

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK

Rahel Fitria Rahma Putri<sup>1</sup>, Sudiyanto<sup>2</sup>, Binti Muchsini<sup>3</sup>\*

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

[rahelfitria11@gmail.com](mailto:rahelfitria11@gmail.com)

### *Abstract*

*This study examines the effect of using a gamification learning model on students' motivation in basic accounting learning. The population of this study were students of class X Accounting and Financial Institutions one of the Vocational Schools. The sample in this study was class X AKL 1 total of 35 students as the control group, and X AKL 2 total of 35 students as the experimental group using cluster random sampling technique. This study uses an experimental method with a quasi-experimental approach. The data collection technique was obtained through a questionnaire. 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 difference in students' learning motivation. That would evidenced by the acquisition of an independent sample t-test test with a significance level of  $0.001 < 0.05$ . In addition, the average motivation of students in the experimental class after treatment was 79.34 higher than the control class, which had an average of 73.74. Thus, it can be concluded that the gamification learning model affects student motivation in basic accounting learning in vocational schools.*

**Keywords:** *gamification learning model, learning motivation, basic accounting*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di salah satu SMK. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X AKL 1 berjumlah 35 peserta didik sebagai kelompok kontrol dan X AKL 2 berjumlah 35 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *quasi-experiment*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui angket. 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 perbedaan motivasi belajar peserta didik yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji *independent sample t-test* dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Selain itu, rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 79,34 lebih tinggi dari kelas kontrol yang memiliki rata-rata 73,74. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK.

**Kata Kunci:** model pembelajaran gamifikasi, motivasi belajar, akuntansi dasar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya memerlukan perencanaan, strategi, dan evaluasi yang melibatkan guru sebagai fasilitatornya dan peserta didik sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar tersebut (Rahmawati, 2022). Salah satu program dalam pembelajaran adalah pembelajaran akuntansi. Pembelajaran akuntansi menjadi salah satu pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran akuntansi mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik dalam pengolahan keuangan, terutama pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat melakukan pengelolaan keuangan pribadi, selain itu peserta didik juga mampu untuk menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan akuntansi dalam lingkungan sekitar (Kusumadyahdewi, 2017).

Pembelajaran akuntansi dapat membantu peserta didik dalam beradaptasi menghadapi perubahan kondisi yang cepat, terutama dalam bidang perekonomian (Afni & Jalil, 2021). Pembelajaran akuntansi penting, karena dengan adanya pembelajaran akuntansi peserta didik mendapatkan arahan dalam menerapkan akuntansi yang sesuai dengan standar yang berlaku (Kusumadyahdewi, 2017; Afni & Jalil, 2021). Adanya pembelajaran akuntansi mampu untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan kompetensi peserta didik salah satunya motivasi belajar peserta didik.

Motivasi merupakan elemen terpenting dalam keberhasilan proses belajar mengajar, dimana motivasi berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelaj-

ajaran. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih gigih dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai pengarah, dimana tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi sangat dibutuhkan peserta didik termasuk pada era society 5.0, dimana peserta didik harus memiliki motivasi untuk melakukan pengaturan pada diri sendiri, sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran (Hsu, et al., 2023).

Suatu fenomena menunjukkan, hasil pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti penelitian yang dilakukan oleh Riana (2021) dalam penelitiannya yaitu permasalahan terjadi di SMK Negeri 1 Tempel, dimana peserta didik terlihat masih banyak yang berbicara dengan temannya, kurang bersemangat, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta tidak mencatat pelajaran yang disampaikan guru secara lisan atau penjelasan dengan ceramah di depan kelas. Hal ini menyebabkan hanya sedikit peserta didik yang melakukan interaksi dengan guru, yaitu melalui tanya jawab dan terlihat masih menggunakan model pembelajaran kuno dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan

peserta didik lebih pasif dan kurang termotivasi untuk belajar dan menerima pembelajaran. Masalah serupa dijelaskan oleh Wardana & Sagoro (2019) di SMK Koperasi Yogyakarta pada kelas X Akuntansi, dimana terdapat tiga masalah yang terjadi pada kelas tersebut, salah satunya rendahnya motivasi belajar akibat model pembelajaran yang diterapkan guru kurang sesuai, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan guru. Permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik menjadi hal yang sangat disayangkan mengingat peserta didik berperan sebagai generasi penerus bangsa yang harus mampu bersaing di era milenial seperti era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0.

Indikator motivasi belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendapat dari Veraksa, Gavrilova, & Lepola (2022) dimana ada empat indikator: 1) Antusias peserta didik antusias dalam pembelajaran yang dapat terlihat dari semangat peserta didik kegiatan pembelajaran, 2) Tekun. Peserta didik tekun menghadapi tugas, 3) Ulet. Peserta didik ulet menghadapi kesulitan belajar, dan 4) Keyakinan. Peserta didik yakin terhadap kemampuan diri sendiri.

Motivasi tidak tumbuh dengan sendirinya pada diri peserta didik, melainkan ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Ada beberapa faktor yang memengaruhi motivasi peserta didik seperti faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (Emda, 2017). Faktor pertama adalah faktor internal seperti kondisi jasmani dan rohani

peserta didik. Kondisi jasmani dan rohani dapat memengaruhi motivasi peserta didik, dimana peserta didik yang sedang sakit akan terganggu perhatian dalam belajar, begitu sebaliknya. Faktor internal kedua yaitu cita-cita peserta didik. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Peserta didik yang memiliki cita-cita untuk berhasil sudah pasti akan memiliki motivasi yang tinggi dalam diri, karena adanya tujuan yang ingin dicapai di masa yang akan datang. Faktor internal ketiga yaitu kemampuan peserta didik, seperti halnya cita-cita, kemampuan peserta didik serta keinginan berhasil seorang peserta didik perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya dalam pembelajaran.

Selain faktor internal, motivasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti yang pertama kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat, dimana ketika peserta didik berada di lingkungan yang mendorong peserta didik untuk memiliki semangat dalam pembelajarannya, peserta didik akan memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran begitu sebaliknya. Faktor eksternal kedua adalah fasilitas belajar, peserta didik yang mendapatkan fasilitas belajar yang memadai atau baik akan memiliki semangat dan dorongan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, karena peserta didik merasa terfasilitasi untuk mencari sumber pembelajaran. Faktor eksternal ketiga yaitu strategi guru dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik selama kegiatan pembelajaran di

sekolah akan bertumpu pada guru, dimana guru berperan sebagai pemberi informasi dan fasilitator selama kegiatan pembelajaran di sekolah.

Guru harus memiliki strategi dan teknik pembelajaran yang baik untuk membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, seperti yang tertuang dalam model pembelajaran yang bervariasi dan mampu berdampak positif terhadap pola pembelajaran peserta didik (Masni, 2015). Namun, selama ini model pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik (guru) cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran kuno. Disampaikan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), Endro Dwi Hatmanto, M.A bahwa model pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah guru tidak melakukan penyaluran pengetahuan (*transfer of knowledge*) melainkan lebih repetisi atau pengulangan. Artinya, peserta didik lebih diminta untuk menghafal tetapi bukan dengan cara menganalisis. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran yang dilakukan belum maksimal.

Model pembelajaran merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Model pembelajaran dapat diartikan juga sebagai pola kegiatan pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kondisi yang ada. Pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Mirdad (2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola

yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Seiring dengan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi berdampak pada berkembangnya model pembelajaran baik *software* maupun *hardware*, sehingga peran guru sebagai sumber belajar perlahan tapi pasti akan mengalami transisi menjadi fasilitator. Oleh karena itu, ketika model pembelajaran mendominasi pembelajaran di dalam dan di luar kelas, maka peran guru sangat dihargai untuk merancang model pembelajaran yang benar-benar dapat membantu peserta didik dalam belajar (Tayeb, 2017). Salah satu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pemeran utama dalam pembelajaran adalah model pembelajaran gamifikasi.

Gamifikasi memiliki arti “kegembiraan” yang dapat mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Model pembelajaran gamifikasi merupakan salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan penglibatan peserta didik dengan memasukkan konsep game ke dalam pengajaran dan pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017). Gamifikasi adalah suatu model pembelajaran yang mengkolaborasikan *game design*, *game mechanics*, dan *game thinking* dengan soal-soal dalam proses pembelajaran (Noor & Zubaidah, 2022). Model pembelajaran gamifikasi dirancang dengan tampilan yang menarik, interaktif, konten dari butir soal-soal yang sistematis, dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik akan

lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran gamifikasi sendiri memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, seperti dalam pembelajaran gamifikasi peserta didik dapat merubah emosi negatif menjadi emosi positif, artinya peserta didik dapat mengatasi sifat emosional selama pembelajaran menggunakan model gamifikasi (Krisbiantoro, 2020). Model pembelajaran gamifikasi menerapkan elemen-elemen game seperti: 1) poin, 2) kemajuan/*progression*, 3) *leaderboard*, 4) tingkat/*level*, 5) perkembangan (*progression*), 6) *feedback*, dan 7) daftar tugas.

Aktivitas dalam penggunaan model pembelajaran gamifikasi di dalam kelas tertuang dalam sintaks. Cechella, Montezano, & Mello (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran gamifikasi memiliki lima sintaks yaitu, 1) memahami konteks, 2) mengenal objek pembelajaran, 3) menstruktur pengalaman, 4) mengenal pasti sumber, dan 5) melaksana elemen gamifikasi. Penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam penelitian ini menggunakan alat bantu permainan ludo. Ludo merupakan salah satu permainan yang menggunakan papan permainan dan dapat dimainkan secara kelompok. Permainan ludo permainan yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik seolah-olah sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri peserta didik dapat dikurangi. Ludo digunakan sebagai alat bantu pengimplementasian elemen gamifikasi dalam pembelajaran, dimana skenario permainan disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran gamifikasi.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Akuntansi Dasar SMK Negeri Surakarta.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan *quasi experimental* dimana untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan pemberian *pre-test* dan *posttest*. Metode eksperimen dengan pendekatan *quasi experimental* merupakan penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode pengumpulan data menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan pada kedua kelas. *Pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada kedua kelas berbeda. Pada kelas kontrol diberikan model pembelajaran seperti yang dilakukan oleh guru yaitu model *discovery learning*, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran gamifikasi.

Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*independent*) yaitu model pembelajaran gamifikasi ( $X_1$ ), serta satu variabel terikat (*dependent*) yaitu motivasi belajar ( $Y$ ).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis Deskripsi Data**

Data penelitian untuk variabel bebas diperoleh dari penyebaran angket *pretest* dan *posttest* secara *online* pada responden kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebanyak

70 peserta didik yang terbagi dalam kelas kontrol dan eksperimen. Hasil analisis data yang diperoleh disajikan menjadi dua tahapan yaitu motivasi belajar awal sebelum perlakuan dan motivasi belajar akhir setelah diberikan perlakuan. Berikut rincian deskripsi data dalam Tabel di bawah ini:

### **Motivasi Belajar Awal**

**Tabel 1.** Deskripsi data motivasi awal

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	SD
Kontrol	35	25	49	74	63,29	4,980
Eksperimen	35	22	47	69	59,63	5,811

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

**Tabel 2.** Pengkategorian data motivasi belajar awal peserta didik kelas kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Persentase
1.	$X < 58$	Rendah	3	8,6%
2.	$58 \leq X \leq 68$	Sedang	27	77,1%
3.	$X > 68$	Tinggi	5	14,3%
Jumlah			35	100%

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

**Tabel 3.** Pengkategorian data motivasi belajar awal peserta didik kelas eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Eksperimen	Persentase
1.	$X < 54$	Rendah	5	14,3%
2.	$54 \leq X \leq 65$	Sedang	25	71,4%
3.	$X > 65$	Tinggi	5	14,3%
Jumlah			35	100%

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 2 dan 3 dapat dilihat perbandingan di setiap kategori pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum adanya perlakuan. Data tersebut diambil dari rumus yang tercantum dalam tabel dengan cara menambahkan rata-rata dengan standar deviasi atau mengurangi rata-rata dengan standar deviasi.

### **Motivasi Belajar Akhir**

**Tabel 4.** Deskripsi data motivasi akhir

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	SD
Kontrol	35	32	56	88	73,74	5,957
Eksperimen	35	38	58	91	79,70	7,700

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

**Tabel 5.** Pengkategorian data motivasi akhir peserta didik kelas kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Persentase
1.	$X < 68$	Rendah	3	8,6%
2.	$68 \leq X \leq 80$	Sedang	28	80%
3.	$X > 80$	Tinggi	4	11,4%
Jumlah			35	100%

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

**Tabel 6.** Pengkategorian data motivasi akhir peserta didik kelas kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Eksperimen	Persentase
1.	$X < 72$	Rendah	4	11,4%
2.	$72 \leq X \leq 87$	Sedang	25	71,4%
3.	$X > 87$	Tinggi	6	17,2%
Jumlah			35	100%

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

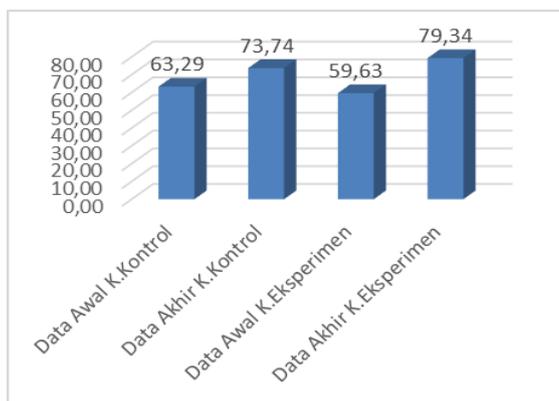
Berdasarkan tabel 5 dan 6 tersebut, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan model gamifikasi di kelas eksperimen motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi mengalami peningkatan dan pada kategori rendah mengalami pengurangan. Untuk memperjelas adanya pengaruh model gamifikasi maka dapat dibuat diagram perbandingan.

### **Perbandingan Hasil Awal dan Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Perbandingan data dilakukan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen. Data yang dibandingkan sebagai berikut:

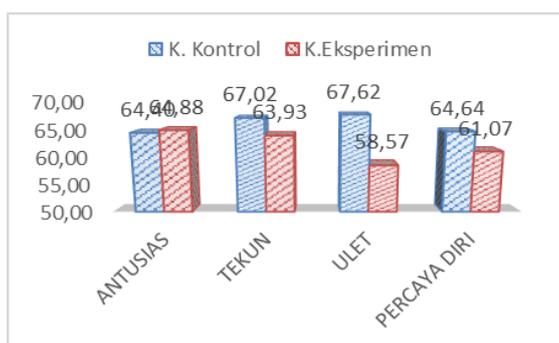
**Gambar 1.** Perbandingan rata-rata awal dan akhir motivasi belajar



(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Dari gambar 1 dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Data awal pada kelas eksperimen berada di bawah rata-rata kelas kontrol, tetapi setelah diberi perlakuan rata-rata kelas eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan dan berada di atas rata-rata kelas kontrol. Perbedaan rata-rata setelah diberikan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 5,6%. Data diperjelas dengan perbandingan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas perindikator motivasi belajar sebagai berikut:

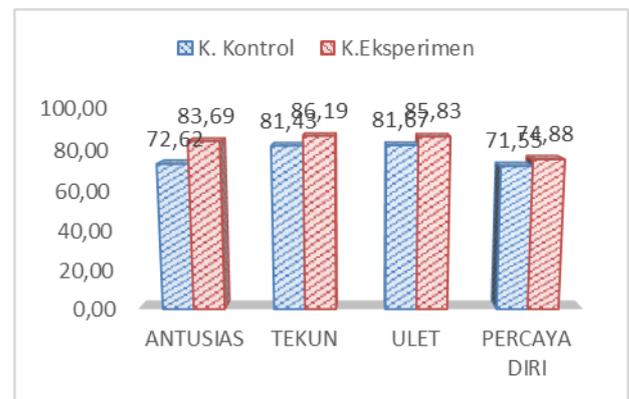
**Gambar 2.** Perbandingan rata-rata awal motivasi belajar perindikator



(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Dari gambar 2 dapat disimpulkan bahwa dalam variabel motivasi belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan, indikator antusias pada kelas eksperimen menjadi salah satu indikator yang memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan indikator lain di kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan yaitu berbeda 0,48% dari indikator antusias kelas kontrol. Sedangkan perbedaan indikator tekun, ulet, dan percaya diri pada kelas eksperimen memiliki perbedaan yang sangat jauh dari indikator di kelas kontrol.

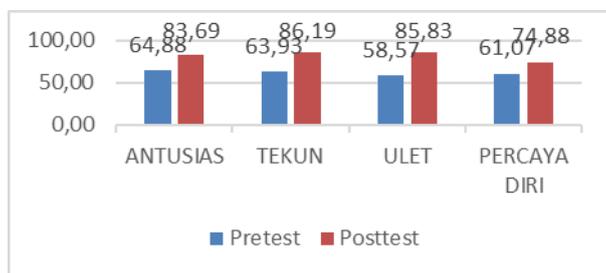
**Gambar 3.** Perbandingan rata-rata akhir motivasi belajar perindikator



(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa dalam indikator motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata secara signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan penerapan model pembelajaran gamifikasi. Pada kelas eksperimen seluruh rata-rata indikator motivasi belajar berada di atas 75%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat dua indikator yang masih di bawah 75% yaitu pada indikator antusias dan rasa percaya diri peserta didik.

**Gambar 4.** Perbandingan rata-rata indikator motivasi belajar kelas eksperimen



Berdasarkan gambar 4 dapat disimpulkan bahwa dalam indikator motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata secara signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan penerapan model pembelajaran gamifikasi. Peningkatan rata-rata indikator motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 20% disetiap indikator.

**Hasil Uji Prasyarat Analisis**

**Hasil Uji Normalitas**

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	A	Kesimpulan
Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Kontrol	0.200	0.05	Normal

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen setelah diberikan model pembelajaran gamifikasi memperoleh hasil sebesar  $0,200 > 0,05$  dan dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional hasil uji normalitas sebesar  $0,200 > 0,05$  berdistribusi normal. Data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

**Hasil Uji Homogenitas**

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas	Kriteria	Kesimpulan
0,057	$0,057 > 0,05$	Homogen

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 8 di atas diketahui bahwa hasil uji homogenitas data diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan kedua kelas tersebut homogen, karena memiliki nilai sig.  $> 0,05$  sehingga kedua kelas tersebut layak untuk dijadikan sampel penelitian.

**Hasil Uji Hipotesis**

**Hasil Uji Independent Sample T-Test**

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Group Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Kel Eksperimen	35	79.34	7.700	1.302
Posttest Kel Kontrol	35	73.74	5.957	1.007

(Sumber: Data primer yang diolah, 2023)

Independent Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances					
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	3.350	.072	3.403	68	.001
Equal variances not assumed			3.403	63.967	.001

(Sumber: Data primer yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 atau  $< 0,05$  sehingga data tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai t hitung bernilai positif yaitu sebesar 3,403 menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen.

men. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran gamifikasi pada kelompok eksperimen.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah logis. Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi akan lebih aktif dan interaktif, serta saling berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Peserta didik akan lebih aktif dikarenakan pada penerapan model gamifikasi, peserta didik dituntut untuk terlibat langsung dan saling berinteraksi selama proses pembelajaran, sehingga akan muncul dorongan dalam diri peserta didik untuk lebih mencari tahu solusi penyelesaian masalah dan mengeksplor pengetahuan. Hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, peserta didik yang tidak menerapkan model gamifikasi tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga berakibat kurangnya interaksi dalam pembelajaran, serta peserta didik akan kurang mengeksplor pengetahuan. Hal ini akan menyebabkan motivasi dalam diri peserta didik rendah.

Alasan lain hasil penelitian ini dikatakan logis, karena hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini setelah dilakukan *posttest* motivasi belajar kelas kontrol dan eksperimen setelah perlakuan menunjukkan hasil terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol dan eksperimen, dimana kelas

eksperimen memperoleh hasil rata-rata motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan penerapan model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Gamifikasi merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan mampu memberikan kondisi belajar yang aktif serta meningkatkan interaksi peserta didik (Aldalur & Perez, 2023). Gamifikasi adalah suatu model pembelajaran yang memuat elemen game, dimana dalam penerapannya melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah melalui tahapan-tahapan dan saling berinteraksi satu sama lain, sehingga dapat timbul dorongan dalam diri peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan sekaligus memicu rasa semangat untuk mencari tau pembelajaran yang masih belum dipahami (Prabayun, Suyanto, & Sunyoto, 2016). Oleh karena itu, model pembelajaran yang memiliki elemen game dalam penerapannya merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Model pembelajaran gamifikasi memiliki kelebihan yaitu membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari dengan adanya kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi, sehingga akan muncul dorongan dalam diri peserta didik untuk menyelesaikan keaktifan pembelajaran (Jusuf, 2016). Kelebihan ini didukung dengan sintaks model pembelajaran gamifikasi dan penelitian ini dilakukan selama dua kali per-

temuan di setiap kelas. Pada setiap pertemuan peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran akuntansi dasar yaitu jurnal umum di pertemuan pertama, buku besar di pertemuan kedua, dan jurnal penyesuaian pada pertemuan ketiga.

Pada tahapan pertama dilakukan untuk menunjukkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan memberikan rangsangan awal pada peserta didik sebelum penerapan pembelajaran dengan menggunakan model gamifikasi. Tahap ini juga dapat menimbulkan rasa ingin tau pada diri peserta didik dan membantu peserta didik mengenali permasalahan yang dialami.

Tahap pengenalan objek pembelajaran bertujuan untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati, mengidentifikasi, dan memahami model pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap ini guru membagi materi pembelajaran menjadi bagian-bagian khusus (level) dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait komponen yang belum dipahami. Tahap ini dapat menciptakan antusias peserta didik karena peserta didik dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan tantangan yang ada.

Tahap menstruktur pengalaman peserta didik dapat menyusun strategi setiap kelompok dan memulai permainan dari level terendah menuju puncak. Pada tahap ini peserta didik berdiskusi bagaimana menyelesaikan tantangan pada setiap level dan unggul dari kelompok lainnya. Sikap yang akan terlihat pada tahap ini adalah ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan permainan, karena peserta didik be-

rusaha untuk segera mungkin mencapai level tertinggi dalam permainan. Peserta didik dalam tahap ini dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bermain secara bergantian, setiap anak diberikan kesempatan yang sama untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan menggunakan fungsi. Permainan yang digunakan adalah ludo.

Ludo dimanfaatkan peserta didik untuk mempermudah mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan. Ludo juga dapat menumbuhkan antusias peserta didik, karena dengan berbantu game ludo dapat melakukan proses pembelajaran dengan bermain sehingga tidak monoton dan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ludo memuat tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, dimana tidak hanya terdapat soal yang harus diselesaikan, tetapi terdapat komponen lain yang mampu mendorong peserta didik untuk menyelesaikan game. Selain itu, game ludo dalam game ini memuat elemen game yang selaras dengan model gamifikasi yaitu pemberian poin pada setiap tantangan dalam game.

Tahap pengenalan sumber bertujuan untuk peserta didik mencari solusi penyelesaian masalah sendiri. Pada tahap ini peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari informasi atau alternatif solusi dari teman sekelompok atau ahli (guru). Tahap ini juga peserta didik dapat mengeksplor pengetahuan dengan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan secara bertahap serta mendorong rasa percaya diri dan antusias peserta didik dalam

pembelajaran. Sikap yang terlihat pada tahap ini adalah keuletan, karena peserta didik berusaha mencari solusi permasalahan yang terjadi dari berbagai sumber untuk dipecahkan. Peserta didik pada tahap ini dikatakan dapat mengeksplor pengetahuan, karena peserta didik dapat bertukar pengetahuan dengan teman, baik dalam kelompok yang sama atau kelompok lain.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan elemen gamifikasi yang bertujuan untuk menambah semangat dan percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran. Pada tahap ini *MSA framework* akan terlihat, karena mulai dari peserta didik akan menerima *mechanics* sebagai komponen penggerak seperti *point* dan *level* yang akan menumbuhkan rasa kompetisi pada peserta didik dan berakhir pada *aesthetics*. Pada *aesthetics* peserta didik akan merespon alur pembelajaran yang dilakukan, sehingga saat peserta didik mampu menjawab dan melewati tantangan akan menumbuhkan perasaan antusias yang lebih tinggi dan muncul rasa percaya diri.

Berbeda dengan peserta didik kelas eksperimen, peserta didik kelas kontrol melakukan proses pembelajaran penerapan elemen game. Pada kelas kontrol guru yang berperan sebagai penyaji pembelajaran dan peserta didik harus mampu menyelesaikan permasalahan secara individu. Peserta didik kelas kontrol juga diberikan kebebasan untuk mencari informasi dan alternatif solusi. Peserta didik akan cenderung pasif dan kurang adanya interaksi dengan teman sebaya atau guru. Pada tahap pencarian informasi dan alternatif solusi peserta didik kelas kontrol mengalami kendala pada internet yang kurang mendukung.

Dari sintaks model pembelajaran gamifikasi memberikan kesempatan peserta didik untuk selalu aktif dan mengeksplor pengetahuan dengan berbagai tantangan yang diselesaikan secara bertahap serta menjalin interaksi sosial antar peserta didik. Tahapan model pembelajaran gamifikasi ini sesuai dengan parameter pembelajaran dengan pendekatan pada teori sosiokultural oleh Vygotsky. Teori sosiokultural menyatakan bahwa aktivitas kognitif tingkat tinggi pada manusia berasal dari interaksi sosial setiap individu (Suardipa, 2020). Vygotsky menekankan adanya interaksi sosial mampu membangkitkan pola pikir, memotivasi peserta didik, menguasai situasi dalam pembelajaran, dan memproses informasi secara efisien.

Pada teori sosiokultural oleh Vygotsky menjelaskan bahwa sebelum kemampuan intermental terbentuk, peserta didik perlu dibantu dalam proses belajarnya dimana guru atau teman sebaya yang lebih kompeten dapat membantu dengan berbagai cara seperti pemberian *feedback* dan sebagainya dalam rangka perkembangan kemampuannya dan melakukan pembelajaran secara bertahap (Eun, 2017). Hal ini sesuai dengan manfaat dari penerapan model pembelajaran gamifikasi, karena peserta didik dituntut untuk berperan langsung, ulet, tekun, dan percaya diri dalam pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan secara bertahap dengan serta adanya interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya dan guru sebagai ahli dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan penerapan model pembelajaran gamifikasi dapat

meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik (Wardana & Sagoro, 2019); penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran daring mata kuliah ekonomi bisnis dapat meningkatkan motivasi belajar (Hidayati, Etika, & Ramadhan, 2021); serta penerapan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi jurnal penyesuaian (Mumpuni & Sagoro, 2018). Penerapan model pembelajaran gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menambahkan beberapa komponen penunjang seperti elemen game untuk meningkatkan interaksi dan motivasi pada diri peserta didik. Model pembelajaran gamifikasi yang mengkolaborasikan *game design*, *game mechanics*, dan *game thinking* dengan soal-soal dalam proses pembelajaran membuat model tersebut dapat dikatakan menarik, interaktif, dan sistematis dan mampu menumbuhkan motivasi (Noor & Zubaidah, 2022).

Penggunaan model pembelajaran gamifikasi dapat membantu peserta didik memiliki dorongan dalam diri untuk belajar, sehingga dengan menerapkan model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini model pembelajaran gamifikasi memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata posttest yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu  $79,34 > 73,74$ .

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel, tidak hanya menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data, dan apabila menerapkan model pembelajaran gamifikasi, dapat dilakukan inovasi terkait penerapan model tersebut dengan menambahkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, serta menerapkan elemen gamifikasi selain *level* dan *point* untuk meningkatkan motivasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., & Jalil, A. (2021). Peran Pendidikan Akuntansi dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 3(1), 2-7.
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation And Self-Efficacy Through Gamification Pedagogy. *Contemporary Issues In Education Research*, 7(4), 292.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Eun, B. (2019). The zone of proximal development as an overarching concept: A framework for synthesizing Vygotsky's theories. *Educational Philosophy and Theory*, 51(1), 18-30.
- Hidayati, U., Etika, E., & Ramadhan, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Bisnis Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mahapeserta didik. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 74-78.

- Hsu, H.-P., Guo, J.-L., Lin, F.-H., Chen, S.-F., Chuang, C.-P., & Huang, C.-M. (2023). Effect of involvement and motivation on self-learning: Evaluating a mobile e-learning program for nurses caring for women with gynecologic cancer. 2.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*, 5(1), 2-3.
- Ismi, A., & Syamwil. (2021). Pengaruh Kemampuan Akuntansi Dasar, Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru terhadap hasil Belajar Pratikum Akuntansi Dagang. *Jurnal Ecogen*. 4(1), 42-50.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa . . PT Rosda Karya.
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73-97.
- Kusumadyahdewi. (2017). Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran Akuntansi Sebagai Dasar Manajemen Pribadi. 130-132.
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use of the ARCS model in education: A literature review literature review. *Computers & Education*, 54-62.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., & dkk. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 219 – 228.
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar. 34-35.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 15.
- Mumpuni, I. P., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9-11.
- Noor, E. F., & Zubaidah. (2022). Implementasi Media Asesmen Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Biologi Peserta didik MAN Kotawaringin Timur. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 2(2), 160.
- Prambayun, A., Suyanto, & Sunyoto, A. (2016). Model Gamifikasi untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. *Seminar Nasional*, 262.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Riana, S. (2021). Efektivitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 7 (1), 61-66.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Suarmini, M. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana*, 2(2), 42-43.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 2407-2451. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a5.2017>
- Veraksa, A., Gavrilova, M., & Lepola, J. (2022). Learning motivation tendencies among preschoolers: Impact of executive functions and gender differences. *Acta Psychologica*, 2.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Peserta didik Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 47