

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA VOKASI
MELALUI GAMIFIKASI AKUNTANSI*****INCREASING VOCATIONAL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES THROUGH
ACCOUNTING GAMIFICATION*****Endra Murti Sagoro, Isroah, Amanita Novi Yushita, Eko Putri Setiani, Atika**

Universitas Negeri Yogyakarta

endra_ms@uny.ac.id**Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi di era industri 4.0 berdampak pada perubahan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan gamifikasi akuntansi berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa vokasi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen laboratorium dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini melibatkan 84 mahasiswa dari program studi D4 Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Statistik deskriptif penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kinerja mahasiswa vokasi pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kinerja mahasiswa vokasi pada kelompok kontrol (70,16 untuk kelompok eksperimen dan 64,02 untuk kelompok kontrol). Perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 6,14. Selanjutnya, hasil ini diperkuat oleh hasil pengujian *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan gamifikasi dan hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan non gamifikasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi lebih baik daripada pembelajaran non gamifikasi.

Kata Kunci: *Gamifikasi Akuntansi; Teknologi Pendidikan, Game Pembelajaran; Proses Pembelajaran*

Abstract

The development of information technology in the industrial era 4.0 has an impact on changing the learning process to be more innovative by utilizing technology for learning. This study aims to examine the effectiveness of technology-based accounting gamification in improving learning performance of vocational students. This study is a laboratory experiment with pretest-posttest control group design. The participants of this study consisted of 84 vocational students from D4 Accounting Study Program, Faculty of Economics, Yogyakarta State University. The descriptive statistic of this study shows that the average of vocational student's performance under the experimental group is higher than the control group (70.16 for gamification group and 64.02 for non-gamification group). The mean difference between experimental group and control group is 6.14. Furthermore, this result is strengthened by the results of the independent sample t-test which shows that there is a significant difference in the vocational students' performance who use gamification and non-gamification. This result indicates that gamification learning is better than non-gamification learning in improving student's performance.

Keywords: *Accounting Gamification; Educational Technology; Educational Games; Learning Process*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era industri 4.0 yang begitu cepat mengakibatkan perubahan-perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Pada bidang pendidikan, saat ini pemerintah tengah berupaya mengembangkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang akan diterapkan pada institusi pendidikan, termasuk pendidikan tinggi vokasi. Pada era pembelajaran ini, Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan dunia industri. Pembelajaran yang dilakukan harus mampu menjadi sarana mahasiswa dalam mencapai capaian pembelajaran lulusan yang mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan secara optimal (Junaidi, 2020). Sejatinya, Berdasarkan Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pendidikan Tinggi Vokasi atau Diploma diharapkan mampu mencetak lulusan yang langsung dapat terserap ke dunia industri sesuai dengan bidang keahlian masing-masing (Republik Indonesia, 2012). Namun, pada praktiknya, pembelajaran vokasi saat ini belum mendorong penguasaan *soft-skills* yang mendukung kesiapkerjaan mahasiswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, analisis, dan inovasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Oleh karena itu, agar lulusan mampu bersaing, maka kompetensi mahasiswa vokasi harus terus ditingkatkan. Mahasiswa vokasi harus memiliki kompetensi di bidang bisnis dan manajemen agar mampu mengelola usaha dengan optimal baik pada skala mikro, kecil, menengah maupun besar. Peningkatan kompetensi ini dapat dilakukan melalui pembelajaran dimana tingkat keberhasilan pembelajaran dapat diukur salah satunya yakni melalui hasil belajar mahasiswa.

Mahasiswa yang ada saat ini adalah mahasiswa generasi Z yang lahir di era teknologi. Generasi Z ini membutuhkan pembelajaran dengan metode yang menarik dan menyenangkan (Sari dan Oktavia, 2021). Sehingga, upaya peningkatan kompetensi generasi Z tidak cukup jika hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Hal ini disebabkan karena sumber pembelajaran hanya berasal dari dosen yang dapat membuat mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, mudah jenuh, serta partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran tidak optimal (Maulidah dan Kamal, 2020). Maka dari itu, perlu model pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui *game* untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan meningkatkan kompetensi mahasiswa terkait literasi keuangan. Sebagian besar literatur yang tersedia menyepakati bahwa gamifikasi secara umum didefinisikan sebagai penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan (Seaborn dan Fels, 2015; Ahmad *et al.*, 2020). Gamifikasi umumnya dianggap sebagai teknik yang efektif dan berguna dalam menghasilkan hasil positif pada pengalaman dan perilaku individu (Rapp *et al.*, 2018). Gamifikasi adalah sebuah pendekatan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna serta memberikan pengalaman yang berkelanjutan (Bozkurt dan Durak, 2018). Gamifikasi menjadi menarik karena mahasiswa akan menyelesaikan suatu masalah seperti menyelesaikan suatu level dalam permainan. Gamifikasi ini merupakan aplikasi dinamis berbasis permainan dalam rangka mengedukasi.

Gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran akuntansi. Akuntansi merupakan proses sistematis untuk mengolah transaksi menjadi informasi keuangan yang bermanfaat bagi para penggunanya (Warsono, Sagoro, Ridha, & Darmawan, 2010). Gamifikasi dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Gamifikasi setidaknya terdiri dari 8 elemen, yaitu aturan, tujuan, umpan balik dan hadiah, penyelesaian masalah, cerita, pemain, lingkungan yang aman, serta tantangan dan penguasaan (Moncada & Moncada, 2014). Selama perekonomian di suatu negara menggunakan uang atau setara uang untuk transaksi, akuntansi sangat dibutuhkan. Gamifikasi akuntansi adalah pembelajaran akuntansi baik teori maupun praktik dengan menggunakan atau memasukkan



unsur permainan atau permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan utama gamifikasi akuntansi yaitu mahasiswa memiliki motivasi dan keterlibatan di dalam pembelajaran sehingga diharapkan keterampilan keuangan mahasiswa dapat meningkat.

Gamifikasi dalam pembelajaran sejatinya memberikan pengaruh penting dalam pembelajaran. Penelitian dari Rosli, Khairudin, & Saat (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi melalui aktivitas permainan mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis. Selain itu, ditemukan pula bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mahasiswa sebelum terlibat aktivitas permainan dengan nilai setelah terlibat aktivitas permainan. Jamaluddin *et al.* (2017) meneliti keefektifan penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi di Pahang (Malaysia) dengan membandingkan antara kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis gamifikasi dan non-gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang memperoleh pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memperoleh pembelajaran berbasis konvensional.

Zhao (2019) meneliti tentang dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran ini mampu meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Mahasiswa menilai bahwa aplikasi Quizizz mudah untuk digunakan, menyenangkan, dan mampu membantu mereka dalam mengulas materi dan merangsang minat dan ketertarikan mereka dalam belajar akuntansi. Sebuah penelitian meta-analisis yang dilakukan oleh Huang, Hew, & Lo (2018) menunjukkan bahwa gamifikasi pembelajaran secara umum berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu, ditemukan bahwa setiap elemen gamifikasi memiliki pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan observasi dan hasil belajar mahasiswa, ditemukan permasalahan terkait dengan kurang maksimalnya hasil belajar mahasiswa vokasi. Pada saat mahasiswa diberikan metode pembelajaran tradisional, hasil belajar mahasiswa kurang optimal. Namun, ketika mahasiswa diberikan pembelajaran berbasis permainan, terdapat potensi bahwa mahasiswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran. Sampai saat ini, pembelajaran berbasis permainan belum banyak diterapkan dalam pembelajaran akuntansi di perguruan tinggi, terutama mahasiswa vokasi di D4 Akuntansi FE UNY. Hasil penelitian Aghni *et al.* (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling banyak digunakan dosen D4 Akuntansi FE adalah metode ceramah atau metode pembelajaran tradisional. Sementara metode ceramah memiliki banyak kelemahan seperti sumber pembelajaran hanya berasal dari dosen yang dapat membuat mahasiswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, mudah jenuh, dan kurang mampu menarik keterlibatan mahasiswa (Maulidah dan Kamal, 2020). Jika pembelajaran berbasis tradisional tetap diterapkan secara penuh tanpa mengkombinasikannya dengan metode pembelajaran yang lain, maka motivasi dan kemauan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran akan semakin turun dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Akibatnya, lulusan perguruan tinggi vokasi tidak dapat memenuhi tuntutan dunia kerja dan dunia industri. Mahasiswa saat ini yang merupakan generasi Z memerlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sari dan Oktavia, 2021). Pembelajaran tipe ini dapat diwujudkan dalam bentuk gamifikasi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi yaitu menerapkan unsur permainan pada pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian Endra *et al.* (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam penyusunan laporan keuangan dan penerapan metode ini ditemukan lebih efektif jika dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan. Rodrigues *et al.* (2018) juga menemukan bahwa pembelajaran melalui gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman dalam hal edukasi keuangan. Teknik gamifikasi mampu memikat



minat mahasiswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas gamifikasi akuntansi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen laboratorium secara daring (daring) dengan *pretest-posttest control group design*. Variabel independen dan dependen pada penelitian ini secara berturut-turut adalah gamifikasi akuntansi dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berbentuk dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data berupa skor *pretest* dan *posttest*. Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian menggunakan dua jenis kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Manipulasi berupa gamifikasi akuntansi diberikan kepada kelompok eksperimen. Subjek eksperimen pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi D4 Akuntansi yang telah mengambil mata kuliah Akuntansi UMKM dan Koperasi di Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 1. Matriks Desain Eksperimen

Pembelajaran	Pretest	Manipulasi	Posttest
Kelompok Eksperimen (Gamifikasi)	R	O1	O2
Kelompok Kontrol (Non Gamifikasi)	R	O2	O4

Keterangan:

R : Randomisasi

O1: Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O2: Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan

O3: Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O4: Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

Prosedur Eksperimen

Gamifikasi akuntansi pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *RPG (Role Playing Game) Maker*. Media ini dijalankan dengan menggunakan personal komputer ataupun laptop. Komputer yang bisa digunakan untuk pengoperasian *game* harus minimal memiliki *Operating system* yaitu *Windows 2000*, *RAM* minimal adalah 128 Mb, *processor* minimal adalah *pentium IV 2 GHz* dan *Monitor Resolution* adalah *SVGA 1024 X 768 pixels*.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 84 mahasiswa yang dibagi ke dalam dua kelompok. Randomisasi subjek penelitian dilakukan untuk menentukan anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Randomisasi dilakukan dengan pengundian berdasarkan data presensi di kelas sehingga setiap subjek memiliki kesempatan yang sama untuk menempati kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Setiap subjek penelitian mendapat peluang yang sama besar untuk menerima perlakuan.

Peneliti mengirimkan pemberitahuan kepada subjek penelitian melalui media *WhatsApp*. Subjek penelitian mengirimkan alamat email untuk pendaftaran di *learning management system (LMS)* yang dapat diakses di <https://besmart.uny.ac.id/v2/>. Subjek penelitian menerima *enrolment key* yang akan digunakan untuk mengakses pembelajaran akuntansi yang telah didesain sesuai dengan tujuan penelitian. *Enrolment key* untuk kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol. Subjek penelitian tidak diperkenankan untuk



membagikan *enrolment key* kepada siapapun. Selanjutnya, setiap subjek diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan menyusun laporan keuangan. Soal *pretest* berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi dan telah dilakukan *pilot test*. Subjek pada kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran berbasis gamifikasi akuntansi, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran non-gamifikasi atau pembelajaran konvensional.

Pertemuan pertama masing-masing kelas baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mempelajari materi dan mengerjakan kasus akuntansi yaitu analisis bukti transaksi keuangan, penjurnalan, pemindahbukuan, dan daftar saldo selama 50 menit. Pada pertemuan kedua, subjek penelitian mempelajari materi dan mengerjakan kasus jurnal penyesuaian, neraca lajur, dan laporan keuangan berupa laporan laba/rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan posisi keuangan serta laporan arus kas selama 50 menit. Pada pertemuan terakhir, masing-masing kelas diberikan *post-test* untuk mengukur kemampuan subjek dalam menyusun laporan keuangan.

Teknik Analisis

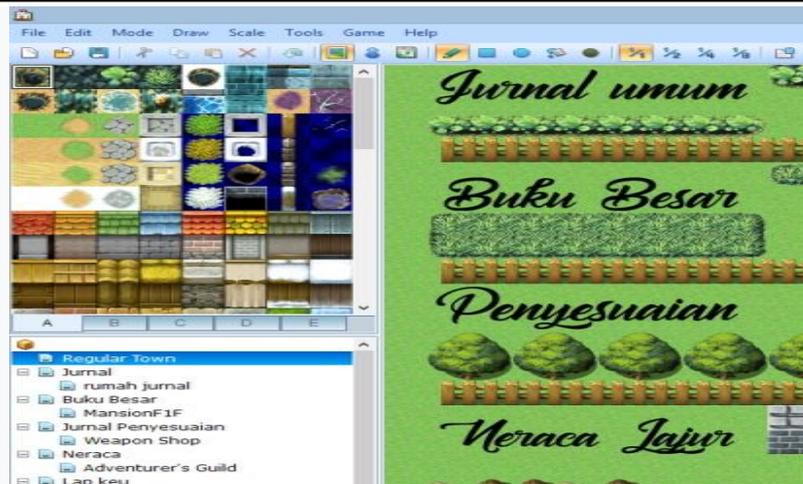
Penilaian keefektifan gamifikasi akuntansi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa vokasi dilakukan dengan melakukan pengujian *independent samples t-test*. *Independent samples t-test* diterapkan dalam rangka membandingkan rata-rata dari dua kelompok partisipan yang bersifat independen (Gerald, 2018). Pengujian ini dapat memberikan informasi mengenai apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara satu kelompok dengan kelompok yang lain atau tidak. Jenis pengujian ini tepat untuk diterapkan pada penelitian ini mengingat penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas gamifikasi akuntansi terhadap hasil belajar mahasiswa (membandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran dengan metode gamifikasi dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran secara tradisional (non-gamifikasi)). *Independent samples t-test* memiliki asumsi bahwa jika nilai signifikansi $< \alpha$ 0,05 maka hipotesis alternatif terdukung dan diinterpretasikan sebagai terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan gamifikasi dan non-gamifikasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Subjek Eksperimen

Penelitian dilakukan selama bulan Februari 2021 sampai dengan Juli 2021. Subjek eksperimen dari penelitian ini adalah mahasiswa program studi D4 Akuntansi yang telah mengambil mata kuliah akuntansi UMKM dan koperasi pada Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Terdapat 84 mahasiswa vokasi yang menjadi partisipan eksperimen. Kompetensi yang disampaikan melalui gamifikasi akuntansi ini adalah: (1) Melakukan pencatatan transaksi dalam jurnal, (2) Membukukan jurnal ke buku besar, (3) Membuat jurnal penyesuaian, (4) Menyusun neraca lajur, (5) Menyusun laporan keuangan, (6) Menyusun jurnal penutup dan (7) Menyusun daftar saldo akun setelah penutupan.

Gamifikasi yang digunakan dalam penelitian adalah game akuntansi berbasis *RPG Maker* yang dapat dioperasikan pada PC maupun laptop. Gamifikasi ini telah dikembangkan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation*) dan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan pengguna untuk digunakan dalam pembelajaran. *Story board* yang dikembangkan difokuskan untuk menunjang pembelajaran siklus akuntansi. Tampilan umum gamifikasi yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Map Menu Materi



Gambar 2. Map Arena Soal

Subjek eksperimen yang berjumlah 84 mahasiswa dibagi dalam dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari 42 mahasiswa vokasi yang mendapatkan pembelajaran yang melibatkan gamifikasi akuntansi hasil pengembangan. Sementara itu, kelompok kontrol terdiri dari 42 mahasiswa yang akan memperoleh pembelajaran tradisional berupa ceramah (non-gamifikasi akuntansi). Data analisis deskriptif dari hasil penelitian disampaikan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	Manipulasi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Gamifikasi	42	70.1667	10.88950	1.68029
	Non-Gamifikasi	42	64.0238	8.22100	1.26853

Sumber: SPSS, 2021 (diolah oleh penulis)

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah subjek pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol masing-masing adalah 42 mahasiswa vokasi. Kelompok eksperimen ini diberikan manipulasi berupa pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi akuntansi. Nilai rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen sebesar 70,1667 sedangkan nilai rata-rata



hasil belajar pada kelompok kontrol sebesar 64,0238. Berdasarkan data statistik deskriptif tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata hasil belajar kelompok kontrol. Dari Tabel 2 tersebut juga dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol. Hal ini mendukung penelitian dari Jamaluddin *et al.* (2017) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan pendekatan gamifikasi di Universitas MARA Malaysia lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pendekatan metode tradisional yang tidak menggunakan gamifikasi.

Pengujian lebih lanjut dilakukan untuk menemukan bukti apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini dilakukan melalui *independent samples t-test* dengan sebelumnya dilakukan uji *Levene's test*. Hasil uji kedua pengujian ini disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Pengujian Independent Sample t-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Student Perform ance	Equal variances assumed	2.408	.125	2.918	82	.005	6.14286	2.10536	1.95463	10.33108
	Equal variances not assumed			2.918	76.276	.005	6.14286	2.10536	1.94992	10.33579

Sumber: SPSS, 2021 (diolah oleh penulis)

Tabel 3 sisi kiri menyajikan hasil *Levene's test*. *Levene's test* ini adalah pengujian untuk menguji asumsi homogenitas varians antar kelompok. Analisis pada *independent samples t-test* membutuhkan asumsi normalitas dan homogenitas. Asumsi homogenitas terpenuhi jika nilai sig $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai sig $p=0,125$ ($p>0,05$) yang berarti bahwa asumsi homogenitas terpenuhi. Dengan demikian, analisis hasil uji *independent samples t-test* akan didasarkan pada hasil *equal variances assumed* (Sujarweni, 2014).

Hasil *independent sample t-test* pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,918 dengan sig.= 0,005 ($p<0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa akuntansi yang menggunakan gamifikasi dan non gamifikasi. Dengan demikian hipotesis terdukung.

Selanjutnya, berdasarkan data hasil penilaian akhir mahasiswa dalam menyusun laporan keuangan, diketahui bahwa nilai rerata skor hasil belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran gamifikasi sebesar 70,17 sementara kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran non-gamifikasi sebesar 64,02. Hasil selisih skor hasil belajar dapat dilihat dari nilai *mean difference* yakni sebesar 6,14. Artinya pembelajaran berbasis gamifikasi lebih baik daripada pembelajaran non gamifikasi pada mata kuliah akuntansi UMKM dan Koperasi. Skor hasil belajar ini merupakan skor rata-rata dari sub materi yaitu jurnal umum, buku besar, jurnal penyesuaian, neraca lajur, laporan keuangan, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan.



Pengaruh Gamifikasi Akuntansi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Penelitian ini menduga bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan gamifikasi dan non-gamifikasi. Berdasarkan hasil pengujian *independent sample t-test* dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi ini memberikan pengaruh penting dalam hasil pembelajaran. Dampak positif gamifikasi terhadap pembelajaran juga ditemukan pada beberapa penelitian sebelumnya seperti Sagoro (2016), Jamaluddin et al. (2017), Rodrigues et al. (2018), Zhao (2019), Huang et al. (2018), dan Rosli et al. (2019).

Sagoro (2016) menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa non-akuntansi dalam menyusun laporan keuangan. Adanya gamifikasi dalam pembelajaran ditemukan mampu meningkatkan motivasi dan rasa tertarik mahasiswa dalam belajar, sehingga berpengaruh positif terhadap pembelajaran yang dirasakan mahasiswa (Rodrigues *et al.*, 2018). Lebih lanjut lagi, gamifikasi mendorong peningkatan pengalaman belajar mahasiswa (Zhao, 2019) sehingga kemampuan berpikir kritis mahasiswa menjadi meningkat (Rosli *et al.*, 2019). Gamifikasi mampu meningkatkan produktivitas mahasiswa dalam belajar yang pada akhirnya hasil belajar mahasiswa menjadi lebih tinggi (Huang *et al.*, 2018; Jamaluddin et al., 2017; Liew *et al.*, 2018). Peningkatan hasil belajar ini ditemukan lebih tinggi pada kelompok yang berukuran besar dibanding pada kelompok kecil ataupun individu (Ahmad *et al.*, 2020).

Temuan hasil penelitian ini dapat memberikan sebuah pengetahuan baru terkait keefektifan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di negara berkembang, khususnya di Indonesia. Penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi, yang pada penelitian ini menggunakan aplikasi *RPG Maker* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Akuntansi UMKM dan Koperasi. Mahasiswa menjadi lebih aktif dan mampu berpikir kritis ketika dihadapkan pada game akuntansi untuk menyelesaikan kasus-kasus soal akuntansi mulai dari penjurnalan sampai penyusunan laporan keuangan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan gamifikasi akuntansi dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa vokasi. Penelitian ini berhasil mencapai tujuan dari dilakukannya penelitian dengan memberikan bukti perbedaan hasil belajar mahasiswa yang memperoleh pembelajaran berbasis gamifikasi akuntansi dengan mahasiswa yang memperoleh metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan gamifikasi dan hasil belajar mahasiswa vokasi yang tidak menggunakan gamifikasi. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi akuntansi dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa vokasi. Hal ini dilatarbelakangi kondisi bahwa gamifikasi mampu meningkatkan minat, motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran serta mempermudah mahasiswa dalam belajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi instansi perguruan tinggi khususnya pengambil kebijakan kurikulum dan proses pembelajaran.

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Pengujian keefektifan gamifikasi pada penelitian ini masih terbatas pada mahasiswa vokasi Fakultas Ekonomi UNY dan hanya pada mata kuliah akuntansi UMKM dan koperasi sehingga generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menguji keefektifan gamifikasi dengan memperluas sampel penelitian dan mata kuliah yang lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aghni, R. I., Siswanto, S., Siregar, M. N. N., dan Purnama, D. N. 2021. Need Assessment Pembelajaran Akuntansi Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Jurusan S1 Pendidikan Akuntansi FE UNY. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. 19 (2)*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v19i2.45540>
- Ahmad, A., Zeshan, F., Khan, M. S., Marriam, R., Ali, A., dan Samreen, A. 2020. The Impact of Gamification on Learning Outcomes of Computer Science Majors. *ACM Transactions on Computing Education, Vol. 20 (2): 1-25*.
- Bozkurt, A., dan Durak, G. 2018. A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning, Vol. 8 (3): 15-33*. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *CHI, May 7–12 2011, Vancouver,*.
- Endra, O. :, Sagoro, M., Pengajar, S., Pendidikan, J., Universitas, A., & Yogyakarta, N. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 14(2)*, 63–79. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/12870>
- Fowler, L. (2006). Active Learning: An Empirical Study of The Use of Simulation Games in The Introductory Financial Accounting Class. *Academy of Educational Leadership Journal, 10*.
- Gerald, Banda. 2018. A Brief Review of Independent, Dependent and One Sample t-test. *International Journal of Applied Mathematics and Theoretical Physics Vol 4 (2): 50-54*. <https://doi.org/10.11648/j.ijamtp.20180402.13>
- Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2018). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *https://Doi.Org/10.1080/10494820.2018.1495653, 27(8), 1106–1126*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1495653>
- Jamaluddin, J., Mahali, M., Din, N. M., Ahmad, M. A. N., Jabar, F. A., Fadzillah, N. S. M., & Malek, M. A. A. (2017). A comparison of students' performance in gamification approach versus conventional approach of accounting teaching and learning. *Advanced Science Letters, 23(8)*, 7733–7736. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.9564>
- Junaidi, A. dkk. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi* (S. S. Kusumawardani, ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods And Strategies For Training And Education*. New York: Pfeiffer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Rencana Strategis Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi 2020-2024*. <https://www.vokasi.kemdikbud.go.id/storage/document/July2021/xTNFJ7ifzGNjC8OFi9er.pdf>
- Lee, J. J. C. U., & Hammer, J. C. U. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly, 15(2)*, 1–5. Retrieved from <http://www.mendeley.com/research/gamification-education-bother-2/>
- Maulidah, H., dan Kamal, B. 2020. Studi Komparatif Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan Metode Ceramah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi D3 Akuntansi Pada Mata Kuliah Akuntansi Biaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial Vol. 14 (1)*. DOI: 10.19184/jpe.v14i1.17359



- Miller, C. (2013). The Gamification Of Education. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL Conference*, 40. Retrieved from <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/40>
- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14.
- Rapp, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., dan Cena, F. 2019. Strengthening Gamification Studies: Current Trends and Future Opportunities of Gamification Research. *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 127: 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.007>
- Republik Indonesia. 2012. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
- Rodrigues, L. F., Oliveira, A., Costa, C. J., & Rodrigues, H. (2018). *Gamification to teach and assess financial education: a case study of self-directed bank investors*. 1851–1882.
- Rosli, K., Khairudin, N., & Saat, R. M. (2019). Gamification in entrepreneurship and accounting education. *Academy of Entrepreneurship Journal*, 25(3).
- Sari, P. A., dan Oktavia, S. Z. F. 2021. Sumber Belajar Alternatif Mata Kuliah Akuntansi Bagi Mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. 19 (1)*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v19i1.37083>
- Seaborn, K., dan Fels, D. I. 2015. Gamification In Theory and Action: A Survey. *Int. J. Human-Computer Studies*, Vol. 74: 14-31. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Warsono, S., Sagoro, E. M., Ridha, A., & Darmawan, A. (2010). *Akuntansi UMKM ternyata mudah dipahami dan dipraktikkan*. Yogyakarta: Asgard.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/IJHE.V8N1P37>