

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI TERHADAP PARTISIPASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENYUSUNAN JURNAL TRANSAKSI

Naomi Trias Hapsari Putri^{1*}, Sri Sumaryati², Lies Nurhaini³

*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia

ominaomihp@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the effect of using an educational game on student's learning participation in preparation of transaction journal learning. This study used a quasi experimental method with non-equivalent control group design. The subjects of this study were 72 high school students. This research used a quasi experimental method with a quantitative approach. The sampling technique in this study used cluster random sampling technique. Data collection techniques with questionnaires and documentation. The prerequisite test of this research was the normality test with Kolmogorov-Smirnov and the homogeneity test with Levene. The data analysis technique used was the independent sample t-test. The results showed a significant educational game affecting student's learning participation. That would be evidenced by the acquisition of an independent sample t-test test with a significance level of $0.000 < 0,05$. In addition, the average learning participation of students in the experimental class after treatment was 82.94 higher than the control class, which had an average of 76.83. Thus, it can be concluded that educational game affect student's learning participation in transaction journal learning.

Keywords: *Educational Games, Participation, Transaction Journal*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi peserta didik pada pembelajaran penyusunan jurnal transaksi. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian ini sebanyak 72 peserta didik SMA. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan dokumentasi. Uji prasyarat penelitian ini adalah uji normalitas dengan *kolmogorov-smirnov* dan uji homogenitas dengan *levene*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi belajar peserta didik yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji *independent sample t-test* dengan tingkat signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, rata-rata partisipasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 82.94 lebih tinggi dari kelas kontrol yang memiliki rata-rata 76.83. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berpengaruh terhadap partisipasi belajar peserta didik pada pembelajaran jurnal transaksi.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Partisipasi, Jurnal Transaksi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan guru untuk meningkatkan pengetahuannya dalam memahami konsep akuntansi (Izzati & Sumarsih, 2017). Pembelajaran akuntansi mempunyai peran yang sangat penting sebagai proses dalam pembentukan pola pikir tentang keuangan yang diperlukan peserta didik (Utami, 2017). Dengan adanya mempelajari akuntansi ini, akan dengan mudah dalam mengambil suatu keputusan (Syaharman, 2020). Pembelajaran akuntansi penting diterapkan sebagai dasar peserta didik memahami dan menganalisis keuangan ke tahap analisis selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran akuntansi harus mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mempelajari informasi keuangan.

Keberhasilan dalam pembelajaran akuntansi memerlukan yang namanya partisipasi belajar, karena partisipasi belajar dapat mendorong aktivitas peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif, sehingga peserta didik dapat menyadari makna dan arti pentingnya belajar.

Partisipasi belajar adalah kegiatan aktif yang dilakukan oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, seperti membaca, menulis, berdiskusi, bertanya, atau memberikan tanggapan (Christopoulou dan Triantafyllou, 2021). Partisipasi berfungsi sebagai pendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, partisipasi sangat

penting dalam kegiatan pembelajaran khususnya akuntansi.

Suatu fenomena menunjukkan partisipasi belajar peserta didik saat ini masih cenderung rendah pada saat pembelajaran berjalan, padahal partisipasi belajar peserta didik sangatlah penting dalam pembelajaran (Eggi et al., 2019). Rendahnya partisipasi belajar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, peserta didik masih malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, tidak memperhatikan guru saat mengajar, dan peserta didik masih asik bermain *smartphone* dibanding memperhatikan guru mengajar. Permasalahan tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan untuk mengetahui partisipasi belajar peserta didik.

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang berfokus hubungan stimulus-respon dan adanya perilaku nyata Familus (2016) dan Ismail et al (2019). Teori behavioristik berkaitan juga terhadap media pembelajaran, karena stimulus yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan respon partisipasi belajar peserta didik (Reksa et al., 2012). Teori behavioristik sangat berpengaruh terhadap partisipasi hasil belajar peserta didik khususnya dalam tingkah laku (Nurlizawati dan Pohan, 2023). Dengan adanya stimulus dan respon yang kuat, maka partisipasi belajar peserta didik mampu berjalan dengan baik pada saat pembelajaran.

Proses belajar akuntansi membutuhkan guru yang memiliki kemampuan dan kinerja yang baik seperti menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan mudah dipahami pe-

serta didik, sehingga membangkitkan partisipasi peserta didik untuk berdisiplin dan hasilnya akan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar akuntansi.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar (Nurul et al. 2020). Dalam pendidikan, peran media pembelajaran sangat penting, khususnya dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Sakman (2020) menyatakan bahwa terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif serta interaktif merupakan tugas dari seorang guru, guru hanya mengarahkan peserta didik supaya berpartisipasi aktif di kelas. Salah satu media interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik yaitu *game* edukasi (Neil dan Jesper, 2020).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang secara eksplisit dengan tujuan meningkatkan nilai pendidikan (Miller, 2019). Manfaat belajar dengan menggunakan media permainan yaitu untuk memfasilitasi pembelajaran dan menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan menarik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diantoro & Irawan (2021); Neil & Jesper (2020); Nur et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik seperti: 1) bertanya, 2) menjawab pertanyaan, 3) menyampaikan pendapat, 4) mengikuti pelajaran dengan baik, dan 5) mampu mengerjakan tugas dengan baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media *game* edukasi bukan

sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media *game* edukasi mampu meningkatkan partisipasi belajar dan mengurangi kesulitan dalam mencatat transaksi kedalam jurnal transaksi dan mengharuskan guru maupun peserta didik dapat berinteraksi dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi peserta didik pada pembelajaran penyusunan jurnal transaksi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi peserta didik yang nantinya akan diolah menggunakan perhitungan statistik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan jumlah responden sebesar 72 peserta didik yang terbagi dalam kelas kontrol dan eksperimen.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan metode validitas konstruk dengan teknik *product moment*. Uji coba dilakukan kepada 36 peserta didik kelas XII IPS. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua pernyataan reliabel.

Teknik analisis data menggunakan uji *In-*

dependent Sample t-Test. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan mengilustrasikan data berupa nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, dan standar deviasi. Teknik analisis data menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data pada penelitian ini didapatkan dari penyebaran angket untuk mengukur partisipasi peserta didik yang berjumlah 24 butir pernyataan kepada 72 partisipan kelas XII IPS. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan *game* edukasi pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan *powerpoint*. Hasil analisis deskriptif yang diperoleh tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Data Partisipasi Belajar Kelompok Eksperimen

	N	Nilai Min	Nilai Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest Kelompok Eksperimen</i>	36	60	93	76.97	7.350
<i>Posttest Kelompok Eksperimen</i>	36	73	95	82.94	4.714
Valid N	36				

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen *Pretest*

No	Interval	<i>Pretest Kelompok Eksperimen</i>	
		Frekuensi	Presentase
1	60 – 65	2	5,6%
2	66 – 71	5	13,9%
3	72 – 77	13	36,1%
4	78 – 83	8	22,2%
5	84 – 89	7	19,4%
6	90 – 95	1	2,8%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi tertinggi partisipasi peserta didik pada kelompok eksperimen *pretest* adalah 13 peserta didik atau sebesar 36,1% yang berada pada interval 72-77.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen *Posttest*

No	Interval	<i>Posttest Kelompok Eksperimen</i>	
		Frekuensi	Presentase
1	73 – 77	4	11,1%
2	78 – 81	8	22,2%
3	82 – 85	15	41,7%
4	86 – 89	6	16,7%
5	90 – 93	2	5,6%
6	94 – 97	1	2,8%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi tertinggi partisipasi peserta didik pada kelompok eksperimen *posttest* adalah 15 peserta didik atau sebesar 41,7% yang berada pada interval 82-85.

Tabel 4. Deskripsi Data Partisipasi Belajar Kelompok Kontrol

	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest Kelompok Kontrol</i>	36	48	87	74.47	8.429
<i>Posttest Kelompok Kontrol</i>	36	62	87	76.83	6.102
Valid N	36				

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol *Pretest*

No	Interval	<i>Posttest Kelompok Kontrol</i>	
		Frekuensi	Presentase
1	48 – 54	1	2,8%
2	55 – 61	0	0
3	62 – 68	7	19,4%
4	69 – 75	11	30,6%
5	76 – 82	8	22,2%
6	83 – 89	9	25%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi tertinggi partisipasi peserta didik pada kelompok kontrol *pretest* adalah 11 peserta didik atau sebesar 30,6% yang berada pada interval 69-75.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol *Posttest*

No	Interval	<i>Posttest Kelas Kontrol</i>	
		Frekuensi	Presentase
1	62 – 65	3	8,3%
2	66 – 69	1	2,6%
3	70 – 73	4	11,1%
4	74 – 77	11	30,6%
5	78 – 81	10	27,8%
6	82 - 85	6	16,7%
7	86- 89	1	2,8%
Jumlah		36	100%

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi tertinggi partisipasi peserta didik pada kelompok kontrol *posttest* adalah 11 peserta didik atau sebesar 30,6% yang berada pada interval 74-77.

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Berikut tabel hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan tingkat signifikansi adalah 0,05 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian berdistribusi normal jika nilai signifikan $\text{sig} > 0,05$, sedangkan jika nilai signifikan $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Keterangan	Sig	α	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,05	Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,100	0,05	Normal

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Tabel 8. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Keterangan	Sig	α	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,200	0,05	Normal
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,071	0,05	Normal

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan perhitungan uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh hasil sebesar 0,100 dengan $\text{sig} > 0,05$ dan kelompok kontrol dengan hasil sebesar 0,071 dengan $\text{sig} > 0,05$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berikut tabel hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* dengan tingkat signifikansi adalah 0,05 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data berasal dari populasi yang homogen jika nilai signifikan $\text{sig} > 0,05$, sedangkan jika nilai signifikan $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 9. Uji Homogenitas

Keterangan	<i>Levene Statistic</i>	Sig	α	Kesimpulan
Nilai <i>Posttest</i>	1.700	0,197	0,05	Homogenitas

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil *Sig based on mean* sebesar 0,197 dengan $\text{sig} > 0,05$, maka data berasal dari populasi yang homogen.

Uji Hipotesis

Independent Sample t-Test

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan hipotesis adalah tingkat signifikan (α) yaitu

tu 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak H_1 diterima jika nilai signifikan $< 0,05$.

Tabel 10. Uji Hipotesis Partisipasi Peserta Didik

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	1.700	.197	4.755	70	.000
Equal variances not assumed			4.755	65.809	.000

(Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t-test* diatas menunjukkan sig 0,000 $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini adalah logis, karena menunjukkan hasil bahwa penggunaan *game* edukasi mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Hal tersebut terbukti dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan hasil perhitungan nilai sig lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Selain itu, nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas *kontrol* yaitu $82.94 > 76.83$. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil nilai rata-rata partisipasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Media pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi ini dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik selama proses pembelaja-

ran. Pembelajaran menggunakan *game* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, membangun karakter sosial seperti berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Maulana, 2020). Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diantoro & Irawan (2021); Neil & Jesper (2020); Nur et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi dapat memengaruhi partisipasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan 5 indikator partisipasi belajar yaitu 1) bertanya, 2) menjawab, 3) menyampaikan pendapat, 4) mengikuti pelajaran dengan baik, dan 5) mengerjakan tugas. Peserta didik telah menerapkan lima indikator dalam partisipasi belajar. Pada indikator yang pertama peserta didik sudah berperan aktif selama pembelajaran, dengan cara bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum dipahami. Tidak hanya kepada guru saja, peserta didik juga saling berdiskusi satu sama lain dalam memecahkan masalah. Indikator yang kedua yaitu menjawab. Dalam indikator ini, peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari teman yang lain ketika melaksanakan presentasi serta peserta didik merasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Indikator yang ketiga yaitu menyampaikan pendapat. Peserta didik mampu menyampaikan pendapat masing-masing, mampu memberikan masukan kepada peserta didik lain, dan mampu menyampaikan gagasan di depan guru. Indikator yang keempat yaitu mengikuti pelajaran dengan baik. Perhatian peserta didik tertuju kepada guru ketika menjelaskan materi, tidak membuat kegaduhan dalam kegiatan pembelajaran, serta

mampu mencatat materi tanpa diminta. Dan indikator yang terakhir yaitu mengerjakan tugas. Peserta didik mampu mengerjakan tugas dengan baik, sungguh-sungguh, dan mampu mengumpulkan tugas tepat waktu (Jefri & Junaidi, 2019).

Penerapan penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran ini memiliki 4 tahapan yaitu tahap 1) orientasi pada masalah, 2) mengorganisasikan peserta didik, 3) mengembangkan dan menyajikan masalah, dan 4) mengevaluasi pembelajaran. Pada tahap yang pertama yaitu orientasi masalah, peserta didik akan diberikan penjelasan terkait *game* yang akan dimainkan meliputi cara, aturan, tujuan, dan tantangan permainan yang harus diselesaikan. Pada tahap orientasi masalah ini peserta didik mampu menunjang indikator partisipasi yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik, dengan cara memperhatikan guru ketika menjelaskan, tidak mengganggu teman saat memperhatikan guru, dan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai perintah guru.

Pada tahap kedua yaitu mengorganisasikan merupakan tahapan peserta didik membentuk dan bergabung ke kelompoknya untuk memainkan *game* jurnal transaksi tersebut. Pada tahap ini peserta didik mampu menunjang indikator partisipasi yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik, karena peserta didik mampu mengikuti perintah dari guru dan peserta didik mampu bertanya saat berdiskusi, tidak hanya itu peserta didik juga menunjang indikator menyampaikan pendapat ketika pendapat mereka tidak diterima oleh teman dan pada tahap ini peserta didik mampu mengerjakan tugas sesuai batas waktu dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan

tantangan *game*. Pembelajaran dengan membangun karakter sosial seperti berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik (Maulana, 2020).

Pada tahap ketiga mengembangkan dan menyajikan masalah merupakan tahap peserta didik diminta untuk melakukan presentasi terhadap jawaban yang telah mereka pilih. Pada tahap mengembangkan dan menyajikan masalah ini peserta didik mampu menunjang indikator partisipasi yaitu bertanya dan menjawab pertanyaan, karena saat presentasi peserta didik mampu tanya jawab dengan baik dan benar, serta peserta didik berani untuk menyampaikan pendapatnya masing-masing (Eggi et al., 2019).

Pada tahapan terakhir yaitu mengevaluasi pembelajaran adalah tahap guru dan peserta didik saling berdiskusi terhadap masalah yang telah diselesaikan, serta peserta didik diminta untuk dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah ia pelajari. Pada tahapan ini menunjang indikator partisipasi yaitu mampu menyampaikan pendapat, dalam tahap ini peserta didik berani dan percaya diri dalam menyampaikan kesimpulan maupun evaluasi. Dengan demikian *game* edukasi mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, untuk berinteraksi disaat pembelajaran (De-Marcos et al., 2016).

Penelitian pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran ceramah berbasis powerpoint menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*). Pembelajaran pada kelas kontrol tanpa diberi perlakuan membuat suasana belajar menjadi membosankan, sehingga membuat peserta didik kurang aktif. Hal ini

dikarenakan selama pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal dari guru. Penggunaan *game* dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan tersebut dan dengan *game* peserta didik mampu mendapatkan pengalaman. Untuk itu, pembelajaran berbasis *game* mampu membuat partisipasi belajar peserta didik akan lebih meningkat dan pembelajaran yang diberikan menjadi bermakna. Teori behavioristik merupakan proses belajar yang membutuhkan stimulus dan respon. Maka dari itu teori ini menekankan bahwa peserta didik mampu berperan aktif apabila terdapat stimulus dalam belajarnya sehingga keaktifan peserta didik dapat meningkat (Nurlizawati dan Pohan, 2023).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi belajar peserta didik kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan *game* edukasi mengalami peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran ceramah berbasis powerpoint. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran berupa *game* ini dapat diterapkan oleh guru untuk mengajar, supaya partisipasi belajar peserta didik dapat meningkat. Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian Chien dan Kalugas (2012) bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan

bahwa terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi terhadap partisipasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan hasil perhitungan $\text{sig } 0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H1 penelitian ini diterima.

Saran yang diberikan adalah guru diharapkan dapat menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Peserta didik diharapkan mengikuti dan memperhatikan materi melalui dengan baik. Hal tersebut untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Sekolah diharapkan dapat memberikan kebijakan berupa arahan kepada guru untuk menggunakan *game* edukasi pada mata pelajaran akuntansi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi dalam rangka meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata pelajaran akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Christopoulou, E. T. (2021). Student-Participation in Online Learning during the Pandemic: The Role of Motivation, Emotional Intelligence and Social Support. *Education Sciences*.
- Chen, & Kalyuga, S. (2017). Managing cognitive load in adaptive multimedia learning. *Hershey: Information Science Reference*.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers in Education*, 95, 99–113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>.
- Diantoro, M., & Irawan, D. (2021). Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan: Teori,*

- Penelitian, dan Pengembangan*, 6(8), 1162-1170.
- Eggi, G., Bambang, D., & Sriyono. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk: *Journal Of Mechanical*.
- Familus. (2016). Teori Belajar Aliran Behavioristik serta Implikasinya dalam Pembelajaran: *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 98-115. <https://doi.org/10.1007/s00267-011-9698-0>
- Izzati, F. D., & Sumarsih, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Peta Akuntansi (Taksi) Berbasis Android Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i2.17217>
- Junaidi & Jefri. (2019). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019. *Jurnal Perspektif*, 2(3), 125-132.
- Maulana & Reza, A. (2020). Pembangunan Game Edukasi "Pahlawan Bumi" Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *UNIKOM*.
- Miller, C. T. (2019). Games : Purpose and Potential.
- Neil, S., & Jesper, A. (2020). Banning mobile phones from classroom An Opportunity to advance understanding of technology addiction, distraction and cyberbullying. *British Journal of Educational Technology*, 6.
- Nur, D. (2021). An Integration of Game-based Learning in a Classroom Internasional. *Journal of academia*, 1210-1214.
- Nurlizawati, N., & Pohan, S. S. (2023). Partisipasi Belajar Siswa Pasca Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 2(2), 130-139.
- Nurul, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis information communication and technology. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20-3.
- Rahayu, T. (2020). Ekonomi. Jakarta: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN.
- Reksa, A. P., Mutiara, F. J., Kalisa, D. P., & Taski, A. A. (2023). Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Di Sdital Izzah 2 Kota Serang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 3380-3391. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1027>.
- Sakman. (2020). Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Video Youtube pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas IPA 2 Sman 2 Palangkaraya. 28-35.
- Syahrman. (2020). Peranan Sistem Informasi Akuntansi Dalam Mengambil Keputusan Manajemen Pada Pt Walet Solusindo. *Jurnal Bisnis*. 3(2).185-192.
- Utami, D. (2017). Pengaruh Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Keuangan Dengan Literasi Keuangan Sebagai Variabel Moderasi. 1(1). <https://lib.unnes.ac.id/29614/1/7101413025.pdf>