

PENINGKATAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI PADA PESERTA DIDIK DI SMK

Dea Anjelina¹, Yuyun Susanti², Dedeh³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email Koresponden: dea.anjelina13@student.unigal.ac.id¹,

Email Penulis: yuyun_susanti_s.pd@unigal.ac.id², dedeh@unigal.ac.id³

ABSTRACT

Learning outcomes are a measure of the achievement of a learning process. Low learning outcomes are a problem in study. To improve learning outcomes by selecting learning methods, namely gamification learning methods. The purpose of this study was to improve student learning outcomes. This study applied an experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design and data analysis was carried out by t-test. The resulted showed that: 1) There is a difference in the learning outcomes of students who use conventional learning methods in the initial measurement (Pretest) and gamification learning methods in the final measurement (Posttest) in the experimental class, 2) There is a difference in the learning outcomes of students using the conventional learning methods between the initial measurement (Pretest) and the final measurement (Posttest) in the control class, 3) There is a difference in the learning outcomes of students who apply the gamification learning method in the experimental class compared to the conventional learning method in the control class in the final measurement (Posttest).

Keywords: Gamification Learning Method, Learning Outcomes

ABSTRAK

Hasil belajar menjadi tolak ukur pencapaian suatu proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar merupakan masalah dalam penelitian ini. Untuk meningkatkan hasil belajar dengan pemilihan metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran gamifikasi. Tujuan penelitian ini adalah guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design* dan analisis data dilakukan dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan dalam hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan metode pembelajaran gamifikasi pada pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas eksperimen. 2) Terdapat perbedaan dalam hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran konvensional antara pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*) di kelas kontrol. 3) Terdapat perbedaan dalam hasil belajar peserta didik yang menerapkan metode pembelajaran gamifikasi di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran akhir (*Posttest*).

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Gamifikasi, Hasil Belajar

Cara sitasi: Anjelina, D., Susanti, Y., & Dedeh. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Melalui Pendekatan Gamifikasi Pada Peserta Didik SMK Kelas X. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (3), 1036-1041.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah proses yang dirancang dengan sengaja serta terorganisir guna membentuk lingkungan serta aktivitas belajar, di mana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya. Melalui proses ini, mereka diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai spiritual, mengendalikan diri, membentuk kepribadian, meningkatkan kecerdasan, berperilaku sesuai etika, serta menguasai keterampilan yang bermanfaat baik bagi kehidupan pribadi maupun kebutuhan masyarakat (Hidayat, Rahmat. 2019:7912).

Menurut Undang-Undang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 No. 20 Tahun 2003 pembelajaran didefinisikan yaitu rangkaian tahapan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru serta dengan berbagai bahan ajar yang berlangsung dalam situasi pendidikan. Dalam praktiknya, terdapat lima bentuk interaksi yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yaitu hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, interaksi antarasesama peserta didik, keterkaitan antara peserta didik dengan referensi yang tersedia, interaksi peserta didik dengan bahan ajar yang telah dirancang, serta hubungan antara peserta didik dan guru dengan masyarakat serta lingkungan alam sekitar (Faizah & Kamal, 2024:470).

Menurut Sudjana (2019:22) hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah ia menjalani pengalaman pembelajaran. Hasil belajar dipahami sebagai bentuk perubahan yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup perkembangan dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor (Ulfah & Opan Arifudin, 2021:3).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru diketahui bahwa capaian pembelajaran peserta didik masih rendah. Nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas X yakni:

**Tabel 1. Rata-Rata Penilaian Akhir Semester (PAS)
Mata Pelajaran Akuntansi Ganjil Kelas X AKL
Tahun Ajaran 2024/2025**

Kelas	Jumlah Peserta Didik		KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
	L	P		Jumlah	%	Jumlah	%
X AKL 1	11	25	70	3	8,33%	33	91,67%
X AKL 2	10	26	70	10	27,78%	26	72,22%
X AKL 3	10	25	70	7	20%	28	80%
X AKL 4	7	21	70	3	10,71%	25	89,29%
Jumlah	135			23	17,04%	112	82,96%

Sumber: SMK (2025)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa 23 peserta didik (17,04%) yang mencapai ketuntasan sedangkan 112 peserta didik (82,96%) belum memenuhi standar ketuntasan. Kondisi ini menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, karena sebagian besar dari mereka memperoleh nilai di bawah KKM.

Untuk meningkatkan pencapaian belajar peserta didik, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode yang digunakan adalah gamifikasi. Menurut (Hakeu *et al.*, 2023:158) Metode pembelajaran gamifikasi merupakan pendekatan baru dalam dunia pendidikan yang menggunakan unsur-unsur permainan untuk mendorong motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa kelebihan dari metode pembelajaran gamifikasi menurut (Rosina Zahara *et al.*, 2021:83). Kelebihan metode pembelajaran gamifikasi adalah 1) kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, 2) peserta didik terdorong untuk menuntaskan kegiatan belajarnya, 3) Membantu peserta didik berkontribusi serta menguasai pelajaran yang diajarkan, dan 4) adanya peluang bagi peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, sekaligus meraih prestasi di dalam kelas.

Sedangkan kekurangan dari metode pembelajaran gamifikasi menurut Alfionita (dalam Suarmini, 2019:46) dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, penerapan gamifikasi membutuhkan

alokasi waktu yang cukup panjang, sebab dalam prosesnya guru harus menyiapkan hadiah, menjelaskan tantangan, serta menyelenggarakan permainan kecil yang dapat menyita banyak waktu pembelajaran di kelas. Kedua, tahap persiapan sebelum pelaksanaan gamifikasi juga *relative* kompleks dan memerlukan waktu yang lama. Guru perlu merancang langkah-langkah pembelajaran secara rinci, menyiapkan hadiah, serta melakukan uji coba metode pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, kesiapan guru harus menjadi faktor penting agar pelaksanaan gamifikasi berjalan efektif, sebab kurangnya perencanaan dapat membuat kegiatan belajar tidak optimal bahkan menimbulkan dampak psikologis yang kurang baik bagi peserta didik. Ketiga, jika pemberian hadiah atau lencana tidak disampaikan dengan penjelasan yang jelas, peserta didik berpotensi memandang pembelajaran hanya sebagai sarana memperoleh hadiah, bukan sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar yang berarti. Maka dari itu, sangat penting untuk menjelaskan tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami makna sebenarnya dari kegiatan belajar yang mereka ikuti.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu dilakukan oleh Arrizqiyah pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian Pada Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi” dengan menggunakan metode penelitian *Quasi-Eksperimen*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran gamifikasi memberikan dampak signifikan atas peningkatan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada jenjang sekolah dan mata pelajaran yang berbeda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan capaian belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar. Metode penelitian yang diterapkan yakni metode eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*.

Populasi penelitian ini meliputi keseluruhan peserta didik kelas X AKL yang berjumlah 135 orang. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, hingga dua kelas ditetapkan sebagai objek penelitian, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada nilai rata-rata *pretest* yang relatif seimbang.

Data penelitian dikumpulkan melalui kegiatan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengevaluasi perkembangan capaian belajar peserta didik, serta pengumpulan dokumen-dokumen pendukung. Untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) Dan Metode Pembelajaran Gamifikasi Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penelitian di Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	Mean	Standar Deviasi	Dk	α	t-hitung	t-tabel	Hasil Analisis	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	59,81	15,11	70	0,05	10,160	1,667	t-hitung > t-tabel	Ho ditolak, Ha diterima
<i>Posttest</i>	88,33	7,43						

Hasil penelitian menghasilkan rata-rata skor *Pretest* menurut hasil perhitungan yaitu sebesar 59,81 menjadi 88,33 pada *Posttest*, dengan selisih 28,52 dan nilai N-Gain sebesar 0,71 tergolong

tinggi. Pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan nilai derajat kebebasan sebesar 70 yang menghasilkan nilai t-hitung 10,167 serta nilai t-tabel 1,667. Hasilnya, t-hitung > t-tabel atau $10,160 > 1,667$. Artinya, H_0 ditolak H_a diterima. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan, dimana semua peserta didik menunjukkan kemajuan dalam hasil belajar setelah diterapkan metode pembelajaran gamifikasi.

Perkembangan capaian pembelajaran berlangsung sebab metode gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui praktik langsung. Dengan elemen permainan seperti tantangan, level, dan penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi. Metode ini juga mendorong kolaborasi, memungkinkan peserta didik belajar melalui interaksi dan diskusi. Umpan balik cepat dan sistem penghargaan memperkuat motivasi intrinsik dan pemahaman atas kemajuan belajar.

Hal ini selaras dengan pandangan (Hakeu *et al.*, 2023:158) “Metode pembelajaran gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran.” Simpulan dari pembahasan ini adalah bahwa metode pembelajaran gamifikasi memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) Dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian di Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Mean	Standar Deviasi	Dk	α	t-hitung	t-tabel	Hasil Analisis	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	60,00	15,78	68	0,05	7,123	1,668	t-hitung > t-tabel	Ho ditolak, Ha diterima
<i>Posttest</i>	80,95	7,33						

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *Pretest* sebesar 60,00 menjadi 80,95 pada *Posttest*, dengan selisih 20,95 dan nilai N-Gain sebesar 0,50 tergolong sedang. Nilai derajat kebebasan mencapai 68 pada tingkat taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) yang menghasilkan nilai t-hitung 7,123 serta nilai t-tabel 1,668. Hasilnya, t-hitung > t-tabel atau $7,123 > 1,668$. Artinya, H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini menunjukkan metode pembelajaran konvensional memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil *Posttest*.

Berdasarkan teori sebagaimana dikemukakan oleh (Wulandari, 2022:76) metode pembelajaran konvensional memiliki kelebihan seperti membuat peserta didik lebih fokus dan memungkinkan guru mengendalikan kelas secara penuh. Namun, kajian lebih lanjut menunjukkan bahwa metode ini juga memiliki kekurangan, seperti kecenderungan membuat peserta didik pasif dan kurang termotivasi, yang sejalan dengan kondisi kelas kontrol dalam penelitian ini.

Simpulan dari pembahasan ini adalah bahwa meskipun metode pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar, peningkatan tersebut tidak optimal karena minimnya interaksi aktif dari peserta didik. Oleh karena itu, direkomendasikan agar dalam penerapan metode pembelajaran konvensional, guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, misalnya melalui sesi tanya jawab atau diskusi ringan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Gamifikasi Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian pada Pengukuran Akhir

Kelas	Mean	Standar Deviasi	Dk	α	t-hitung	t-tabel	Hasil Analisis	Kesimpulan
Eksperimen	88,33	7,43	69	0,05	4,212	1,667	t-hitung > t-tabel	Ho ditolak, Ha diterima
Kontrol	80,95	7,33						

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa adanya perbedaan signifikan hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol. Ini tercermin dari rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen yang memperoleh 88,33 dan N-Gain 0,71 tergolong tinggi, sementara kelas kontrol memiliki rata-rata *Posttest* 80,95 dan N-Gain 0,50 tergolong sedang. Hasilnya, rata-rata skor pada kelas eksperimen melampaui kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran gamifikasi lebih efektif guna mengembangkan capaian belajar peserta didik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penerapan metode pembelajaran gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memotivasi, maka menjadikan peserta didik tergerak untuk berpartisipasi. Selain itu, metode pembelajaran gamifikasi mendorong kolaborasi antar peserta didik, memfasilitasi peserta didik agar dapat saling belajar melalui interaksi sosial dan diskusi. Dengan memberikan umpan balik yang cepat dan sistem penghargaan, metode pembelajaran gamifikasi membantu peserta didik memahami kemajuan mereka dan memperkuat rasa pencapaian, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran konvensional cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat secara emosional, meskipun metode ini memiliki kelebihan dalam pengendalian kelas (Wulandari, 2022:76). Namun, kenyataannya dalam penelitian ini metode pembelajaran konvensional kurang mampu memaksimalkan potensi peserta didik.

Hasil dari tiga pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran gamifikasi maupun metode pembelajaran konvensional keduanya menghasilkan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar. Hal tersebut terlihat dari adanya kenaikan skor peserta didik pada hasil *Pretest* dan *Posttest*. Namun, efektivitas metode pembelajaran gamifikasi terbukti lebih unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam peningkatan capaian belajar pada mata pelajaran Akuntansi Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan pendekatan gamifikasi dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan peningkatan tersebut dapat terlihat pada saat pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*).

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil studi yang diperoleh, dalam penerapan metode pembelajaran konvensional hendaknya diselingi proses tanya jawab untuk menjadikan kelas yang lebih dinamis dan memotivasi. Adapun metode pembelajaran yang telah digunakan dalam penelitian ini yang menjadikan kelas lebih dinamis dan memotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar yaitu metode pembelajaran gamifikasi. Untuk peneliti berikutnya diharapkan mampu melanjutkan studi tentang metode pembelajaran gamifikasi lalu membandingkannya dengan metode belajar lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu serta membimbing penulis selama melakukan penelitian.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan Gemini untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Rahmat Hidayat, M. (2019). Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam., 4(3), 57–71.
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Sudjana, Nana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suarmini, M. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai. *Maha Widya Bhuwana*, 2(2), 42–47.
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>