolphin math untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 45-55. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Steinmayr, R., Weidinger, A. F., Schwinger, M., & Spinath, B. (2019). The importance of students’ motivation for their academic

achievement – replicating and extending previous findings. *Frontiers in Psychology*, 10(1730), 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01730>

Tambun, N. K. (2023). Gambaran Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi Game Online. LPPM UHN PRESS.

Titrek, O., Cetin, C., Esra, K., & Merve M. K. (2018). Academic motivation and academic self-efficacy of perspective teachers. *Journal of Education and Training Studies*, 6(11a): 77-87. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i11a.3803>

Ula, N. (2019). Motivasi berprestasi siswa sekolah menengah dalam pendidikan agama Islam di Kecamatan Nisam, Aceh Utara. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 151-167. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/JIE/article/download/4173/pdf>

Varlitya, C. R., & Riska, M. (2023). Pemanfaatan metode game-based learning sebagai media evaluasi pembelajaran mahasiswa ekonomi. *Majelis Pendidikan Aceh*, 17(2), 105-123. <http://jurnalpencerahan.org/index.php/jp/article/view/90>

Winantha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <http://dx.doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>