



Pengaruh Model Flipped classroom Berbantu Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Materi Laporan Keuangan Siswa Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Nayya Faqda Iksaniya^{1✉}, Jaryanto²

Universitas Sebelas Maret, Indonesia^{1,2}

e-mail : nayyafaqda@student.uns.ac.id¹, jaryanto@staff.uns.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan siswa SMKN 1 Banyudono. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi di SMK N 1 Banyudono. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 33 siswa dari kelas XI AKL 2 sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model *flipped classroom* berbantu gamifikasi dan 35 siswa dari kelas XI AKL 1 sebagai kelompok kontrol yang menerapkan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas *Levene Statistic*. Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dan uji *Paired Sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 berbantu program SPSS versi 29. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan siswa SMKN 1 Banyudono. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar <0,001.

Kata Kunci: model *flipped classroom* berbantu gamifikasi, motivasi belajar, laporan keuangan

Abstract

This research aims to examine the effect of a gamified *flipped classroom* model on students' motivation to learn financial statement material at SMKN 1 Banyudono. The study follows an experimental design with a pretest-posttest control group. The population consists of all 11th-grade Accounting students at SMK N 1 Banyudono. The sampling technique used is cluster random sampling. The sample includes 33 students from XI AKL 2 as the experimental group, which implements the gamified *flipped classroom* model, and 35 students from XI AKL 1 as the control group, which uses lecture-based methods. Data collection techniques include learning motivation questionnaires, observation, and documentation. Prerequisite analysis tests include the Kolmogorov-Smirnov normality test and Levene's homogeneity test. Data analysis employs Independent Sample T-Test and Paired Sample T-Test with a significance level of 0.05 using SPSS version 29. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of the gamified *flipped classroom* model on students' motivation to learn financial statement material at SMKN 1 Banyudono. This is evident from the t-test results, which show a significance value of less than 0.05, specifically <0.001.

Keywords: *flipped classroom* model assisted by gamification, learning motivation, financial report

Copyright (c) 2024 Nayya Faqda Iksaniya, Jaryanto

✉ Corresponding author :

Email : nayyafaqda@student.uns.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6417>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Dalam konteks akuntansi, pembelajaran materi laporan keuangan memiliki peran vital. Laporan keuangan dihasilkan sebagai hasil dari proses akuntansi, sehingga penting bagi setiap siswa jurusan akuntansi untuk memiliki keahlian dalam menyusun laporan keuangan untuk berbagai jenis perusahaan termasuk jasa, dagang, dan manufaktur. Materi tersebut, bagian integral dari kompetensi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang dianggap sulit dan sering kali menimbulkan kesulitan belajar, terutama karena motivasi belajar siswa yang rendah (Gkora & Driga, 2023). Fenomena rendahnya motivasi belajar siswa terjadi pada beberapa sekolah kejuruan menengah (SMK). Dampak rendahnya motivasi belajar siswa berakibat pada siswa kesulitan meningkatkan, mengembangkan kompetensi, keterampilan (Chomphuphra et al., 2019), dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Mustika, 2023). Kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan beberapa masalah seperti pada temuan Tadesse et al. (2022) yang menyoroti siswa kejuruan kehilangan motivasi belajar seiring berjalaninya waktu yang berakibat pada rendahnya pendaftaran pendidikan kejuruan, putus sekolah, perolehan keterampilan, dan kinerja yang buruk. Hal serupa terjadi di SMKN 1 Negara pada siswa XI AKL bahwa siswa tidak menunjukkan dorongan atau motivasi yang kuat untuk mencapai kesuksesan dalam proses pembelajarannya (Negara & Suwena, 2023). Pada pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur (PAPJDM) oleh beberapa peneliti mengemukakan banyaknya perilaku-perilaku menyimpang sebagai dampak rendahnya motivasi belajar, yaitu siswa cenderung pasif, beberapa siswa tidak mengerjakan tugas karena materi pelajaran tersebut dirasa sulit dan menjemuhan, perolehan hasil belajar siswa rendah (Siswati & Rusli, 2022), banyak siswa berbicara satu sama lain di dalam ruang kelas dan kurang antusias mengikuti proses pembelajaran (Desriani, 2022).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi proses belajar siswa. Motivasi berperan penting dalam pendidikan telah diakui secara lebih luas selama bertahun-tahun. Dalam konteks belajar akuntansi, motivasi tersebut mencerminkan keinginan siswa untuk memahami dan menguasai materi akuntansi. Beberapa peneliti mengungkapkan alasan pentingnya motivasi antara lain, memengaruhi upaya, perhatian, retensi, kinerja, dan kepuasan siswa (L. Yu & Shen, 2022), menentukan siswa terlibat dalam pembelajaran mandiri, hasil belajar yang lebih baik (Lo et al., 2022), dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat ditandai seperti giat belajar sehingga prestasi akademis meningkat dan siswa mampu mengatasi berbagai tantangan. Motivasi belajar tidak muncul dengan sendirinya, seorang guru memiliki peran dalam memotivasi agar motivasi siswa tidak cenderung rendah. Dari uraian di atas, sebagai guru diperlunya upaya untuk mengantisipasi motivasi belajar siswa agar motivasi belajar siswa cenderung tidak rendah. Namun, motivasi tidak selalu tinggi dan stabil. Ada kalanya motivasi berada pada kategori sedang atau bahkan rendah. Hal ini bisa dipengaruhi oleh berbagai, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal motivasi belajar terdapat empat komponen yaitu aspek biologis terkait keadaan fisik dan aspek psikologis terkait kondisi mental seseorang (Rahmi et al., 2023). Sementara itu, motivasi belajar siswa oleh faktor eksternal berupa faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan faktor waktu. Oleh karena itu, guru harus bijak untuk memilih model pembelajaran, mengingat peran penting motivasi belajar dalam perkembangan pembelajaran siswa.

Berdasarkan masalah yang ada, diperlukan strategi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yakni pemilihan model pembelajaran yang tepat. *Flipped classroom* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Phillips & O'Flaherty, 2019). *Flipped classroom* berbantu gamifikasi memfasilitasi pembelajaran secara mandiri sebelum menghadiri kelas, memungkinkan komunikasi teman sebaya, dan memfasilitasi pembelajaran *asynchronous* untuk menonton video ceramah sekaligus menggantikan ceramah kelas konvensional yang berulang. Keuntungan menggunakan model ini yaitu waktu dan tempat pembelajaran prakelas bersifat fleksibel dan memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi selama pembelajaran.

Aktivitas prakelas melibatkan metode persiapan awal seperti panduan belajar, video ceramah yang kemudian dilengkapi dengan aktivitas belajar di kelas. Aktivitas belajar di dalam kelas berfokus pada penerapan pengetahuan yang diperoleh siswa seperti latihan dan diskusi untuk memperluas kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan penerapan teori dalam praktik. Model *flipped classroom* berbantu gamifikasi merupakan suatu konsep yang berpotensi menghasilkan efek positif terhadap motivasi belajar siswa dengan memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Dengan berbantu gamifikasi, model ini dipilih karena pada penelitian terdahulu telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai pusat pembelajaran, dan penggunaan elemen gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi terus belajar tanpa mengalami kebosanan.

Gamifikasi adalah opsi yang dapat dimanfaatkan guna memotivasi siswa saat mereka tengah belajar. Gamifikasi diterapkan ke dalam pembelajaran dengan atau tanpa penggunaan teknologi. Dalam penelitian ini, gamifikasi yang dimaksud yakni penggunaan alat integrasi elemen permainan untuk memberikan pengalaman bermain tanpa menjadi permainan itu sendiri. Elemen tersebut sebagaimana pada penelitian Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim (2022) dan Elzeky et al. (2022) yang telah membuktikan bahwa elemen gamifikasi poin, level, dan papan peringkat dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana elemen tersebut (poin, level, dan papan peringkat) digunakan pada penelitian ini. *Classpoint* adalah salah satu alat pendukung gamifikasi yang memuat elemen poin, level, dan papan peringkat. *Classpoint* muncul sebagai aplikasi yang terintegrasi dengan PowerPoint, menyediakan beragam fitur untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Guru dapat membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan memberikan bintang untuk partisipasi, ketepatan, atau tujuan pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh Mazlan et al. (2023) dan Querido (2023) telah menguji *classpoint* sebagai alat untuk memotivasi siswa. Dipilihnya gamifikasi melalui alat *classpoint* ini karena memfasilitasi model *flipped classroom* sehingga meningkatkan efisiensi waktu selama pembelajaran dan mendorong motivasi yang lebih tinggi kepada siswa. *Classpoint* dapat membuat konten pembelajaran dalam satu tautan yang secara langsung terintegrasi gamifikasi. Pentingnya gamifikasi dalam model *flipped classroom* sebagai upaya meningkatkan semangat belajar siswa baik secara internal maupun eksternal.

Kebaruan penelitian ini termasuk pada penggunaan teori *self-determination theory* atau SDT yang memberikan kerangka teoritis tentang motivasi yang memiliki implikasi kuat terhadap praktik kelas dan kebijakan reformasi pendidikan. Teori tersebut sebagai dasar konseptual untuk menggambarkan dampak model *flipped classroom* yang didukung oleh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. SDT menekankan bahwa seorang akan termotivasi apabila kebutuhan kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*), dan keterhubungan (*relatedness*) terpenuhi. Untuk itu, pembelajaran di kelas dirancang sebagaimana dapat memenuhi aspek SDT tersebut. Gamifikasi berupa elemen poin, papan peringkat, dan level berbantu aplikasi *classpoint* menjadi ciri khas pada penelitian ini karena aplikasi tersebut sangat mendukung strategi gamifikasi di pembelajaran model *flipped classroom*. Misalnya, siswa dapat merasakan kompetensi melalui perolehan poin, keterhubungan melalui kolaborasi dan interaksi, dan otonomi melalui konten pembelajaran yang menarik dan fleksibel. Seperti pada temuan Q. Yu & Yu (2023), Hammill et al. (2021), dan Zainuddin (2018) telah menguji bahwa model *flipped classroom* berbantu gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Model *flipped classroom* berbantu gamifikasi menjadi bagian terobosan baru dalam model pembelajaran terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan pada Elemen Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Untuk itu, peneliti melakukan studi eksperimen antara model pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dengan model *flipped classroom* berbantu gamifikasi yang diharapkan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk menguji pengaruh model *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan.

METODE

Tempat penelitian dilakukan di SMKN 1 Banyudono yang terletak di Jalan Kuwiran, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Waktu penelitian dari bulan Oktober 2023 hingga bulan Februari 2024. Model *flipped classroom* berbantu gamifikasi sebagai variabel independen, sedangkan variabel dependen penelitian ini yaitu motivasi belajar. Dengan menerapkan metode eksperimen tipe *pretest posttest control group design* dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* sehingga didapat hasil bahwa kelas XI AKL 1 sebagai kelompok kontrol, sedangkan XI AKL 2 sebagai kelompok eksperimen dengan masing-masing kelas memiliki siswa sebanyak 36 siswa. Penelitian ini mengukur motivasi belajar menggunakan angket *pretest posttest* yang terdiri dari 24 item yang telah melalui proses validasi konstruk dengan teknik *product moment* kepada 31 siswa dan data tersebut dinyatakan reliabel dengan teknik *alpha cronbach* didapat hasil skor sebesar 0,878. Uji prasyarat analisis melibatkan dua tahap, yaitu uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan Uji *Levene Statistic*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* berbantu *software SPSS* versi 29. Tingkat signifikansi yang digunakan (α) adalah 0,05. Pengambilan kesimpulan didasarkan pada tingkat signifikansi sebagai berikut: H_0 diterima dan H_a ditolak jika nilai *significance* (Sig.) $< \alpha$, sementara H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai *significance* (Sig.) $> \alpha$. Jika H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat model *flipped classroom* berbantu gamifikasi memiliki pengaruh motivasi belajar materi laporan keuangan siswa akuntansi dan keuangan lembaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Analisis Data Deskriptif

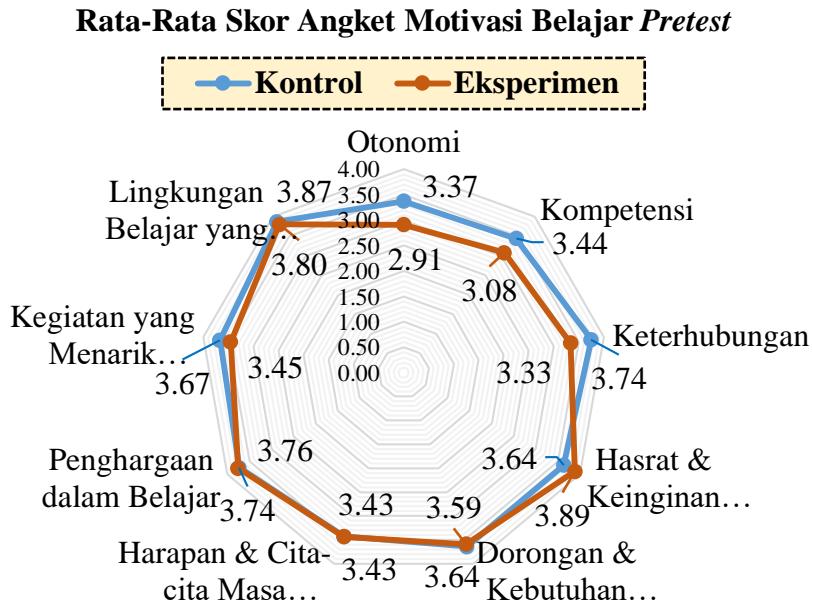
a. Deskripsi Skor Motivasi Belajar

Tabel 1. Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa Pretest Posttest

Kelompok/Perlakuan	N	Range	Min	Max	Mean	Std Dev
Kontrol						
Pretest	35	29	75	104	89,80	6,729
Posttest	35	41	67	108	88,86	10,831
Eksperimen						
Pretest	33	40	62	102	85,15	9,546
Posttest	33	29	80	109	93,79	7,021

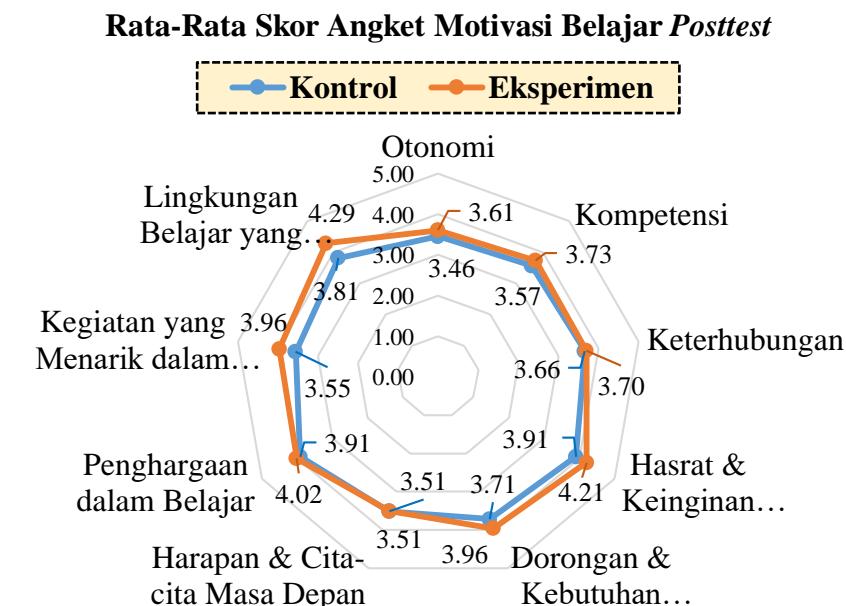
Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh informasi bahwa total sampel tiap kelompok tersebut merupakan siswa yang telah memenuhi serangkaian aktivitas pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor *posttest* mencapai 93,79 sedangkan rata-rata *pretest* adalah 85,15, sehingga memiliki selisih sebesar 8,64. Demikian pula, pada kelompok kontrol, rata-rata skor *posttest* mencapai 88,86 sedangkan rata-rata *pretest* adalah 89,80, sehingga memiliki selisih sebesar 0,94. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan besar kecilnya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap motivasi belajar siswa. Standar deviasi tertinggi pada kelompok kontrol *posttest* menunjukkan bahwa variasi data lebih besar atau jauh dari rerata.

b. Deskripsi Indikator Motivasi Belajar



Gambar 1. Hasil Rata-rata Indikator Motivasi Belajar Pretest

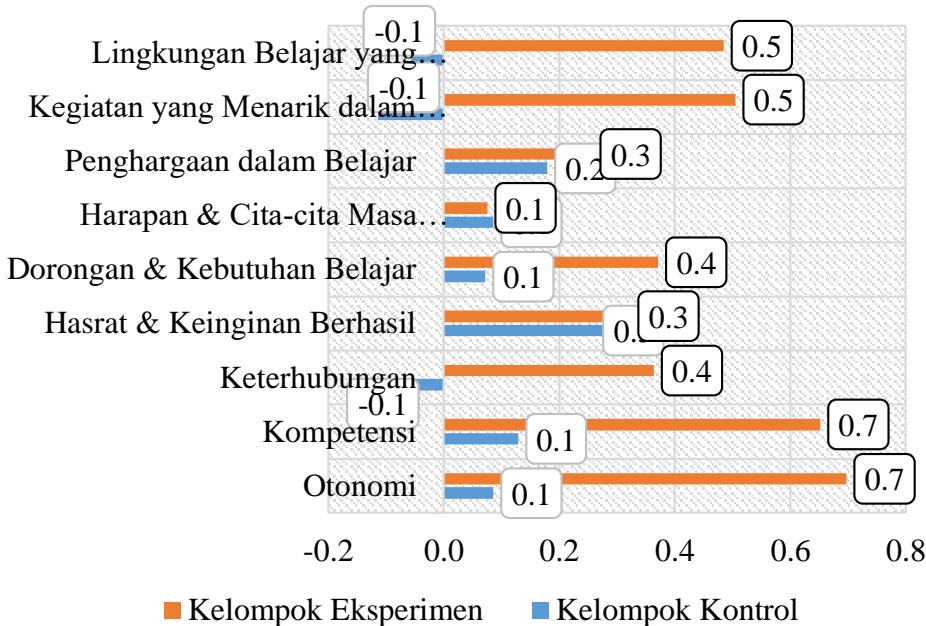
Gambar 1 diperoleh informasi bahwa kelompok eksperimen cenderung memiliki skor lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol di sebagian besar indikator. Ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen membutuhkan intervensi untuk meningkatkan motivasi belajar. Indikator tertinggi pada kelompok kontrol adalah lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan pada kelompok eksperimen adalah hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan. Indikator terendah pada kedua kelompok ini yaitu otonomi, artinya pembelajaran pada kedua kelompok memerlukan strategi pembelajaran agar siswa lebih mandiri dalam belajar laporan keuangan terkhusus pada kelompok eksperimen.



Gambar 2. Hasil Rata-rata Indikator Motivasi Belajar Posttest

Berdasarkan Gambar 2 diperoleh informasi bahwa kelompok eksperimen cenderung memiliki skor lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol di sebagian besar indikator. Ini menunjukkan bahwa penerapan model *flipped classroom* berbantu gamifikasi kelompok eksperimen berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Indikator *posttest* tertinggi pada kelompok kontrol adalah penghargaan dalam belajar dan kegiatan yang menarik sebesar 3,91, sementara pada kelompok eksperimen adalah lingkungan belajar yang kondusif dengan rerata skor 4,3. Penurunan indikator terjadi pada kelompok kontrol, yakni pada indikator keterhubungan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Kenaikan Pretest Posttest Indikator Motivasi Belajar



Gambar 3. Kenaikan Indikator Motivasi Belajar Pretest Posttest

Berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, Gambar 3 menunjukkan informasi mengenai kenaikan atau selisih pada setiap indikator berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal kenaikan rata-rata untuk setiap indikator. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol untuk semua indikator. Secara keseluruhan, kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata dengan total sebesar 3,7, sementara kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan rata-rata dengan total sebesar 0,6. Hasil ini menunjukkan bahwa model *flipped classroom* berbantu gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model ceramah.

c. Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa

Tabel 2. Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Kontrol

Interval	Kelompok Kontrol	Tingkat Motivasi	Pretest	Posttest
			Skor	n
$X < M - SD$		Rendah	$X < 78$	5
$M - SD \leq X < M + SD$		Sedang	$78 \leq X < 97$	24
$X \geq M + SD$		Tinggi	≥ 97	6
	Jumlah			35
				35

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh infomasi bahwa sebagian besar siswa pada kelompok kontrol berada pada motivasi belajar tingkat sedang. Motivasi belajar siswa tingkat rendah meningkat dari 5 siswa menjadi 4 siswa saat *posttest*. Motivasi belajar kategori sedang menurun dari 24 siswa saat *pretest* menjadi 22 siswa saat *posttest*. Siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi meningkat dari 6 siswa saat *pretest* menjadi 9 siswa saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar siswa yang tidak signifikan pada kelompok kontrol setelah pembelajaran.

Tabel 3. Kategorisasi Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen		Pretest	Posttest
Interval	Tingkat Motivasi		
X < M – SD	Rendah	X < 78	11
M – SD ≤ X < M + SD	Sedang	78 ≤ X < 97	20
X ≥ M + SD	Tinggi	≥ 97	2
Jumlah		33	33

Berdasarkan Tabel 3 didapat informasi bahwa sebagian besar siswa pada kelompok eksperimen saat *pretest* maupun *posttest* berada pada motivasi belajar tingkat sedang. Jumlah siswa dengan kategori motivasi belajar rendah menurun dari 11 siswa saat *pretest* menjadi 0 siswa saat *posttest*. Jumlah siswa dengan kategori motivasi belajar sedang meningkat dari 20 orang saat *pretest* menjadi 26 orang saat *posttest*. Sedangkan jumlah siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi mengalami peningkatan dari 2 orang saat *pretest* menjadi 7 orang saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan motivasi belajar yang baik pada kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran.

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Keterangan	Kelas	Sig	a	Kesimpulan
Motivasi Belajar Siswa	Pretest	Kontrol	0,200	0,05	Normal
		Eksperimen	0,200	0,05	Normal
	Posttest	Kontrol	0,200	0,05	Normal
		Eksperimen	0,200	0,05	Normal

Pada penelitian ini, normalitas data dianalisis dengan menggunakan uji *one sample kolmogrov-smirnov test*. Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa uji normalitas kedua kelompok saat *pretest* dan *posttest* menunjukkan distribusi data yang normal karena nilai Sig keduanya melebihi 0,05, yakni sebesar 0,200.

b. Uji Homogenitas

Tabel 5. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

	Sig	a	Keputuan
Based on Mean	0,122	0,05	Homogen

Ringkasnya, Tabel 5 menyajikan hasil uji homogenitas dengan menggunakan statistik *levene*. Diperoleh nilai *significance based on mean* sebesar 0,122 untuk variabel motivasi belajar siswa. Dengan nilai tersebut melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Independent Sample t-test

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-test

Independent Sample t-test		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Angket Posttest	Equal variances assumed	-3,637	66	,001
	Equal variances not assumed	-3,655	65,201	,001

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh hasil uji *independent sample t test* dengan nilai *Sig.* pada *equal variances assumed* sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara model pembelajaran *flipped classroom* berbantu gamifikasi pada kelompok eksperimen dengan metode ceramah pada kelompok kontrol pada materi laporan keuangan siswa SMKN 1 Banyudono.

b. Uji Paired Sample t-test

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample t-test

Paired Sample t-test		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Posttest-Pretest Kelompok Kontrol	1,085	34	,286
Pair 2	Posttest-Pretest Kelompok Eksperimen	6,116	32	<,001

Berdasarkan Tabel 7, hasil nilai *Sig* pada kelompok eksperimen adalah lebih kecil dari 0,05, yaitu sebesar <,001. Maka, hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan siswa SMKN 1 Banyudono. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, nilai signifikansi uji *paired sample t-test* lebih besar dari 0,05 yakni sebesar 0,286. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh metode ceramah terhadap motivasi belajar siswa pada materi yang sama.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar materi laporan keuangan siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Temuan ini terkonfirmasi melalui hasil uji hipotesis *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) kurang dari 0,05, yaitu sebesar <0,001. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* dari kelompok eksperimen secara signifikan lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol, yakni $88 > 80$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* pada kedua kelompok. Kesimpulan ini menegaskan bahwa kelompok eksperimen berhasil mencapai motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan keuangan siswa SMKN 1 Banyudono.

Peningkatan motivasi belajar siswa SMKN 1 Banyudono pada materi laporan keuangan perusahaan jasa melibatkan serangkaian kegiatan yang mencakup semua tahap pembelajaran, yaitu prakelas, di kelas, dan pasca kelas. Pada tahap prakelas, hampir semua siswa telah belajar di luar kelas melalui video Youtube dengan bukti komentar, sedangkan beberapa siswa lebih memilih belajar melalui *ebook*. Media tersebut

dirancang menarik, informatif, dan mudah diakses sehingga semua siswa dapat mudah menggunakannya. Siswa menyaksikan secara langsung siapa saja yang telah menyelesaikan aktivitas prakelas dari komentar Youtube, sehingga antar siswa saling termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, siswa lebih memanfaatkan tanya jawab di kelas daripada tanya jawab di prakelas dan guru tetap menyediakan ruang tanya jawab saat di kelas. Siswa termotivasi belajar di luar kelas karena semua siswa telah menyelesaikan aktivitas belajar pra kelas berupa hasil rangkuman materi pembelajaran prakelas dan komentar video melalui Youtube. Sementara itu, guru memberi umpan balik kepada siswa berupa apresiasi dan poin sebanyak 3 poin setiap menyelesaikan unit aktivitas prakelas tersebut. Kegiatan prakelas membuat siswa lebih siap menghadapi pertanyaan kritis saat di kelas, membiasakan mandiri belajar, meningkatkan otonomi dan kompetensi siswa, serta motivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Siswa saat di kelas termotivasi mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif seperti kuis digamifikasi dan peningkatan kompetensi seperti menyusun laporan keuangan secara mandiri. Sebelumnya, terdapat enam siswa mengutarakan rangkuman ke depan dan berhak mendapat tambahan poin penghargaan. Secara beregu yang terdiri dari 2-3 siswa termotivasi menjawab kuis melalui *classpoint*. Terlihat bahwa hampir semua kelompok menjawab dengan cepat dan benar meskipun diberi *timer*. Penggunaan *timer* tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar tetap berjalan dengan kondusif. Guru memastikan bahwa apabila siswa menjawab benar maka muncul bintang pada layar, semakin lama level akan otomatis naik, dan siswa mencapai papan peringkat tertentu sesuai pencapaian. Setiap kelompok menuliskan jawaban dan langkah-langkahnya di selembar kertas. Di akhir sesi, terdapat kelompok mempresentasikan mengenai cara menyelesaikan soal esai laporan keuangan dari aktivitas kuis digamifikasi *classpoint*. Siswa memperoleh nilai rerata yang cukup tinggi yaitu 88 dan perolehan level tertinggi mencapai level kelima dengan rentang skor 32-39 sebanyak 19 siswa sedangkan 14 siswa berada di level keempat.

Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* yang didukung elemen gamifikasi ini memperkuat teori *Self-Determination Theory* karena SDT berhasil membekali *flipped classroom* dengan dukungan otonomi, keterhubungan, dan kompetensi yang semuanya penting untuk motivasi dan pembelajaran siswa (Ryan & Deci, 2020). Pertama, otonomi siswa selama pembelajaran dapat terpenuhi, di antaranya seperti keleluasaan siswa memilih sumber daya digital (video atau *ebook*) dan waktu belajar prakelas, sebagaimana temuan Chen et al. (2023) di mana *ebook* tersebut membantu mengatasi tantangan sehingga meningkatkan motivasi siswa. Kedua, kompetensi siswa terpenuhi melalui pemberian instruksi penugasan yang jelas dan umpan balik, sebagaimana temuan Jones et al. (2022) bahwa umpan balik dapat menumbuhkan kompetensi. Aktivitas kolaborasi seperti kuis secara berkelompok, kesempatan bertanya dan menjawab, mengkomunikasikan hasil pekerjaan secara beregu, serta penggunaan alat pembelajaran interaktif secara *realtime (classpoint)*, sebagaimana temuan Chiu (2021) bahwa keterhubungan pada *flipped classroom* dapat berupa pembelajaran interaktif *realtime* dan menggunakan alat bantu visual. Penggunaan gamifikasi selama proses pembelajaran menuntut siswa terlibat aktif di keseluruhan pembelajaran melalui elemen gamifikasi (poin, level, dan papan peringkat) sebagaimana menurut Jones et al. (2022) dan Buil et al. (2020) bahwa pengalaman yang digamifikasi akan meningkatkan kebutuhan psikologis dasar siswa dan lebih memotivasi siswa secara positif.

Motivasi belajar yang berasal dari dorongan internal siswa pada model *flipped classroom* berbantu gamifikasi lebih meningkat daripada metode ceramah. Setelah dilakukan pembelajaran, motivasi dari dorongan internal pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan rerata sebesar 0,8. Siswa di kelompok eksperimen memiliki hasrat dan keinginan berhasil yang lebih tinggi, di mana siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, hal ini dibantu fitur *timer* pada *classpoint*, siswa merasa tidak putus, dan tetap belajar meski mendapatkan nilai rendah. Sementara itu, pembelajaran ini mendorong akan kebutuhan belajar siswa untuk tidak malu bertanya, memperhatikan penjelasan guru, tidak menunggu jawaban dari teman, dan tidak ragu mencari pengetahuan dari sumber yang ada. Indikator harapan dan cita-cita masa depan

menunjukkan bahwa di kelompok eksperimen siswa menjadi sungguh-sungguh menggapai cita-cita, giat belajar, tidak mudah bosan, dan tetap belajar meski tidak diberi tugas.

Motivasi belajar yang berasal dari dorongan eksternal siswa pada model *flipped classroom* berbantu gamifikasi lebih meningkat dibandingkan pada metode ceramah. Karakteristik utama dari perilaku siswa termotivasi ekstrinsik adalah ketika "alasan" untuk melakukan perilaku tersebut (hadiah atau hukuman) tidak ada atau dipertahankan, motivasi tersebut cenderung hilang (Ryan, 2023, hlm 54). Dorongan eksternal tersebut termuat dalam indikator motivasi belajar di kelompok eksperimen dengan rata-rata peningkatan sebesar 1,2 sedangkan kelompok kontrol tidak terjadi peningkatan. Hasil di kelompok eksperimen tersebut membuktikan bahwa dengan adanya penghargaan dalam belajar maka siswa di kelompok eksperimen menjadi giat belajar, tambah semangat saat guru memberi pujian, tidak malas belajar meski ada hukuman, dan tidak sungkan aktif dalam kelas. Pembelajaran di kelompok ini mampu menciptakan kegiatan yang menarik dalam belajar, tidak membosankan karena siswa dominan menyukai permainan/kuis, dan membuat siswa tidak malas saat diberi soal latihan. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelompok eksperimen memiliki lingkungan belajar yang kondusif, lebih memberikan suasana belajar yang tenang sehingga siswa bisa terus belajar laporan keuangan dengan baik.

Sementara itu, penerapan metode ceramah pada kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini disebabkan karena hanya terjadi kenaikan 0,6 dari aktivitas pembelajaran *pretest* hingga *posttest* dan hanya mengalami peningkatan rerata sebesar 0,1. Proses pembelajaran di kelompok tersebut hanya membekali keterhubungan dan kompetensi, namun lebih sedikit membekali keterhubungan. Pemberian materi melalui metode ceramah oleh guru lebih dominan diterapkan pada pembelajaran dengan model ini, tanya jawab hanya terjadi dalam lingkup skala lebih kecil, dan saat pengerjaan penyusunan laporan keuangan, soal pilihan ganda maupun esai dikerjakan dengan tenggat pengumpulan tugas disesuaikan pada batas selesai siswa akhir yang mengerjakan. Akibatnya, sekelompok siswa kurang memahami penyelesaian soal karena masih belum menguasai konsep inti pembelajaran dan malu bertanya saat guru memberi kesempatan untuk tanya jawab. Selain itu, siswa tidak dibekali bahan belajar materi laporan keuangan di luar kelas melainkan langsung menerima penjelasan ceramah di kelas dari guru. Tidak ada aktivitas mencatat materi, siswa tidak wajib bertanya apabila mendapat kebingungan, tidak memberi umpan balik dan penghargaan yang memadai kepada siswa juga dapat membuat siswa kurang termotivasi mempelajari materi apabila tidak ada faktor pendorongnya.

Peneliti menyadari bahwa pelaksanaan pembelajaran penelitian ini pasti terdapat hambatan. Pertama, sebagian besar siswa kurang mengeksplorasi inti pembelajaran prakelas, melainkan hanya merangkum apa yang didapat dari pemberian guru. Kedua, ketergantungan pembelajaran *realtime* melalui *classpoint* dengan akses internet yang tersedia hanya di ruang laboratorium dapat menghambat waktu pembelajaran ketika terjadi *trouble* internet. Ketiga, kurangnya keterhubungan antara guru dan siswa sehingga terjadi penurunan skor indikator keterhubungan terutama pada kelompok kontrol, tentu hal tersebut perlu dievaluasi. Di sisi lain, guru tidak memberi bekal berupa buku atau *ebook* kepada siswa kelompok kontrol sehingga mereka belum memahami materi sebelumnya dan memicu kebingungan saat pembelajaran. Keempat, penelitian ini tidak mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti minat, bakat, gaya belajar, latar belakang, jangka waktu pembelajaran, dan kondisi psikologis siswa sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar kategori rendah khususnya pada metode ceramah setelah diberi perlakuan motivasi belajar siswa setidaknya dapat meningkat maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *flipped classroom* berbantu gamifikasi terhadap motivasi belajar materi laporan siswa akuntansi dan keuangan lembaga. Dengan mengadopsi teori *Self-Determination Theory* (SDT) pada penerapan model pembelajaran *flipped classroom* berbantu gamifikasi, aktivitas siswa prakelas, di kelas, dan pasca kelas, meliputi menonton video, membaca materi prakelas, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, melakukan presentasi, dan menyelesaikan penugasan mandiri menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Saran penelitian ini bagi siswa yaitu diharapkan mampu mengeksplorasi materi pembelajaran prakelas dengan merangkum materi selain dari pemberian guru dan aktif selama pembelajaran. Saran bagi guru yaitu memberi umpan balik dan penghargaan pada setiap kegiatan pembelajaran, memberi bekal siswa belajar berupa buku, *ebook*, atau perangkat lainnya agar siswa pada model konvensional memahami konsep materi pembelajaran sebelum pembelajaran di kelas, lebih memperluas sesi tanya jawab, dan variasi kegiatan pembelajaran menarik agar tidak didominasi metode ceramah saja. Saran bagi sekolah yaitu hendaknya memperluas jaringan internet sekolah agar pembelajaran realtime bisa dilaksanakan tidak hanya di dalam ruangan atau laboratorium saja. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk meneliti faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti minat, bakat, gaya belajar, latar belakang, waktu pembelajaran, dan kondisi psikologis siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak kepada Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Akuntansi yang telah memberi dukungan dan arahan kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim, A. B. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Helijon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2020). Understanding applicants' reactions to gamified recruitment. *Journal of Business Research*, 110, 41–50. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.12.041>
- Chen, C., Jamiat, N., & Mao, Y. (2023). The study on the effects of gamified interactive e-books on students' learning achievements and motivation in a Chinese character learning flipped classroom. *Frontiers in Psychology*, 14, 1236297. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1236297>
- Chiou, T. K. F. (2021). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(sup1), S14–S30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Chomphuphra, P., Chaipidech, P., & Yuenyong, C. (2019). Trends and Research Issues of STEM Education: A Review of Academic Publications from 2007 to 2017. *Journal of Physics: Conference Series*, 1340(1), 12069. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1340/1/012069>
- Desriani, A. (2022). *Perbandingan motivasi belajar dan hasil belajar pada pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang dan manufaktur berbasis gender siswa kelas XI smk negeri 1 medan*. Universitas Negeri Medan.
- Elzeky, M. E. H., Elhabashy, H. M. M., Ali, W. G. M., & Allam, S. M. E. (2022). Effect of gamified *flipped classroom* on improving nursing students' skills competency and learning motivation: a randomized controlled trial. *BMC Nursing*, 21(1), 316. <https://doi.org/10.1186/s12912-022-01096-6>
- Gkora, V., & Driga, A. M. (2023). The role of ICTs in student's emotional and behavioral difficulties. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 18(3), 914–925. <https://doi.org/10.30574/wjarr.2023.18.3.1162>

- Hammill, J., Nguyen, T., & Henderson, F. (2021). Encouraging the flip with a gamified process. *International Journal of Educational Research Open*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2021.100085>
- Jones, M., Blanton, J. E., & Williams, R. E. (2022). Science to practice: Does gamification enhance intrinsic motivation? *Active Learning in Higher Education*, 24(3), 273–289. <https://doi.org/10.1177/14697874211066882>
- Lo, K. W. K., Ngai, G., Chan, S. C. F., & Kwan, K.-P. (2022). How Students' Motivation and Learning Experience Affect Their Service-Learning Outcomes: A Structural Equation Modeling Analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 825902. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.825902>
- Mazlan, N. A., Tan, K. H., Othman, Z., & Wahi, W. (2023). ClassPoint Application for Enhancing Motivation in Communication among ESL Young Learners. *World Journal of English Language*, 13(5), 520. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n5p520>
- Mustika, A. (2023). Pengaruh penggunaan media whatsapp dan google classroom terhadap motivasi belajar pada siswa bidang kejuruan akuntansi dan keuangan lembaga Di SMK X Surakarta. *Skripsi, FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- Negara, I. G. J. P., & Suwena, K. R. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Self Efficacy Terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur Kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) di SMK Negeri 1 Negara. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 34–42. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v11i1.61795>
- Phillips, C., & O'Flaherty, J. (2019). Evaluating nursing students' engagement in an online course using flipped virtual classrooms. *Student Success*, 10(1), 59–71. <https://doi.org/10.5204/ssj.v10i1.1098>
- Querido, D. V. (2023). Effectiveness of Interactive Classroom Tool: A Quasi-Experiment in Assessing Students' Engagement and Performance in Mathematics 10 using ClassPoint. *Applied Quantitative Analysis*, 3(1), 79–92. <https://doi.org/10.31098/quant.1601>
- Rahmi, S., Sovayunanto, R., Febriyanti, F., & Dirmawana, S. (2023). *Panduan Bimbingan dan Konseling Kelompok dengan Teknik Psikodrama* (Susanti (ed.)). Syiah Kuala University Press.
- Ryan, R. M. (2023). *The oxford handbook of self-determination theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780197600047.001.0001>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Siswati, R., & Rusli, Z. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang Dan Manufaktur Materi Neraca Lajur Melalui Penggunaan Video Tutorial. *Jurnal Economica Didactica*, 3(2). <https://doi.org/10.17529/jed.v3i2.30313>
- Tadesse, E., Gao, C., Sun, J., Khalid, S., & Lianyu, C. (2022). The impact of socioeconomic status on self-determined learning motivation: A serial mediation analysis of the influence of Gaokao score on seniority in Chinese higher vocational college students. *Children and Youth Services Review*, 143, 106677. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2022.106677>
- Yu, L., & Shen, J. (2022). Analysis of the Correlation between Academic Performance and Learning Motivation in English Course under a Corpus-Data-Driven Blended Teaching Model. *Scientific Programming*, 2022, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2022/3407270>
- Yu, Q., & Yu, K. (2023). The effects of gamified *flipped classroom* on student learning: evidence from a meta-analysis. *Interactive Learning Environments*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2209791>
- Zainuddin, Z. (2018). Students' learning performance and perceived motivation in gamified flipped-class instruction. *Computers and Education*, 126, 75–88. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.003>