

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI JURNAL PENYESUAIAN PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI G SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION BASED COOPERATIVE LEARNING TO STUDENTS' LEARNING OUTCOMES OF ADJUSTING JOURNAL ENTRY AT GRADE X ACCOUNTING G STUDENTS OF SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA IN THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018

Oleh: **Dinda Ayu Yusia Wastari**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
wastariayu@gmail.com

Endra Murti Sagoro, M.Sc.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Penelitian ini adalah 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 tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Nilai rata-rata hasil belajar pada saat *pre test* sebesar 56,96, meningkat menjadi 75,53 di *post test* pertama, kemudian *post test* kedua meningkat menjadi 81,78. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada *pre test* sebesar 10,71% kemudian pada *post test* siklus I meningkat menjadi 42,86%, sedangkan pada *post test* siklus II sebesar 82,14%. Nilai rata-rata hasil belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed)<0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G.

Kata Kunci : Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian, Model Pembelajaran Kooperatif, Gamifikasi.

Abstract

The purpose of this research are to improve students' Learning Outcomes of Adjusting Journal Entry at Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018 by the implementation of Gamification-Based Cooperative Learning Model and to determine the effectiveness of Gamification-Based Cooperative Learning Model. This research is a Classroom Action Research which is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, which are planning, action, observation, and reflection. Data collection methods used in this research were test, documentation and field notes. The collected data were analyzed using quantitative descriptive. The research find out that the Implementation of Cooperative Learning Model Based on Gamification increases students from Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018's Learning Outcomes at Adjusting Journal Entry lesson. The research find out that there are increasing at the students' Learning Outcomes in average and also increasing in the number of students who passed the passing grade from cycle I to cycle II. The average grade of Learning Outcomes were 56.96 (pre test), increased to 75.53 (cycle I) and reach 81.78 (cycle II). There were

10.71% students who passed the passing grade at pre test and increased to 42.86% at cycle I. Later on, at cycle II, 82.14% students passed the passing grade. Paired Sample T-Test shows that the value of Sig. (2-tailed) is 0.000, because Sig. (2-tailed) <0.005 which means that there are differences in students' Learning Outcomes proven by the results from pre test and post test. It means that the implementation of Gamification-Based Cooperative Learning Model improves Students' Learning Outcomes of Adjusting Journal Entry lesson at Class X Accounting G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018.

Keyword: learning outcomes, adjusting journal, cooperative learning, gamification.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilan dari tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor peserta didik, sarana dan prasana, lingkungan, dan hasil yang merujuk pada rumusan normatif. Dalam faktor sarana dan prasana ini meliputi guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program dan lain sebagainya (Zainal Arifin, 2013: 299). Faktor peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kematangan dan kesiapan (Slameto, 2010: 54). Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran mempunyai peran sebagai alat untuk motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2013:72). Penggunaan metode

pembelajaran yang digunakan oleh guru yang akan berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini membuat insudtri game semakin berkembang. Banyak ahli yang mulai mengembangkan konsep game ke dalam dunia nyata salah satunya ke dalam dunia pendidikan. Penerapan elemen-elemen dari sebuah *game* ke dalam konteks non-*game* untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran disebut dengan gamifikasi (Heni Jusuf, 2016). Gamifikasi dapat memberikan manfaat yang positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan perolehan nilai siswa (Kristiadi dan Mustofa, 2017).

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa

akibat dari kegiatan belajar. Menurut Nana Sudjana (2013: 3), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri peserta didik dan mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, dari ketiga bidang hasil belajar tersebut yang paling banyak dinilai oleh para guru adalah aspek kognitif karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2013: 23). Berdasarkan data yang diperoleh, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah dan hasil belajar dalam aspek pengetahuan siswa kelas X Akuntansi G pada mata pelajaran akuntansi dasar masih rendah yaitu sebanyak 64,71% atau 22 siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 80. Dalam proses pembelajaran guru belum mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang mempunyai kemampuan yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang dianjurkan oleh para ahli karena memiliki beberapa keunggulan yaitu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sanjaya, 2013: 249-250). Penerapan pembelajaran kooperatif dapat diterapkan

dengan metode gamifikasi, di mana dalam proses pembelajaran akan mengadopsi unsur dari sebuah *game* yang membuat suasana kelas menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.”

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dan partisipatif yang artinya penelitian ini dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru akuntansi. Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Suharsimi A., Suhardjono & Supardi (2016: 41).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X Akuntansi G Tahun Ajaran 2017/2018 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

yang beralamatkan di Jl. Nitikan No.48, Sorotan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162. Penelitian ini dilaksanakan beberapa tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Tahap persiapan dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2018. Pelaksanaan dan pelaporan penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 34 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan mencakup empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi di setiap siklus.

a. Siklus 1

1) Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kesepakatan dengan guru, penyusunan RPP dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi, administrasi

pembelajaran yang diperlukan, menyusun dan mempersiapkan soal *pre test* dan *post test*, mempersiapkan soal-soal untuk menjodohkan, menyiapkan daftar kelompok, hadiah dan menyiapkan catatan lapangan.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP. Kegiatan pelaksanaan dimulai dari *pre test*, presentasi guru, membagi kelompok dan berdiskusi dengan kelompok. Dalam diskusi kelompok diberikan soal dan jawaban untuk menjodohkan. Kelompok akan bertanding untuk menyelesaikan permainan dengan menempelkan hasil di papan jawaban sesuai dengan aturan. Setiap soal memiliki level kesukaran beserta poin yang berbeda, di mana poin tersebut diterima oleh kelompok apabila jawaban benar. Poin yang terkumpul diakumulasikan ke siklus berikutnya untuk memperoleh pemenang. Pemenang akan mendapatkan *reward*. Setelah waktu habis selanjutnya siswa diberi soal *post test*.

- 3) Pengamatan
Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan atau selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu satu orang observer menjadi pengamat dalam penelitian ini yang akan mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan.
- 4) Refleksi
Tahap ini dilakukan setelah hasil penelitian diolah dan dianalisis. Refleksi ini digunakan untuk mengkaji kegiatan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut untuk diperbaiki pada siklus II. Hasil dari refleksi ini dijadikan bahan pertimbangan dalam perencanaan pembelajaran untuk siklus selanjutnya
- b. Siklus II
Pada siklus II ini kegiatannya hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada tahap pelaksanaan pada siklus II dilakukan diskusi dengan bermain benar salah. Tindakan pada siklus II diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus I untuk mencapai indikator keberhasilan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tes Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur Hasil Belajar Akuntansi siswa dalam ranah kognitif yang meliputi C3 (Mengaplikasikan) dan C4 (Menganalisis) tentang materi jurnal penyesuaian yang berupa *pre test* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa, ketika sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan sesudahnya. Post test ini juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siklus 1 dan siklus II.
- b. Catatan Lapangan
Catatan lapangan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek proses pembelajaran, suasana kelas, interaksi guru dan siswa serta interaksi siswa dengan siswa selama penelitian dilaksanakan.
- c. Dokumentasi
Dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan peneliti yang berupa foto kegiatan, silabus, RPP, daftar siswa dan daftar nilai siswa yang digunakan sebagai dasar

pembentukan kelompok pada waktu pelaksanaan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan catatan lapangan. Soal tes digunakan untuk mengukur Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian. Catatan Lapangan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berbagai aspek proses pembelajaran, suasana kelas, interaksi guru dan siswa serta interaksi siswa dengan siswa selama penelitian dilaksanakan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu dengan analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase yang digunakan untuk menganalisis data Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian. Data diolah berdasarkan data hasil *pre test* dan *post test* di setiap siklusnya. Data yang diolah kemudian dianalisis untuk menghitung peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan:

Me : rata-rata (*Mean*)

$\sum xi$: jumlah semua nilai

N : jumlah individu

(Sugiyono, 2012: 49)

Setelah diperoleh rata-rata nilai siswa, maka selanjutnya menghitung persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah siswa yang memenuhi KKM (≥ 80)

Tt : Jumlah siswa yang mengikuti tes (Trianto, 2009: 241)

Analisis lain yang digunakan yaitu analisis data Uji-t. Uji-t adalah tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip membandingkan rata-rata (*mean*) kedua kelompok/perlakuan itu (Subana, 2000: 168). Penggunaan uji-t bertujuan untuk menguji perbedaan hasil belajar materi jurnal penyesuaian antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi. Penerapan analisis uji-t dibantu dengan menggunakan program aplikasi komputer. Jika hasil pada uji-t menunjukkan $\text{Sig.2(tailed)} < 0,05$, maka terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Laporan Siklus I

Penelitian yang dilakukan peneliti di kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang. Dengan

menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian ini diukur dengan menggunakan tes yang berupa *pre test* dan *post test* dibandingkan untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar siswa. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian *post test* dibandingkan pula dengan Hasil Belajar *post test* pada siklus kedua. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi ini adalah 80. Berikut ini adalah Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi.

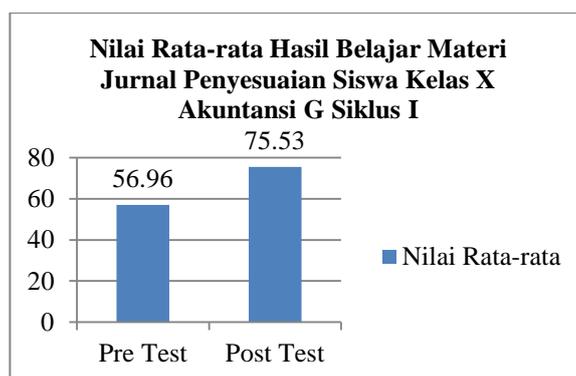
Tabel 1. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G

Kategori Nilai	Pre test		Post test		Peningkatan rata-rata kelas
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	
Nilai < 80	25	89,29	16	57,14	
Nilai ≥ 80	3	10,71	12	42,86	
Jumlah	28	100	28	100	
Nilai Rata-rata Kelas	56,96		75,53		18,57

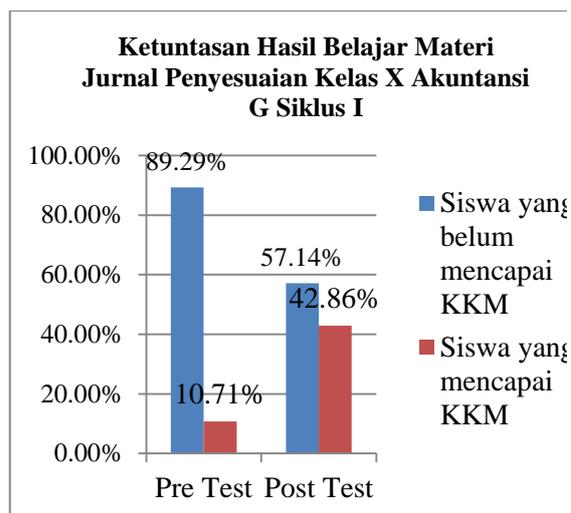
Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I meningkat dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 56,96 menjadi 75,53 pada *post test* atau

meningkat sebesar 18,57 atau 32,60%. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka nilai rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi G Siklus I. Ketuntasan belajar *pre test* menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa (10,71%) yang telah mencapai KKM, sedangkan ketuntasan belajar *post test* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu menjadi 12 siswa (42,86%). Dari hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM belum mencapai minimal 75%. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Kelas X Akuntansi G dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Kelas X Akuntansi G Siklus I

Laporan Siklus II

Pengamatan Hasil Belajar dilakukan dengan memberikan soal *post test*. Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus II adalah sebesar 80.

Tabel 2. Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi G pada Siklus II

Kategori Nilai	Post Test Siklus II	
	Frekuensi	%
Nilai <80	5	17,86
Nilai \geq 80	23	82,14
Jumlah	28	100
Nilai Rata-rata Kelas	81,79	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa rata-rata kelas pada siklus II adalah sebesar 81,79. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM berjumlah 5 orang dan yang berhasil mencapai KKM berjumlah 23

orang. Dari hasil yang diperoleh, ketuntasan belajar pada post test siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 23 siswa (82,14%) yang berarti bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM minimal 75%.

Pembahasan

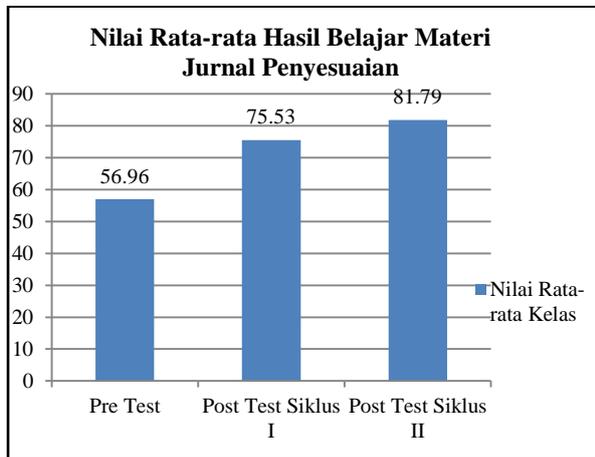
Pelaksanaan proses pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi G khususnya dalam ranah pengetahuan (kognitif). Data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II yang digunakan untuk diolah hanya sebanyak 28 siswa yang mengikuti kedua siklus. Untuk menjawab hipotesis tindakan maka dilakukan pembahasan mengenai Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G Tahun Ajaran 2017/2018 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Dari data yang diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada siswa kelas X Akuntansi G pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Pre Test	Post Test Siklus I	Post Test Siklus II
Total Nilai	1595	2115	2290
Rata-rata Nilai Kelas	56,9	75,5	81,79

Sumber: Data Primer yang Diolah

Nilai rata-rata Hasil Belajar pada tabel 3 juga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II

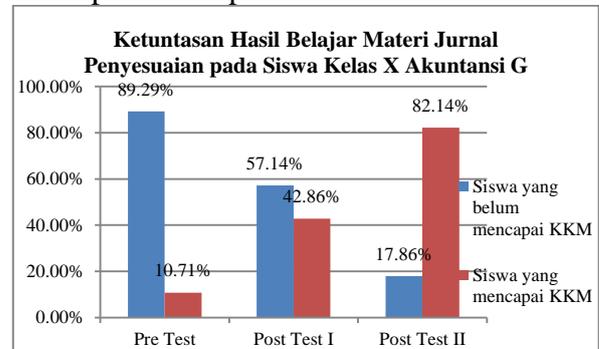
Berikut ini adalah tabel ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada siklus I dan siklus II.

Kategori Nilai	Ketuntasan Hasil Belajar		
	Pre Test	Post Test Siklus I	Post Test Siklus II
Nilai < 80	89,29%	57,14%	17,86%
Nilai ≥ 80	10,71%	42,86%	82,14%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Ketuntasan hasil belajar siswa juga dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Ketuntasan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 3, diketahui bahwa telah terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II setelah adanya penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi. Nilai rata-rata pada saat *pre test* sebesar 56,96 meningkat sebesar 18,57 atau 32,60% menjadi 75,53 kemudian pada siklus kedua meningkat sebesar 6,26 atau 8,28% menjadi 81,79. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil tersebut diketahui

bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi G. Sejalan dengan penelitian Nur Fauziah Eryanti (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap capaian hasil belajar aspek kognitif dan afektif. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sekolah yaitu metode mengajar guru dan relasi siswa dengan siswa (Slameto, 2010: 60).

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 4 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari *pre test* sampai ke *post test* kedua. Persentase siswa yang mencapai KKM pada *pre test* sebesar 10,71% kemudian naik menjadi 42,86% kemudian pada *post test* siklus II menjadi 82,14%. Pada *post test* siklus II siswa yang mencapai KKM mencapai 82,14% atau 23 siswa. Berdasarkan tabel 4 dan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Mulyadiana dalam Trianto (2009: 11) menyatakan bahwa belajar kooperatif adalah cara

untuk mengatur belajar di kelas di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan berupa pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Siswa. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, namun penerapan model ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annie Lee Reichelt (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan gamifikasi, penguasaan dan pencapaian siswa meningkat. Penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Hida Aulia (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi selain dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Wonosari dapat meningkatkan respon siswa pada saat pembelajaran.

Kemudian analisis lain yaitu perhitungan uji *Paired Sample T-Test* yang berdasarkan hasil belajar *pre test* dan hasil belajar *post test* II. Hasil perhitungan *Paired Sample T-Test* yang dihitung dengan bantuan program komputer diketahui bahwa nilai nilai

Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed) <0,05 yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dalam meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro (2016) bahwa pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan jika dibandingkan dengan metode ceramah dan latihan serta membuat suasana kelas menjadi menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dapat meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Nilai rata-rata pada saat *pre test* sebesar 56,96 meningkat sebesar 18,57 atau 32,60% menjadi 75,53 kemudian meningkat sebesar 6,26 atau 8,28% menjadi 81,79. Ketuntasan hasil belajar siswa pada *pre*

test sebesar 10,71% kemudian meningkat menjadi 42,86% kemudian meningkat lagi menjadi 82,14%. Pada *post test* siklus II siswa yang mencapai KKM mencapai 82,14% atau 23 siswa. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, karena Sig.(2-tailed)<0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan siswa antara hasil belajar pada data *pre test* dan *post test* yang berarti bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi berpengaruh dalam meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G.

Saran

1) Bagi Guru

- a. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi sebaiknya lebih sering digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar. Bahkan, bila perlu diujicobakan pada materi pokok lainnya.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi sebaiknya tidak diterapkan dalam waktu yang singkat agar proses pembelajaran lebih optimal. Hal ini ditunjukkan agar guru memiliki waktu untuk

menyampaikan materi dan siswa memiliki cukup waktu untuk diskusi dan tanya jawab.

2) Bagi Peneliti Lain

Untuk peneliti lain, sebaiknya tidak hanya meneliti hasil belajar kognitif saja, tetapi meneliti aktivitas belajar siswa, motivasi siswa dan respon siswa terhadap Penerapan Model Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Djamarah, S B., Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eryanti, N.F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Fisika Aspek Kognitif dan Afektif Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Universitas Nasional. Jurnal TICOM* Vol.5 No.1.
- Kristiadi, Mustofa . (2017). Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan. *STMM MMTC. IJCCS*, Vol.11, No.2.
- Majid, N.H. (2018). Implementing The Gamification Learning Method to Improve Learning Result of Adjusting Journal at Grade X Accounting 2 Student of SMK Negeri 1 Wonosari in the Academic Year of 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Reichelt, A.L. (2015). Effect Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mastery, And Motivation In Science Classrooms. *Tesis*. Bozeman: Montana State University.
- Sagoro, E.M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XIV No.2, 63-79.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.