

***Game Based Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi**

Marlina Magdalena¹⁾, Annisa Fatimah²⁾, dan Atik Andayani³⁾

^{1,2,3)} Politeknik Negeri Malang

¹⁾magdanana14@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the implementation of the Game Based Learning learning model on the learning outcomes of accounting students. The subjects in this study were Semester 4 students of the Accounting Department. This type of research is experimental research with nonequivalent control group design, by dividing students into two groups, namely the experimental group that applies the Game Based Learning model and the control group that applies the lecture learning model. Data analysis in this study used an independent T test which aims to test whether the application of the Project Based Learning learning model has an effect on the learning outcomes of accounting students. The results showed that the application of the Game Based Learning learning model had no effect on student learning outcomes when compared to the lecture model. However, if it is seen from the average student learning outcomes using the Game Based Learning model, it is higher than the student learning outcomes using the lecture model.

Keywords: *Game Based Learning, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester 4 Jurusan Akuntansi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*, dengan membagi mahasiswa menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran ceramah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji T *independent* yang bertujuan untuk menguji apakah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa jika dibandingkan dengan model ceramah. Akan tetapi jika dilihat dari rerata hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *Game Based Learning* lebih tinggi dari hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model ceramah.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Era pandemi memberikan pengaruh tersendiri bagi proses pembelajaran, tidak hanya untuk jenjang sekolah dasar, menengah maupun tingkat atas akan tetapi juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran di pendidikan tinggi. Pada saat pandemi pembelajaran dilakukan secara online dan hal ini memberikan

dampak yakni turunnya hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik baik di tingkat sekoalh dasar, menengah, atas hingga pendidikan tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dirasa kurang oleh peserta didik sehingga tidak meninggalkan memori tersendiri dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Magdalena (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran *online* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Pengalaman belajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar dari peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat Chan et.al (2021) yang mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar, dan pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran. Saat ini Indonesia telah memasuki masa transisi dari pandemi menuju endemi, hal ini tentunya memberikan pengaruh terhadap proses belajar mengajar yang tadinya dilakukan secara *online* sekarang telah kembali menjadi *offline*. Pembelajaran secara *offline* tentu saja jauh berbeda jika dibandingkan pembelajaran *online* karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang dilakukan secara langsung di kelas membuat Pendidik dalam hal ini Guru dan Dosen harus berfikir untuk memutuskan model pembelajaran apa yang akan digunakan sehingga peserta didik baik itu murid dan mahasiswa merasa antusias dan termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar sangat memberikan pengaruh tersendiri terhadap hasil belajar (Winantha & Setiawan (2020)). Motivasi belajar sendiri juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dipilih oleh Pendidik. Salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk antusias dalam belajar adalah model pembelajaran *gamebased learning* dimana peserta didik diajak bermain sambil belajar. Pengalaman bermain sambil belajar ini ternyata dapat meningkatkan performa akademik (Sanchez, 2022).

Model pembelajaran *gamebased learning* tidak hanya cocok digunakan

pada pendidikan usia dini, tingkat dasar, menengah dan atas, akan tetapi juga sangat sesuai untuk pendidikan tinggi. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian Winatha & Setiawan (2020) yang menemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran *gamebased learning* dibandingkan model *direct learning*. Penelitian ini tidak hanya menemukan perbedaan motivasi belajar, akan tetapi juga menemukan bahwa prestasi belajar mahasiswa akan meningkat jika menggunakan model pembelajaran *gamebased learning*.

Penelitian yang menguji pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap prestasi belajar juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya baik di dalam negeri maupun di luar negeri dan menemukan kesamaan hasil penelitian yaitu model pembelajaran *game based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi hasil belajar (Liu dan Chen, (2013), Mukaromah et,al (2021), Aini (2018), Chan et.al (2021), Noviyanti (2018)).

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *gamebased learning* terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi.

Kajian Literatur

Pengertian Games Based Learning

Games Based Learning dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan dimana peserta didik diajak untuk belajar dengan pendekatan bermain. Sanchez et.al (2022) mengutarakan bahwa *games based learning* menggabungkan antara kenyataan, materi pembelajaran dan proses pembelajaran untuk dapat mencapai kompetensi yang diinginkan dengan menghadirkan pengalaman

belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran ini sangat mudah untuk digunakan untuk menyampaikan materi karena peserta didik merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Noviyanti, 2018). Model pembelajaran *games based learning* juga dapat melibatkan peserta didik satu sama lain dalam pembelajaran dikarenakan mereka berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghilangkan kejenuhan serta dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mempelajari suatu materi (Aini, 2018).

Pratiwi & Musfiroh (2014) mengemukakan bahwa *games based learning* mendukung proses pembelajaran secara signifikan dan hal ini juga dikemukakan oleh Chen et.al (2021) yang juga mengatakan hal yang sama yakni *games based learning* sangat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *games based learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keunggulan Games Based Learning

Model pembelajaran *games based learning* memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, hal ini dikemukakan oleh Mukaromah et.al (2021) yakni (1) peserta didik berperan langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi antar peserta didik, (2) memudahkan peserta didik dalam memahami materi, (3) pendidik dapat secara langsung mengevaluasi kemampuan peserta didik dan (4) menimbulkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keunggulan lain yang

dimiliki oleh model pembelajaran *games based learning* adalah lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan konsentrasi peserta didik (Liu&Chen, 2013).

Winantha & Setiawan (2020) mengemukakan fitur yang terdapat dalam model pembelajaran *games based learning* terdiri dari 4 yakni (1) *goal*, terdapat tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik (2) *rules*, terdapat aturan yang membatasi peserta didik dalam mencapai tujuannya, (3) terdapat *feedback system* dimana peserta didik mengetahui seberapa dekat mereka untuk mencapai tujuannya dan (4) *voluntary participation* yakni terdapat pemahaman bagi peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran bahwa mereka harus suka rela menerima adanya *goal*, *rules* dan *feedback system* yang sudah ditetapkan oleh Pendidik.

Hasil Belajar

Banyak sekali ahli yang mempelajari mengenai hasil belajar. Mengapa hasil belajar yang didapatkan oleh masing-masing Peserta Didik bisa berbeda-beda padahal sumber belajarnya sama. Hal inilah yang pada akhirnya menimbulkan permasalahan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku inilah yang dinamakan hasil belajar (Slameto, 2015: 85).

Berbeda dengan pendapat di atas, Sudjana (2017: 132) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini nantinya akan memberikan umpan balik bagi Pendidik dan Peserta Didik. Bagi Pendidik Hasil belajar diharapkan dapat memberikan informasi mengenai manfaat dari metode

pembelajaran yang telah diterapkannya. Hal ini juga menjadi pijakan bagi Pendidik mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran selanjutnya.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah Peserta Didik mengalami proses belajar. Hasil belajar dapat dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana belajar, dalam hal ini khususnya adalah ketersediaan buku penunjang bahan perkuliahan. Selain itu, hasil belajar juga dipengaruhi oleh aktivitas dan kemandirian belajarnya. Kebanyakan Peserta Didik hanya belajar ketika di kelas, padahal akuntansi merupakan disiplin ilmu yang membutuhkan banyak latihan dan keterampilan.

Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Gunawan dan Palupi (2015) mengemukakan bahwa taksonomi bloom ranah kognitif telah direvisi menjadi enam kategori, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*).

Penelitian Terdahulu dan Pengembangan Hipotesis

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *games based learning* telah dilakukan baik di dalam negeri maupun di luar negeri seperti yang dilakukan oleh Winantha & Setiawan (2020) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar dan menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dari model pembelajaran *games based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar. Hal serupa juga ditemukan oleh Noviyanti (2018) dan Pratama & Setyaningrum (2018) yang

meneliti pengaruh *games based learning* terhadap hasil belajar membuktikan bahwa penerapan *games based learning* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung.

Games based learning juga terbukti meningkatkan minat belajar pada peserta didik, hal ini dibuktikan oleh penelitian Aini (2018) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap minat dan hasil belajar. Minat belajar dan hasil belajar peserta didik terbukti meningkat jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian mengenai *games based learning* juga telah dilakukan di luar negeri salah satunya adalah Chen et.al (2021) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap hasil belajar dan pengalaman belajar mahasiswa. Chen et.al membuktikan bahwa *games based learning* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu Chen et.al juga menemukan bahwa pengalaman belajar mahasiswa berhubungan dengan pembelajaran *games based learning* terutama berkaitan dengan *goal clarity*, *feedback* dan *social interaction*.

Sanchez et.al (2022) yang meneliti tentang *Gamified Digital Game Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa psikologi dan menemukan bahwa pembelajaran *games based learning* dapat meningkatkan prestasi akademik dan motivasi belajar mahasiswa. Hasil yang sama juga ditemukan oleh Liu & Chen (2013) yang menguji tentang *The effect of games based learning on students learning performance in science learning A Case of "Conveyance Go"*.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat Pengaruh Penerapan

Model Pembelajaran *Games Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *controlled laboratory experiment* (Eksperimen laboratorium terkontrol yang dilakukan dengan memanipulasi variabel independen dengan situasi yang terkontrol atau situasi yang tidak alamiah (Seniati dkk., 2015: 103).

Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester 4 Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang Tahun Ajaran 2022/2023 yang telah menempuh mata kuliah Pengantar Akuntansi 1, Pengantar Akuntansi 2 dan Akuntansi Keuangan Menengah 1.

Variabel-variabel penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa akuntansi. Hasil belajar sendiri akan diukur menggunakan hasil dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *Posttest* sendiri akan terdiri dari satu set metode tes obyektif dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan 5 *option*. Instrumen tes yang diujikan akan dilakukan uji kelayakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Materi tes yang akan digunakan adalah materi piutang.

b. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *gamebased learning*. Model pembelajaran *gamebased learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar berupa permainan tebak kata yang telah dipilih oleh Dosen sesuai dengan *learning outcome* yang ingin dicapai.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, hal ini dipilih karena sesuai

dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi. Untuk lebih memudahkan memahami desain eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:

A	0 ₁	X	0 ₂
B	0 ₃	-	0 ₄

Gambar 1
Desain Eksperimen

Keterangan:

A : Kelompok Eksperimen

B : Kelompok Kontrol

0₁ : *Pretest* kelompok Eksperimen

0₂ : *Posttest* kelompok Eksperimen

0₃ : *Pretest* kelompok Kontrol

0₄ : *Posttest* kelompok Kontrol

X : Perlakuan Penerapan Model *Game Based Learning*

Berdasarkan gambar 1 maka pada langkah awal, kelas control dan kelas eksperimen akan diberikan soal *pretest*. Setelah diberikan soal, maka selanjutnya kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *gamebased learning*. Setelah diberikan perlakuan, maka kelompok eksperimen akan diberikan soal *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan merupakan set soal yang sama yakni terdiri dari 10 soal esay.

Sedangkan untuk kelompok kedua yakni kelompok kontrol diberikan *pretest* dan *posttest* yang sama oleh kelompok eksperimen hanya saja tidak diberikan model pembelajaran *gamebased learning*, jadi hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah biasa.

Alat analisis yang sesuai untuk digunakan dalam menganalisis data penelitian adalah uji t *independent* untuk melihat perbandingan rata-rata hasil

belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut adalah uji *t-test* yang digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar. Uji *t-test* dilakukan dengan menguji nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan taraf signifikansi 0,05, dengan kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Malang. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Diploma III Kelas 2D untuk kelompok eksperimen dan mahasiswa Diploma III Kelas 2E untuk kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan menggunakan pembelajaran *luring* yang dilaksanakan selama satu bulan yakni pada bulan Mei 2023 dengan menggunakan aplikasi zoom maupun *google meet*.

Kemampuan Awal Mahasiswa sebelum diberikan Perlakuan

Sebelum dilakukan pembelajaran, maka subyek penelitian harus diukur terlebih dahulu kemampuan awalnya. Hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan kedua kelompok subyek penelitian memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat untuk dibandingkan. Hasil penelitian terhadap dua kelompok belajar, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Statistik Deskriptif *Pretest*

	Min	Maks	Mean	Standar Deviasi
Kelas Kontrol	20	50	36.74	8.473
Kelas Eksperimen	20	60	37.52	14.061

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa dari hasil *pretest* kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata sebesar 36.74 dengan standar deviasi. 8.473. Nilai minimum pada kelas kontrol sebesar 20 dan nilai maksimum 50. Selanjutnya untuk kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 37.52 dengan standar deviasi 14.061. Nilai minimum pada kelas eksperimen sebesar 20 dan nilai maksimum 60. Jika dilihat dari hasil tersebut tampak jika nilai rata-rata dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih 0.78.

Uji Beda Rata-Rata *Pretest*

Uji Beda rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Oneway Anova* untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang berasal dari sampel yang berbeda. Jika signifikansi lebih dari 0,050 berarti kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang sama. Hasil olah data untuk *pretest* dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 2.
Hasil Uji Beda Rata-Rata *Pretest*

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	15.517	1	15.517		.521
Within Groups	3668.966	4	65.517		
Total	3684.483	5			

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel 2 di atas didapatkan nilai signifikansi *pretest* hasil belajar mahasiswa adalah 0.521 yang berarti lebih besar dari 0.050. Hal ini berarti pada kemampuan awal kedua kelompok sebelum diberikan pembelajaran memiliki kemampuan yang seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan model pembelajaran yang berbeda dapat dilakukan pada kedua kelompok belajar.

Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran resitasi untuk kelompok eksperimen dan model pembelajaran ceramah untuk kelompok kontrol, maka harus dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah penerapan metode *gamebased learning* memberikan hasil belajar yang berbeda dengan penerapan metode pembelajaran ceramah. Hasil penelitian terhadap dua kelompok belajar, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan model pembelajaran yang berbeda didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.
Statistik Deskriptif *Posttest*

	Min	Maks	Mean	Standar Deviasi
Kelas Kontrol	60	90	86,93	14,212
Kelas Eksperimen	60	100	92,22	12,810

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa dari hasil *posttest* kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata sebesar 86,93 dengan standar deviasi 14,212. Nilai minimum pada kelas kontrol sebesar 60 dan nilai maksimum 90. Selanjutnya untuk kelompok eksperimen didapatkan nilai rata-rata sebesar 92,22 dengan standar deviasi 12,810. Nilai minimum pada kelas eksperimen sebesar 60 dan nilai maksimum 100. Jika dilihat dari hasil tersebut tampak jika nilai rata-rata dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih 5,29.

Uji Beda Rata-Rata Pretest

Uji Beda rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Oneway Anova* untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok yang berasal dari sampel yang berbeda. Jika signifikansi lebih dari 0,050 berarti kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang sama. Hasil

olah data untuk *pretest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.
Hasil Uji Beda Rata-Rata *Posttest*

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Between Groups	139.655	1	139.65	2.9	.093
Within Groups	2675.862	54	47.783		
Total	2815.517	55			

Sumber; Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4. di atas didapatkan nilai signifikansi *pretest* hasil belajar mahasiswa adalah 0.093 yang berarti lebih besar dari 0.050. Hal ini berarti pada kemampuan awal kedua kelompok setelah diberikan pembelajaran memiliki kemampuan yang seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan model pembelajaran yang berbeda tidak menunjukkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa yang berbeda.

Hasil pengujian menggunakan uji *oneway anova* terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi yang menempuh mata kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2 sebelum dilakukan pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak terdapat perbedaan. Hal ini didapatkan dari rata-rata nilai hasil belajar kelompok kontrol adalah 38.97 dengan standar deviasi 6.179. Sementara itu rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 40.00 dengan standar deviasi 9.363. Terdapat perbedaan rata-rata sebesar 1,03 dengan nilai probabilitas sebesar 0.628 yang berarti lebih dari 0.05. Hal ini dapat diartikan bahwa pada kondisi awal (sebelum diberikan pembelajaran) kemampuan akuntansi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dikatakan seimbang.

Pengujian ini sangat penting untuk mengetahui apakah dua kelompok yang diberikan perlakuan memiliki kemampuan akuntansi yang sama, jika memiliki kemampuan akuntansi yang tidak seimbang atau berbeda jauh maka perlakuan akuntansi dengan penerapan metode pembelajaran yang berbeda tidak dapat dilakukan. Hal ini merupakan syarat utama yang harus dipenuhi jika akan melakukan eksperimen yang terkontrol. Peneliti harus dapat memastikan bahwa subyek penelitian memiliki kemampuan awal yang sama sehingga jika nanti terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan penerapan metode pembelajaran maka ini akan memudahkan untuk melihat seberapa jauh pengaruh pemberian metode pembelajaran tersebut antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *oneway anova* terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi setelah diberikan metode pembelajaran *Game Based Learning* untuk kelompok eksperimen dan pemberian metode pembelajaran ceramah untuk kelompok kontrol didapatkan hasil rata-rata nilai hasil belajar kelompok kontrol adalah 85,93 dengan standar deviasi 14,212. Sementara itu rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 92,22 dengan standar deviasi 12,810.

Terdapat perbedaan rata-rata sebesar 6,29 dengan nilai probabilitas sebesar 0,093 yang berarti lebih dari 0,05. Hal ini dapat diartikan bahwa pada kemampuan akuntansi dari mahasiswa Jurusan Akuntansi pada saat menempuh Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Menengah 2 baik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dikatakan seimbang. Tetapi jika dilihat dari F hitung sebesar 2,023 yang dibandingkan dengan F tabel sebesar 0,004 maka dapat dikatakan penerapan metode *Game Based Learning*

tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.

Hanya saja jika dilihat dari kenaikan nilai rata-rata dari sebelum diberikan pembelajaran dan sesudah diberikan metode pembelajaran baik untuk kelompok eksperimen yang diberikan metode *Game Based Learning* dan kelompok kontrol yang diberikan metode pembelajaran ceramah maka terdapat kenaikan sebesar 38,27 untuk kelompok kontrol dan kenaikan sebesar 40,34 untuk kelompok eksperimen. Hal ini dapat diartikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* memberikan kenaikan nilai rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pemberian metode pembelajaran ceramah.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *games based learning* yang telah dilakukan oleh Winantha & Setiawan (2020) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar dan menemukan bahwa terdapat pengaruh positif dari model pembelajaran *games based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar. Hal serupa juga ditemukan oleh Noviyanti (2018) dan Pratama & Setyaningrum (2018) yang meneliti pengaruh *games based learning* terhadap hasil belajar membuktikan bahwa penerapan *games based learning* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung.

Penelitian ini juga tidak sejalan dengan penelitian Aini (2018) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap minat dan hasil belajar serta penelitian Chen et.al (2021) yang menguji pengaruh *games based learning* terhadap hasil belajar dan pengalaman belajar mahasiswa. Chen et.al membuktikan bahwa *games based*

learning memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Selain itu Chen et.al juga menemukan bahwa pengalaman belajar mahasiswa berhubungan dengan pembelajaran *games based learning* terutama berkaitan dengan *goal clarity*, *feedback* dan *social interaction*.

Begitu pula dengan hasil penelitian Sanchez et.al (2022) yang meneliti tentang *Gamified Digital Game Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation*. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa psikologi dan menemukan bahwa pembelajaran *games based learning* dapat meningkatkan prestasi akademik dan motivasi belajar mahasiswa. Hasil yang sama juga ditemukan oleh Liu & Chen (2013) yang menguji tentang *The effect of games based learning on students learning performance in science learning A Case of "Conveyance Go"*.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, namun jika dilihat dari rerata hasil belajar mahasiswa yang diberikan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi jika dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah. Menindaklanjuti hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan untuk menerapkan penggunaan modul pembelajaran kontekstual untuk mata kuliah yang lain di bidang akuntansi keuangan seperti Pengantar Akuntansi 1, Akuntansi Keuangan Menengah dan Akuntansi Lanjutan.

Daftar Rujukan

Aini, Firosa Nur. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*. Vol. 6., No. 3., Hal 249-255.

Chen, Kevin., Kelvin Wan., & Vivian King. (2021). Performance Over Enjoyment? Effect of Game Based Learning on Learning Outcome and Flow Experience. *Frontiers in Education*. Vol. 6., Hal 1-10.

Liu, Eric Zhi Feng dan Chen, Pho Kuang. (2013). The Effect of Game Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning A Case of "Conveyance Go". *Procedia Social and Behavioral Sciences*. Vol 103. Hal 1044-1051.

Magdalena, Marlina., (2021). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Resitasi Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Akademi Akuntansi*. Vol.4. No 2. Hal 186-198.

Mukaromah, Laila., Ari Suryawan., & Sukma Wijayanto. (2021). Pengaruh Model Game Based learning Berbantuan Media Kubus Magic terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1. *Borobudur Educational Review*. Vol 1. No. 2. Hal 62-73.

Noviyanti, Gladis Vella., (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *JUPE*. Vol. 6., No. 2., Hal 110-115.

Pratama, L.D & Setyaningrum, W., (2018). Game Based Learning: The Effect on Students Cognitive and Affective Aspects. *Journal of Physics Conference Series*. 1097. Hal 1-7.

Pratiwi, A.S., Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Lingtera*.Vol 1(2) Hal.123-135.

Sanchez, Ruben Camacho., Aaron Rillo Albert & Pere Lavega Burgues. (2022). Gamified Digital Games Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation. *Applied Sciences*. Vol 12. 11214.

Seniati, Lichie., Aries Yulianto and Bernadette N. Setiadi. 2015 *Psikologi Eksperimen*. PT. Indeks. Indonesia.

Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensiendo. Bandung.

Winantha, Komang Redy & I Made Dedy Setiawan. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 10. No. 3. September.hal 198-206.