

PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI POWTOON PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 SMKN 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2017/2018

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION THROUGH POWTOON ON JOURNAL OF ADJUSTMENT MATERIALS TO INCREASE LEARNING MOTIVATION STUDENTS OF X ACCOUNTING CLASS 1 SMKN 1 TEMPEL ACADEMIC YEAR 2017/2018

Oleh: **Intan Primaniar Mumpuni**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

intanprim@gmail.com

Endra Murti Sagoro, M.Sc.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 melalui penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini didukung dengan hasil pengolahan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, yaitu 76,20% pada siklus I naik menjadi 82,55% pada siklus II, dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu sebesar 80%.

Kata Kunci : Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian, Gamifikasi, *Powtoon*.

Abstract

The purpose of this research to improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 class in SMKN 1 Tempel Academic Year of 2017/2018 with implementation of Gamification Through Powtoon. This research is Action Classroom Research conducted in two cycles. Every cycle consists of four stages, there is planning, action, observation, and reflection. Data collection method used is questionnaire and observation. The instruments used in this study were questionnaires. Data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. Based on the results of the study concluded that implementation of Gamification Through Powtoon on Journal of Adjustment materials can improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 Class SMKN 1 Tempel Academic Year 2017/2018. This is supported by the data that which shows the improvement of percentage improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 class in SMKN 1 Tempel Academic Year of 2017/2018 score obtained through the spreading of questionnaire that is 76,20% in cycle I rose to 82,55% in cycle II, and has met the criteria of success on this research that is 80%.

Keywords: *Learning Motivation on Journal of Adjustment materials, Gamification, Powtoon*

PENDAHULUAN

Kurikulum dan kebijakan pendidikan yang sempurna tidak akan membuahkan hasil yang sempurna pula apabila dalam praktik pembelajaran di sekolah masih belum maksimal seperti yang diharapkan semua pihak. Dalam menerima suatu kegiatan pembelajaran yang efektif membutuhkan sebagian besar komponen yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya. Beberapa diantaranya adalah tenaga pendidik, siswa, strategi pembelajaran dan juga perencanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini komponen keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah adalah tenaga pendidik (guru). Guru mempunyai tugas membuat belajar siswanya berhasil, sehingga siswa memahami betul materi yang diajarkan. Di dalam Kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, serta menciptakan pembelajaran yang nyaman bagi siswa, tanpa mengesampingkan tujuan tercapainya pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.

Sepuluh tahun terakhir internet sudah menjadi kebutuhan di Indonesia. Internet dikenal masyarakat luas dimulai sejak media sosial *Facebook* masuk ke Indonesia pada tahun 2004, kemudian diikuti dengan munculnya media sosial lain setelahnya. Menurut Sibero (2011:10), Internet (*Interconneted*

Network) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protol/Internet Protocol*). Awal kemunculan internet di Indonesia hanya dapat diakses oleh beberapa orang saja bagi yang berkepentingan, namun sekarang internet sudah menjadi kebutuhan dalam banyak kegiatan semua kalangan dan dalam banyak sisi kehidupan. Mulai dari transaksi bank, bersosialisasi dengan berkomunikasi antar benua yang jaraknya sangat jauh, dan tak terkecuali dengan dunia pendidikan. Jusuf (2016) menyebutkan bahwa hasil pembelajaran dan hasil belajar siswa naik setelah diterapkannya internet lewat pembelajaran menggunakan media sosial. (Pembelajaran jarak jauh adalah metode pengajaran yang memisahkan keaktifan belajar dengan keaktifan pengajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Tempel merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Sleman yang telah terakreditasi A. Bidang Keahlian yang ada di SMKN 1 Tempel yaitu Administrasi Perkantoran, Akuntansi, dan Pemasaran. Fasilitas belajar yang dimiliki SMKN 1 Tempel terbilang cukup lengkap. Masing-masing jurusan mempunyai ruang

kelas dan dilengkapi dengan laboratorium yang sudah bisa dikatakan memadai. SMKN 1 Tempel juga telah mempunyai layanan akses internet di beberapa titik yang dapat dimanfaatkan untuk administrasi sekolah dan lainnya, namun menurut hasil observasi pemanfaatan layanan internet sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 Februari 2018 dengan Ibu Sumiyati, S.Pd. guru Akuntansi Dasar, pembelajaran di Kelas X Akuntansi 1 banyak diisi dengan penyampaian materi oleh guru kemudian siswa mempraktikkan apabila diperlukan dalam latihan soal, dan diketahui bahwa sekolah menghendaki minimal 80% siswa mempunyai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian yang tinggi, namun hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 32 (56,25%) siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi Dasar masih mempunyai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa rendah. Hasil observasi di kelas X Akuntansi I pada tanggal 20 Februari 2018, menunjukkan bahwa sebanyak 21 dari 32 (65,62%) siswa terlihat masih banyak yang berbicara dengan temannya, kurang bersemangat dan tidak antusias mengikuti pembelajaran, tidak mencatat materi yang disampaikan guru secara lisan melalui ceramah di depan kelas, dan

hanya sedikit siswa yang melakukan interaksi dengan guru, yaitu melalui tanya jawab. Terlihat guru masih menggunakan metode yang digunakan masih belum bervariasi dan belum banyak mengikutsertakan siswa secara aktif. Guru selalu menggunakan metode ceramah, dan siswa cenderung pasif karena sekedar mendengarkan, hal ini sangat berpengaruh terhadap Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 selama proses pembelajaran.

Powtoon adalah layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. (Foresty, 2017). Menurut Julianingrum (2015), *Powtoon* dapat menjadi suatu media penyampaian materi sebagai penyempurna model pembelajaran ceramah dan penugasan pada pembelajaran Akuntansi Dasar dapat meningkatkan ketertarikan siswa, tak terkecuali untuk siswa kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 di SMKN 1 Tempel yang mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar. Hal penting yang harus ditekankan adalah siswa sebagai subjek dalam kegiatan belajar mengajar, bukan hanya sebagai pendengar pasif dalam kelas. Inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan siswa dalam pencapaian suatu

Standar Kompetensi yang telah ditetapkan. Suatu Standar Kompetensi akan tercapai jika siswa memiliki kemauan dan berusaha untuk mencapainya. Siswa harus kooperatif di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas baik secara fisik maupun secara mental. Keduanya harus seimbang, tidak boleh hanya satu sisi karena berakibat tidak tercapainya tujuan belajar. Apabila Standar Kompetensi dapat tercapai, maka dapat dikatakan tujuan belajar juga sudah tercapai.

Menurut Koster (2004), konsep fundamental gamifikasi terletak pada intuisis manusia untuk menjelajah mencari solusi. Dalam *game* ada sistem abstrak, tantangan, penilaian, dan penghargaan, serta melibatkan perasaan. Sugar dan Sugar (2002: 5-6) menyatakan bahwa memberikan kesegaran dan membuat lebih menarik, yang merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar ke depannya. Dalam Gamifikasi, motivasi intrinsik ini dibagi ke dalam dua bagian. Menurut Kapp (2012), bagian pertama adalah terkait motivasi internal yaitu: *challenge* (tantangan), *curiosity* (penelusuran), *fantasy* (fantasi). Bagian kedua adalah motivasi interpersonal yaitu *cooperation* (kerjasama), *competition* (persaingan), dan *recognition* (pengakuan). Gamifikasi dapat berupa program, aplikasi maupun *tools* dan pembelajaran permainan manual baik

yang kompleks maupun sederhana yang dapat digunakan untuk membuat materi, media penyampaian materi, maupun media berdiskusi. Konsep inti dari kata gamifikasi adalah menyisipkan unsur-unsur kepada kegiatan atau unsur bukan. Diterapkannya gamifikasi diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Lister (2015) menyatakan bahwa penyertaan unsur gamifikasi seperti poin, lencana, prestasi, dan *level* akan menghasilkan efek positif pada motivasi belajar siswa. Reichelt (2015) juga menyatakan bahwa penguasaan dan pencapaian siswa meningkat dengan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik, kognisi dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Di era digital saat ini, siswa tidak hanya bisa belajar menggunakan alat tulis manual saja, tetapi siswa dan guru dapat memanfaatkan teknologi berupa *gadget* atau *personal computer* untuk menunjang pembelajaran di kelas. Pemahaman mengenai kecanggihan teknologi menjadi syarat apabila guru dan siswa ingin memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar mengajar

di kelas. Salah satu wujud pembelajaran dengan teknologi digital adalah dengan diterapkannya gamifikasi. Gamifikasi atau *gamification* berasal dari kata dasar *game* atau permainan. Program atau aplikasi yang memiliki unsur Gamifikasi biasanya disebut dengan *funware*. Salah satu contoh aplikasi Gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *Powtoon*.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik, mulai dari animasi jenis tulisan, gambar bergerak, dan efek transisi yang lebih menarik untuk dilihat. Manfaat media *Powtoon* sebagai salah satu realisasi gamifikasi adalah memperjelas penyajian informasi atau materi agar tidak terlalu kaku dan formal sehingga menyebabkan siswa tidak cepat bosan, *Powtoon* mempunyai fitur yang dapat menyisipkan gambar, video, film atau objek yang tidak bisa disajikan secara langsung di kelas. Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* di kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 diharapkan dapat mengatasi sikap pasif pada siswa. Menurut Sagoro (2016), kerjasama untuk mencapai target dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan persaingan sehat di antara tim yang terlibat dan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa jika desain persaingan atau kompetisi yang dirancang dapat meningkatkan motivasi belajar

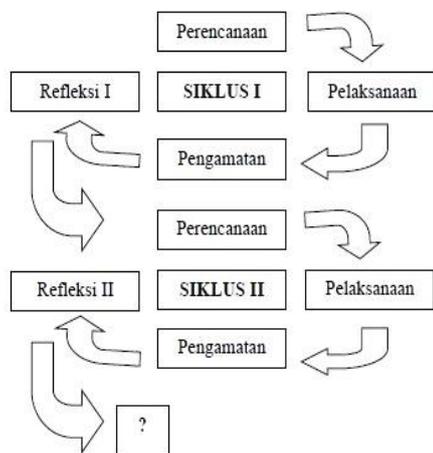
siswa. Peneliti berencana akan melakukan kuis tebak benar atau salah melalui aplikasi *Powtoon* setelah melakukan presentasi materi sebelumnya. Siswa sebelumnya akan dibagi menjadi kelompok-kelompok, dan kemudian mereka akan berlomba-lomba menjawab semua pernyataan benar atau salah dengan cepat. Kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang mengangkat tangan paling cepat dibandingkan kelompok lain. Melalui kuis benar atau salah ini, diharapkan siswa berkompetisi secara sehat dan antusias mengikuti kuis sampai terdapat pemenang yang akan diberikan penghargaan berupa hadiah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan melaksanakan Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* di kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar yang berjudul "Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018".

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang

dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran Akuntansi dan peneliti. Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran, meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dan menemukan model pembelajaran yang inovatif untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas baik yang dialami oleh siswa atau guru. Penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart (1988) yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2008: 16) yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis-Taggart

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 yang berlokasi di Jalan Magelang km 7, Margorejo, Tempel,

Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2017 sampai April 2018.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas tindakan di SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Kelas X Akuntansi 1 terdiri dari 32 orang siswa. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian.

Rancangan Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai skenario pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon*, pembuatan atau penyusunan materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian dan soal untuk kuis ToF (*True or False*) yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Powtoon*, menyusun materi yang digunakan siswa untuk referensi belajar di rumah, pembuatan angket yang digunakan untuk mengetahui peningkatan

motivasi pada siswa, menyiapkan hadiah kuis ToF.

- 2) Pelaksanaan tindakan
Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari beberapa perencanaan yang telah disusun. Kegiatan yang terjadi yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir.
- 3) Pengamatan
Pada tahap pengamatan, diharapkan dapat mengamati keaktifan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh para observer yang mengamati respon siswa mengenai penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan penyebaran angket dilakukan pada akhir siklus I untuk mengukur Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 pada siklus I.
- 4) Refleksi
Refleksi berupa diskusi antara peneliti, guru yang bersangkutan dan para observer. Diskusi bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap proses yang terjadi,

apakah ada peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1. Selanjutnya disusun pemecahan atas masalah tersebut. Hasil dari tahap ini kemudian digunakan oleh peneliti sebagai dasar bagi tindakan selanjutnya.

b. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II dirancang dengan mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Masalah-masalah yang timbul pada siklus pertama ditetapkan alternatif pemecahan masalah dan juga perbaikan perencanaan dengan harapan tidak terulang pada siklus selanjutnya. Siklus ke II ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Perencanaan

Hal-hal yang dilaksanakan pada tahap perencanaan ini pada dasarnya sama dengan yang dilaksanakan di siklus I. Menetapkan rencana baru sebagai pengalaman dan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I serta dilakukan perbaikan atas kelemahan-

kelemahan yang terjadi pada siklus I.

- 2) Pelaksanaan Tindakan
Hal-hal yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan tindakan ini pada dasarnya sama dengan yang dilaksanakan pada siklus I. Guru mengajar sesuai RPP dan materi yang disajikan merupakan kelanjutan dari materi sebelumnya.
- 3) Pengamatan
Pengamatan dilakukan oleh para observer yang mengamati respon siswa mengenai penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* selama proses pembelajaran berlangsung. Penyebaran angket dilaksanakan kembali untuk mengukur Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa pada siklus II.
- 4) Refleksi
Refleksi pada siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I dengan siklus II apakah ada peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian atau tidak pada siswa kelas X Akuntansi 1. Jika belum terdapat

peningkatan, maka siklus dapat dilaksanakan kembali dengan siklus III.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket terstruktur dengan jawaban tertutup. Penggunaan jawaban tertutup dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan, yang kemudian akan dijawab oleh responden dengan cara memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang dianggap benar dan tepat oleh responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk meneliti mengenai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 dengan adanya penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket jenis tertutup, yaitu berisi pertanyaan atau pernyataan yang disusun dengan menyediakan jawaban berupa pilihan yang

akan diisi dengan memberikan tanda *checklist* kepada kolom yang sudah disediakan di samping pertanyaan dan/atau pernyataan. Angket yang digunakan dalam pengumpulan data berisi pertanyaan dan/atau pernyataan tentang Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa pada materi Jurnal Penyesuaian untuk kelas X Akuntansi 1 (kelas tindakan) dan X Akuntansi 2 (kelas kontrol) SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Pengembangan instrumen berdasarkan pada kerangka teori yang telah disusun yang selanjutnya dikembangkan menjadi indikator. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan indikator menjadi pertanyaan atau pernyataan. Pengukuran angket menggunakan skala Likert dan Gutman yang sudah dimodifikasi menjadi empat alternatif jawaban.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menginterpretasikan dan menyimpulkan hasil perhitungan skor angket yang diperoleh menjadi hasil deskriptif. Setiap butir pernyataan pada angket dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati, kemudian dihitung jumlah skor pada setiap butir sesuai dengan pedoman penskoran yang dibuat. Jumlah hasil skor yang diperoleh

dipersentasekan dan dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil angket. Pilihan pernyataan dalam angket terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang dan Tidak Pernah yang berturut-turut nilai penskorannya adalah 4, 3, 2, dan 1, sedangkan untuk pertanyaan negatif penskorannya kebalikan dari pertanyaan positif. Cara menghitung persentase skor yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor hasil motivasi siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator Keberhasilan

Penelitian Tindakan ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 dari siklus I ke siklus II, dan sekurang-kurangnya diperoleh persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 sebesar 80%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian didistribusikan pada akhir pembelajaran pada setiap siklusnya dan angket yang dibagikan tiap siklusnya sama. Penyebaran angket dilakukan di kelas tindakan dan kelas kontrol untuk

mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas yang menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* (kelas tindakan) dengan kelas yang menggunakan metode ceramah dan penugasan atau kelas yang tidak menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* (kelas kontrol). Hasil angket yang telah disitribusikan di X Akuntansi 1 (kelas tindakan) pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Kelas Tindakan Berdasarkan Angket Siklus I dan II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Tekun menghadapi tugas	78,85%	87,76%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71,35%	77,86%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	83,07%	86,46%
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,88%	87,24%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80,99%	84,38%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	68,49%	77,60%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	74,74%	83,59%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	80,47%	82,29%
Skor Rata-rata		76,20%	82,55%

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 1 di atas diketahui bahwa tiga indikator yang sebelumnya belum memenuhi kriteria

minimal 80%, pada siklus II mengalami kenaikan dan memenuhi kriteria, tiga indikator yang telah mencapai kriteria minimal yaitu indikator yaitu tekun menghadapi tugas dari 78,85% menjadi 87,76% pada siklus II, lebih senang bekerja mandiri dari 71,88% menjadi 87,24%, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini dari 74,74% menjadi 83,59%, sedangkan dua indikator lain yang pada siklus I belum memenuhi kriteria 80%, pada siklus II juga belum memenuhi kriteria, namun sudah mengalami kenaikan. Indikator tersebut adalah adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dari 71,35% menjadi 77,86%, dan dapat mempertahankan pendapatnya dari 68,49% menjadi 77,60%.

Penyebaran angket di kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) dilaksanakan pada akhir pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penugasan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Akuntansi Dasar. Berikut ini merupakan hasil angket yang telah disitribusikan di X Akuntansi 2 (kelas kontrol) pada siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 2 Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol Berdasarkan Angket Siklus I dan II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Tekun menghadapi tugas	68,23%	60,68%
2	Adanya dorongan	61,20%	64,58%

	dan kebutuhan dalam belajar		
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,32%	66,93%
4	Lebih senang bekerja mandiri	63,28%	69,01%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	73,44%	73,70%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	67,45%	70,83%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	66,15%	71,09%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	69,01%	71,35%
	Skor Rata-rata	66,63%	68,52%

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) secara umum mengalami kenaikan. Terdapat satu indikator yang mengalami penurunan yaitu indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I sebesar 68,23% turun menjadi 60,68% pada siklus II.

Peningkatan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 pada siklus I ke siklus II dapat dilihat pada pembahasan di atas, namun perlu untuk mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 yang menjadi kelas tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* dengan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan

penugasan atau tidak adanya tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Hasil dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus I

No	Indikator	Skor	
		Kelas Tindakan	Kelas Kontrol
1	Tekun menghadapi tugas	78,85%	68,23%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71,35%	61,20%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	83,07%	64,32%
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,88%	63,28%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80,99%	73,44%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	68,49%	67,45%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	74,74%	66,15%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	80,47%	69,01%
	Skor Rata-rata	76,20%	66,63%

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa semua skor indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan lebih tinggi dibandingkan dengan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas kontrol. Tabel di atas menunjukkan hasil penyebaran angket pada siklus I, sedangkan untuk

mengetahui perbandingan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan dengan kelas kontrol pada siklus II, dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 4. Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus II

No	Indikator	Skor	
		Kelas Tindakan	Kelas Kontrol
1	Tekun menghadapi tugas	87,76%	60,68%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	77,86%	64,58%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	86,46%	66,93%
4	Lebih senang bekerja mandiri	87,24%	69,01%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	84,38%	73,70%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	77,60%	70,83%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	83,59%	71,09%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	82,29%	71,35%
Skor Rata-rata		82,55%	68,52%

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa semua skor indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan lebih tinggi dibandingkan dengan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas kontrol pada siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kenaikan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dengan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian selama proses pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan angket yang disusun oleh peneliti. Pengisian Angket dilakukan setelah akhir tindakan dengan mengisi 24 butir pernyataan:

Delapan indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 atau sebesar 82,55% mengalami peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian pada Materi Jurnal Penyesuaian setelah adanya penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Siswa mengikuti pembelajaran baik pada siklus I maupun pada siklus II dengan semangat dan antusias baik dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan aplikasi *Powtoon* maupun pada saat mengikuti kuis ToF. Kuis ToF juga menumbuhkan jiwa kompetitif dan berani menyelesaikan soal atau tantangan dalam kuis pada diri siswa. Siswa juga dilatih untuk dapat bekerja sama dan berpendapat dengan sesama siswa lain di kelompoknya dalam memecahkan masalah.

Pembahasan hasil penelitian dengan melalui penyebaran angket secara garis besar menunjukkan peningkatan persentase pada indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam pembelajaran yang menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dalam penyampaian materi maupun dalam pengadaan kuis ToF (*True or False*), yang berarti dengan adanya tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat memberikan suasana belajar yang nyaman, bersemangat dan lebih memacu jiwa kompetitif yang sehat antar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Terbukti dari adanya peningkatan skor pada setiap indikatornya dan perbandingan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan dan kelas kontrol bahwa Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 (kelas tindakan) yang menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian lebih tinggi dibandingkan dengan kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) yang tidak menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, keefektifan, dan

hasil belajar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lister (2015) dan Rechelt (2015) yang menyatakan bahwa penyertaan gamifikasi pada pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Nuraini (2018) dan Ratnaningsih (2014) juga menyatakan bahwa dengan cara memasukkan unsur-unsur *game* ke dalam pembelajaran mendorong siswa terus meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah dilakukan tindakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Terjadi peningkatan persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 76,20% pada siklus I naik menjadi sebesar 82,55% pada siklus II.
- b. Pada siklus I diperoleh persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa

kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 sebesar 76,20%, yang artinya belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu sebesar 80%. Peneliti dan guru memutuskan untuk melanjutkan tindakan ke siklus II, dan diperoleh persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 sebesar 82,55%, yang artinya sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu sebesar 80%, sehingga tindakan dihentikan di siklus II dan tindakan dinyatakan berhasil.

Keterbatasan

Pelaksanaan penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain tidak adanya pelatihan terlebih dahulu kepada observer, peneliti kesulitan mengendalikan siswa pada saat kuis ToF berlangsung, dan tidak adanya penyebaran angket sebelum penelitian dilaksanakan.

Saran

a. Bagi Guru

- 1) Dalam pembelajaran, guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan terus melakukan inovasi sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar

dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa.

- 2) Guru dapat mencoba untuk menerapkan gamifikasi melalui aplikasi *Powtoon* pada Kompetensi Dasar atau mata pelajaran yang lain agar tercipta suasana belajar yang baru, nyaman, menyenangkan dan tidak tegang sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih optimal.
- b. Bagi Peneliti Selanjutnya
- 1) Peneliti yang akan melakukan penelitian menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* diharapkan lebih detail dalam melakukan observasi terutama mengenai pemberian pelatihan kepada observer sebelum melakukan tindakan.
 - 2) Apabila dalam kondisi jumlah siswa banyak dan tidak sebanding dengan jumlah observer yang sedikit, agar penelitian tetap dapat dilaksanakan dengan hasil yang sesuai dengan kondisi siswa dibutuhkan alat yang mendukung seperti alat perekam, dan lain sebagainya.
 - 3) Peneliti sebaiknya memberikan angket kepada subjek penelitian untuk mengukur objek penelitian

sebelum penelitian tindakan kelas diadakan di kelas yang bersangkutan agar mendapatkan data pra penelitian yang lebih relevan daripada hanya observasi dan wawancara.

and Performance at The Post-secondary Level. Vol. 3, No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.

DAFTAR PUSTAKA

- Foresty, Risdhya Ayu. (2017). "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Ketimbangan Kimia". <https://civitas.uns.ac.id/risdhyaaf/2017/05/26/pemanfaatan-Powtoon-sebagai-media-pembelajaran-ketimbangan-kimia/>. (diakses tanggal 9 Februari 2018)
- Julianingrum, Ika Rahma. (2015). "Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta". *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Jusuf, Heni. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, Vol. 5, No.1
- Kapp, K.M. dan J. Cone. (2012). *What every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning*. <http://karlkapp.com>. (diakses tanggal 2 Februari 2018).
- Koster, Raph. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. <http://RaphKoster.com>. (diakses tanggal 2 Novembe 2017).
- Lister, Meaghan C. (2015). *Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*. Vol. 3, No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.
- Nuraini, Fidiyah. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Fisika Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Turi". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratnaningsih, N.N. (2014). "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman". *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reichert, Annie Lee. (2015). *Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mistery, And Motivation In Science Classrooms*. Paper, Page 1-49. Montana State University.
- Sagoro, E.M. (2016). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi*. JPAI, Vol. XIV, No.2, halaman 63-79.
- Sibero, Alexander F.K. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sugar, Steve dan Kim Kostoroski Sugar. (2002). *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company.
- Suharsimi, Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.