

ABSTRAK

Dini Riana Dewi (2107220053). “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Spreadsheet* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Rajadesa (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kompetensi Dasar Penyusunan Laporan keuangan)”. Penulisan skripsi ini dibawah bimbingan Bapak Dr. Rizka Andhika Putra, S.Pd., M.M. sebagai pembimbing I dan Ibu Rita Patonah, S.Pd., M.Pd.. sebagai pembimbing II.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa dagang dan manufaktur kelas XI AKL SMK Negeri 1 Rajadesa. Hasil belajar siswa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran, sehingga guru menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, , diantaranya yaitu metode pembelajaran gamifikasi berbasis *spreadsheet*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran gamifikasi berbasis *spreadsheet* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posstest*) di kelas eksperimen; 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posstest*) di kelas kontrol; 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran gamifikasi berbasis *spreadsheet* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Teknik analisis data menggunakan Uji t. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode gamifikasi berbasis *spreadsheet* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode gamifikasi berbasis *spreadsheet* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*)

kata kunci: metode gamifikasi berbasis *spreadsheet*, hasil belajar.

ABSTRACT

Dini Riana Dewi (2107220053). *"The Effect of Spreadsheet-Based Gamification Learning Methods on the Learning Outcomes of Class XI Students of SMK Negeri 1 Rajadesa (Quasi Experiment on the Subject of Accounting Practicum for Service Companies, Trade, and Manufacturing Basic Competencies for Financial Statement Preparation)".* The writing of this thesis was under the guidance of Mr. Dr. Rizka Andhika Putra, S.Pd., M.M. as supervisor I and Mrs. Rita Patonah, S.Pd., M.Pd.. as a supervisor II.

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the accounting practicum subject of trading and manufacturing services companies class XI AKL SMK Negeri 1 Rajadesa. Student learning outcomes are one of the benchmarks for learning success, so teachers apply effective learning methods in improving student learning outcomes, including spreadsheet-based gamification learning methods. The purpose of this study is to find out: 1) The difference in the learning outcomes of students who use spreadsheet-based gamification learning methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posstest) in the experimental class; 2) The difference in the learning outcomes of students who use conventional learning methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posstest) in the control class; 3) The difference of student learning outcomes using spreadsheet-based gamification learning methods and those using conventional learning methods in the final measurement (posttest). The research method used was an experimental method with a nonequivalent control group design. The data analysis technique used the t-test. The results of the study showed: 1) There were differences in the learning outcomes of students who used spreadsheet-based gamification methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the experimental class; 2) There were differences in the learning outcomes of students who used conventional learning methods in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the control class; 3) There is a difference in student learning outcomes using spreadsheet-based gamification methods and those using conventional learning methods in the final measurement (posttest)

keywords: *spreadsheet-based gamification method, learning outcomes.*