

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

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Intan Primaniar Mumpuni
14803241042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

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

SKRIPSI



Oleh:

INTAN PRIMANIAR MUMPUNI

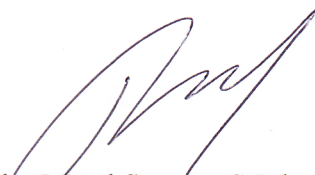
NIM. 1483241042

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 20 April 2018

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19850409 201012 1 005

HALAMAN PENGESAHAN


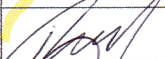
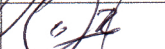
Skripsi yang berjudul:

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

Oleh:
INTAN PRIMANIAR MUMPUNI
NIM. 14803241042

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 April 2018 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Siswanto, M.Pd.	Ketua Penguji		30/5/18
Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc.	Sekretaris Penguji		31/5/18
M. Djazari, M. Pd.	Penguji Utama		25/5/18

Yogyakarta, 31 Mei 2018

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Primaniar Mumpuni

NIM : 14803241042

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

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

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Maret 2018

Penulis.



Intan Primaniar Mumpuni

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan” (Imam Ghazali).

“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki” (Mahatma Ghandi).

Jangan bandingkan hidupmu dengan milik orang lain karena semua orang punya masalah masing-masing. Jalani sebaik mungkin dan serahkan hasil akhir pada Allah (Intan Primaniar Mumpuni).

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SwT., karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

“Ibu dan Bapakku tercinta, dan keluarga yang senantiasa mengiringi langkahku dengan doa, cinta dan kasih sayang yang tak terbalaskan.”

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

**Oleh:
Intan Primaniar M
14803241042**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 melalui penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Penelitian ini 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 angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini didukung dengan hasil pengolahan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase skor rata-rata Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, yaitu 76,20% pada siklus I naik menjadi 82,55% pada siklus II, dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu sebesar 80%.

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

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

**By:
Intan Primaniar M
14803241042**

ABSTRACT

The purpose of this research to improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 class in SMKN 1 Tempel Academic Year of 2017/2018 with implementation of Gamification Through Powtoon.

This research is Action Classroom Research conducted in two cycles. Every cycle consists of four stages, there is planning, action, observation, and reflection. Data collection method used is questionnaire and observation. The instruments used in this study were questionnaires. Data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis.

Based on the results of the study concluded that implementation of Gamification Through Powtoon on Journal of Adjustment materials can improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 Class SMKN 1 Tempel Academic Year 2017/2018. This is supported by the data that which shows the improvement of percentage improve Learning Motivation on Journal of Adjustment materials of student on X Accounting 1 class in SMKN 1 Tempel Academic Year of 2017/2018 score obtained through the spreading of questionnaire that is 76,20% in cycle I rose to 82,55% in cycle II, and has met the criteria of success on this research that is 80%.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT., atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Rr. Indah Mustikawati, S.E. Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNY.
4. Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc. Dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Moh. Djazari, M.Pd. Dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tugas akhir skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung.
7. Dra. Nuning Sulastri, M.M., Kepala SMKN 1 Tempel yang telah memberikan ijin penelitian.

8. Sumiyati, S.Pd., Guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi 1 dan kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel yang telah bersedia bekerja sama dan senantiasa memberikan masukan selama pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh siswa kelas X Akuntansi 1 dan kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 atas kerja sama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.

Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan baik oleh Allah SwT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 Maret 2018
Penulis,

Intan Primaniar Mumpuni

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	31
D. Paradigma Penelitian	34
E. Hipotesis Penelitian	35
BAB III. METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	37
D. Definisi Operasional	38
E. Rancangan Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Instrumen Penelitian	49
H. Teknik Analisis Data	50
I. Indikator Keberhasilan	51
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	52
B. Deskripsi Data Penelitian	52
C. Hasil Penelitian	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian	76

E.	Keterbatasan Penelitian	87
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	89
A.	Kesimpulan.....	89
B.	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Paradigma Penelitian.....	34
2. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart.....	37
3. Diagram Peningkatan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Alternatif Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian	50
2. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian	50
3. Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siswa Siklus I	58
4. Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Siswa Siklus I.....	63
5. Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siswa Siklus II.....	70
6. Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Siswa Siklus II	72
7. Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Berdasarkan Angket Siklus I dan II.....	74
8. Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Berdasarkan Angket Siklus I dan II	76
9. Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siklus I dan II	77
10. Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus I.....	84
11. Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus II	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Instrumen Penelitian.....	95
2. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	99
3. Surat Ijin Penelitian.....	102
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	103
5. Materi Siklus I.....	108
6. Daftar Pembagian Kelompok Siklus I.....	109
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	110
8. Materi Siklus II.....	116
9. Daftar Pembagian Kelompok Siklus II.....	119
10. Hasil Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 Siklus I.....	120
11. Hasil Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 Siklus II.....	123
12. Hasil Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 Siklus I.....	126
13. Hasil Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 Siklus II.....	129
14. Dokumentasi Foto.....	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan merupakan tanggung jawab semua pihak baik pemerintah, masyarakat dan lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Semua pihak mempunyai tugas masing-masing dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Prioritas utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah dengan terus melakukan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Pemerintah Indonesia terus melakukan pembaruan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal I, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Sebagaimana pengertian dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal I, ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional di atas, pendidikan adalah usaha yang sudah terencana sebelumnya oleh pihak yang berkepentingan dalam penyelenggaraan pendidikan, yang diselenggarakan secara sengaja dan mempunyai tujuan agar siswa dapat mengembangkan dirinya lewat sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, baik pengembangan secara fisik serta

pengembangan psikologis, dan memberikan keterampilan untuk bekal di masa yang akan datang apabila siswa sudah terjun ke masyarakat. Ada pula Undang-undang No 20 Bab I, Pasal III tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis secara bertanggung jawab.

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

Sepuluh tahun terakhir internet sudah menjadi kebutuhan di Indonesia. Internet dikenal masyarakat luas dimulai sejak media sosial *Facebook* masuk ke Indonesia pada tahun 2004, kemudian diikuti dengan munculnya media sosial lain setelahnya. Menurut Sibero (2011:10), Internet (*Interconneted Network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Tranmission Control Protol/Internet Protocol*). Awal kemunculan internet di Indonesia hanya dapat diakses oleh beberapa orang saja bagi yang berkepentingan, namun sekarang internet sudah menjadi kebutuhan dalam banyak kegiatan semua kalangan dan dalam banyak sisi kehidupan. Mulai dari transaksi bank, bersosialisasi dengan berkomunikasi antar benua yang jaraknya sangat jauh, dan tak terkecuali dengan dunia pendidikan. Pembelajaran jarak jauh adalah metode pengajaran yang memisahkan keaktifan belajar dengan keaktifan pengajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Tempel merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Sleman yang telah terakreditasi A. Bidang Keahlian yang ada di SMKN 1 Tempel yaitu Administrasi Perkantoran, Akuntansi, dan Pemasaran. Fasilitas belajar yang dimiliki SMKN 1 Tempel terbilang cukup lengkap. Masing-masing jurusan mempunyai ruang kelas dan dilengkapi dengan laboratorium yang sudah bisa dikatakan memadai. SMKN 1 Tempel juga telah mempunyai layanan akses internet di beberapa titik yang dapat

dimanfaatkan untuk administrasi sekolah dan lainnya, namun menurut hasil observasi pemanfaatan layanan internet sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 Februari 2018 dengan Ibu Sumiyati, S.Pd. guru Akuntansi Dasar, pembelajaran di Kelas X Akuntansi 1 banyak diisi dengan penyampaian materi oleh guru kemudian siswa mempraktikkan apabila diperlukan dalam latihan soal, dan diketahui bahwa sekolah menghendaki minimal 80% siswa mempunyai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian yang tinggi, namun hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 18 dari 32 (56,25%) siswa dalam proses pembelajaran Akuntansi Dasar masih mempunyai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa rendah. Hasil observasi di kelas X Akuntansi I pada tanggal 20 Februari 2018, menunjukkan bahwa sebanyak 21 dari 32 (65,62%) siswa terlihat masih banyak yang berbicara dengan temannya, kurang bersemangat dan tidak antusias mengikuti pembelajaran, tidak mencatat materi yang disampaikan guru secara lisan melalui ceramah di depan kelas, dan hanya sedikit siswa yang melakukan interaksi dengan guru, yaitu melalui tanya jawab. Terlihat guru masih menggunakan metode yang digunakan masih belum bervariasi dan belum banyak mengikutsertakan siswa secara aktif. Guru selalu menggunakan metode ceramah, dan siswa cenderung pasif karena sekedar mendengarkan, hal ini sangat berpengaruh terhadap Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 selama proses pembelajaran.

Menurut Julianingrum (2015), *Powtoon* dapat menjadi suatu media penyampaian materi sebagai penyempurna model pembelajaran ceramah dan penugasan pada pembelajaran Akuntansi Dasar dapat meningkatkan ketertarikan siswa, tak terkecuali untuk siswa kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 di SMKN 1 Tempel yang mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar. Hal penting yang harus ditekankan adalah siswa sebagai subjek dalam kegiatan belajar mengajar, bukan hanya sebagai pendengar pasif dalam kelas. Inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan siswa dalam pencapaian suatu Standar Kompetensi yang telah ditetapkan. Suatu Standar Kompetensi akan tercapai jika siswa memiliki kemauan dan berusaha untuk mencapainya. Siswa harus kooperatif di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas baik secara fisik maupun secara mental. Keduanya harus seimbang, tidak boleh hanya satu sisi karena berakibat tidak tercapainya tujuan belajar. Apabila Standar Kompetensi dapat tercapai, maka dapat dikatakan tujuan belajar juga sudah tercapai.

Menurut Koster (2004), konsep fundamental gamifikasi terletak pada intuisis manusia untuk menjelajah mencari solusi. Dalam *game* ada sistem abstrak, tantangan, penilaian, dan penghargaan, serta perlibatan perasaan. Dalam Gamifikasi, motivasi intrinsik ini dibagi ke dalam dua bagian. Menurut Kapp (2012), bagian pertama adalah terkait motivasi internal yaitu: *challenge* (tantangan), *curiosity* (penelusuran), *fantasy* (fantasi). Bagian kedua adalah motivasi interpersonal yaitu *cooperation* (kerjasama), *competition* (persaingan), dan *recognition* (pengakuan). Gamifikasi dapat berupa program,

aplikasi maupun *tools* dan pembelajaran permainan manual baik yang kompleks maupun sederhana yang dapat digunakan untuk membuat materi, media penyampaian materi, maupun media berdiskusi. Konsep inti dari kata gamifikasi adalah menyisipkan unsur-unsur *game* kepada kegiatan atau unsur bukan *game*. Diterapkannya gamifikasi diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Gamifikasi pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik, kognisi dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Di era digital saat ini, siswa tidak hanya bisa belajar menggunakan alat tulis manual saja, tetapi siswa dan guru dapat memanfaatkan teknologi berupa *gadget* atau *personal computer* untuk menunjang pembelajaran di kelas. Pemahaman mengenai kecanggihan teknologi menjadi syarat apabila guru dan siswa ingin memanfaatkan teknologi pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu wujud pembelajaran dengan teknologi digital adalah dengan diterapkannya gamifikasi. Gamifikasi atau *gamification* berasal dari kata dasar *game* atau permainan. Program atau aplikasi yang memiliki unsur Gamifikasi biasanya disebut dengan *funware*. Salah satu contoh aplikasi Gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *Powtoon*.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik, mulai dari animasi jenis tulisan, gambar bergerak, dan efek transisi yang lebih menarik untuk dilihat. Manfaat

media *Powtoon* sebagai salah satu realisasi gamifikasi adalah memperjelas penyajian informasi atau materi agar tidak terlalu kaku dan formal sehingga menyebabkan siswa tidak cepat bosan, *Powtoon* mempunyai fitur yang dapat menyisipkan gambar, video, film atau objek yang tidak bisa disajikan secara langsung di kelas. Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* di kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 diharapkan dapat mengatasi sikap pasif pada siswa. Peneliti berencana akan melakukan kuis tebak benar atau salah melalui aplikasi *Powtoon* setelah melakukan presentasi materi sebelumnya. Siswa sebelumnya akan dibagi menjadi kelompok-kelompok, dan kemudian mereka akan berlomba-lomba menjawab semua pernyataan benar atau salah dengan cepat. Kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang mengangkat tangan paling cepat dibandingkan kelompok lain. Melalui kuis benar atau salah ini, diharapkan siswa berkompetisi secara sehat dan antusias mengikuti kuis sampai terdapat pemenang yang akan diberikan penghargaan berupa hadiah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan melaksanakan Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* di kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar yang berjudul “Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang bersemangat dan tidak antusias mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Beberapa tidak mencatat penjelasan guru yang disampaikan melalui ceramah.
3. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah dan Identifikasi Masalah yang sudah peneliti paparkan di atas, adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini agar lebih efektif, efisien dan terarah yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Ruang lingkup yang dinilai adalah Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dalam pembelajaran Akuntansi Dasar pada materi Jurnal Penyesuaian dapat dilihat dari penyebaran angket.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu apakah penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 melalui penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada pembelajaran Akuntansi yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keyakinan dan bukti empirik tentang penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Selain itu penelitian ini digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Guru diharapkan dapat menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa di kelas serta menciptakan pembelajaran yang

lebih interaktif pada pembelajaran Akuntansi Dasar maupun pembelajaran lainnya.

2) Sebagai salah satu alternatif upaya peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

b. Bagi siswa

1) Dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018

2) Dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas

c. Bagi sekolah

1) Memberikan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2017/2018.

d. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan keaktifan-keaktifan tertentu demi mencapai tujuan (Sardiman, 2011: 73). Motivasi yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai kesuksesan meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan (Sugihartono dkk, 2013: 20). Pengertian motivasi menurut Hamalik (2008: 158), adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian di atas, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan serangkaian kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berinteraksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sugihartono dkk, 2013: 74). Menurut Uno (2013: 22) belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan interaksi antara individu dengan

lingkungannya. Menurut Sardiman (2011: 20) belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya dan dilakukan dengan kegiatan seperti membaca, menulis, meniru, dan lain sebagainya.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi satu sama lain (Uno, 2013: 23). Menurut Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung. Menurut Sardiman (2011: 75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dimiliki siswa dapat tercapai sesuai keinginan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari luar diri siswa maupun dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat berupa mengamati, membaca, menulis, meniru, mendengarkan dan lain sebagainya. Dalam motivasi belajar, dorongan merupakan kekuatan untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka pemenuhan tujuan yang dimiliki siswa. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) dan dapat juga timbul dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik). Motivasi intrinsik

adalah motivasi yang timbul sebagai akibat dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, misalnya anak mau belajar karena ingin memperoleh ilmu pengetahuan atau ingin mendapatkan keterampilan tertentu, ia akan rajin belajar tanpa ada suruhan dari orang lain. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar.

b. Jurnal Penyesuaian

1) Konsep Jurnal Penyesuaian

Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) merupakan jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan ke saldo yang tidak menunjukkan saldo yang sebenarnya sampai akhir periode akuntansi (Soemantri, 2011: 100).

2) Pentingnya Jurnal Penyesuaian

Pada akhir periode akuntansi beberapa saldo akun bisa langsung digunakan sebagai dasar penyusunan laporan keuangan. Terdapat beberapa saldo akun yang memerlukan pemutakhiran. Sesuai dengan kedua prinsip yang telah disebut di atas bahwa dalam dasar akuntansi akrual beban dan pendapatan yang saling berhubungan harus dilaporkan pada periode yang sama. Jurnal Penyesuaian digunakan untuk mencocokkan dan memutakhirkan data yang ada sehingga data pada laporan keuangan menunjukkan data yang sebenarnya.

Jurnal Penyesuaian mempunyai tujuan agar akun riil dan akun nominal menunjukkan angka yang sebenarnya, sebelum dibuat di laporan keuangan (Muawanah dkk, 2008: 158).

3) Identifikasi akun yang memerlukan penyesuaian dan cara mencatatnya

Berikut ini merupakan transaksi-transaksi atau keadaan yang memerlukan Jurnal Penyesuaian dan cara-cara pembuatan jurnal yang diperlukan.

- a) Beban yang masih harus dibayar (utang beban), adalah beban yang sudah menjadi kewajiban tetapi perusahaan belum mencatat.
- b) Beban yang dibayar di muka (persekot), adalah beban-beban yang sudah dibayar tetapi sebagian beban sebenarnya harus dibebankan pada periode yang akan datang. Pencatatan bisa diakui sebagai beban dan juga bisa diakui sebagai aset.
- c) Penghasilan yang diterima di muka (utang), adalah pendapatan yang sudah diterima tetapi sebenarnya sebagian pendapatan itu unuk periode berikutnya.
- d) Penghasilan yang masih harus diterima (Piutang Pendapatan), yaitu pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tetapi belum dicatat.
- e) Perlengkapan yang digunakan, yaitu sebagian dari harga beli perlengkapan yang sudah digunakan selama satu periode. Perlengkapan yang digunakan menjadi beban perlengkapan.
- f) Penyusutan aktiva tetap (depresiasi), yaitu penggunaan aset tetap berwujud yang harus dibebankan pada suatu periode akuntansi.
- g) Kerugian piutang, yaitu taksiran dari piutang dagang yang kemungkinan tidak bisa tertagih.
- h) Koreksi kesalahan pencatatan, yaitu untuk mencegah kesalahan angka sebelum diposting di laporan keuangan.

(Muawanah dkk, 2008: 160)

4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleransi, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan fakta, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Adapun Kompetensi Dasar dalam penelitian ini adalah Pembukuan Jurnal Penyesuaian, dengan indikator pencapaian kompetensi adalah sebagai berikut:

- a) Mampu menjelaskan pengertian Jurnal Penyesuaian
- b) Mampu menjelaskan fungsi Jurnal Penyesuaian
- c) Mampu mengidentifikasi akun yang memerlukan penyesuaian.
- d) Mampu mencatat penyesuaian dengan benar

c. Fungsi Motivasi

Menurut Hamalik (2008 : 161) fungsi motivasi ada beberapa hal, yakni sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Pendapat lain yang menyebutkan fungsi motivasi adalah menurut Sardiman (2011: 85), ada 3 fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan,yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dengan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi maka siswa akan belajar dengan baik dan tujuan belajar akan tercapai secara optimal.

d. Macam-macam Motivasi

Macam-macam motivasi dapat dipandang dari berbagai sudut pandang. Menurut Frandsen (Sardiman, 2011: 86-87) macam-macam motivasi antara lain:

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Sebagai contoh: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual.

b) Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari adalah motivasi yang timbul karena dipelajari. Motif-motif ini sering kali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.

Di samping itu Frandsen, masih menambahkan yakni:

- a) *Cognitive motives*. Motif ini menunjuk kepada gejala intrinsik yaitu menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental.
- b) *Self-expression*. Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang terpenting kebutuhan individu itu tidak hanya sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian.
- c) *Self-enhancement*. Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan diri seseorang.

e. Ciri-ciri Motivasi

Menurut Sardiman (2011: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap sikap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya)”.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang, begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Uno (2013: 23), ciri-ciri motivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Memiliki dorongan dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Mengharapkan penghargaan atas pencapaian tertentu.
- 5) Mengharapkan kegiatan yang menarik.
- 6) Mengharapkan lingkungan yang kondusif.

2. Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*

a. Pengertian Gamifikasi Pembelajaran

Mendengar kata gamifikasi atau *gamification*, sudah dapat dipastikan yang pertama terlintas adalah kata dasar gamifikasi yaitu *game*. Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan untuk memotivasi para mahasiswa atau siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan nyaman dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Menurut Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina dan S. Tanaka, gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik *game* untuk memberikan ketertarikan kelompok tertentu (Jusuf, 2016). Gamifikasi juga didefinisikan sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis

permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Kapp dan J. Cone, 2012). Penerapan gamifikasi pada pendidikan sudah ada sejak lama, tetapi hanya difokuskan untuk pendidikan anak usia dini atau pendidikan pra-sekolah. Menurut Attali & Ariel-Attali (2015), sebagaimana dikutip dalam Jurnal *Gamification in Education*, gamifikasi adalah saat elemen perancangan permainan (misal: poin, papan pemimpin, dan lencana) digunakan dalam konteks non permainan untuk mempromosikan keterlibatan pengguna. (Sandusky, 2018). Samuel J. Cohen menyebutkan bahwa gamifikasi adalah proses dimana unit pembelajaran disajikan dalam format permainan atau menggabungkan unsur-unsur permainan. Jurnal *Gamifikasi Pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web*, menyebutkan bahwa gamifikasi adalah sebuah proses penggunaan teknik desain *game* dan mekanisme *game* pada konteks *non-game* (dalam penelitian ini adalah pembelajaran *non-game*) untuk mengikat pengguna untuk mencapai tujuan tertentu (Ramdhoni dan Radityo P.W., 2014).

Program atau aplikasi yang memiliki unsur gamifikasi disebut dengan *funware*. Penerapan unsur *game* dalam pembelajaran di kelas, dipercaya mampu memberikan variasi yang menarik agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini didukung oleh teori dalam buku *Primary games : experiential learning activities for teaching*

children oleh Sugar dan Sugar (1976: 5), yang menjelaskan bahwa *games deliver a welcome variation to the tell-end-test classroom format. The permainan will make the lessons more anticting and motivate the students to learn more and, more important, enjoy learning more.* Dari penjelasan tersebut, dapat diartikan bahwa *game* (permainan) memberikan variasi baru untuk pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan permainan akan membuat pembelajaran menjadi lebih unik dan memotivasi siswa untuk giat belajar, dan yang terpenting adalah mereka lebih menikmati pembelajaran tersebut.

Menurut Koster (2004), dalam *game* ada sistem abstrak tantangan, penilaian, dan penghargaan, serta pelibatan perasaan. Saat semua itu diinterpretasikan ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maka belajarpun akan melibatkan motivasi intrinsik. Dalam gamifikasi, motivasi intrinsik ini dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama adalah terkait motivasi internal yaitu: *challenge* (tantangan), *curiosity* (penelusuran), *fantasy* (fantasi). Dan bagian kedua adalah motivasi interpersonal yaitu: *cooperation* (kerjasama), *competition* (persaingan), dan *recognition* (pengakuan). Saat motivasi internal dan interpersonal tersebut difasilitasi dengan program atau aplikasi yang dimaksudkan agar pembelajaran lebih menyenangkan, maka lahirlah Gamifikasi.

Dengan menganalisis beberapa masalah yang ada dari beragam sistem, Jusuf menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem yang menggunakan gamifikasi pasti menggunakan poin atau nilai tertentu.
 2. Poin dapat diubah menjadi bentuk lain seperti sistem *reward* lainnya.
 3. Sebagian atau semua keaktifan utama yang dilakukan pada sistem dicatat dan menghasilkan poin.
 4. Memiliki *level* atau pangkat yang diambil dari keaktifan yang dilakukan oleh pengguna sistem.
 5. Sistem yang menggunakan gamifikasi selalu memiliki cara untuk membuat pengguna (pemain) untuk kembali (bermain).
- (Jusuf, 2016)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah memasukkan unsur-unsur yang ada dalam *game* ke dalam pembelajaran di kelas. Unsur *game* dapat berupa unsur fisik maupun unsur non fisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi, program, *website*, permainan seperti penggunaan papan ular tangga, tebak benar salah dan lainnya. Sedangkan unsur nonfisik dapat berupa reaksi psikologis siswa apabila diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan penyelesaian masalah, penghargaan dan lain sebagainya.

b. Langkah-langkah Penerapan Gamifikasi

Berikut ini adalah garis besar langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran:

1. Kenali tujuan pembelajaran.
2. Tentukan ide besarnya.
3. Buat skenario permainan.
4. Bangun kelompok-kelompok.
5. Terapkan dinamika permainan.

Lebih detailnya, penjelasan langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri penghargaan atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi kedalam *level* yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, dan siswa mendapat lencana *level*/jenjang yang lebih terbuka (*unlocked*) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan (*reward*) seperti lencana, sertifikat, *achievement* (pencapaian) yang bisa dipampang di media sosial para siswa atau *website* internal kampus/perusahaan.
5. Buatlah jenjang/*level* sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan yang baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
7. Kenalkan konsep *quest* (pencarian) atau *epic meaning* (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8. Beri siswa insentif untuk membagikan dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya *knowledge sharing*.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan *countdown* atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambil lencana bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
12. Buat skenario pencabangan dalam *e-learning* yang tidak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk “bermain” selama belajar.
15. Tampilkan *leaderboard* (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan

spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

(Jusuf, 2016)

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing.

c. Manfaat dan Kelebihan Gamifikasi

Memasukkan unsur *game* ke dalam pembelajaran di kelas mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Seperti dijelaskan dalam buku *Primary Permainan : Experimental learning activities for teaching children* oleh Sugar dan Sugar (2002: 5-6), dijelaskan bahwa guru sebagai *educator* mempunyai tujuan tertentu untuk diri sendiri, yaitu membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, dan melanjutkan kebiasaan belajar secara mandiri. Selain itu, dijelaskan pula bahwa siswa juga mempunyai tujuan tertentu, misal untuk dapat meraih kesuksesan belajar, berperilaku baik di sekolah, dan memberikan yang terbaik yang mereka bisa. Permainan dapat memberikan kepuasan bagi kedua pihak, yaitu guru dan siswa. Hal ini dikarenakan *game* memberikan kesegaran dan membuat lebih menarik, yang merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar ke depannya. Masih dalam buku yang sama, disebutkan ada 14 (empat belas) pengaruh permainan dalam pembelajaran:

- 1) Permainan akan memberikan pengalaman.
- 2) Permainan memungkinkan adanya perlakuan khusus untuk pemula.
- 3) Permainan memberikan pilihan dalam kelas.
- 4) Permainan memperkuat pembelajaran.
- 5) Permainan memberikan kesempatan untuk mengumpan balik.
- 6) Permainan meningkatkan kemampuan tes.
- 7) Permainan menunjukkan bahwa energi dalam kelas adalah yang utama.
- 8) Permainan membantu mengenalkan materi baru atau sulit.
- 9) Permainan melengkapi alat bantu membaca.
- 10) Permainan memperbaiki kerjasama antar siswa.
- 11) Permainan mengajarkan bermain sesuai aturan..
- 12) Permainan menumbuhkan keinginan berprestasi individu maupun tim.
- 13) Permainan memperkuat dan meningkatkan *multitasking*.
- 14) Permainan dapat menggantikan pekerjaan yang berat.

(Sugar & Sugar, 2002: 5-6)

Selain pengaruh penerapan permainan dalam pembelajaran di atas, berikut ini kelebihan pembelajaran dengan diterapkan gamifikasi di dalamnya menurut Jusuf:

- 1) Belajar menjadi lebih menyenangkan
- 2) Mendorong siswa untuk menyelesaikan keaktifan pembelajarannya
- 3) Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- 4) Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

(Jusuf, 2016)

Kelebihan-kelebihan di atas diharapkan akan memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih giat belajar dan menikmati pembelajaran, sehingga motivasi belajar akan meningkat. Apabila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan gamifikasi pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Aplikasi *Powtoon*

1) Pengertian *Powtoon*

Dapat kita lihat perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan terus mengalami perubahan dalam jangka waktu yang singkat. Berbagai macam perangkat lunak (*software*) dapat didapatkan dengan mudah baik yang instan sampai yang kompleks, dan dari yang gratis sampai yang komersil. Pemanfaatan teknologi informasi juga diterapkan di pembelajaran modern. Kemudahan akses internet dan ketersediaan perangkat yang dibutuhkan menjadi faktor diterapkannya kemajuan teknologi informasi dalam ranah pendidikan. Maka dari itu, guru seorang guru tidak hanya dituntut selektif dalam memilih *software* tetapi juga kreatif dalam mengembangkan penggunaannya agar lebih bermanfaat bagi sesama guru dan siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi presentasi *Powtoon*.

Powtoon adalah layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. (Foresty, 2017).

Di dalam aplikasi *Powtoon* semua fitur dapat diakses dalam satu layar. Hal ini membuat pengguna mudah menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai proses pembuatan sebuah paparan/presentasi. Paparan yang beraneka macam, seperti karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat

cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran khususnya untuk pelajar yang suka dengan suasana santai dan nonformal dalam pembelajaran di kelas.

2) Manfaat Penerapan Powtoon

Penerapan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan untuk mengambil manfaat yang didapatkan apabila menerapkan aplikasi *Powtoon*. Menurut Foresty (2017) dalam <https://civitas.uns.ac.id/risdhyaaf/2017/05/26/pemanfaatan-Powtoon-sebagai-media-pembelajaran-kesetimbangan-kimia/>, penerapan *Powtoon* sebagai media presentasi mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). Pengguna dapat menggunakan animasi kartun yang disediakan *Powtoon*.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
- c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography, Kejadian atau peristiwa bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, film

bingkai, foto maupun secara verbal, objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- d) Konsep yang terlalu luas dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Penggunaan aplikasi Powtoon dapat mempermudah dalam menyampaikan materi. Selain mempermudah penyampaian materi, aplikasi *Powtoon* juga dapat membuat siswa lebih tertarik dengan konten yang disampaikan dalam presentasi melalui *Powtoon* karena tidak hanya sebatas tulisan dan gambar saja. Penyegaran dalam penyampaian materi di kelas perlu diperhatikan agar siswa tidak cepat bosan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Julianingrum (2015) yang berjudul “Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta”. Hasil penelitian pada pratindakan prestasi belajar aspek afektif 43,75%, aspek kognitif 25% dan aspek psikomotor 50%. Pada siklus I prestasi belajar aspek afektif 56,25%, aspek kognitif 56,25% dan aspek psikomotor 62,5%. Kemudian pada siklus II prestasi belajar aspek afektif 84,38%, aspek kognitif 87,5% dan aspek psikomotor 100%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran artikulasi dengan media animasi *Powtoon* dapat

meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Akuntansi keuangan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini adalah penulis meneliti tentang peningkatan motivasi sedangkan penelitian di atas meneliti peningkatan prestasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2016), dengan judul “Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dan hasil belajar secara signifikan dipengaruhi oleh pengetahuan siswa sebelum menggunakan CBT. Sebuah studi empiris dalam mengkomparasi Gamifikasi dan media sosial pada *E-Learning*, berbeda dengan Gamifikasi yang baru menunjukkan potensinya sebagai alat motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran menggunakan *e-learning*. Kesimpulannya adalah mahasiswa merespon positif terhadap penggunaan media sosial dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian yang diteliti oleh penelitian tersebut adalah Mahasiswa, dan penerapan Gamifikasi berupa media sosial. Sedangkan, dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, dan penerapan Gamifikasi berupa *Powtoon*. Persamaan keduanya adalah sama-sama meneliti tentang penerapan Gamifikasi untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam pembelajaran di kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sagoro (2016) yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi ”. Diketahui bahwa pemberian tindakan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun laporan keuangan. Rata-rata nilai atau skor tes yang diperoleh kelas tindakan menunjukkan peningkatan, yaitu 57,17; 73,04; dan 87,60. Selain itu, jumlah mahasiswa yang mampu memenuhi kriteria minimal juga semakin meningkat yaitu pada saat *pretest* hanya sebanyak 4 (17,39%) mahasiswa, *posttest* I sebanyak 11 (47,83%) mahasiswa, sedangkan *posttest* II mencapai 19 (82,61%) mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis Gamifikasi Akuntansi berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa pada kompetensi menyusun laporan keuangan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa subjek yang diteliti adalah mahasiswa, sedangkan pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018, dan objek penelitian pada penelitian tersebut yang berbeda yaitu hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah motivasi belajar. persamaan antara keduanya yaitu sama-sama meneliti mengenai penerapan Gamifikasi pada pembelajaran Akuntansi .
4. Penelitian dengan judul “*Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*” oleh Lister (2015). Hasil penelitian tersebut adalah bahwa penyertaan unsur Gamifikasi seperti poin, lencana, prestasi, dan tingkat (*level*) menghasilkan efek positif pada

motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa pasca sekolah menengah. Meningkatnya kehadiran dan partisipasi kelas, yang berkorelasi positif dengan peningkatan kinerja siswa, dilihat sebagai hasil penerapan Gamifikasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah bahwa penelitian ini tidak meneliti tentang peningkatan performa siswa setelah diterapkannya Gamifikasi, dan perbedaan subjek penelitian yaitu penelitian di atas meneliti siswa pasca sekolah menengah, sedangkan penelitian ini meneliti siswa sekolah menengah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Reichelt (2015) yang berjudul "*Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mystery, And Motivation In Science Classrooms*". Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan skor yang signifikan dengan penerapan Gamifikasi. Penguasaan dan pencapaian siswa meningkat dengan implementasi karena siswa tidak diijinkan untuk naik *level* dalam konten jika mereka tidak memenuhi setidaknya 80% nilai kuis. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang peningkatan motivasi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak meneliti tentang prestasi, dan misteri dan bukan meneliti di dalam kelas ilmiah, melainkan dalam kelas Akuntansi .

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Akuntansi terkadang dianggap sulit karena terdapat teori dan perhitungan yang harus diselesaikan secara teliti dan detail oleh siswa. Salah

satu mata pelajaran yang dipelajari dalam pembelajaran Akuntansi di SMK adalah Akuntansi Dasar. Pada penelitian ini Kompetensi Dasar yang akan diteliti adalah Pembukuan Jurnal Penyesuaian. Pembelajaran yang terjadi kurang optimal yang mengakibatkan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai sesuai harapan siswa maupun guru. Dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar ketepatan angka sangat diperhatikan, membuat siswa menjadi hanya mementingkan hasil akhir tanpa menikmati proses yang terjadi di kelas. Seringkali siswa menjadi terlalu terpaku pada ketepatan hasil dan keseimbangan angka pada jurnal daripada memahami prosedur pembuatan jurnal yang tepat. Padahal, apabila siswa memahami prosedur pembuatan jurnal dengan tepat, maka hasil akhir jurnal akan secara otomatis menjadi tepat dan *balance*.

Penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran Akuntansi Dasar pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Penerapan gamifikasi pada Akuntansi Dasar Kompetensi Pembukuan Jurnal Penyesuaian diharapkan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Selain meningkatkan pemahaman siswa, dengan diterapkannya gamifikasi diharapkan mampu menambah ketertarikan siswa untuk belajar materi Jurnal Penyesuaian. Beban bagi siswa yang cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru akan berkurang. Pada penelitian ini, aplikasi yang akan dijalankan sebagai wujud

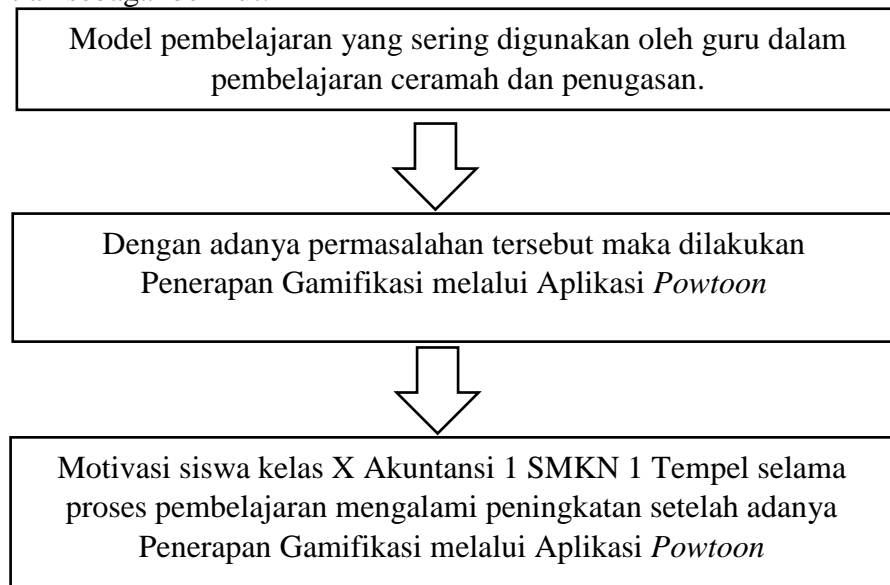
gamifikasi adalah *Powtoon*. *Powtoon* adalah salah satu aplikasi yang bisa diakses melalui internet, tujuan utama aplikasi ini adalah untuk membuat presentasi materi menjadi lebih menarik karena dalam *Powtoon*, terdapat berbagai kreasi gambar, animasi bergerak, jenis tulisan yang menarik, suara, dan lain sebagainya untuk membuat bahan penyampaian materi melalui LCD. Pemanfaatan *Powtoon* dalam pembelajaran juga dengan melalui kuis Tof (*True or False*) yang akan ditampilkan melalui video pernyataan yang harus ditebak oleh siswa, pernyataan tersebut benar (*true*) atau salah (*false*). Hasil yang akan ditampilkan akan berupa video, bukan hanya *slide* saja. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga lebih mudah menentukan skor. Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan akan diberikan kesempatan untuk menjawab pernyataan benar atau salah yang ditampilkan melalui *Powtoon*. Kelompok yang mengumpulkan poin paling banyak akan diberikan penghargaan berupa hadiah di akhir permainan. Hal ini akan menciptakan suasana kelas yang nyaman, semua siswa mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan menjawab sehingga siswa akan berpikir dengan cara yang tidak membebani mereka. Secara tidak langsung, siswa belajar semua materi yang bersangkutan dengan teman sejawat dengan didampingi oleh peneliti dan akhirnya akan meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa.

Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa dapat dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi. Pengembangan lebih lanjut akan terbuka juga untuk memicu kreativitas berpikir siswa, dengan diajak

berpikir kritis dan kreatif namun menyenangkan sehingga menuntun siswa dalam keberhasilan pembelajaran. Banyaknya inovasi tersebut, diharapkan penerapan gamifikasi pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat dikatakan menyenangkan untuk mengembangkan materi yang sudah diberikan, serta menambah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan prinsip penerapan Gamifikasi Pembelajaran melalui *Powtoon* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar adalah belajar menyenangkan dan tidak membosankan, agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian.

D. Paradigma Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 1 Skema Paradigma Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang mungkin salah dan mungkin pula benar, maka diperlukan pengkajian pada bagian analisis data untuk mendapatkan bukti apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau ditolak.

BAB III

METODE PENELITIAN

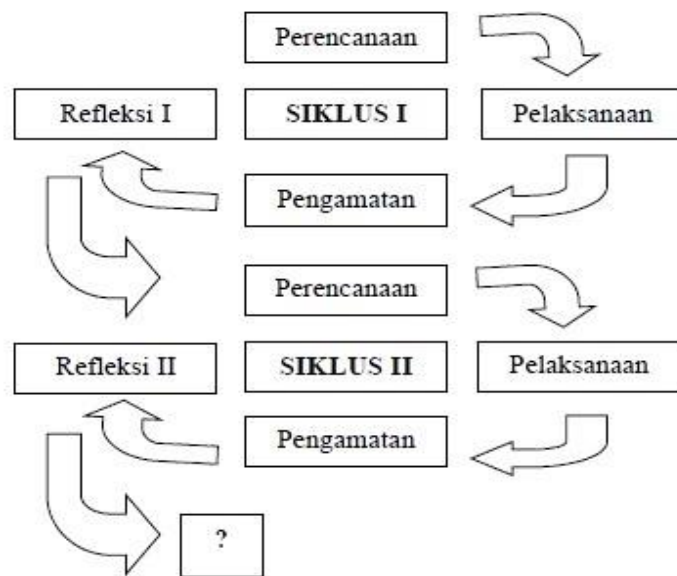
A. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran Akuntansi dan peneliti. Menurut Suharsimi dan Arikunto (2008: 3), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan yang ideal apabila dilakukan secara berpasangan antara peneliti dengan guru. Dikatakan ideal karena terdapat upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas dikemukakan Sanjaya (2012: 26) bahwa:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran, meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dan menemukan model pembelajaran yang inovatif untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas baik yang dialami oleh siswa atau guru. Penelitian ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang merupakan pengembangan desain model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin yang

dikutip oleh Suharsimi dan Arikunto (2008: 16) yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun model penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dalam bentuk bagan pada gambar berikut:



Gambar 2
Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart
 (Suharsimi & Arikunto, 2008 : 16)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 yang berlokasi di Jalan Magelang km 7, Margorejo, Tempel, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2017 sampai April 2018.

C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas tindakan di SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Kelas X

Akuntansi 1 terdiri dari 32 orang siswa. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian.

D. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian

Motivasi belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian merupakan dorongan dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan keaktifan belajar materi Pembukuan Jurnal Penyesuaian. Motivasi belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dapat terlihat apabila siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tanggung jawab yang baik dan segala perilaku yang menuju ke hal positif selama proses pembelajaran Pembukuan Jurnal Penyesuaian. Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dipengaruhi oleh faktor-faktor pendorong intrinsik seperti keinginan dari dalam diri siswa seperti keinginan belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan mengenai Pembukuan Jurnal Penyesuaian yang akan berguna di masa depannya, dan rasa ingin tahu dari dalam diri siswa yang tinggi sehingga siswa berusaha untuk memenuhi rasa keingin tahuan tersebut dengan belajar. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik seperti ajakan, perintah, dan himbauan dari orang-orang di sekitar siswa agar siswa belajar, kemudian adanya susatu kondisi dimana siswa termotivasi untuk belajar misalkan adanya tuntutan persyaratan pekerjaan, persaingan pencarian pekerjaan di masa depan, dan lain-lain.

Adapun indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam penelitian ini antara lain yaitu :

- a. Tekun menghadapi tugas. Penelitian ini mengukur bagaimana siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan segera, mengerjakan tugas guru sampai selesai, dan mengumpulkan tepat waktu.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa tidak mudah menyerah apabila menemui kesulitan dan mencoba untuk memecahkannya. Pada penelitian ini yaitu dengan menjawab soal-soal pada kuis yang akan diberikan guru.
- c. Memiliki minat terhadap pelajaran. Siswa menunjukkan ketertarikan kepada suatu hal seperti misalnya pada materi yang diajarkan dan informasi-informasi baru yang didapat dari pembelajaran.
- d. Lebih senang bekerja mandiri. Siswa tidak bergantung pada kemampuan temannya, dan mengerjakan soal atau tugas yang diberikan guru dengan kemampuan yang dimilikinya.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif akan menyebabkan siswa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya. Siswa memiliki kepercayaan diri dan pendirian yang tetap.

- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. Siswa dapat mempertahankan pendapatnya, dan tidak mudah terpengaruh hal-hal lain.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Siswa senang mencari latihan soal dan berusaha memecahkan soal.

Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam penelitian ini diukur dan dibandingkan antara siklus I dengan siklus II. Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 selama berlangsungnya penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* diukur dengan angket. Angket tersebut berisi butir-butir pernyataan sebagai cerminan indikator-indikator di atas.

2. Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*

Gamifikasi adalah memasukkan unsur-unsur yang ada dalam *game* ke dalam pembelajaran di kelas. Unsur *game* dapat berupa unsur fisik maupun unsur nonfisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi dari *website*, permainan tebak benar salah dengan kuis. Unsur non fisik dapat berupa reaksi psikologis siswa apabila diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan menyelesaikan masalah, penghargaan dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi dari *website Powtoon*. Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dilaksanakan dengan memasukkan unsur-

unsur *game* yang ada dalam *Powtoon* untuk menyampaikan materi dan melaksanakan kuis. Peneliti mengadakan kuis berupa tebak benar atau salah yang akan diberikan untuk masing-masing kelompok yang dibentuk sebelumnya. Soal yang diberikan akan meningkat *level* kesulitannya seiring besar nomor soal. Kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling cepat mengangkat tangan. Kelompok yang paling banyak menjawab akan diberikan penghargaan (*reward*) setiap pertemuan.

E. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan terdiri dari dua siklus, dan masing-masing siklus menggunakan empat tahapan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus melalui kerjasama dengan guru mata pelajaran. Langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai skenario pembelajaran dengan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Langkah-langkah pembuatan RPP adalah sebagai berikut:

a) Peneliti mendapatkan format RPP dari silabus yang ditunjukkan oleh guru pengampu. (Lampiran 4 halaman 103).

- b) Selanjutnya, peneliti dan guru pengampu untuk menentukan Standar Kompetensi yang digunakan untuk penelitian.
- c) Menentukan Tujuan Pembelajaran, yaitu berisi mengenai penguasaan kompetensi yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari indikator.
- d) Pembuatan materi pembelajaran mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus, dengan menggunakan buku pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X.
- e) Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti memilih menerapkan metode kooperatif, diskusi dan *games*. Dalam pembelajaran akan diadakan pembentukan kelompok dan tiap kelompok akan berkompetisi dalam permainan kuis ToF (*True or False*).
- f) Langkah-langkah pembelajaran, meliputi kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Dalam model ini setelah itu guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan video *Pwotoon* yang telah dibuat, siswa dikelompokkan 8 kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk berkomperisi memenangkan kuis ToF. Kuis ini berguna untuk memotivasi siswa agar berusaha bertanggung jawab secara berkelompok dan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Setiap kelompok berusaha mengumpulkan poin dengan cara menebak pernyataan yang diberikan guru melalui video *games* yang sudah dibuat

- menggunakan aplikasi *Powtoon*. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.
- g) Menentukan alat/sumber belajar, peneliti menggunakan LCD dan Proyektor untuk memutar video *Powtoon* dan papan skor. Peneliti menggunakan *handout* materi yang sudah disiapkan sebelumnya sebagai sumber belajar siswa.
 - h) Terakhir adalah menentukan penilaian yang digunakan dengan menyesuaikan Kompetensi Dasar dan Metode Pembelajaran.
 - i) Sebelum melaksanakan pembelajaran, RPP tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru pengampu Mata Pelajaran Akuntansi Dasar.
- 2) Pembuatan atau penyusunan materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian dan soal untuk kuis ToF (*True or False*) yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Materi dan soal diambil dari buku Akuntansi Dasar Kelas X Semester 2 yang menjadi bahan acuan guru mata pelajaran pada pembelajaran sebelumnya, kemudian dibuat menjadi video menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan menyisipkan animasi agar lebih menarik. Kuis ToF berisi pernyataan yang akan ditebak pernyataan tersebut benar atau salah.
- 3) Menyusun materi yang digunakan siswa untuk referensi belajar di rumah dalam bentuk *handout*. (lampiran 5 halaman 108)

4) Pembuatan angket yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada siswa.

5) Menyiapkan hadiah kuis ToF.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari beberapa perencanaan yang telah disusun. Kegiatan yang terjadi yaitu :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi.
- b) Guru menyampaikan kompetensi dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan terkait Kompetensi yang dipelajari.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa memperhatikan penjelasan awal dari guru mengenai jurnal penyesuaian.
- b) Guru menjelaskan materi tentang Jurnal Penyesuaian dengan menggunakan video *Powtoon* yang berisi materi pembelajaran siklus I yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Video berupa tulisan dan dilengkapi dengan animasi kartun serta suara. Penayangan video diselingi dengan penjelasan tambahan guru dan diselingi dengan tanya jawab.
- c) Guru membagi siswa menjadi 8 (delapan) kelompok yang terdiri dari 4 (empat) orang siswa dalam satu kelompok.

- d) Setelah penyampaian materi selesai, peneliti menjelaskan skema dan aturan permainan kuis ToF (*True or False*).
 - e) Guru memberikan kuis ToF (*True or False*) kepada siswa masih menggunakan *Powtoon* untuk dijawab. Guru menampilkan video berisi pernyataan, dan siswa akan diminta menebak pernyataan tersebut benar atau salah.
 - f) Satu kelompok diberikan hak untuk menjawab apabila paling cepat mengacungkan tangan untuk menjawab.
 - g) Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan akan diberikan waktu 15 detik untuk menjawab.
 - h) Kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan poin dan dicatat di papan skor.
 - i) Kelompok yang mengumpulkan skor paling tinggi akan diberikan hadiah.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Siswa dengan pengarahan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - b) Siswa memperhatikan penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
 - c) Guru menutup dengan doa dan salam.
- c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, diharapkan dapat mengamati keaktifan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran yang menggunakan

video sebagai media penyampaian materi dan sebagai media untuk kuis ToF. Pengamatan dilakukan oleh observer, dan mencatat bagaimana keefektifan penggunaan metode pembelajaran menggunakan *Powtoon* sebagai media penyampaian materi dan kuis. Penyebaran angket dilakukan pada akhir siklus I untuk mengukur Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 pada siklus I.

d. Refleksi

Data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan dan pengamatan dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Refleksi tersebut berupa diskusi antara peneliti, guru yang bersangkutan dan para observer. Diskusi bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap proses yang terjadi, apakah ada peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1. Selanjutnya disusun pemecahan atas masalah tersebut. Hasil dari tahap ini kemudian digunakan oleh peneliti sebagai dasar bagi tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II dirancang dengan mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Masalah-masalah yang timbul pada siklus pertama ditetapkan alternatif pemecahan masalah dan juga perbaikan perencanaan dengan harapan tidak

terulang pada siklus selanjutnya. Siklus ke II ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

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

b. Pelaksanaan Tindakan

Hal-hal yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan tindakan ini pada dasarnya sama dengan yang dilaksanakan pada siklus I. Guru mengajar sesuai RPP dan materi yang disajikan merupakan kelanjutan dari materi sebelumnya.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, diharapkan dapat mengamati keaktifan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran yang menggunakan media penyampaian materi berupa video menggunakan aplikasi *Powtoon* dan respon siswa pada saat kuis ToF berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh para observer yang mengamati respon siswa mengenai penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* selama proses pembelajaran berlangsung. Penyebaran angket dilaksanakan kembali untuk mengukur Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa pada siklus II.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II digunakan untuk membedakan hasil siklus I dengan siklus II apakah ada peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian atau tidak pada siswa kelas X Akuntansi 1 setelah dilaksanakan tindakan. Jika belum terdapat peningkatan, maka siklus dapat dilaksanakan kembali dengan siklus III.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 224), teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket terstruktur dengan jawaban tertutup. Penggunaan jawaban tertutup dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan, yang kemudian akan dijawab oleh responden dengan cara memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang dianggap benar dan tepat oleh responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk meneliti mengenai Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 dengan adanya penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Menurut

Suharsimi dan Arikunto (2006: 152) teknik pengumpulan data menggunakan angket memiliki beberapa keunggulan angket yaitu:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden.
- c. Dapat dijawab responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden.
- d. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab.
- e. Dapat dibuat standar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Suharsimi dan Arikunto, 2006: 149). Instrumen dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket jenis tertutup, yaitu berisi pertanyaan atau pernyataan yang disusun dengan menyediakan jawaban berupa pilihan yang akan diisi dengan memberikan tanda *checklist* kepada kolom yang sudah disediakan di samping pertanyaan dan/atau pernyataan. Angket yang digunakan dalam pengumpulan data berisi pertanyaan dan/atau pernyataan tentang Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa pada materi Jurnal Penyesuaian untuk kelas X Akuntansi 1 (kelas tindakan) dan X Akuntansi 2 (kelas kontrol) SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Pengembangan instrumen berdasarkan pada kerangka teori yang telah disusun yang selanjutnya dikembangkan menjadi indikator. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan indikator menjadi pertanyaan atau pernyataan. Pengukuran angket menggunakan skala Likert dan Gutman yang sudah

dimodifikasi menjadi empat alternatif jawaban. Berikut skor alternatif jawaban yang diberikan oleh responden:

Tabel 1: Skor Alternatif Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian

Pernyataan Positif (+)		Pernyataan Negatif (-)	
Alternatif Jawaban	Skor	Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	4	Selalu	1
Sering	3	Sering	2
Kadang-kadang	2	Kadang-kadang	3
Tidak Pernah	1	Tidak Pernah	4

Berdasarkan indikator masing-masing variabel, berikut ini kisi-kisi instrumen untuk variabel Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018:

Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian

Indikator	No Butir	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	1, 2, 3*	3
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4*, 5, 6	3
Memiliki minat terhadap pelajaran	7, 8,9*	3
Lebih senang bekerja mandiri	10, 11,12	3
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13, 14, 15	3
Dapat mempertahankan pendapatnya	16, 17, 18*	3
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19, 20, 21*	3
Senang mencari dan memecahkan masalah	22, 23*, 24	3
Jumlah		24

Sumber : Sardiman A.M. (2011: 83) dan Uno (2013: 23)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menginterpretasikan dan

menyimpulkan hasil perhitungan skor angket yang diperoleh menjadi hasil deskriptif. Setiap butir pernyataan pada angket dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati, kemudian dihitung jumlah skor pada setiap butir sesuai dengan pedoman penskoran yang dibuat. Jumlah hasil skor yang diperoleh dipersentasekan dan dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil angket. Pilihan pernyataan dalam angket terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang dan Tidak Pernah yang berturut-turut nilai penskorannya adalah 4, 3, 2, dan 1, sedangkan untuk pertanyaan negatif penskorannya kebalikan dari pertanyaan positif. Cara menghitung persentase skor yaitu:

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

I. Indikator Keberhasilan

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Kelas X Akuntansi 1 merupakan salah satu kelas di SMKN 1 Tempel dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Kelas X Akuntansi 1 memperoleh pelajaran dasar Akuntansi sebanyak 5 jam pelajaran setiap minggunya, yaitu pada hari Selasa (3 jam) dan Rabu (2 jam). Dalam proses pembelajaran, siswa mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan guru sebagai sumber utama mereka belajar.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Laporan Siklus I

a. Kelas Tindakan

Penelitian penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Jurnal Penyesuaian siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2018 pada jam pelajaran ketiga sampai kelima pada pukul 08.45-11.15 WIB dengan materi pengertian jurnal penyesuaian, fungsi Jurnal Penyesuaian dan tujuan jurnal penyesuaian. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus I:

1) Perencanaan Tindakan

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai skenario pembelajaran dengan

penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon*.

Langkah-langkah pembuatan RPP adalah sebagai berikut:

- (1) Peneliti mendapatkan format RPP dan silabus dari guru pengampu.
- (2) Selanjutnya, peneliti dan guru pengampu untuk menentukan Standar Kompetensi yang digunakan untuk penelitian.
- (3) Menentukan Tujuan Pembelajaran, yaitu berisi mengenai penguasaan kompetensi yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari indikator.
- (4) Pembuatan materi pembelajaran mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus, dengan menggunakan buku pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X karangan Hendi Soemantri dan Umi.Muawanah dkk.
- (5) Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti memilih menerapkan metode kooperatif, diskusi dan *games*. Dalam pembelajaran akan diadakan pembentukan kelompok dan tiap kelompok akan berkompetisi dalam permainan kuis ToF (*True or False*).
- (6) Langkah-langkah pembelajaran, meliputi kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Dalam model ini setelah itu guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan video

Powtoon yang telah dibuat, siswa dikelompokkan 8 kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk berkompetisi memenangkan kuis ToF. Kuis ini berguna untuk memotivasi siswa agar berusaha bertanggung jawab secara berkelompok dan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Setiap kelompok berusaha mengumpulkan poin dengan cara menebak pernyataan yang diberikan guru melalui video *games* yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

- (7) Menentukan alat/sumber belajar, peneliti menggunakan LCD dan Proyektor untuk memutar video *Powtoon*, papan skor. Peneliti menggunakan handout materi yang sudah disiapkan sebelumnya sebagai sumber belajar siswa.
- (8) Terakhir adalah menentukan penilaian yang digunakan dengan menyesuaikan Kompetisi Dasar dan Metode Pembelajaran.
- (9) Sebelum melaksanakan pembelajaran, RPP tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru pengampu Mata Pelajaran Akuntansi Dasar.

- b) Pembuatan atau penyusunan materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian dan soal untuk kuis ToF (*True or False*) yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan Powtoon. Materi dan soal diambil dari buku Akuntansi Dasar Kelas X Semester 2 yang menjadi bahan acuan guru mata pelajaran pada pembelajaran sebelumnya, kemudian dibuat menjadi video menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan menyisipkan animasi agar lebih menarik. Kuis ToF berisi pernyataan yang akan ditebak pernyataan tersebut benar atau salah.
- c) Menyusun materi yang digunakan siswa untuk referensi belajar di rumah dalam bentuk handout.
- d) Pembuatan angket yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada siswa.
- e) Menyiapkan hadiah kuis ToF.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari beberapa perencanaan yang telah disusun. Kegiatan yang terjadi yaitu :

- a) Kegiatan Pendahuluan
 - (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi.

(2) Guru menyampaikan kompetensi dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan terkait Kompetensi Dasar yang dipelajari.

b) Kegiatan Inti

(1) Siswa memperhatikan penjelasan awal dari guru mengenai jurnal penyesuaian.

(2) Guru menjelaskan materi tentang Jurnal Penyesuaian dengan menggunakan video *Powtoon* yang berisi materi pembelajaran siklus I yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Video berupa tulisan dan dilengkapi dengan animasi kartun serta suara. Penayangan video diselingi dengan penjelasan tambahan guru dan diselingi dengan tanya jawab.

(3) Guru membagi siswa menjadi 8 (delapan) kelompok yang terdiri dari 4 (empat) orang siswa dalam satu kelompok.

(4) Setelah penyampaian materi selesai, peneliti menjelaskan skema dan aturan permainan kuis ToF (*True or False*).

(5) Guru memberikan kuis ToF (*True or False*) kepada siswa masih menggunakan *Powtoon* untuk dijawab. Guru menampilkan video berisi pernyataan, dan siswa

akan diminta menebak pernyataan tersebut benar atau salah.

(6) Satu kelompok diberikan hak untuk menjawab apabila paling cepat mengacungkan tangan untuk menjawab.

(7) Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan akan diberikan waktu 15 detik untuk menjawab.

(8) Kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan poin dan dicatat di papan skor.

(9) Kelompok yang mengumpulkan skor paling tinggi akan diberikan hadiah.

c) Kegiatan akhir

(1) Siswa dengan pengarahan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

(2) Siswa memperhatikan penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

(3) Guru menutup dengan doa dan salam.

3. Pengamatan

Pengisian angket diberikan di kelas X Akuntansi 1 untuk mengetahui Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian pada saat pembelajaran berakhir. Selain penyebaran angket, juga dilakukan pengamatan proses pembelajaran berlangsung, mengenai bagaimana perilaku siswa pada saat pembelajaran. Dilihat dari bagaimana siswa memperhatikan

penjelasan dari guru, apakah siswa membaca materi pelajaran, keaktifan siswa bertanya pada guru atau teman dalam proses pembelajaran, apakah siswa mencatat materi pelajaran, bagaimana sikap siswa saat berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk memecahkan masalah, dan bagaimana sikap siswa saat mengikuti kuis ToF (*True or False*). Hasil dapat ditampilkan data sebagai berikut:

Tabel 3 Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siklus I

Indikator	Butir	Skor Butir	Skor Indikator
Tekun menghadapi tugas	1	65,63%	78,65%
	2	85,15%	
	3	85,16%	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	75,78%	71,35%
	5	67,19%	
	6	71,09%	
Memiliki minat terhadap pelajaran	7	87,50%	83,07%
	8	75,00%	
	9	86,72%	
Lebih senang bekerja mandiri	10	82,03%	71,88%
	11	64,06%	
	12	69,53%	
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13	86,72%	80,99%
	14	71,09%	
	15	85,16%	
Dapat mempertahankan pendapatnya	16	65,63%	68,49%
	17	69,53%	
	18	70,31%	
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19	84,38%	74,74%
	20	62,50%	
	21	77,34%	
Senang mencari dan memecahkan masalah	22	78,91%	80,47%
	23	86,72%	
	24	75,78%	
Skor Rata-rata	76,20%		

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 10, hlm. 120-122)

Berdasarkan data siklus I di atas menunjukkan bahwa terdapat lima indikator yang belum mencapai kriteria minimal 80% yaitu tekun menghadapi tugas (78,65%), adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (71,35%), lebih senang bekerja mandiri (71,88%), dapat mempertahankan pendapatnya (68,49%) dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini (74,74%), sedangkan indikator yang sudah memenuhi kriteria adalah tiga indikator yaitu indikator memiliki minat terhadap pelajaran (83,07%), cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (80,99%) dan senang mencari serta memecahkan masalah (80,47%). Rata-rata persentase skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa adalah sebesar 76,20% yang artinya belum memenuhi kriteria keberhasilan 80% maka perlu diadakan siklus II.

4. Refleksi

Setelah dilaksanakan tindakan berupa pembelajaran yang menggunakan video *Powtoon* sebagai media penyampaian materi dan sebagai media pengadaan kuis ToF, dilakukan refleksi dengan memperhatikan perhitungan angket siklus I. Diketahui rata-rata persentase skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa adalah sebesar 76,04% yang artinya belum memenuhi kriteria keberhasilan 80% maka perlu diadakan siklus II. Terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk

pelaksanaan siklus II, yaitu mengupayakan peningkatan skor untuk Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penyebaran angket diketahui bahwa terdapat lima indikator yang belum mencapai kriteria minimal yaitu tekun menghadapi tugas (78,65%), adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (71,35%), lebih senang bekerja mandiri (71,88%), dapat mempertahankan pendapatnya (68,49%) dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini (74,74%).

Berdasarkan hasil observasi dan angket pada siklus I yang telah dijelaskan, maka telah disepakati bersama dengan guru mata pelajaran bahwa akan dilaksanakan siklus II dengan penerapan gamifikasi Melalui *Powtoon* yang lebih bermakna sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti proses pembelajaran. Berikut perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

- 1) Guru memberikan perbaikan pada video yang ditampilkan

Tujuan tindakan ini adalah agar video yang ditampilkan pada siklus II melalui *Powtoon* agar lebih menarik sehingga siswa lebih memperhatikan penjelasan guru, dan siswa akan diberi waktu yang lebih lama untuk membaca *handout* yang telah dibagikan sebelum menjalankan kegiatan kuis. Membaca *handout* yang telah diberikan kepada masing-

masing siswa, siswa diharuskan membaca materi secara mandiri agar setiap siswa dapat memahami dengan betul materi yang akan dibahas selain mendengarkan penjelasan dari guru sebelum pelaksanaan kuis, dan dapat memahami setiap kalimat yang disampaikan secara mandiri.

- 2) Mendorong siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan temannya

Memberikan jeda pada akhir penyajian suatu indikator materi melalui *Powtoon*, dan guru bertanya apakah ada materi yang belum dimengerti siswa, atau ada siswa yang mau bertanya masalah lain yang berhubungan dengan materi. Guru juga akan memberikan kesempatan bagi para siswa untuk menjawab dan berpendapat di kelas agar mereka berlatih berpendapat serta mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini. Guru akan membantu melengkapi dan menyempurnakan pendapat siswa agar lebih mudah diterima siswa yang lain.

- 3) Mendorong siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompok.

Tujuan tindakan ini adalah untuk memecahkan masalah untuk menjawab soal kuis, yaitu dengan cara membagi kelompok secara heterogen yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu dari kemampuan akademis, kemampuan

bersosialisasi, dan aspek lain sehingga siswa dapat lebih percaya diri berbaur dengan kelompoknya, agar semua siswa dapat berdiskusi bersama dan dapat berlatih menghadapi kesulitan dan tantangan.

- 4) Mendorong siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengerjakan soal kuis.

Memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk mengerjakan soal kuis, tidak diberlakukan sistem ketua kelompok sehingga semua siswa diberikan hak yang sama untuk menjawab soal kuis mewakili kelompoknya.

b. Kelas Kontrol

Penyebaran angket pada kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2018. Angket yang disebarkan pada kelas kontrol sama dengan angket yang disebarkan pada kelas tindakan, baik isi pernyataan maupun jumlah pernyataan. Penyebaran angket pada kelas kontrol dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa antara kelas tindakan melalui Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan penugasan. Materi yang diajarkan pada kedua kelas sama, yaitu Materi Jurnal

Penyesuaian. Berikut ini adalah tabel hasil penyebaran angket di kelas kontrol pada siklus I:

Tabel 4 Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Siklus I

Indikator	Butir	Skor Butir	Skor Indikator
Tekun menghadapi tugas	1	53,91%	68,23%
	2	75,78%	
	3	75,00%	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	60,94%	61,20%
	5	58,59%	
	6	64,06%	
Memiliki minat terhadap pelajaran	7	68,75%	64,32%
	8	58,59%	
	9	65,63%	
Lebih senang bekerja mandiri	10	67,19%	63,28%
	11	64,06%	
	12	58,59%	
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13	85,16%	73,44%
	14	64,84%	
	15	70,31%	
Dapat mempertahankan pendapatnya	16	60,94%	67,45%
	17	71,09%	
	18	70,31%	
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19	75,00%	66,15%
	20	60,94%	
	21	62,50%	
Senang mencari dan memecahkan masalah	22	62,50%	69,01%
	23	76,56%	
	24	67,97%	
Skor Rata-rata	66,63%		

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 12, hlm. 126-128)

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa rata-rata persentase setiap indikator angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas kontrol pada siklus I adalah sebesar 66,63%. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase setiap indikator Angket

Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 2 pada siklus I (66,63%) lebih rendah daripada persentase setiap indikator Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 (76,20%).

2. Laporan Siklus II

a. Kelas Tindakan

Penelitian Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Jurnal Penyesuaian siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2018 pada jam pelajaran kelima sampai keenam pada pukul 11.15-12.00 dan pukul 12.30-13.15 WIB dengan materi akun-akun yang perlu disesuaikan dan cara mencatatnya. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus II:

1) Perencanaan Tindakan

a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai skenario pembelajaran dengan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Langkah-langkah pembuatan RPP adalah sebagai berikut:

(1) Peneliti mendapatkan format RPP dan silabus dari guru pengampu.

(2) Selanjutnya, peneliti dan guru pengampu untuk menentukan Standar Kompetensi yang digunakan untuk penelitian.

- (3) Menentukan Tujuan Pembelajaran, yaitu berisi mengenai penguasaan kompetensi yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari indikator.
- (4) Pembuatan materi pembelajaran mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus, dengan menggunakan buku pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X karangan Hendi Soemantri dan Umi.Muawanah dkk.
- (5) Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti memilih menerapkan metode kooperatif, diskusi dan *games*. Dalam pembelajaran akan diadakan pembentukan kelompok dan tiap kelompok akan berkompetisi dalam permainan kuis ToF (*True or False*).
- (6) Langkah-langkah pembelajaran, meliputi kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Dalam model ini setelah itu guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan video *Pwotoon* yang telah dibuat, siswa dikelompokkan 8 kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk berkomperisi memenangkan kuis ToF. Kuis ini berguna untuk memotivasi siswa agar berusaha bertanggung jawab secara berkelompok dan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Setiap kelompok berusaha mengumpulkan poin dengan cara menebak pernyataan yang diberikan guru melalui video *games* yang sudah dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

(7) Menentukan alat/sumber belajar, peneliti menggunakan LCD dan Proyektor untuk memutar video *Powtoon*, papan skor. Peneliti menggunakan *handout* materi yang sudah disiapkan sebelumnya sebagai sumber belajar siswa.

(8) Terakhir adalah menentukan penilaian yang digunakan dengan menyesuaikan Kompetisi Dasar dan Metode Pembelajaran.

(9) Sebelum melaksanakan pembelajaran, RPP tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru pengampu Mata Pelajaran Akuntansi Dasar.

b) Pembuatan atau penyusunan materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian dan soal untuk kuis ToF (*True or False*) yang akan digunakan saat pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Materi dan soal diambil dari buku Akuntansi Dasar Kelas X Semester 2 yang menjadi bahan acuan guru mata pelajaran pada pembelajaran sebelumnya, kemudian dibuat menjadi video menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan menyisipkan animasi agar lebih menarik. Kuis ToF berisi pernyataan yang akan ditebak pernyataan tersebut benar atau salah.

- c) Menyusun materi yang digunakan siswa untuk referensi belajar di rumah dalam bentuk handout.
 - d) Pembuatan angket yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada siswa.
 - e) Menyiapkan hadiah kuis ToF.
- 2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari beberapa perencanaan yang telah disusun. Kegiatan yang terjadi yaitu :

- a) Kegiatan Pendahuluan
 - (1) Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi.
 - (2) Guru menyampaikan kompetensi dan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan terkait Kompetensi Dasar yang dipelajari.
- b) Kegiatan Inti
 - (1) Siswa memperhatikan penjelasan awal dari guru mengenai jurnal penyesuaian.
 - (2) Guru menjelaskan materi tentang Jurnal Penyesuaian dengan menggunakan video *Powtoon* yang berisi materi pembelajaran siklus I yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Video berupa tulisan dan dilengkapi dengan animasi kartun serta suara. Penayangan video diselingi dengan penjelasan tambahan guru dan diselingi dengan tanya jawab.

- (3) Guru membagi siswa menjadi 8 (delapan) kelompok yang terdiri dari 4 (empat) orang siswa dalam satu kelompok.
 - (4) Setelah penyampaian materi selesai, peneliti menjelaskan skema dan aturan permainan kuis ToF (*True or False*).
 - (5) Guru memberikan kuis ToF (*True or False*) kepada siswa masih menggunakan *Powtoon* untuk dijawab. Guru menampilkan video berisi pernyataan, dan siswa akan diminta menebak pernyataan tersebut benar atau salah.
 - (6) Satu kelompok diberikan hak untuk menjawab apabila paling cepat mengacungkan tangan untuk menjawab.
 - (7) Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan akan diberikan waktu 15 detik untuk menjawab.
 - (8) Kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan poin dan dicatat di papan skor.
 - (9) Kelompok yang mengumpulkan skor paling tinggi akan diberikan hadiah.
- c) Kegiatan akhir
- (1) Siswa dengan pengarahan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

(2) Siswa memperhatikan penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

(3) Guru menutup dengan doa dan salam.

3) Pengamatan

Pengisian angket diberikan setelah proses pembelajaran di kelas setelah tindakan penggunaan video berisi materi dan kuis yang dibuat sebelumnya menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk mengetahui Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa berakhir. Selain penyebaran angket, juga dilakukan pengamatan proses pembelajaran berlangsung, mengenai bagaimana perilaku siswa pada saat pembelajaran. Dilihat dari bagaimana siswa memperhatikan penjelasan dari guru, apakah siswa membaca materi pelajaran, keaktifan siswa bertanya pada guru atau teman dalam proses pembelajaran, apakah siswa mencatat materi pelajaran, bagaimana sikap siswa saat berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk memecahkan masalah, dan bagaimana sikap siswa saat mengikuti kuis ToF (*True or False*). Hasil dapat ditampilkan data sebagai berikut:

Tabel 5 Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siklus II

Indikator	Butir	Skor Butir	Skor Indikator
Tekun menghadapi tugas	1	86,72%	87,76%
	3	87,50%	
	2	89,06%	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	81,25%	77,86%
	5	75,78%	
	6	76,56%	
Memiliki minat terhadap pelajaran	7	90,63%	86,46%
	8	80,47%	
	9	88,28%	
Lebih senang bekerja mandiri	10	85,16%	87,24%
	11	77,34%	
	12	78,91%	
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13	88,28%	84,38%
	14	78,13%	
	15	86,72%	
Dapat mempertahankan pendapatnya	16	79,69%	77,60%
	17	78,91%	
	18	74,22%	
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19	85,16%	83,59%
	20	84,38%	
	21	81,25%	
Senang mencari dan memecahkan masalah	22	81,25%	82,29%
	23	86,72%	
	24	78,91%	
Skor Rata-rata	82,55%		

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 11, hal 123-125)

Berdasarkan data siklus II di atas menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami perubahan di mana ada dua indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa belum mencapai kriteria minimal yang ditentukan yaitu sebesar 80%. Dua indikator yang belum mencapai adalah adanya dorongan

dan kebutuhan dalam belajar (77,86%) dan indikator aapat mempertahankan pendapatnya (77,60%).

4) Refleksi

Hasil penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa. Hasil persentase pada siklus II menunjukkan bahwa masih ada dua indikator yang belum mencapai kriteria minimal keberhasilan 80%. Rata-rata persentase Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa yang diperoleh pada siklus II adalah sebesar 82,55% yang artinya sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Rencana perbaikan yang direncanakan pada siklus I dapat dilaksanakan dengan baik pada siklus II. Setelah melakukan evaluasi dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa semakin optimal yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dari siklus I ke siklus II. Maka dari itu, upaya perbaikan yang dilakukan secara umum dinyatakan berhasil. Penerapan Gamifikasi Berbantu *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian diakhiri pada siklus II.

b. Kelas Kontrol

Penyebaran angket kembali dilaksanakan di kelas kontrol, yaitu kelas X Akuntansi 2. Penyebaran angket dilaksanakan pada tanggal 16

Maret 2018. Angket disebarikan pada siklus II untuk mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa antara kelas tindakan dan kelas kontrol pada siklus II. Hasil penyebaran angket adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Data Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Siklus II

Indikator	Butir	Skor Butir	Skor Indikator
Tekun menghadapi tugas	1	58,59%	60,68%
	3	68,75%	
	2	54,69%	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	61,72%	64,58%
	5	62,50%	
	6	69,53%	
Memiliki minat terhadap pelajaran	7	68,75%	66,93%
	8	62,50%	
	9	69,53%	
Lebih senang bekerja mandiri	10	71,88%	69,01%
	11	70,31%	
	12	64,84%	
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13	87,50%	73,70%
	14	65,63%	
	15	67,97%	
Dapat mempertahankan pendapatnya	16	61,72%	70,83%
	17	74,22%	
	18	76,56%	
Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19	78,13%	71,09%
	20	67,19%	
	21	67,97%	
Senang mencari dan memecahkan masalah	22	64,84%	71,35%
	23	78,13%	
	24	71,09%	
Skor Rata-rata	68,52%		

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 13, hlm. 129-131)

Berdasarkan tabel 6 di atas, diketahui bahwa persentase hasil penyebaran angket pada kelas X Akuntansi 2 adalah sebesar 68,52%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase setiap indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi 2 pada siklus II (68,52%) lebih rendah daripada persentase setiap indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 pada siklus II (82,55%).

B. Hasil Penelitian

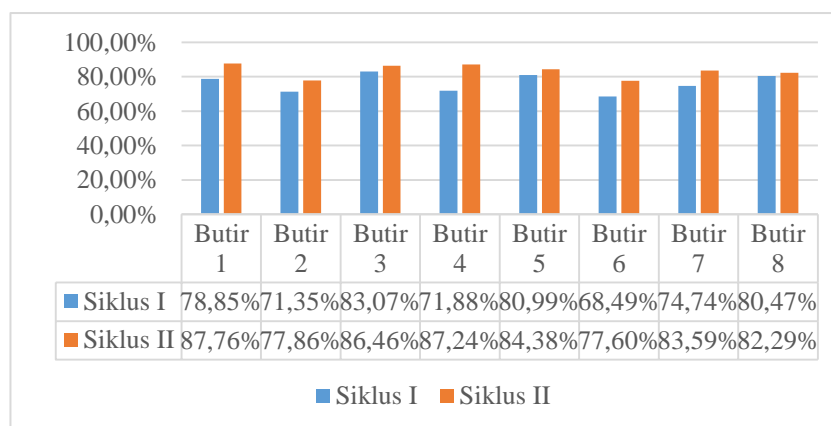
Angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian didistribusikan pada akhir pembelajaran pada setiap siklusnya dan angket yang dibagikan tiap siklusnya sama. Penyebaran angket dilakukan di kelas tindakan dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas yang menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* (kelas tindakan) dengan kelas yang menggunakan metode ceramah dan penugasan atau kelas yang tidak menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* (kelas kontrol). Hasil angket yang telah disitribusikan di X Akuntansi 1 (kelas tindakan) pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 7 Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Berdasarkan Angket Siklus I dan II

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

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 10 & 11, hlm. 120 & 123)

Berikut ini adalah diagram peningkatan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 dari siklus I ke siklus II :



Gambar 3 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1

Keterangan:

Butir 1= Tekun menghadapi tugas

Butir 2= Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Butir 3= Menunjukkan minat terhadap pelajaran

- Butir 4= Lebih senang bekerja mandiri
- Butir 5= Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- Butir 6= Dapat mempertahankan pendapatnya
- Butir 7= Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- Butir 8= Senang mencari dan memecahkan masalah

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa tiga indikator yang sebelumnya belum memenuhi kriteria minimal 80%, pada siklus II mengalami kenaikan dan memenuhi kriteria, tiga indikator yang telah mencapai kriteria minimal yaitu indikator yaitu tekun menghadapi tugas dari 78,85% menjadi 87,76% pada siklus II, lebih senang bekerja mandiri dari 71,88% menjadi 87,24%, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini dari 74,74% menjadi 83,59%, sedangkan dua indikator lain yang pada siklus I belum memenuhi kriteria 80%, pada siklus II juga belum memenuhi kriteria, namun sudah mengalami kenaikan. Indikator tersebut adalah adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dari 71,35% menjadi 77,86%, dan dapat mempertahankan pendapatnya dari 68,49% menjadi 77,60%

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

Tabel 8 Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 (Kelas Kontrol) Berdasarkan Angket Siklus I dan II

No	Indikator	Skor	
		Siklus I	Siklus II
1	Tekun menghadapi tugas	68,23%	60,68%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	61,20%	64,58%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	64,32%	66,93%
4	Lebih senang bekerja mandiri	63,28%	69,01%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	73,44%	73,70%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	67,45%	70,83%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	66,15%	71,09%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	69,01%	71,35%
Skor Rata-rata		66,63%	68,52%

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 12 & 13, hlm. 126 & 129)

Berdasarkan tabel 8 di atas, dapat disimpulkan bahwa skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) secara umum mengalami kenaikan. Terdapat satu indikator yang mengalami penurunan yaitu indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I sebesar 68,23% turun menjadi 60,68% pada siklus II.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

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

Tabel 9 Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 1 (Kelas Tindakan) Siklus I dan II

No	Indikator	Skor		Peningkatan Absolut
		Siklus I	Siklus II	
1	Tekun menghadapi tugas	78,85%	87,76%	8,91%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71,35%	77,86%	6,51%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	83,07%	86,46%	3,39%
4	Lebih senang bekerja mandiri	71,88%	87,24%	15,36%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80,99%	84,38%	3,39%
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	68,49%	77,60%	9,11%
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	74,74%	83,59%	8,85%
8	Senang mencari dan memecahkan masalah	80,47%	82,29%	1,82%
Skor Rata-rata		76,20%	82,55%	6,35%

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 10 & 11, hlm. 120 & 123)

Berdasarkan data yang telah ditampilkan di atas, dapat dilanjutkan penjelasan secara rinci mengenai setiap indikator-indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa yakni sebagai berikut:

a. Tekun menghadapi tugas.

Terjadi kenaikan persentase untuk indikator tekun menghadapi tugas dari 78,85% pada siklus I menjadi 87,76% pada siklus II atau terjadi kenaikan persentase sebesar 8,91%. Kenaikan persentase tersebut mengindikasikan bahwa siswa merespon positif tugas yang diberikan menggunakan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi

Powtoon terutama pada saat kuis ToF berlangsung. Siswa memiliki keinginan yang tinggi untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan di dalam kuis ToF.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mengalami kenaikan persentase dari 71,35% pada siklus I menjadi 77,86% pada siklus II, atau mengalami kenaikan sebesar 6,51% dari siklus I ke siklus II. Kenaikan persentase ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki keinginan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan menerapkan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Pada siklus I, sebanyak tiga orang siswa mau bertanya tentang materi yang dianggapnya sulit, sedangkan siswa lain belum berani bertanya dan merasa tidak punya kesempatan untuk bertanya karena guru memang tidak memberikan waktu khusus untuk tanya jawab dan diskusi. Pada siklus II, setelah adanya sesi khusus tanya jawab yang diberikan guru setelah selesai menampilkan satu indikator Kompetensi Dasar, jumlah siswa yang bertanya semakin banyak dan mengadakan diskusi kecil dengan guru maupun siswa lain. Selain itu, siswa juga terlihat ulet dan pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan selama kuis ToF berlangsung. Keberhasilan indikator ini sejalan dengan penelitian Sangaji (2017) yang berjudul “Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri

Percobaan 2 Depok, Sleman, DIY”, yang menunjukkan bahwa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mengalami kenaikan persentase dari 77,50% menjadi 83,57% dari siklus I ke siklus II.

c. Memiliki minat terhadap pelajaran

Pada indikator memiliki minat terhadap pelajaran, persentase naik dari 83,07% pada siklus I menjadi 86,46% pada siklus II, atau persentase kenaikan sebesar 3,39% dari siklus I ke siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki minat yang semakin tinggi terhadap pembelajaran menggunakan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* yang menarik akan memberikan suasana yang lebih menyenangkan dibandingkan menggunakan metode ceramah seperti biasanya. Sesuai dengan tujuan diterapkannya gamifikasi yang memberikan tantangan, skor, kompetisi dan penghargaan, siswa merasa tertantang untuk menguasai materi serta memenangkan kuis ToF. Penjelasan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa. Keberhasilan pencapaian indikator ini sejalan dengan hasil penelitian Ratnasari (2018) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Elektroika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2

Yogyakarta”, yaitu penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat terhadap pembelajaran yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase dari 61,06% menjadi 71,06% dari siklus I ke siklus II.

d. Lebih senang bekerja mandiri

Terjadi kenaikan persentase pada indikator lebih senang bekerja mandiri dari 71,88% pada siklus I menjadi 87,24% pada siklus II, atau terjadi kenaikan yang cukup signifikan yaitu sebesar 15,36%. Pada pembelajaran siklus I, beberapa siswa terlihat kurang yakin dengan kemampuannya, terutama pada saat menjawab soal pada kuis ToF, karena siswa tidak terbiasa dengan adanya kuis yang menggunakan sistem permainan sebelumnya. Namun dalam siklus II terlihat siswa sudah terbiasa, sehingga pada saat mencari jawaban kuis, siswa terlihat mencari jawaban secara mandiri, kemudian didiskusikan dengan siswa lain dalam kelompoknya. Pembelajaran ini dapat melatih tanggung jawab siswa dalam belajar. Adanya tanggung jawab siswa dalam belajar, kemandirian siswa dalam belajar akan dapat ditingkatkan.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Peningkatan sebesar 3,39% terjadi dalam indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 80,99% naik menjadi 84,38% pada siklus II. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa

menyukai pembelajaran dengan suasana yang baru. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Penyampaian materi menggunakan aplikasi *Powtoon* adalah hal yang baru bagi siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Suasana pembelajaran baru yang menyenangkan akan membuat siswa tidak cepat bosan. Pada pembelajaran dengan menerapkan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* ini, siswa diberi kesempatan untuk memahami materi, kemudian dibuktikan dengan kuis ToF yang menyenangkan sehingga menumbuhkan jiwa keingintahuan yang tinggi dan semangat untuk menyelesaikan kuis dengan maksimal.

f. Dapat mempertahankan pendapatnya

Terjadi kenaikan dari 68,49% pada siklus I menjadi 77,60% pada siklus II, atau terjadi kenaikan sebesar 9,11% dari siklus I ke siklus II pada indikator siswa dapat mempertahankan pendapatnya. Pada indikator ini, terlihat bahwa siswa pada siklus I terlihat masih belum yakin dengan setiap pendapatnya baik pada saat penyampaian materi maupun pada saat kuis berlangsung. Siswa masih ragu apabila guru memberikan pengecoh pada saat kuis ToF (*True or False*). Namun, pada siklus II terlihat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya pada saat sesi tanya jawab dan saat kuis ToF berlangsung, serta dapat mempertahankan pendapatnya pada saat menjawab kuis ToF. Kuis ToF melatih siswa untuk berani

berpendapat dan mempertahankan pendapatnya, dan pengadaan kuis ToF mempunyai dampak yang positif terhadap pembelajaran.

g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini

Pada indikator mengenai siswa tidak mudah melepaskan hal yang diyakini naik dari 74,74% pada siklus I menjadi 83,59% pada siklus II, atau persentase kenaikan sebesar 8,85% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil siklus I sebagian besar siswa masih belum dapat mempertahankan pendapatnya, atau dengan kata lain siswa masih mudah melepaskan pendapat yang diyakini. Terlihat pada saat tanya jawab dan pada saat kuis ToF siswa masih goyah apabila guru memberikan pendapat lain pada saat tanya jawab atau pengecoh pada saat kuis. Pada siklus II karena siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran dengan penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* dan siswa sudah belajar kesalahan serta suasana belajar dari pembelajaran siklus I, siswa lebih yakin atas jawaban dan pendapatnya serta dapat mempertahankan keyakinan jawaban dan pendapatnya.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Pada siklus I persentase indikator siswa senang mencari masalah adalah sebesar 80,47%, sedangkan pada siklus II naik menjadi 82,29%, atau naik sebesar 1,82% dari siklus I ke siklus II. Persentase kenaikan ini dilihat dari antusiasme siswa pada saat mencari dan memecahkan masalah, apabila dalam konteks penelitian ini adalah

dalam memecahkan masalah dan mencari jawaban untuk kuis ToF. Siswa dan kelompoknya berusaha dengan sungguh-sungguh dalam mencari jawaban yang tepat untuk mendapatkan skor (poin). Tidak dipungkiri, masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kuis ToF, namun jumlah siswa tersebut jauh berkurang dari siklus I ke siklus II.

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

Peningkatan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 pada siklus I ke siklus II dapat dilihat pada pembahasan di atas, namun perlu untuk mengetahui perbedaan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa

kelas X Akuntansi 1 yang menjadi kelas tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* dengan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan penugasan atau tidak adanya tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon*. Berikut data perbandingan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi 1 (kelas tindakan) dan kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) pada siklus I (tabel 10) dan siklus II (tabel 11):

Tabel 10 Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus I

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

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 10&12, hlm. 120&126)

Berdasarkan tabel 10 di atas, diketahui bahwa semua skor indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan lebih tinggi dibandingkan dengan skor Motivasi Belajar dalam

Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas kontrol. Tabel di atas menunjukkan hasil penyebaran angket pada siklus I, sedangkan untuk mengetahui perbandingan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan dengan kelas kontrol pada siklus II, dapat dilihat dari data berikut:

Tabel 11 Perbandingan Skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas Tindakan dan Kelas Kontrol Siklus II

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

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 11&13, hlm. 123&129)

Berdasarkan tabel 11 di atas, diketahui bahwa semua skor indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan lebih tinggi dibandingkan dengan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas kontrol pada siklus II. Tabel 10 dan 11 menunjukkan bahwa Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 (kelas tindakan) yang

menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian lebih tinggi dibandingkan dengan kelas X Akuntansi 2 (kelas kontrol) yang tidak menerapkan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian.

Pembahasan hasil penelitian dengan melalui penyebaran angket secara garis besar menunjukkan peningkatan persentase pada indikator Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian dalam pembelajaran yang menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dalam penyampaian materi maupun dalam pengadaan kuis ToF (*True or False*), yang berarti dengan adanya tindakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat memberikan suasana belajar yang nyaman, bersemangat dan lebih memacu jiwa kompetitif yang sehat antar siswa dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab. Terbukti dari adanya peningkatan skor pada setiap indikatornya dan perbandingan skor Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas tindakan dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningsih (2014) yang berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman” yang menunjukkan bahwa pembelajaran permainan dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nuraini (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran *Team Game*

Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Fisika Kelas X MIPA 2 SMA negeri 1 Turi” yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran permainan dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai gain pada pembelajaran langsung sebesar 0,005 dengan pembelajaran TGT sebesar 0,100. Hasil penelitian ini jug sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Julianingrum (2015), Jusuf (2016), Sagoro (2016), Lister (2015), dan Reichelt (2015), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, minat, keefektifan, dan hasil belajar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan Gamifikasi Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada materi Jurnal Penyesuaian di kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. Beberapa keterbatasan tersebut adalah:

1. Pada saat melaksanakan pengamatan, para observer yang bertugas melakukan pengamatan terhadap siswa yang terlibat tidak diberikan pelatihan terlebih dahulu sehingga ada kemungkinan terjadi hasil observasi yang tidak seragam antar observer yang bertugas.

2. Pada saat mengangkat tangan untuk menjawab kuis, dalam satu kelompok yang mengangkat tangan tidak hanya satu siswa sebagai perwakilan sehingga membuat guru kesulitan menentukan mana siswa yang paling cepat dalam mengangkat tangan untuk menjawab soal kuis.
3. Tidak ada pengukuran menggunakan angket di pembelajaran sebelum penerapan Gamifikasi Pembelajaran berbantu *Powtoon*, dan hanya dilakukan wawancara serta observasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018 dilihat dari hasil pengolahan data setelah penelitian sebagai berikut:

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

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Dalam pembelajaran, guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan terus melakukan inovasi sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa.
- b. Guru dapat mencoba untuk menerapkan gamifikasi melalui aplikasi *Powtoon* pada Kompetensi Dasar atau mata pelajaran yang lain agar tercipta suasana belajar yang baru, nyaman, menyenangkan dan tidak tegang sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih optimal.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti yang akan melakukan penelitian menggunakan penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* diharapkan lebih detail dalam melakukan observasi terutama mengenai pemberian pelatihan kepada observer sebelum melakukan tindakan.
- b. Apabila dalam kondisi jumlah siswa banyak dan tidak sebanding dengan jumlah observer yang sedikit, agar penelitian tetap dapat dilaksanakan dengan hasil yang sesuai dengan kondisi siswa dibutuhkan alat yang mendukung seperti alat perekam, dan lain sebagainya.
- c. Peneliti sebaiknya memberikan angket kepada subjek penelitian untuk mengukur objek penelitian sebelum penelitian tindakan kelas diadakan di kelas yang bersangkutan agar mendapatkan data pra

penelitian yang lebih relevan daripada hanya observasi dan wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, Samuel J. (2016). *Investigating The Impact of Gamification on Student Performance in a Secondary Science Classroom. Paper, Page 1-74*. Montana State University.
- Foresty, Risdhya Ayu. (2017). “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Ketimbangan Kimia”. <https://civitas.uns.ac.id/risdhyaaf/2017/05/26/pemanfaatan-Powtoon-sebagai-media-pembelajaran-ketimbangan-kimia/>. (diakses tanggal 9 Februari 2018)
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Julianingrum, Ika Rahma. (2015). “Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta”. *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Jusuf, Heni. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, Vol. 5, No.1
- Kapp, K.M. dan J. Cone. (2012). *What every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning*. <http://karlkapp.com>. (diakses tanggal 2 Februari 2018).
- Koster, Raph. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. <http://RaphKoster.com>. (diakses tanggal 2 Novembe 2017).
- Lister, Meaghan C. (2015). *Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*. Vol. 3, No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.
- Muawanah, Umi dkk. (2008). *Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan Jilid 1 Kelas 10 SMK*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nuraini, Fidiyah. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Fisika Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Turi”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratnaningsih, N.N. (2014). “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratnasari, Novi. (2018). “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Elektroika Dasar Siswa

- Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Reichelt, Annie Lee. (2015). *Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mystery, And Motivastion In Science Classrooms. Paper, Page 1-49*. Montana State University.
- Romdhoni, F.H. & Radityo P.W. (2014). *Gamification pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web*.
- Sagoro, E.M. (2016). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi*. JPAI, Vol. XIV, No.2, halaman 63-79.
- Sandusky, Susan. (2018). *Gamification in Education*. <http://hdl.handle.net/10150/556222>. (diakses tanggal 1 Februari 2018)
- Sangaji, Yusuf . (2017). “Integrasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Percobaan 2 Depok, Sleman, DIY”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sibero, Alexander F.K. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- Soemantri, Hendy. (2011). *Memahami Siklus Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
- Sugar, Steve dan Kim Kostoroski Sugar. (2002). *Primary Game : experiential learning activities for teaching children*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Company.
- Sugihartono dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. ALFABETA.
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

Kepada

Adik-adik siswa kelas X Akuntansi 1

SMKN 1 Tempel

Salam,

Disela-sela kesibukan adik-adik belajar, saya mengharap keikhlasan adik untuk meluangkan waktu sebentar untuk mengisi angket yang bertujuan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul :

“Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018”.

Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan adik-adik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang terdapat dalam angket ini dengan baik.

Atas perhatian adik-adik, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2018
Peneliti

Intan Primaniar M

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBUKUAN JURNAL
PENYESUAIAN SISWA**

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas anda dengan benar
 2. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
 3. Jawablah sesuai dengan kondisi diri anda saat ini
 4. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban kemudian berilah tanda cek (√) pada jawaban anda
 5. Angket ini digunakan untuk mengetahui Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian siswa dan tidak ada pengaruh terhadap nilai mata pelajaran yang bersangkutan
-
-

Nama Siswa :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian :

Berilah Tanda check list (√) pada jawaban yang menurut anda sesuai.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan segera				
2	Saya mengerjakan tugas Akuntansi yang diberikan guru sampai selesai				
3	Saya mengumpulkan tugas melewati batas waktu yang diberikan guru				

4	Jika terdapat pertanyaan yang sulit, maka saya mengerjakan pertanyaan yang lain				
5	Saya bertanya kepada teman atau guru apabila menemukan kesulitan pada saat mengerjakan tugas Akuntansi				
6	Saya akan berusaha sampai semua soal dalam tugas terjawab semua.				
7	Saya senang berbicara dengan teman dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru				
8	Saya mencari dan membaca buku referensi lain untuk menambah pemahaman saya				
9	Saya tidak mengerjakan soal-soal Akuntansi jika tidak diminta untuk mengumpulkan				
10	Saya tidak mencontoh jawaban milik teman ketika sedang mengerjakan tugas				
11	Saya sudah belajar terlebih dahulu dan menyiapkan buku-buku sebelum pelajaran Akuntansi dimulai				
12	Saya akan menyalin jawaban teman jika saya tidak bisa mengerjakan tugas sendiri.				
13	Saya senang belajar Akuntansi karena guru menerapkan program <i>Powtoon</i>				
14	Saya senang mengerjakan tugas Akuntansi secara berkelompok menggunakan model <i>Powtoon</i>				
15	Saya malas mengikuti pelajaran Akuntansi yang menggunakan terlalu banyak ceramah				
16	Saya memberikan pendapat ketika kegiatan diskusi				
17	Saya dapat menjelaskan alasan atau argument atas jawaban saya				
18	Saya hanya diam dan tidak pernah memberikan pendapat pada saat di kelas				
19	Jika jawaban saya berbeda dengan teman, maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan teman				
20	Saya yakin atas jawaban soal-soal Akuntansi yang saya kerjakan				

21	Saya mudah terpengaruh apabila teman memiliki jawaban yang berbeda dengan jawaban saya				
22	Saya senang apabila diberi tugas oleh guru				
23	Saya tidak pernah mencoba mengerjakan latihan soal yang ada di buku				
24	Saya mengerjakan soal dan tugas dari guru di rumah				

-Terima Kasih dan Sukses Belajar-

Lampiran 2

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Guru menjelaskan materi Jurnal Penyesuaian menggunakan media presentasi *Powtoon*.



2. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai jurnal penyesuaian.
3. Setelah penyampaian materi menggunakan *Powtoon* selesai, guru membagi siswa menjadi 8 (delapan) kelompok yang terdiri dari 4 (empat) orang siswa dalam satu kelompok.
4. Setelah penyampaian materi selesai, guru menjelaskan skema dan aturan permainan kuis ToF (*True or False*).



5. Guru memberikan soal kuis ToF (*True or False*) kepada siswa masih menggunakan *Powtoon* untuk dijawab. Kelompok diminta menentukan apakah pernyataan yang diberikan oleh peneliti adalah pernyataan benar (*true*) atau (*false*). Berikut adalah soal-soal dalam kuis:
- a. Level 1: Jurnal Penyesuaian dibuat pada awal periode.
 - b. Level 2: Jurnal penyesuaian=*auditing entries*.
 - c. Level 3: Jurnal Penyesuaian untuk menyesuaikan saldo perkiraan.
 - d. Level 4: Jurnal Penyesuaian dibuat di buku jurnal umum.
 - e. Level 5: Jurnal Penyesuaian untuk menyesuaikan saldo yang sebenarnya.
 - f. Level 6: Jurnal Penyesuaian menyembunyikan kesalahan pencatatan saldo.
 - g. Level 7: Jurnal Penyesuaian hanya dibutuhkan perusahaan dagang.
 - h. Level 8: Jurnal Penyesuaian mencocokkan dan memutakhirkan data.
 - i. Level 9: Jurnal Penyesuaian mengoreksi akun riil saja.
 - j. Level 10: Jurnal penyesuaian mengoreksi akun riil dan akun nominal yang sudah benar.

Apabila terdapat kesamaan skor, untuk menentukan pemenang maka peserta akan diberikan soal tambahan yang sudah disiapkan.

6. Level kesulitan soal bertambah seiring bertambahnya nomor soal. Semakin besar nomor soal, tingkat pengecoh soal semakin membutuhkan konsentrasi yang lebih dibandingkan nomor soal sebelumnya.
7. Satu kelompok diberikan hak untuk menjawab apabila paling cepat mengangkat tangan.
8. Kelompok yang paling cepat mengangkat tangan akan diberikan waktu 5 maksimal 10 detik untuk menjawab.
9. Kelompok yang berhasil menjawab akan diberikan 1 poin dan dicatat di papan skor (papan tulis).
10. Kelompok yang mengumpulkan skor paling tinggi akan diberikan hadiah (*reward*) di akhir pembelajaran.

Lampiran 3

SURAT IJIN PENELITIAN



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 7 Maret 2018

Nomor : 070 / 2563
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK N 1 tempel

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/2517/Kesbangpol/2018 tanggal 2 Maret 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Intan Primaniar Mumpuni
NIM : 14803241042
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI POWTOON DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 1 SMK N 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2017/2018
Tempat : SMK N 1 tempel
Waktu : 5 Maret 2018 s.d 31 Maret 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi

Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP.19660530.198602.1.002

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SMKN 1 Tempel
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Dasar Akuntansi
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 2 jam @ 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleransi, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebaai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 :Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktal, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif

dan kreatif dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pembukuan Jurnal Penyesuaian	Pertemuan 1 1. Mampu menjelaskan pengertian Jurnal Penyesuaian 2. Mampu menjelaskan fungsi Jurnal Penyesuaian

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Jurnal Penyesuaian dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi Jurnal Penyesuaian

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Jurnal Penyesuaian
2. Fungsi Jurnal Penyesuaian

E. Metode Pembelajaran

- Metode : Kooperatif, Diskusi dan Kuis (*games*)
- Model : *Student Fasilitator and Explain, group discussion*

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : *Powtoon* dan lembar materi
2. Alat : Laptop, LCD, *White Board*, Spidol
3. Sumber belajar :
 - a. Hendy Soemantri. 2004. *Memahami Siklus Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.

- b. Dwi Harti. 2008. *Modul Akuntansi IB untuk SMK dan MAK*. Jakarta : Penerbit Erlangga

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Guru	Siswa	
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi 2. Guru mengkondisikan kelas sesuai karakteristik siswa 3. Guru menyampaikan kompetensi dan indikator yang harus dicapai 4. Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari 5. Guru memberi pengantar awal mengenai materi yang disampaikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam dan merespon pada saat presensi 2. Mendengarkan motivasi dan apersepsi dari guru 	10 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kerangka materi pertemuan pertama yang dijelaskan melalui <i>Powtoon</i>. 2. Siswa memperoleh materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis. 3. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membentuk 8 kelompok yang terdiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan kerangka materi yang disampaikan melalui <i>Powtoon</i>. 2. Siswa mendengarkan materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis. 3. Siswa melaksanakan instruksi guru dengan bergabung ke kelompok masing- 	110 menit

	<p>dari 4 orang siswa setiap kelompok.</p> <p>4. Siswa memperoleh materi mengenai Pengertian Jurnal Penyesuaian dan Fungsi Jurnal Penyesuaian yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis.</p> <p>5. Siswa diberi petunjuk dan aturan main kuis ToF (<i>True or False</i>)</p> <p>6. Pelaksanaan Kuis ToF oleh guru.</p> <p>Elaborasi</p> <p>1. Guru mengamati dan memandu jalannya pembelajaran.</p> <p>2. Guru mencatat skor yang diperoleh kelompok yang berhasil menjawab di papan skor.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru mengumumkan hasil akhir pencatatan skor yang sudah dicatat di papan.</p> <p>2. Guru mengevaluasi hasil diskusi siswa dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang kurang paham.</p> <p>3. Guru memberikan arahan untuk peserta didik dalam</p>	<p>masing yang telah dibentuk.</p> <p>4. Siswa mendengarkan materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> mengenai Pengertian Jurnal Penyesuaian dan Fungsi Jurnal Penyesuaian sebelum mereka memulai Kuis.</p> <p>5. Siswa mendengarkan petunjuk dan aturan main kuis ToF dari peneliti.</p> <p>6. Kelompok mengikuti kuis ToF dan mengumpulkan poin.</p> <p>1. Kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan akan diberikan kesempatan untuk menjawab soal kuis.</p> <p>2. Kelompok menjawab soal yang ditampilkan guru melalui <i>Powtoon</i>.</p> <p>1. Kelompok yang mengumpulkan poin paling tinggi akan menerima hadiah (<i>reward</i>) dari guru.</p> <p>2. Siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru terkait materi yang sudah dipelajari.</p> <p>3. Peserta didik menyimpulkan</p>	
--	--	--	--

	membuat kesimpulan dari pembelajaran.	pembelajaran dengan arahan guru.	
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya. 2. Menutup pelajaran dengan berdoa dan memberi salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Siswa memperhatikan penjelasan guru. 2 Berdoa dengan khidmat dan menjawab salam guru. 	15 menit

H. Penilaian

- Jenis penilaian : Kuis
- Bentuk penilaian : Diskusi kelompok
- Kisi-kisi soal :

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan	Bentuk Instrumen
1	Kognitif Mengetahui pengertian, fungsi, Jurnal Penyesuaian	Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi Jurnal Penyesuaian	<i>Powtoon</i>
2	Psikomotorik Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian	Setelah berdiskusi siswa mampu mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian	<i>Powtoon</i>
3	Afektif Kreatif, inovatif, dan rasa ingin tahu	Dalam proses KBM siswa dapat berperilaku kreatif, inovatif dan rasa ingin tahu dalam setiap diskusi	Lembar pengamatan Sikap

Yogyakarta, Maret 2018

Lampiran 5

Materi Siklus I

A. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) merupakan jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan ke saldo yang sebenarnya sampai akhir periode Akuntansi, atau jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan perkiraan-perkiraan yang ada dalam suatu perusahaan sehingga perkiraan-perkiraan tersebut dapat menunjukkan data keuangan yang sebenarnya. Jurnal Penyesuaian dibuat dalam buku jurnal umum, diperlukan untuk menunjukkan saldo yang tidak seharusnya.

B. Fungsi dan Tujuan Jurnal Penyesuaian

Fungsi dari Jurnal Penyesuaian adalah untuk mencocokkan dan memutakhirkan data yang terjadi sehingga saldo rekening yang dicantumkan pada laporan keuangan sudah benar. Tujuan dari adanya Jurnal Penyesuaian adalah :

1. Agar pada akhir periode, akun riil, yaitu harta, kewajiban dan modal menunjukkan keadaan yang sebenarnya.
2. Agar akun-akun nominal yaitu, akun pendapatan dan beban dapat diakui dalam suatu periode dan menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

Lampiran 6

DAFTAR PEMBAGIAN KELOMPOK SIKLUS I

KELOMPOK	NAMA
1	Amanda Egi A
	Dita Nur Sabrina
	Echa Jessica Putri
	Kurnia Sari
2	Anggita Dwi C
	Fajarini Idha S
	Lailatun Hinayah
	Laras Siti Nurhayati
3	Ani Nur Velani
	Febriana Mega Utami
	Linda Tri Astuti
	Meysa Nabila
4	Asri Nur Fidyawati
	Findiana Tri S
	Mia Rahmawati
	Nina Annisa
5	Desinta Ramadha A.S
	Fylma Cantik
	Novitasari Putri I
	Putri Nevasasa K
6	Desy Savitri
	Indah Septiana
	Rani Dea Astuti
	Uzzatul Qarinah
7	Indrayani
	Iswati
	Wulan Fitri Rahayu
	Yuliana Riska Savitri
8	Juli Rahmawati
	Karen Aida A
	Riska Septiyani
	Zeni Puspita Sari

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SMKN 1 Tempel
Kompetensi Keahlian	: Akuntansi
Mata Pelajaran	: Dasar Akuntansi
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 2 jam @ 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, gotong royong, kerjasama, toleransi, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktal, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pembukuan Jurnal Penyesuaian	Pertemuan 2 1. Mampu mengidentifikasi akun yang memerlukan penyesuaian. 2. Mampu mencatat penyesuaian dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi akun yang memerlukan penyesuaian
2. Siswa mampu mencatat penyesuaian dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Akun-akun yang memerlukan penyesuaian
2. Pencatatan Jurnal Penyesuaian

E. Metode Pembelajaran

- Metode : Kooperatif, Diskusi dan Kuis (*games*)
- Model : *Student Fasilitator and Explain, group discussion*

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : *Powtoon* dan lembar materi
2. Alat : Laptop, LCD, *White Board*, Spidol
3. Sumber belajar :
 - a. Hendy Soemantri. 2004. *Memahami Siklus Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
 - _____ . 2011. *Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
 - b. Dwi Harti. 2008. *Modul Akuntansi IB untuk SMK dan MAK*. Jakarta : Penerbit Erlangga

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembelajaran Siklus 2

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Guru	Siswa	
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa dan presensi 2. Guru mengkondisikan kelas sesuai karakteristik siswa 3. Guru menyampaikan kompetensi dan indikator yang harus dicapai 4. Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan tentang materi yang dipelajari 5. Guru memberi pengantar awal mengenai materi yang disampaikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam dan merespon pada saat presensi 2. Mendengarkan motivasi dan apersepsi dari guru 	10 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kerangka materi pertemuan pertama yang dijelaskan melalui <i>Powtoon</i>. 2. Siswa memperoleh materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis 3. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membentuk 8 kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa setiap kelompok. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan kerangka materi yang disampaikan melalui <i>Powtoon</i>. 2. Siswa mendengarkan materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis 3. Siswa melaksanakan instruksi guru dengan bergabung ke kelompok masing-masing yang telah dibentuk. 	65 menit

	<p>4. Siswa memperoleh materi mengenai akun-akun yang perlu disesuaikan dalam Jurnal Penyesuaian dan mencatat Jurnal Penyesuaian yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> sebelum mereka memulai Kuis</p> <p>5. Siswa diberi petunjuk dan aturan main kuis ToF (<i>True or False</i>)</p> <p>6. Pelaksanaan Kuis ToF oleh guru</p> <p>Elaborasi</p> <p>1. Guru mengamati dan memandu jalannya pembelajaran.</p> <p>2. Guru mencatat skor yang diperoleh kelompok yang berhasil menjawab di papan skor.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru mengumumkan hasil akhir pencatatan skor yang sudah dicatat di papan</p>	<p>4. Siswa mendengarkan materi yang dipresentasikan melalui <i>Powtoon</i> mengenai akun-akun yang perlu disesuaikan dalam Jurnal Penyesuaian dan mencatat Jurnal Penyesuaian sebelum mereka memulai Kuis</p> <p>5. Siswa mendengarkan petunjuk dan aturan main kuis ToF dari peneliti</p> <p>6. Kelompok mengikuti kuis ToF dan mengumpulkan poin</p> <p>1. Kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan akan diberikan kesempatan untuk menjawab soal kuis.</p> <p>2. Kelompok menjawab soal yang ditampilkan guru melalui <i>Powtoon</i>.</p> <p>1. Kelompok yang mengumpulkan poin paling tinggi akan</p>	
--	--	--	--

	<p>2. Guru mengevaluasi hasil diskusi siswa dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang kurang paham</p> <p>3. Guru memberikan arahan untuk peserta didik dalam membuat kesimpulan dari pembelajaran.</p>	<p>menerima hadiah (<i>reward</i>) dari guru.</p> <p>2 Siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru terkait materi yang sudah dipelajari</p> <p>3 Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan arahan guru.</p>	
Akhir	<p>1 Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya.</p> <p>2 Menutup pelajaran dengan berdoa dan memberi salam.</p>	<p>1 Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>2 Berdoa dengan khidmat dan menjawab salam guru.</p>	15 menit

H. Penilaian

- a. Jenis penilaian : Kuis
- b. Bentuk penilaian : Diskusi kelompok

c. Kisi-kisi soal :

No	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan	Bentuk Instrumen
1	Kognitif Mengetahui pengertian, fungsi, Jurnal Penyesuaian	Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi Jurnal Penyesuaian	<i>Powtoon</i>
2	Psikomotorik Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian	Setelah berdiskusi siswa mampu mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian	<i>Powtoon</i>
3	Afektif Kreatif, inovatif, dan rasa ingin tahu	Dalam proses KBM siswa dapat berperilaku kreatif, inovatif dan rasa ingin tahu dalam setiap diskusi	Lembar pengamatan Sikap

Yogyakarta, Maret 2018

Lampiran 8

MATERI SIKLUS II

1. Identifikasi akun yang memerlukan penyesuaian dan cara mencatatnya

Jurnal Penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan ke saldo yang sebenarnya sebelum penyusunan laporan keuangan sehingga saldo-saldo akun riil dan akun nominal menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

Akun-akun Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang pada dasarnya sama dengan Jurnal Penyesuaian perusahaan jasa, yaitu meliputi:

1. Perlengkapan
2. Beban dibayar di muka
3. Pendapatan diterima di muka
4. Beban yang akan dibayar
5. Pendapatan yang akan diterima
6. Penyusutan aktiva tetap

Adapun penyesuaian yang perlu ditambahkan dalam Jurnal Penyesuaian perusahaan dagang adalah akun persediaan barang dagang. Pencatatan penyesuaian persediaan barang dagang dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. Metode Ikhtisar Laba Rugi

a. Persediaan barang dagangan awal

Ikhtisar Laba Rugi Rp xxx

Persediaan barang dagang awal Rp xxx
(sejumlah persediaan awal)

b. Persediaan barang dagang akhir

Dijurnal:

Persediaan barang dagang akhir Rp xxx

Ikhtisar Laba Rugi Rp xxx

2. Metode Harga Pokok Penjualan

a. Persediaan barang dagang awal

Jurnal Penyesuaian:

Harga pokok penjualan Rp xxx

Persediaan barang dagang awal Rp xxx
(sejumlah persediaan barang dagang awal)

b. Pembelian

Jurnal penyesuaian:

Harga pokok penjualan Rp xxx

Pembelian Rp xxx
(sejumlah pembelian)

c. Beban Angkut Pembelian

Jurnal penyesuaian:

Harga pokok penjualan	Rp xxx	
Baban angkut penjualan		Rp xxx
(sejumlah beban angkut penjualan)		
d. Retur pembelian dan pengurangan harga		
Jurnal penyesuaian:		
Retur pembelian & PH	Rp xxx	
Harga pokok penjualan		Rp xxx
(Sejumlah retur pembelian)		
e. Potongan pembelian		
Jurnal penyesuaiannya :		
Potongan pembelian	Rp xxx	
Harga pokok penjualan		Rp xxx
(sejumlah potongan penjualan)		
f. Persediaan barang dagang akhir		
Jurnal penyesuaiannya:		
Persediaan barang dagang akhir	Rp xxx	
Harga pokok penjualan		Rp xxx
(sejumlah persediaan barang dagang akhir)		

Lampiran 9

DAFTAR PEMBAGIAN KELOMPOK SIKLUS II

KELOMPOK	NAMA
1	Amanda Egi A
	Dita Nur Sabrina
	Echa Jessica Putri
	Kurnia Sari
2	Anggita Dwi C
	Fajarini Idha S
	Lailatun Hinayah
	Laras Siti Nurhayati
3	Ani Nur Velani
	Febriana Mega Utami
	Linda Tri Astuti
	Meysa Nabila
4	Asri Nur Fidyawati
	Findiana Tri S
	Mia Rahmawati
	Nina Annisa
5	Desinta Ramadha A.S
	Fylma Cantik
	Novitasari Putri I
	Putri Nevasasa K
6	Desy Savitri
	Indah Septiana
	Rani Dea Astuti
	Uzzatul Qarinah
7	Indrayani
	Iswati
	Wulan Fitri Rahayu
	Yuliana Riska Savitri
8	Juli Rahmawati
	Karen Aida A
	Riska Septiyani
	Zeni Puspita Sari

Lampiran 10

**HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBUKUAN JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X
AKUNTANSI 1 SIKLUS I**

No	Pernyataan																								TOTAL	SKOR
	1	4	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	4	1	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	78	81,25%
2	3	3	2	2	1	2	4	2	4	2	2	3	1	2	3	2	2	4	3	1	4	4	4	3	63	65,63%
3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	77	80,21%
4	1	3	3	4	2	2	4	3	4	3	1	3	2	2	4	2	3	2	3	1	3	3	3	2	63	65,63%
5	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	73	76,04%
6	2	3	3	4	2	3	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	3	1	3	3	4	4	2	2	72	75,00%
7	2	4	3	4	1	4	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	2	2	73	76,04%
8	3	4	4	3	1	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	76	79,17%
9	2	4	4	4	2	4	4	1	2	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	4	4	3	74	77,08%
10	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	2	3	4	4	74	77,08%
11	3	4	1	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	74	77,08%
12	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	2	4	3	76	79,17%
13	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	72	75,00%
14	4	3	1	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	71	73,96%
15	2	3	4	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	70	72,92%
16	2	3	4	2	3	4	4	3	1	4	2	3	3	4	2	3	2	1	4	3	4	4	3	4	72	75,00%
17	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	78	81,25%
18	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	3	2	4	4	3	2	2	3	4	2	2	3	3	4	72	75,00%
19	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	74	77,08%
20	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	76	79,17%
21	2	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	74	77,08%
22	3	3	4	4	3	3	1	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	4	67	69,79%
23	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	76	79,17%

24	3	3	4	4	1	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	2	4	3	74	77,08%
25	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	2	4	2	3	3	4	3	2	3	4	4	76	79,17%
26	2	4	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	70	72,92%
27	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	78	81,25%
28	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	2	2	2	2	3	1	3	4	4	4	3	2	4	2	71	73,96%
29	2	4	4	3	4	2	3	3	3	4	2	3	1	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	4	71	73,96%
30	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	4	4	2	4	3	4	3	79	82,29%
31	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	74	77,08%
32	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	73	76,04%
Σ	84	109	109	97	86	91	112	96	111	105	82	89	111	91	109	84	89	90	108	80	99	101	111	97	2341	2438,54%
%	65,63%	85,16%	85,16%	75,78%	67,19%	71,09%	87,50%	75,00%	86,72%	82,03%	64,06%	69,53%	86,72%	71,09%	85,16%	65,63%	69,53%	70,31%	84,38%	62,50%	77,34%	78,91%	86,72%	75,78%	2438,54%	76,20%

Perhitungan:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2341}{4 \times 32 \times 24} \times 100\%$$

$$= \frac{2341}{3072} \times 100\%$$

$$= 76,20\%$$

Keterangan :

1. Σ = Total skor seluruh siswa dalam satu indikator
2. % = Persentase rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata dari seluruh rata-rata setiap individu
3. Skor = Rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata keaktifan setiap siswa
4. Total = Jumlah seluruh nilai dari setiap siswa

Lampiran 11

**HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBUKUAN JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X
AKUNTANSI 1 SIKLUS II**

No	Pernyataan																								TOTAL	SKOR
	1	4	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	3	82	85,42%
2	4	3	2	4	1	2	4	2	4	2	2	3	1	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	72	75,00%
3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	83	86,46%
4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	1	3	2	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	72	75,00%
5	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	4	3	2	73	76,04%
6	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	2	3	1	3	4	4	4	2	2	76	79,17%
7	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	2	82	85,42%
8	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	2	84	87,50%
9	3	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	4	4	4	3	81	84,38%
10	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	81	84,38%
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	82	85,42%
12	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	83	86,46%
13	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	81	84,38%
14	4	4	1	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	77	80,21%
15	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	76	79,17%
16	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	82	85,42%
17	4	3	4	2	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	78	81,25%
18	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	4	81	84,38%
19	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	82	85,42%
20	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	81	84,38%
21	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	4	83	86,46%
22	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	4	4	78	81,25%
23	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	83	86,46%

24	3	3	4	4	1	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	2	2	4	3	76	79,17%
25	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	2	3	3	4	3	2	4	4	4	82	85,42%
26	3	4	4	2	3	2	4	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	77	80,21%
27	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	82	85,42%
28	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	2	2	2	3	1	3	4	4	4	4	2	4	4	76	79,17%
29	4	4	4	3	4	2	3	3	2	4	2	3	1	3	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	74	77,08%
30	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	2	4	2	2	4	4	4	4	3	4	4	81	84,38%
31	4	4	4	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	78	81,25%
32	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	77	80,21%
Σ	111	114	112	104	97	98	116	103	113	109	99	101	113	100	111	102	101	95	109	108	104	104	111	101	2536	2641,67%
%	86,72%	89,06%	87,50%	81,25%	75,78%	76,56%	90,63%	80,47%	88,28%	85,16%	77,34%	78,91%	88,28%	78,13%	86,72%	79,69%	78,91%	74,22%	85,16%	84,38%	81,25%	81,25%	86,72%	78,91%	2641,67%	82,55%

Perhitungan:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2536}{4 \times 32 \times 24} \times 100\%$$

$$= \frac{2536}{3072} \times 100\%$$

$$= 82,55\%$$

Keterangan :

1. Σ = Total skor seluruh siswa dalam satu indikator
2. % = Persentase rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata dari seluruh rata-rata setiap individu
3. Skor = Rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata keaktifan setiap siswa
4. Total = Jumlah seluruh nilai dari setiap siswa

Lampiran 12

**HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBUKUAN JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X
AKUNTANSI 2 SIKLUS I**

No	Pernyataan																								TOTAL	SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	2	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	2	1	3	2	4	3	69	71,88%
2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	3	1	3	4	2	3	60	62,50%
3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	2	3	2	4	3	2	2	3	4	3	1	3	2	2	2	64	66,67%
4	2	3	2	4	3	3	3	3	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	60	62,50%
5	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	64	66,67%
6	2	3	3	4	1	3	4	2	3	2	2	1	4	2	3	2	3	1	2	2	2	4	2	2	59	61,46%
7	2	4	3	4	1	3	2	2	3	3	1	1	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	60	62,50%
8	1	4	4	3	3	2	2	3	3	4	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	64	66,67%
9	2	4	3	4	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	1	4	3	66	68,75%
10	3	4	4	2	2	1	2	3	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	1	3	4	4	68	70,83%
11	2	4	1	3	3	1	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	1	2	3	3	60	62,50%
12	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	2	3	4	4	4	1	2	2	3	67	69,79%
13	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4	4	1	2	2	3	61	63,54%
14	3	3	3	2	3	4	1	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	66	68,75%
15	2	2	4	3	3	3	4	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	4	3	2	66	68,75%
16	2	2	3	2	2	2	3	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	1	4	3	2	3	3	2	62	64,58%
17	3	3	3	2	2	2	4	2	3	2	3	3	4	4	3	2	4	3	4	2	3	3	4	4	72	75,00%
18	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	2	69	71,88%
19	2	3	4	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	66	68,75%
20	3	4	3	1	1	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	71	73,96%
21	2	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	73	76,04%
22	3	3	2	1	3	2	3	1	3	4	2	2	4	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	65	67,71%
23	3	3	2	1	3	2	3	1	3	3	2	3	4	1	2	2	3	3	3	2	4	2	4	2	61	63,54%

24	3	4	4	1	3	2	3	1	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	65	67,71%
25	2	2	2	3	2	4	3	2	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	2	2	4	2	63	65,63%
26	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	2	3	4	2	4	3	66	68,75%
27	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	4	2	3	3	3	3	4	1	3	1	4	3	58	60,42%
28	1	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	2	3	4	2	1	3	1	4	2	65	67,71%
29	1	2	2	3	4	2	1	3	3	2	2	3	4	3	3	2	1	3	2	1	2	2	3	4	58	60,42%
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	4	1	3	2	3	3	59	61,46%
31	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	4	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	54	56,25%
32	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	66	68,75%
Σ	69	97	96	78	75	82	88	75	84	86	82	75	109	83	90	78	91	90	96	78	80	80	98	87	2047	2132,29%
%	53,91%	75,78%	75,00%	60,94%	58,59%	64,06%	68,75%	58,59%	65,63%	67,19%	64,06%	58,59%	85,16%	64,84%	70,31%	60,94%	71,09%	70,31%	75,00%	60,94%	62,50%	62,50%	76,56%	67,97%	2132,29%	66,63%

Perhitungan:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2047}{4 \times 32 \times 24} \times 100\%$$

$$= \frac{2047}{3072} \times 100\%$$

$$= 66,63\%$$

Keterangan :

1. Σ = Total skor seluruh siswa dalam satu indikator
2. % = Persentase rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata dari seluruh rata-rata setiap individu
3. Skor = Rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata keaktifan setiap siswa
4. Total = Jumlah seluruh nilai dari setiap siswa

Lampiran 13

**HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBUKUAN JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X
AKUNTANSI 2 SIKLUS II**

No	Pernyataan																								TOTAL	SKOR	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	1	3	3	4	3	76	79,17%	
2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	70	72,92%	
3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	1	4	2	3	3	70	72,92%
4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	4	4	2	2	3	3	2	2	66	68,75%
5	2	3	1	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	70	72,92%
6	2	2	1	4	2	3	4	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	1	3	2	2	4	2	2	2	61	63,54%
7	2	4	3	3	2	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	63	65,63%
8	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	59	61,46%	
9	2	4	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	69	71,88%	
10	3	4	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	70	72,92%	
11	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	4	3	3	1	2	4	3	64	66,67%	
12	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	4	2	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	68	70,83%	
13	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4	4	1	2	2	3	61	63,54%	
14	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	69	71,88%	
15	3	3	4	3	3	3	4	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	66	68,75%	
16	2	3	3	1	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	1	4	3	2	3	3	2	64	66,67%	
17	3	3	1	1	2	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	69	71,88%	
18	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	69	71,88%	
19	2	3	4	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	70	72,92%	
20	3	4	2	1	2	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	72	75,00%	
21	2	2	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	70	72,92%	
22	3	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	2	65	67,71%	
23	3	3	2	1	3	2	3	1	3	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	2	4	2	3	2	63	65,63%	

24	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	63	65,63%
25	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	4	2	2	2	4	2	62	64,58%
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	2	3	3	4	3	2	3	4	2	4	3	63	65,63%
27	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	3	3	4	1	2	1	4	3	58	60,42%
28	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	3	4	2	3	3	1	4	2	64	66,67%
29	2	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	3	2	1	3	3	3	4	63	65,63%
30	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	60	62,50%
31	1	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	4	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	56	58,33%
32	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	2	72	75,00%
Σ	75	88	70	79	80	89	88	80	89	92	90	83	112	84	87	79	95	98	100	86	87	83	100	91	2105	2192,71%
%	58,59%	68,75%	54,69%	61,72%	62,50%	69,53%	68,75%	62,50%	69,53%	71,88%	70,31%	64,84%	87,50%	65,63%	67,97%	61,72%	74,22%	76,56%	78,13%	67,19%	67,97%	64,84%	78,13%	71,09%	2192,71%	68,52%

Perhitungan:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{skor hasil motivasi siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2105}{8 \times 32 \times 24} \times 100\%$$

$$= \frac{2105}{3072} \times 100\%$$

$$= 68,52\%$$

Keterangan :

1. Σ = Total skor seluruh siswa dalam satu indikator
2. % = Persentase rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata dari seluruh rata-rata setiap individu
3. Skor = Rata-rata dari setiap indikator atau rata-rata keaktifan setiap siswa
4. Total = Jumlah seluruh nilai dari setiap siswa

Lampiran 14

DOKUMENTASI FOTO



Penjelasan materi oleh guru



Pengadaan kuis TOF (*True or False*)



Pemberian hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi



Pengisian angket Motivasi Belajar dalam Pembukuan Jurnal Penyesuaian Siswa