



EFEKIVITAS PENGGUNAAN PRAKTIK BAIK GAMIFICATION DALAM PROSES PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR AKUNTANSI

Kastiah Ningrum Nurfitriani¹, Luqman Hakim^{2*}

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

luqmanhakim@unesa.ac.id

ABSTRAK (Dalam Bahasa Indonesia)

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan antara guru dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode gamification dalam proses pembelajaran dasar-dasar akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis design quasy-experiment, dalam bentuk rancangan Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil uji Independent Sample t-Test diperoleh nilai sigmoid $< 0,05$, yakni sebesar 0,00 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan hasil belajar kelas eksperimen. Hasil uji N-gain Score sebesar 65,7% yang termasuk dalam kategori sedang, cukup efektif. Hasil respon peserta didik sebesar 81% dengan kategori kuat. Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan gamification terbukti cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti menyarankan agar konsep gamification dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan.

ABSTRACT (In English)

The learning process is an activity carried out between teachers and students to achieve a learning goal. The aim of this research is to determine the level of effectiveness of using the gamification method in the process of learning the basics of accounting on the learning outcomes of class X Accounting students at SMK Negeri 1 Lamongan. This research uses an experimental method with a quasi-experiment design type, in the form of a Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design. The results of this research show that the results of the Independent Sample t-Test obtained a sigmoid value of < 0.05 , namely 0.00, which means there is a significant difference between the learning outcomes of the control class and the learning outcomes of the experimental class. The N-gain Score test result was 65.7% which is included in the medium category, quite effective. The student response results were 81% in the strong category. So it can be stated that the use of gamification has proven to be quite effective in improving student learning outcomes. Based on the results of this research, researchers suggest that the concept of gamification can be used and utilized well in the world of education.

Kata Kunci :

Dasar-Dasar Akuntansi, Gamifikasi, Hasil Belajar

Keywords :

Basics of Accounting, Gamification, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang ada didalamnya, dan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan adalah kuncinya. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan universal manusia untuk menjadi sumber daya yang memiliki keterampilan



dan handal sesuai dengan bidangnya (Ambarwati & Rochmawati, 2020). Selain itu, pendidikan juga merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sistematis dan sadar dengan tujuan untuk meningkatkan potensi individu, dan melalui pendidikan setiap individu mampu mempersiapkan diri, serta kemampuannya untuk berperan dalam suatu lingkungan Masyarakat (Pratomo & Herlambang, 2021). Indonesia sebagai Negara hukum, menitik beratkan pendidikan sebagai landasan dalam memajukan bangsa, namun pada kenyataannya hingga saat ini pendidikan di Indonesia kerap kali menghadapi berbagai hambatan serta penurunan kualitasnya (Arwildayanto, Sukung, & Sumar, 2018). Hal ini dibuktikan berdasarkan data dari *Program for International Student Assessment (PISA) 2022* yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, dimana Indonesia menduduki peringkat ke 69 dari 80 negara yang terdaftar dalam PISA 2022 atau menduduki posisi ke-12 terbawah dalam daftar dengan total skor 1.108. Pendidikan yang berkualitas dapat diperoleh dengan adanya sebuah proses pembelajaran yang baik, serta ditunjang dengan lingkungan, fasilitas, dan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik (Wardana & Sagoro, 2019).

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh seorang guru. Karena seorang guru tidaklah hanya menyampaikan materi pembelajaran, namun seorang guru harus mampu membimbing peserta didik untuk tumbuh dan berkembang baik dari segi sikap, fisik, dan juga psikisnya (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Dalam proses pembelajaran, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar, mengajar menjadi menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan, namun pada nyatanya, proses kegiatan belajar mengajar selama ini masih tergolong konvensional, ataupun terlalu berorientasi terhadap penguasaan teori, atau hafalan dalam berbagai bidang studi yang mengakibatkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Selain itu, masih banyak terdapat penggunaan metode pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*), dimana pada penggunaan metode ini cenderung mengabaikan pertumbuhan, hak-hak dan kebutuhan, serta perkembangan peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, menyenangkan dan mencerdaskan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya. Sehingga guru harus bisa mempertahankan bahkan meningkatkan motivasi belajar siswanya (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Guru dan tenaga pendidik perlu berinovasi dalam upaya mengembangkan metode pembelajaran yang efektif untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran, tak terkecuali bagi Guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Beberapa penelitian menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di tingkat satuan Pendidikan, tak terkecuali pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pemanfaatan platform digital dan perangkat lunak simulasi, memungkinkan pengajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan industri (Andayani & Yusuf, 2023). Sehingga dalam hal ini, peningkatan kompetensi teknologi guru adalah langkah strategis untuk menghadapi tuntutan dunia industri yang terus berkembang (Rahman dan Priyanto, 2023). Seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, tidak menutup kemungkinan bahwa pendidikan akan berkembang sesuai dengan masanya. (Sulkipani, Afnarius, Sudrajat, & et al, 2024) juga menyatakan bahwa teknologi saat ini terus meluas dan masuk ke semua lini kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan adanya kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang ada, maka perlu diupayakan pembaharuan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Pratiwi & Rochmawati, 2019). Teknologi telah menciptakan berbagai alat pendidikan digital yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran (Ortiz-Martínez, Santos-Jaén, & Marín-Hernández, 2023). Tentunya ini merupakan kesempatan bagi seluruh elemen pendidikan untuk dapat mengoptimalkan proses dan hasil Pendidikan, melalui teknologi. Guru dapat berinovasi menggunakan berbagai teknik pembelajaran yang menyenangkan, dan tidak membosankan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zuliana Sari, Yusuf Afandi, & Surindra, 2021), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai metode ataupun cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang menjanjikan adalah penggunaan teknik gamifikasi (Prahmana, 2023).

Istilah gamifikasi pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). (Mabalay, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *gamification* telah memberikan kontribusi dan memiliki potensi yang besar dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB), salah satunya dalam bidang pendidikan berkualitas. Beberapa penelitian juga telah mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan memiliki pengaruh yang positif dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Go, Riantono, & Cassandra, 2024) (Sagoro, Isroah, Yushita, Setiani, & Atika, 2022; Wardana & Sagoro, 2019). Sehingga,



penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi pilihan bagi guru dalam upayanya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada konsentrasi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga terdapat salah satu mata pelajaran yang menjadi materi dasar atau awal yang harus dipahami oleh peserta didik sebelum memahami akuntansi lebih dalam, yakni mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi. Di SMK Negeri 1 Lamongan mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi merupakan materi pelajaran yang diajarkan pada siswa kelas X yang mempelajari suatu konsep dasar Akuntansi mulai dari pengertian, persamaan dasar, menganalisis transaksi, sampai dengan keterampilan membuat laporan keuangan (Triansari, 2019). Pada konsentrasi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga, mata pelajaran ini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik, karena tanpa bekal dari mata pelajaran ini, peserta didik akan kesusahan dalam memahami materi akuntansi selanjutnya yang lebih sulit dan kompleks, namun pada kenyataannya hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Lamongan pada mata Pelajaran dasar – dasar akuntansi tergolong cukup rendah, hal ini dapat dibuktikan dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS). Berdasarkan rata rata keseluruhan hasil belajar Dasar - Dasar Akuntansi siswa kelas X diperoleh hasil 48,86. Hasil ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi sangat rendah dan jauh dari nilai yang seharusnya diinginkan. Hasil belajar mencerminkan kualitas dari suatu proses pembelajaran. Apabila hasil belajar yang didapatkan rendah, maka hal ini juga dapat menjadi nilai jika proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan terbukti tidak efektif, dan begipula sebaliknya.

Fenomena yang terjadi terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Lamongan dalam mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi ini, membuktikan adanya ketidak efektifan penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan penelitian terkait penggunaan praktik baik *gamification* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar – Dasar Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran Dasar – Dasar Akuntansi terhadap hasil belajar peserta didik, dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah atau konvensional.

LANDASAN TEORITIS

Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan antara guru dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan inti dari sistem pendidikan. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian interaksi antara guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Junaedi Ifan, 2019). Sedangkan (Sadiman, 2006) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah proses interaksi antara guru dan peserta didik, dimana dalam proses tersebut terjadi penyampaian pesan oleh guru melalui suatu media tertentu kepada peserta didik yang berupa isi pembelajaran atau materi yang akan disampaikan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ketercapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan dalam sikap dan tingkah lakunya (Nuralan, Ummah, & Haslinda, 2022) (Hamna & Ummah BK, 2022). Menurut (Hamna & Windar, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sebuah dasar yang digunakan untuk mengukur dan menyampaikan prestasi akademik peserta didik, serta menjadi kunci dalam melakukan pengembangan desain pembelajaran yang selanjutnya agar lebih efektif dan memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana peserta didik akan dinilai.

Gamification

Gamification atau gamifikasi merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan berbasis permainan. Sejalan dengan (Tyaningsih, Hayati, Sarjana, Sridana, & Prayitno, 2022) yang juga menyatakan bahwa, gamifikasi adalah salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan. *gamification* adalah implementasi komponen sebuah *game* atau permainan pada bidang ilmu lainnya (*non-game*) seperti penggunaan *point*, *badge*, *leader board*, dsb (Firmansyah, 2020). (Jusuf, 2016) menyatakan bahwa, *gamification* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen didalam game dengan tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu *gamification* juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik untuk terus melakukan

pembelajaran (Rahmi, Rimenda, & Ariyanti, 2025), serta siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan berprestasi lebih baik (Jun & Lucas, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis *design quasy-experiment*, dalam bentuk rancangan *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design*. (Rukminingsih, Adnan, & Latief, 2020) menjelaskan *quasy-experiment* merupakan jenis *design* penelitian yang melibatkan paling sedikit dua kelompok, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Bentuk rancangan penelitian *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design* merupakan jenis rancangan dengan menggunakan 2 kelas sampel, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol,

Kelas Eksperimen	:	O1	X	O3
Kelas Kontrol	:	O2		O4

yang akan diberikan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah adanya perlakuan yang berbeda (Galang Isnawan, 2020). Bentuk rancangan jenis *design* ini dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1. Bentuk rancangan desain penelitian

Sumber : (Sugiyono, 2013) (diolah penulis)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan, yang berjumlah 212, dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas X sebanyak 73 siswa dengan rincian, kelas X AK 1 sebanyak 35 siswa akan menjadi kelas kontrol, dan kelas X AK 2 sebanyak 38 siswa akan menjadi kelas eksperimen Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode tes yakni dari hasil *pre-test* dan *post-test*, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan akan melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut dapat dikatakan valid (tepat) atau reliabel (andal) (Sugiyono, 2013). Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yang digunakan untuk mengetahui nilai mean, median, modus, dan standar deviasi dari hasil belajar peserta didik, dan menggunakan teknik analisis statistik parametrik, dimana akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat yang harus dilakukan sebelum melakukan teknik analisis statistik parametrik (Galang Isnawan, 2020). Uji statistik yang digunakan adalah uji-t (*independent sample t-test*) untuk membandingkan, atau untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang secara signifikan terkait penggunaan praktik baik *gamification* terhadap hasil belajar dasar – dasar akuntansi dibandingkan dengan penggunaan *non-gamification* (konvensional) (Gerald, 2018), dan uji *N-Gain Score* yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan *gamification* dalam proses pembelajaran dasar – dasar akuntansi

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan jenjang yang lebih tinggi dari objek penelitian yakni pada kelas XI, dan XII yang kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan aplikasi *SPSS* untuk mengetahui apakah instrumen tersebut dapat dikatakan valid dan reliabel. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut dapat dinyatakan valid (sahih) atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Sedangkan, uji reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi sebuah alat ukur penelitian, apabila dilakukan secara berulang (Janna & Herianto, 2021). Uji validitas dan reliabilitas ini dilakukan pada setiap butir pertanyaan *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil dari uji validitas dan hasil uji reliabilitas dapat dijelaskan melalui tabel 1, 2, dan 3.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test

Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil	Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil
1	,020	Valid	11	,004	Valid
2	,000	Valid	12	,000	Valid
3	,020	Valid	13	,000	Valid
4	,040	Valid	14	,000	Valid

5	,000	Valid	15	,000	Valid
6	,040	Valid	16	,034	Valid
7	,000	Valid	17	,019	Valid
8	,000	Valid	18	,034	Valid
9	,004	Valid	19	,000	Valid
10	,000	Valid	20	,000	Valid

Sumber : data diolah (2025)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal *Post-Test*

Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil	Soal	Sig. (2-tailed)	Hasil
1	,011	Valid	,000	,004	Valid
2	,000	Valid	,005	,000	Valid
3	,000	Valid	,000	,000	Valid
4	,011	Valid	,000	,000	Valid
5	,002	Valid	,001	,000	Valid
6	,000	Valid	,010	,034	Valid
7	,000	Valid	,000	,019	Valid
8	,002	Valid	,000	,034	Valid
9	,002	Valid	,001	,000	Valid
10	,002	Valid	,001	,000	Valid

Sumber : data diolah (2025)

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas Soal *Pre-Test & Post-test*

Soal	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Pre-test</i>	,760	21
<i>Post-test</i>	,758	21

Sumber : data diolah (2025)

Hasil yang diperoleh dari uji validitas pada 20 soal *pre-test* dan *post-test* dapat dinyatakan bahwa seluruh butir soal yang digunakan valid, dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$. Sedangkan, hasil yang diperoleh dari uji reabilitas pada soal *pre-test* dan *post-test* dapat dinyatakan bahwa soal yang digunakan adalah reliabel, dikarenakan nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$, yakni sebesar masing masing 0,760 dan 0,758. Penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik, yang digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan praktik baik *gamification* dalam pembelajaran. Analisis statistik parametrik dapat dilakukan apabila data tersebut dipersyaratkan harus berdistribusi normal dan bersifat homogen (Widana & Muliani, 2020). Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data sebagai uji prasyarat. Adapun hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas dapat dijelaskan melalui tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Pre-test Kontrol	,108	35	.200*	Normal
Post-test Kontrol	,123	35	,197	Normal
Pre-test Eksperimen	,102	36	.200*	Normal
Post-Test Eksperimen	,118	36	.200*	Normal

Sumber : data diolah (2025)

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	<i>Keterangan</i>
1.703	3	138	.169	Homogen

Sumber : data diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada tabel 4, dan 5 dinyatakan bahwa data berdistribusi normal, dan homogen. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,200 nilai *pre-test*, dan 0,197 nilai *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan sebesar 0,200 nilai *pre-test*, dan *post-test* yang kemudian dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Data tersebut juga bersifat homogen dikarenakan data menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yakni sebesar 0,169. Hasil dari data yang diperoleh pada soal *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui nilai mean, median, modus, dan standar deviasi dari hasil belajar peserta didik. Adapun hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Pre-Test Kontrol	35	50	20	70	43,71	10,314
Post-Test Kontrol	35	60	25	85	53,29	14,650
Pre-Test Eksperimen	36	50	20	70	43,89	11,959
Post-Test Eksperimen	36	40	60	100	81,25	10,238
Valid N (listwise)	35					

Sumber : data diolah (2025)

Dari data pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan praktik baik *gamification* dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai *mean* atau nilai rata-rata lebih tinggi sebesar 43,89 pada nilai *pre-test* dan 81,25 pada nilai *post-test* jika dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yang mendapat nilai sebesar 43,71 pada nilai *pre-test* dan 53,29 pada nilai *post-test*. Sehingga, dari hasil belajar tersebut dapat diinterpretasikan pada tabel 7.

Tabel 7. Interpretasi Hasil Belajar Siswa

<i>Kelas</i>	<i>Rata-Rata</i>	<i>Kategori Standar Belajar</i>	<i>Kategori Ketuntasan Belajar</i>
Kontrol	53,29	Kurang	Tidak Tuntas
Eksperimen	81,25	Baik	Tuntas

Sumber : data diolah (2025)

Setelah dilakukan analisis deskriptif, data akan dilakukan uji *Independent Sample t-Test* dan uji *N-gain Score* untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak penggunaan praktik baik *gamification* dalam proses pembelajaran, dan tingkat keefektifannya. Adapun hasil yang diperoleh pada uji *Independent Sample t-Test* dan uji *N-gain Score* dapat dilihat pada tabel 8, dan 9.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Sample t-Test

<i>t-test for Equality of Means</i>						
<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
-9,345	69	,000	-27,964	2,993	-33,934	-21,994
-9,299	60,667	,000	-27,964	3,007	-33,978	-21,950

Sumber : data diolah (2025)

Tabel 9. Hasil Uji *N-Gain Score*

Kelas	<i>N-Gain Score</i>	Kategori	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Kontrol	0,18	Rendah	17,9%	Tidak Efektif
EKsperimen	0,67	Sedang	65,7%	Cukup Efektif

Sumber : data diolah (2025)

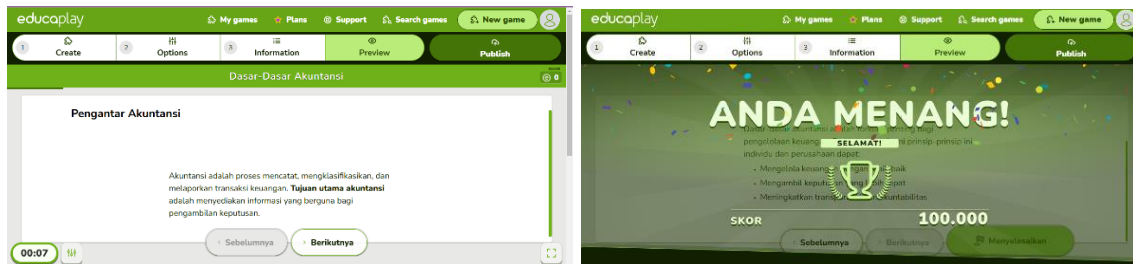
Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai sigmoid $< 0,05$, yakni sebesar 0,00 yang dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan praktik baik *gamification*. Sedangkan, Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain Score* untuk kelas kontrol adalah 0,18 atau 17,9 % yang termasuk dalam kategori rendah, tidak efektif, dan berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain Score* untuk kelas eksperimen adalah 0,67 atau 65,7% yang termasuk dalam kategori sedang, cukup efektif. Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan praktik baik *gamification* terbukti cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar - dasar akuntansi, dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

PEMBAHASAN

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, menjadikan semua bidang berkembang dengan sangat cepat, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. (Ortiz-Martínez et al., 2023) menyatakan bahwa adanya teknologi telah menciptakan berbagai alat pendidikan digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah gamifikasi atau pembelajaran dengan adaptasi game. (Zeybek & Saygi, 2024) menyatakan bahwa gamifikasi atau adaptasi game dalam proses pembelajaran merupakan sebuah pendekatan di mana konsep dan mekanisme dalam sebuah permainan diimplementasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik. (Sari & Alfian, 2023) juga menyatakan pendekatan berbasis *gamification* didasarkan atas pemikiran bahwa permainan dapat memicu adanya emosi positif, seperti keterlibatan, pencapaian, dan kegembiraan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran dengan adanya pemberian umpan balik, pemberian tujuan yang jelas, pemberian tantangan yang adaptif, dan pemberian pengakuan atas prestasi peserta didik untuk mempengaruhi perilaku belajar peserta didik. (Lawrance, Moreira, & Santos, 2021) menyebutkan media pembelajaran yang berbasis seperti contohnya adalah seperti *Kahoot*, *Quiziz*, *Wordwall*, *Educandy*, *Gimkit*, dan platform lainnya.

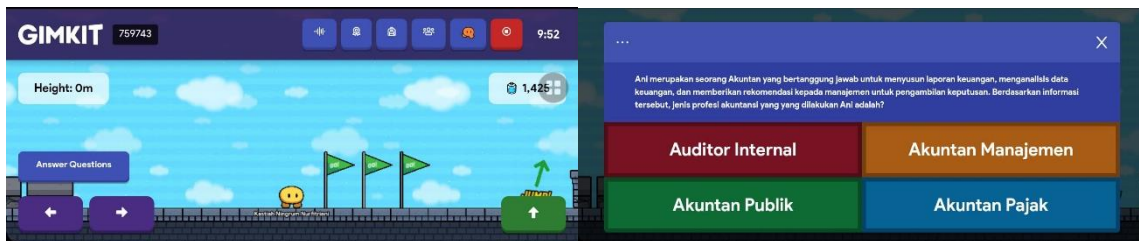
Penelitian ini membahas tentang penggunaan *gamification* dalam proses pembelajaran dasar-dasar akuntansi pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Lamongan yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat adanya perbedaan hasil belajar. Pembelajaran gamifikasi yang dilakukan menggunakan bantuan platform edukasi seperti *Educaplay*, dan *Gimki*. (Anwar & Jasiah, 2025) menjelaskan bahwa *Educaplay* memiliki berbagai macam fitur yang dapat membantu guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif, dengan siswa yang dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menggali pemahaman, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis. Selain itu, *Educaplay* merupakan alat pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang signifikan sambil bermain (Páez-Quinde, Infante-Paredes, Chimbo-Cáceres, & Barragán-Mejía, 2022). Sedangkan, (Agustina, Rienovita, & Emilzoli, 2024) menjelaskan *Gimkit* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer yang dapat dilaksanakan dalam mode individu maupun mode kerja sama tim. Selain itu, *Gimkit* merupakan alat pembelajaran yang menyenangkan dengan memadukan pendidikan dan permainan untuk membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran, yang dapat digunakan untuk siswa sekolah menengah yang memungkinkan guru membuat kuis dan tantangan khusus untuk kompetisi waktu yang nyata (Chang & Chang, 2025).

Pada penelitian ini, *Educaplay* digunakan untuk peserta didik dapat mengakses materi yang diajarkan, dan menggunakan *Gimkit* untuk peserta didik dapat menjawab contoh soal latihan melalui kuis yang menyenangkan terkait pembelajaran dasar-dasar akuntansi. Adapun tampilan dari *Educaplay* dan *Gimkit* dapat dilihat pada gambar 2, dan 3.



Gambar 2. Tampilan EducaPlay

Sumber : *educaplay.com* (2025)



Gambar 3. Tampilan Gimkit

Sumber : *gimkit.com* (2025)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan praktik baik *gamification* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan praktik baik *gamification*. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, terbukti adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan praktik baik *gamification*, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yang dapat dibuktikan dengan lebih tingginya nilai rata-rata kelas eksperimen yakni sebesar 81,25 dengan kriteria standar belajar dan ketuntasan belajar adalah baik dan tuntas, dengan rata-rata nilai kelas kontrol yang sebesar 53,29 dengan kriteria standar belajar dan ketuntasan belajar adalah kurang, dan tidak tuntas. Penggunaan *gamification* juga terbukti cukup efektif digunakan dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yang dapat dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain Score* yang menyatakan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 65,7% dengan kategori cukup efektif, dengan nilai kelas kontrol sebesar 17,9% dengan kategori tidak efektif. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dan kelas eksperimen yang menggunakan *gamification*, menunjukkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 10, dan 11.

Tabel 12. Hasil Angket Respon Siswa Kelas Kontrol

Dimensi	Indikator	Presentase	Kategori
Kognitif	Pemahaman	55%	Lemah
	Keterampilan	55%	Lemah
Afektif	Motivasi	53%	Lemah
	Kemenarikan	56%	Lemah
Konatif	Rasa Ingin Tahu	64%	Kuat
	Bertanya	59%	Lemah
	Menanggapi pertanyaan	60%	Lemah
	Rata-rata	57%	Lemah

Sumber : data diolah (2025)

Tabel 13. Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

Dimensi	Indikator	Presentase	Kategori
Kognitif	Pemahaman	82%	Sangat Kuat
	Keterampilan	82%	Sangat Kuat
Afektif	Motivasi	80%	Kuat
	Kemenarikan	81%	Kuat
	Rasa Ingin Tahu	82%	Sangat Kuat
Konatif	Bertanya	77%	Kuat
	Menanggapi pertanyaan	81%	Kuat
Rata-rata		81%	Kuat

Sumber : data diolah (2025)

Berdasarkan hasil tersebut rata rata semua indikator respon kelas kontrol sebesar 57% dengan kategori lemah, dan rata rata semua indikator respon kelas eksperimen sebesar 81% dengan kategori kuat. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamification* dalam pembelajaran dasar- dasar akuntansi juga mendapat respon baik oleh peserta didik dengan kategori penilaian kuat, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan praktik baik *gamification* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi, dan penggunaan praktik baik *gamification* terbukti cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran dasar-dasar akuntansi, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan praktik baik *gamification* juga mendapatkan respon yang baik dari peserta didik melalui distribusi angket respon dengan kategori kuat. Hasil dari penelitian diharapkan agar konsep *gamification* dapat digunakan dalam dunia pendidikan, tentunya dengan tetap menyesuaikan terhadap pembelajaran yang diinginkan agar sesuai dengan kondisi peserta didik, serta relevansi terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan, serta dapat memberikan sumbangsih terhadap kajian ilmu mengenai pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Negeri Surabaya selaku instansi pendidikan penulis, SMK Negeri 1 Lamongan selaku lembaga yang menjadi sumber data penelitian ini, serta pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4, 1475–1484.
- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28931>
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3 (1), 355–373.
- Arwildayanto, Sukung, A., & Sumar, W. T. (2018). Analisis Kebijakan Pendidikan. In E. Kuswandi (Ed.), *Cendekia Press*. Bandung: Cendekia Press. <https://doi.org/10.1111/1523-1747.ep12723167>
- Chang, X., & Chang, C. (2025). Game-Based Learning in ESL Classrooms : A Focus on Gimkit and Other Apps. *International Journal of Higher Education*, 14(1)(January), 1–16. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v14n1p1>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>



- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework*.
- Galang Isnawan, M. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Sudirman, Ed.). Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/339040496>
- Gerald, B. (2018). A Brief Review of Independent, Dependent and One Sample t-test. *International Journal of Applied Mathematics and Theoretical Physics*, 4(2), 50. <https://doi.org/10.11648/j.ijamtp.20180402.13>
- Go, N. M., Riantono, I. E., & Cassandra, C. (2024). Gamification as a Form of Active and Digital Learning in Accounting Education (2019 – 2024). *International Conference on ICT for Smart Society (ICISS)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/ICISS62896.2024.10751061>
- Hamna, H., & Ummah BK, M. K. (2022). Science Literacy in Elementary Schools: A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. *Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12. Retrieved from <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), 1–12.
- Jun, M., & Lucas, T. (2025). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5), 1–7. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar, VOL. 3 NO.(2)*, 19–25.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5).
- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification To Improve Learners' Learning in Higher Education. *Internet Latent Corpus Journal*, 11(2), 8–22.
- Mabalay, A. A. (2025). Gamification for sustainability: A systematic review of applications, trends, and opportunities. *Computers in Human Behavior*, 165, 108529. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108529>
- Nuralan, S., Ummah, K. M., & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 5.
- Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaén, J. M., & Marín-Hernández, S. (2023). Kahoot! and its effect on financial accounting marks at the university. *Education and Information Technologies*, 28(10), 12671–12686. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11612-z>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44.
- Prahmana, S. A. (2023). *Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/w2pgb>
- Pratiwi, A. Z., & Rochmawati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(02), 145–151.
- Pratomo, I. C., & Herlambang, Y. T. (2021). Urgensi Keluarga dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 7–15. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i1.31206>
- Rahmi, I., Rimenda, T., & Ariyanti, T. D. (2025). Gamification as an alternative to increase students ' motivation : a scoping review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 1125–1133. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21771>



- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Sagoro, E. M., Isroah, Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gemifikasi Akuntansi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* (Vol. 02). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/922/733>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulkipani, Afnarius, S., Sudrajat, & et al. (2024). *Teknologi Pendidikan* (A. Surachman & M. Syaobillah, Eds.). Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Triansari, N. (2019). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Kinerja Mengajar Guru, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dasar-Dasar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(2), 101–116.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Buku Uji Persyaratan Analisis. In *Klik Media*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zeybek, N., & Saygı, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?—A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264.
- Zuliana Sari, K., Yusuf Afandi, T., & Surindra, B. (2021). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK PGRI 3 Kediri. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 62–69. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i2.14915>