

## **Game-Based Learning: Can it Motivate Accounting Students?**

Imassella Fitria Kurniawati\*, Endang Rahayu, Adelin Fidilia Br. Karo  
Universitas Negeri Malang

[\\*imassella.fitria.2004216@students.um.ac.id](mailto:*imassella.fitria.2004216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis *game* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari 6 siswa kelas X jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Turen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan berbasis *game*. Rata-rata jawaban menyebutkan karena pembelajaran berbasis *game* ini memiliki karakter tersendiri yaitu seru dan menyenangkan. Selain itu juga membuat suasana belajar menjadi santai tapi tetap serius, dimana hal ini menjadikan siswa tidak tertekan dalam belajar. Secara praktisi, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *game*, sebagai upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi dan meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan tujuan dan sasaran poin 4 SDGs.

**Kata Kunci:** Pembelajaran berbasis *game*, motivasi belajar, siswa akuntansi, SDGs..

### **Abstract**

*This study aims to determine whether game-based learning can motivate students in learning accounting. This research use descriptive qualitative approach. The data source used is primary data obtained from 6 class X students majoring in Accounting at SMK Negeri 1 Turen. Data collection techniques in this study used observation and interviews. Based on the results of data analysis it is known that students can be more motivated in learning when learning is done based on games. The average answer stated that this game-based learning has its own character, which is exciting and fun. Besides that, it also makes the learning atmosphere relaxed but still serious, which makes students not stressed in learning. From a practical point of view, this research can be used as a reference for teachers in implementing game-based learning, as an effort to increase student motivation in learning accounting and improve the quality of education in accordance with the goals and objectives of point 4 of the SDGs.*

**Keywords:** Game-based learning, learning motivation, accounting students, SDGs.

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan *game* semakin populer di dunia Pendidikan, *game* dianggap sebagai alat pembelajaran yang menarik karena kemampuannya dalam melibatkan peserta didik dan menarik perhatian (Touati & Baek, 2018). Istilah bermain untuk belajar bukanlah sesuatu yang baru di dunia Pendidikan (Beyens et al., 2019). *Game* di sektor Pendidikan semakin populer dikarenakan sebagai salah satu cara untuk mendukung pembelajaran (Yang & Chen, 2010). Pada saat terlibat dalam pembelajaran berbasis *game*, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka. Selain itu, pengalaman pembelajaran berbasis *game* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memenuhi kepuasan mereka dan merasakan pencapaian yang diinginkan dalam belajar.

Pembelajaran berbasis *game* menggunakan media *game* untuk mempromosikan pelajaran. Pada pembelajaran berbasis *game* ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang positif dan efektif melalui permainan (Sugahara & Lau, 2019). Pembelajaran berbasis permainan diketahui memiliki manfaat terhadap peningkatan motivasi belajar (Yang et al., 2012). Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik,

sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan pendidikan ini mengacu pada pencapaian terhadap tujuan dan sasaran dalam 17 poin SDGs, terutama untuk mewujudkan pendidikan berkualitas dalam mendukung SDGs 2030.

Penelitian terdahulu hanya meneliti hubungan kepuasan atau kenikmatan dengan pembelajaran berbasis *game*, padahal di sisi lain motivasi belajar peserta didik juga memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis *game* (Hamid et al., 2022). Selain itu, penelitian sebelumnya kurang berfokus pada pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu melalui penelitian ini peneliti ingin mengkaji kembali topik ini dengan memfokuskan pada motivasi peserta didik dalam pembelajaran akuntansi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis *game* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Secara teoritis, penelitian ini digunakan untuk menambah pengetahuan di bidang pendidikan program keahlian akuntansi, khususnya dalam penerapan pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran akuntansi. Secara praktisi, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *game*, sebagai upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi dan meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan tujuan dan sasaran poin 4 SDGs. Bagi mahasiswa dan peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai sarana menambah informasi dan pengetahuan terkait pembelajaran berbasis *game* dan hubungannya dengan motivasi belajar siswa.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Teori Motivasi dalam Pembelajaran Berbasis *Game***

Teori yang sering digunakan dalam motivasi dalam pembelajaran berbasis *game* adalah pengalaman mengalir (misalnya Chen & Hwang, 2015; Franciosi, 2011; Kiili, Lainema, de Freutas, & Arnab, 2014; Su & Hsaio, 2015) dan evaluasi kognitif teori yang didalamnya melibatkan motivasi intrinsik. Pengalaman mengalir adalah keadaan yang kompleks dari keterlibatan kognitif dalam suatu tugas, dimana peserta didik tidak terpengaruh oleh pikiran atau emosi yang tidak terkait dengan tugas tersebut.

Teori evaluasi kognitif dari Ryan dan Deci mengelompokkan motivasi menjadi dua jenis yaitu pertama motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. “Konsep motivasi intrinsik (IM) mengacu pada perilaku yang dilakukan karena minat dan kesenangan. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik (EM) berkaitan dengan perilaku yang dilakukan untuk mencapai hasil kontingen” (Vallerand & Ratelle, 2002, hal. 37). Teori pengalaman mengalir dan teori evaluasi kognitif sesuai dengan penelitian ini karena di dalam proses pembelajaran diperlukan atau dibutuhkan motivasi dari peserta didik.

### **Pembelajaran Berbasis *Game***

Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik menjadi salah satu faktor utama dalam proses belajar mengajar (Syawaluddin et al., 2020). Pembelajaran berbasis *game* diartikan sebagai bidang studi umum mengenai penggunaan *game* yang dibuat atau dirancang untuk proses pembelajaran khususnya untuk menunjang hasil belajar peserta didik (Reinhardt & Sykes, n.d.). Selain untuk proses pembelajaran, menurut (Hou et al., 2022).

Pembelajaran berbasis *game* dibuat dengan tujuan untuk kepuasan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis *game* merupakan pembelajaran yang melibatkan bagian-bagian *game*, gagasan *game* maupun prosedur *game* dalam situasi non-*game* yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran (Hartt, Hosseini, and Mostafapour 2020). Kegiatan

pembelajaran yang melibatkan *game* didalamnya dituntut untuk menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (James & Nerantzi, n.d.).

### **Motivasi Belajar**

Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi media atau alat untuk meningkatkan motivasi siswa. Motivasi menjadi salah satu elemen yang sangat dibutuhkan karena mampu menumbuhkan dan memelihara sikap konstruktif untuk mencapai tujuan bersama (Hancock, 2004). Beberapa penelitian mengemukakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan menghasilkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik daripada metode yang tidak berbasis permainan (Hwang et al., 2017; Liu & Chu, 2010; Tüzün et al., 2009). Pintrich & A (2015) berpendapat bahwa motivasi mencakup tiga elemen utama yakni: elemen nilai (orientasi tujuan intrinsik dan ekstrinsik, dan nilai tugas); elemen self-efficacy (perspektif kontrol, persepsi individu untuk pembelajaran dan kinerja); dan unsur keefektifan (test anxiety). Orientasi tujuan intrinsik mengacu pada kesediaan siswa untuk terlibat dalam penugasan atau tidak, berdasarkan kesulitan tugas, kemampuan siswa, dan rasa ingin tahu yang dimiliki. Orientasi tujuan ekstrinsik mengacu pada siswa apakah ingin berpartisipasi dalam penugasan berdasarkan penilaian, insentif, ataupun kinerja. Nilai tugas mengacu pada hal yang membuat siswa berpikir tentang daya tarik, pentingnya dan kegunaan tugas tersebut. Self-Efficacy berkaitan dengan ekspektasi siswa terhadap hasil yang mungkin didapatkan dari usaha belajar mereka. “Anxiety” merupakan pikiran negatif dan gairah fisiologis siswa yang dapat mengganggu kinerja (Tran, 2019).

### **Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Uno (2011:23) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, yaitu peserta didik yang memiliki keinginan berhasil dalam pembelajaran sehingga dalam belajar peserta didik mempunyai keinginan belajar sendiri tanpa dorongan dari pihak lain.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yaitu peserta didik yang memiliki semangat yang besar dalam mencapai tujuan belajar mereka.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, yaitu peserta didik memiliki harapan dan cita-cita yang jelas sehingga selalu memenuhi kebutuhan belajarnya.
4. Adanya penghargaan dalam belajar, yaitu apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan maka siswa tersebut akan mendapat penghargaan dari guru maupun orang tua.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, yaitu dalam proses belajar adanya kegiatan yang menarik perhatian siswa, misalnya *game*.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan baik dan memaksimalkan pembelajarannya, yaitu dalam kegiatan belajar siswa tidak sibuk sendiri dengan teman-temannya, sehingga lingkungan belajar dapat kondusif.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis *game* dapat memotivasi peserta didik dalam belajar khususnya pada pembelajaran Akuntansi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari siswa kelas X jurusan Akuntansi untuk menyingkap pembelajaran berbasis *game* apakah dapat memotivasi siswa dalam belajar Akuntansi atau tidak. Selain itu, temuan ini juga akan mempengaruhi respon siswa terhadap model pembelajaran sebagai dampak dari penerapan suatu

model pembelajaran didalam kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Turen. Jumlah informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 6 orang, yang diantaranya 2 orang dari kelas X Akuntansi 1, 2 orang dari kelas X Akuntansi 2, dan 2 orang dari kelas X Akuntansi 3.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama 4 bulan dengan cara melakukan pengamatan langsung dengan menggunakan alat indra penglihatan dan pendengaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelas X jurusan akuntansi. Disini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melihat dan mengamati 6 orang siswa tersebut sehingga dengan ini peneliti dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Teknik selanjutnya yaitu wawancara, yaitu melakukan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh data utama tentang penelitian. Dalam hal ini wawancara dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran DASPROG (Dasar Program Keahlian) Akuntansi di kelas X jurusan Akuntansi.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring data dari hasil wawancara yang didapatkan sesuai topik penelitian. Selanjutnya untuk mempermudah proses analisis, data disajikan secara sistematis. Terakhir dilakukan kesimpulan yang dilandaskan pada tujuan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan lima indikator motivasi siswa yang dikembangkan dari teori Uno (2010). Adapun indikator-indikator tersebut adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya suatu hal yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

### **Adanya hasrat dan keinginan berhasil**

Adanya hasrat dan keinginan berhasil termasuk ke dalam jenis motivasi intrinsik, yang mana keinginan untuk belajar siswa bersumber dari diri mereka sendiri dan tidak membutuhkan rangsangan dari luar. Siswa yang mempunyai hasrat dan keinginan untuk berhasil akan lebih giat dalam menyelesaikan penugasan yang ditanggungkan kepadanya tanpa menunda-nunda dan sesuai dengan yang diharapkan (Uno, 2010). Dalam hasil wawancara dengan beberapa narasumber, indikator ini ditunjukkan oleh siswa dengan perilaku aktif dan senang dalam belajar, tidak cepat putus asa, tidak cepat puas, dan gigih dalam menghadapi kesulitan. Seperti beberapa contoh dari kutipan transkrip wawancara berikut ini:

*“Kalau saya gak paham sama materi itu tuh saya langsung introspeksi diri bu/refleksi diri, lalu lebih banyak belajar biar bisa dapat nilai yang lebih baik” (Narasumber B)*

*“Iya saya merasa sering dilibatkan seperti diberi kesempatan untuk bertanya, terus kita diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat, dan di akhir pembelajaran kita juga ikut menyimpulkan tentang pembelajaran di hari itu.” (Narasumber D)*

*“Lebih terpacu semangat saya, kemampuan saya, dan daya saing saya karena saya tidak ingin kalah dari orang lain” (Narasumber E)*

*“...saja jadi ingin lebih meningkatkan lagi supaya bisa selalu mendapatkan nilai yang memuaskan dan selalu mempertahankan nilai tersebut” (Narasumber F)*

*“Kalau saya mendapat nilai yang kurang memuaskan ya saya terus mencari kesalahan itu lalu dibenerin dan belajar terus” (Narasumber C)*

### **Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar**

Adanya dorongan dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam usaha dan pencapaian hasil belajar. Pada umumnya, siswa termotivasi untuk belajar salah satunya karena mereka memiliki dorongan dari dalam dirinya atau karena faktor dari luar. Selain itu, adanya kesadaran siswa terkait kebutuhannya dalam belajar juga dapat memicu siswa untuk belajar dengan giat. Dengan kata lain, dengan adanya ketekunan dan terutama didasari adanya dorongan serta kebutuhan, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan usaha maksimal dan berdampak pada hasil belajar yang baik. Berdasarkan hasil wawancara, indikator ini ditunjukkan oleh siswa melalui beberapa perilaku diantaranya: memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, rasa ingin tahu, adanya umpan balik, dan minat dalam belajar. Seperti beberapa contoh dari kutipan transkrip wawancara berikut ini:

*“Saya ingin mempelajari materi akuntansi karena jurusan akuntansi itu sangat diperlukan”*  
(Narasumber E)

*“..untuk mengetahui tentang pembelajaran akuntansi/ bisa dibilang tujuan saya mengikuti proses pembelajaran ini ya untuk memperdalam ilmu atau pengetahuan terkait akuntansi.”* (Narasumber B)

*“Pembelajaran berbasis game ini bisa meningkatkan rasa ingin tahu saya tentang materi itu”* (Narasumber A)

*“Ya kayak yang tadi saya bilang saya suka sekali dan sangat excited kalau dengar mau games gitu. Tidak pernah merasa keberatan karena emang tugasnya sambil bermain jadi menyenangkan.”* (Narasumber C)

*“Saya awal dengar mau ada pembelajaran berbasis game saya kayak excited gitu, buat saya kayak terdengar seru gitu trus setelah terjun ke lapangan benar benar seru. Kalau misal kayak berbasis games itu lebih apa ya bu bisa merefresh pikiran juga dan kelas tidak boring”*  
(Narasumber D)

### **Adanya harapan dan cita-cita masa depan**

Harapan, cita-cita dan aspirasi didefinisikan sebagai tujuan akhir yang ingin dicapai oleh siswa. Tujuan ini digunakan untuk mendorong semangat dan motivasi seseorang dalam proses belajar untuk mencapai target tertentu. Dalam wawancara yang sudah dilakukan, indikator ini ditunjukkan oleh siswa dengan mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran dan tekun dalam belajar. Seperti beberapa contoh dari kutipan transkrip wawancara berikut ini:

*“Ya pernah seperti dalam contoh yang di CP peluang kerja di profesi akuntansi itu kita diberi contoh seperti kesempatan untuk anak smk itu menjadi staf akuntansi bisa menjadi kasir, admin, wirausaha. Dan diberi penugasan saat lulus nanti pengen bekerja jadi apa jadi punya gambaran untuk kedepannya dan bisa memotivasi saya.”* (Narasumber D)

*“Pembelajaran berbasis game ini menurut saya membuat otak saya dan kemauan saya itu lebih bergairah dalam pembelajaran yang berbentuk game daripada penjelasan materi yang monoton seperti itu saja”* (Narasumber E)

### **Adanya suatu hal yang menarik dalam belajar**

Suasana atau kegiatan yang menarik dalam proses belajar dapat membuat minat peserta didik muncul dengan sendirinya tanpa disengaja. Salah satu contoh kegiatan yang menarik dalam pembelajaran adalah game. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar tentunya guru diharapkan dapat menciptakan suasana dan kegiatan yang menarik siswa dalam belajar. Berdasarkan wawancara dengan beberapa narasumber, indikator ini ditunjukkan oleh hal-

hal yang menurut siswa menarik diantaranya yakni model pembelajaran, apresiasi atau pujian, serta mendapatkan prestasi di kelas. Seperti beberapa contoh dari kutipan transkrip wawancara berikut ini:

*“...pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, senengnya dapet terus belajarnya juga dapet. Tidak berat sebelah. Yang pastinya ee seneng..”* (Narasumber F)

*“Ya pembelajaran berbasis game itu sangat seru asik tidak membosankan kayak benar benar buat kita itu santai gitu tidak tertekan tidak membebani jadi kek membuat kita itu terus untuk mau belajar.”* (Narasumber E)

*“Jadi ketika kita mengumpulkan dikoreksi itu dikasih pembetulan terus juga dihasilkan akhirnya itu dikasih apresiasi yang bisa membangun motivasi kita buat belajar lagi”* (Narasumber A)

*“iya saya sering ngerjakan tugas untuk mengejar nilai bagus dan bisa jadi paling unggul di kelas”* (Narasumber C)

*“...guru selalu memuji saya dan teman-teman kalo penugasannya selesai dengan baik”* (Narasumber B)

### **Adanya lingkungan belajar yang kondusif.**

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2011), salah satunya adalah adanya lingkungan belajar yang kondusif. Adanya lingkungan belajar yang kondusif akan membuat peserta didik nyaman dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, indikator ini ditunjukkan oleh siswa yang senang dengan cara guru mengajar dan suasana dalam belajar. Seperti beberapa contoh dari kutipan transkrip wawancara berikut ini:

*“...pembelajaran berbasis permainan ini sangat seru dan biasanya dilakukan berkelompok jadi bisa sharing sama temen-temen”* (Narasumber A)

*“...Ya trus biasanya kan pembelajarannya sering dilakukan aktivitas berkelompok jadi lebih asik dan menumbuhkan semangat dalam belajar”* (Narasumber B)

*“Ya yang kayak gini Bu yang menyenangkan, jadi santai tapi serius gitu jadi lebih nyaman belajarnya”* (Narasumber E)

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan berbasis game. Rata-rata jawaban menyebutkan karena pembelajaran berbasis game ini memiliki karakter tersendiri yaitu seru dan menyenangkan. Selain itu juga membuat suasana belajar menjadi santai tapi tetap serius, dimana hal ini menjadikan siswa tidak tertekan dalam belajar. Hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 1 Turen dimana dalam pembelajarannya berbasis game, jawabannya telah menjelaskan dan mencakup kelima indikator motivasi yang dikembangkan oleh Uno (2010), yang diantaranya yakni: adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya suatu hal yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Hasrat dan keinginan untuk belajar ditunjukkan oleh siswa dengan pernyataan yang menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih aktif dikelas, memiliki daya saing tinggi, berusaha lebih untuk mendapat nilai yang memuaskan, dan jika mendapati kesulitan mereka berusaha untuk meningkatkan belajarnya. Selanjutnya untuk dorongan dan kebutuhan belajar dalam juga memotivasi siswa yang mana disini siswa menyatakan bahwa mereka mengetahui tujuan mereka belajar akuntansi dan masuk di jurusan akuntansi, mereka jadi ingin tahu lebih dalam tentang akuntansi, dan dengan adanya pembelajaran berbasis game menjadi lebih minat dalam belajar. Harapan dan cita-cita dimasa

depan juga telah ditunjukkan oleh siswa melalui usaha mereka dalam mencari serta menghubungkan pembelajaran yang mencerminkan hal-hal yang berkaitan dengan harapan dan cita-cita mereka di masa depan. Hal itu juga yang membuat siswa menjadi lebih tekun dalam belajar. Selanjutnya yakni adanya hal yang menarik dalam belajar permainan berbasis game yang ditunjukkan oleh siswa melalui pembelajarannya yang menyenangkan, adanya apresiasi, dan mengejar prestasi di kelas. Indikator terakhir yakni lingkungan belajar yang kondusif, siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game sangat seru dan asik karena biasanya dilakukan berkelompok, jadi bisa saling sharing, dan nyaman dalam belajar. Dengan kata lain, senang dengan cara guru mengajar dan nyaman dengan suasana belajar membuat siswa menjadi lebih giat dalam belajar.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah terkait pembelajaran berbasis game ini apakah dapat memotivasi belajar siswa. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game terbukti dapat memotivasi belajar siswa yang dalam hal ini adalah siswa kelas X jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Turen. Hal tersebut ditunjukkan oleh siswa melalui adanya hasrat dan keinginan mereka untuk berhasil, adanya kesadaran siswa terhadap kebutuhan dan dorongan yang membuat siswa menjadi lebih giat dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita dimasa depan, ketertarikan siswa dengan hal-hal yang ada pada pembelajaran, serta kenyamanan siswa terhadap lingkungan belajar.

Peneliti menyadari terdapat keterbatasan dalam penelitian ini. Studi ini hanya dilakukan pada satu sekolah tingkat menengah di Kabupaten Malang dan terfokus pada mata pelajaran dasar program keahlian akuntansi. Persepsi siswa mengenai pembelajaran berbasis game yang kami teliti mungkin bisa berbeda dengan lembaga lain, maka peneliti harus berhati-hati dalam menggeneralisasikan sebuah temuan. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengkaji pembelajaran berbasis game dari berbagai lembaga dengan populasi yang lebih besar dan tidak hanya terfokus pada satu mata pelajaran, sehingga bisa mendapatkan berbagai pendapat yang lebih valid.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Beyens, I., Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2019). Developmental trajectories of parental mediation across early and middle childhood. *Human Communication Research*, 45(2), 226–250. <https://doi.org/10.1093/hcr/hqy016>
- Hamid, S. H., Zulkipli, N., & Mohamad, F. S. (2022). The Effects of Non-Digital Game-Based Learning and Cognitive Level of Questions on Isometric Transformations. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 34–50. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i1.17167>
- Hancock, D. (2004). Cooperative learning and peer orientation effects on motivation and achievement. *Journal of Educational Research*, 97(3), 159–168. <https://doi.org/10.3200/JOER.97.3.159-168>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice and Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Hou, X., Nguyen, H. A., Richey, J. E., Harpstead, E., Hammer, J., & McLaren, B. M. (2022). Assessing the Effects of Open Models of Learning and Enjoyment in a Digital Learning

- Game. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 32(1), 120–150. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00250-6>
- Hwang, G. J., Hsu, T. C., Lai, C. L., & Hsueh, C. J. (2017). Interaction of problem-based gaming and learning anxiety in language students' English listening performance and progressive behavioral patterns. *Computers and Education*, 106, 26–42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.010>
- James, A., & Nerantzi, C. (n.d.). *THE POWER OF PLAY IN HIGHER EDUCATION CREATIVITY IN TERTIARY LEARNING*.
- Liu, T. Y., & Chu, Y. L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers and Education*, 55(2), 630–643. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.023>
- Lumby, J. (2011). Enjoyment and learning: Policy and secondary school learners' experience in England. *British Educational Research Journal*, 37(2), 247–264. <https://doi.org/10.1080/01411920903540680>
- Pintrich, P. R. . A. O., & A. (2015). Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1), 156–164. <http://link.springer.com/10.1007/s10869-013-9342-5%5Cnhttp://link.springer.com/10.1007/s10551-015-2625-1%5Cnhttp://mcser.org/journal/index.php/mjss/article/view/5449%5Cnhttp://doi.wiley.com/10.1111/apps.12041%5Cnhttp://www.scs.ryerson.ca/aferworn/courses/>
- Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (n.d.). *2 Conceptualizing Digital Game-Mediated L2 Learning and Pedagogy: Game-Enhanced and Game-Based Research and Practice*.
- Shafer, D., & Shafer, D. M. (2013). An integrative model of predictors of enjoyment in console versus mobile video games The Psychological and Physiological Factors Affecting Enjoyment of Virtual Reality Games: A Comparison Involving Consumer-Grade VR Technology View project Interaction Fidelity in VR Videogames View project An Integrative Model of Predictors of Enjoyment in Console versus Mobile Video Games. In *PsychNology Journal* (Vol. 11, Issue 2). <https://www.researchgate.net/publication/264738823>
- Shernoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B., & Shernoff, E. S. (2003). Student Engagement in High School Classrooms from the Perspective of Flow Theory. In *School Psychology Quarterly* (Vol. 18, Issue 2).
- Sugahara, S., & Lau, D. (2019). The effect of game-based learning as the experiential learning tool for business and accounting training: A study of Management Game. *Journal of Education for Business*, 94(5), 297–305. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1527751>
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>

- Touati, A., & Baek, Y. (2018). What Leads to Player's Enjoyment and Achievement in a Mobile Learning Game? *Journal of Educational Computing Research*, 56(3), 344–368. <https://doi.org/10.1177/0735633117713022>
- Tran, V. D. (2019). Does cooperative learning increase students' motivation in learning? *International Journal of Higher Education*, 8(5), 12–20. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>
- Tüzün, H., Yilmaz-Soylu, M., Karakuş, T., Inal, Y., & Kizilkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers and Education*, 52(1), 68–77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Yang, J. C., & Chen, S. Y. (2010). Effects of gender differences and spatial abilities within a digital pentominoes game. *Computers and Education*, 55(3), 1220–1233. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.019>
- Yang, J. C., Chien, K. H., & Liu, T. C. (2012). A DIGITAL GAME-BASED LEARNING SYSTEM FOR ENERGY EDUCATION: AN ENERGY CONSERVATION PET. In *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* (Vol. 11, Issue 2).