



**PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
PENGANGGARAN DALAM AKUNTANSI MANAJEMEN DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN
AKUNTANSI**

**Fitriyana Syawalin¹, Andra Tabah Kurniawan², Ardita Fathna Ramadhanti³, Arini
Puspita Sari⁴, Khaylila Aydin Nhestia⁵, Kyra Putri⁶**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri
Jakarta^{1,2,3,4,5,6}

e-mail: fitriyanasyawalin@gmail.com

Diterima: 29/1/2026; Direvisi: 5/2/2026; Diterbitkan: 16/2/2026

ABSTRAK

Kompleksitas materi penganggaran yang bersifat numerik dan analitis dalam mata kuliah Akuntansi Manajemen sering kali menjadi hambatan bagi mahasiswa untuk mencapai pemahaman komprehensif, terutama akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang minim keterlibatan aktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan gamifikasi terhadap pemahaman konsep penganggaran dengan menempatkan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Menggunakan pendekatan kuantitatif berdesain eksplanatori, penelitian melibatkan 154 mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022–2024 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis melalui regresi linier serta uji sobel berbantuan SPSS. Temuan empiris menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dengan koefisien regresi 0,232, serta berdampak positif pada motivasi belajar. Motivasi belajar terbukti menjadi prediktor dominan dengan koefisien 0,423 terhadap pemahaman konsep. Secara simultan, kedua variabel berkontribusi signifikan dengan nilai F hitung sebesar 32,762 dan *Adjusted R Square* sebesar 29,3%. Analisis jalur mengonfirmasi bahwa motivasi belajar memediasi secara parsial hubungan antara gamifikasi dan pemahaman konsep. Simpulan utama menegaskan bahwa integrasi gamifikasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual secara langsung, tetapi juga memperkuat motivasi belajar yang krusial bagi optimalisasi hasil belajar, sehingga strategi ini direkomendasikan sebagai inovasi pedagogis dalam pendidikan akuntansi.

Kata Kunci: *gamifikasi, motivasi belajar, pemahaman konsep penganggaran, akuntansi manajemen*

ABSTRACT

The complexity of the numerical and analytical nature of budgeting material in Management Accounting courses often hinders students from achieving comprehensive understanding, primarily due to the dominance of conventional learning methods that minimize active engagement. This study aims to analyze the effect of gamification implementation on understanding budgeting concepts by positioning learning motivation as a mediating variable. Using a quantitative approach with an explanatory design, the study involved 154 Accounting Education students from the 2022–2024 intake at Jakarta State University, selected through a purposive sampling technique. Data were collected using a questionnaire and analyzed through linear regression and the Sobel test using SPSS. Empirical findings indicate that gamification



significantly influences conceptual understanding with a regression coefficient of 0.232, and positively impacts learning motivation. Learning motivation proved to be the dominant predictor with a coefficient of 0.423 on conceptual understanding. Simultaneously, both variables contributed significantly with a calculated F value of 32.762 and an Adjusted R Square of 29.3%. Path analysis confirmed that learning motivation partially mediates the relationship between gamification and conceptual understanding. The main conclusion confirms that gamification integration not only directly improves conceptual understanding, but also strengthens learning motivation which is crucial for optimizing learning outcomes, so this strategy is recommended as a pedagogical innovation in accounting education.

Keywords: *gamification, learning motivation, understanding of budgeting concepts, management accounting*

PENDAHULUAN

Akuntansi manajemen adalah fondasi utama dalam kurikulum pendidikan akuntansi yang memberikan kontribusi besar pada fungsi perencanaan, pengendalian, dan pengambilan keputusan manajerial. Salah satu area paling krusial adalah pemahaman mengenai *budgeting* atau penganggaran, karena anggaran berfungsi sebagai instrumen evaluasi kinerja yang sangat vital dalam organisasi (Ermawati & Arumsari, 2020; Sukmasari et al., 2023; Vu et al., 2025). Namun, data menunjukkan bahwa penguasaan materi ini sering kali menjadi hambatan besar bagi mahasiswa di perguruan tinggi. Berdasarkan hasil evaluasi pada beberapa periode sebelumnya, ditemukan bahwa sekitar 65% mahasiswa masih mengalami kesulitan signifikan dalam mengintegrasikan analisis data numerik dengan konteks pengambilan keputusan manajerial yang bersifat strategis. Karakteristik materi yang sangat abstrak dan dipenuhi oleh perhitungan matematis yang rumit menuntut kemampuan kognitif tingkat tinggi, mulai dari tahap pemahaman hingga evaluasi kritis. Hal ini sering kali menyebabkan mahasiswa merasa kewalahan dalam menyerap esensi penganggaran secara komprehensif. Rendahnya tingkat pemahaman ini bukan sekadar masalah akademis, melainkan dapat berdampak buruk pada kesiapan profesional mereka di masa depan sebagai akuntan. Diperlukan perhatian khusus untuk memastikan bahwa kompetensi utama ini dikuasai secara mendalam demi mendukung efektivitas manajerial dalam lingkungan bisnis yang dinamis (Andani et al., 2022; Dayanti & Putra, 2022; Suarjana, 2022).

Secara ideal, proses transformasi ilmu di pendidikan tinggi harus mampu mencetak pembelajar aktif yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap berbagai fenomena akuntansi. Mahasiswa diharapkan terlibat sepenuhnya dalam membedah kasus penganggaran yang relevan dengan situasi dunia nyata guna meningkatkan kemampuan analitis mereka. Namun, kenyataannya menunjukkan disparitas yang cukup tajam antara ekspektasi kurikulum dan praktik instruksional yang terjadi di dalam ruang kelas. Observasi lapangan mengungkap bahwa sekitar 75% sesi perkuliahan masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah atau *teacher-centered*. Dosen cenderung menghabiskan waktu untuk memaparkan materi teoritis sementara mahasiswa hanya fokus menyelesaikan soal-soal latihan yang bersifat rutin tanpa pemahaman filosofis yang memadai. Kondisi ini secara sistematis mengikis keterlibatan emosional dan intelektual mahasiswa dalam proses pembelajaran yang menantang. Dampak yang paling terasa adalah penurunan motivasi belajar secara drastis, terutama ketika mahasiswa dihadapkan pada topik penganggaran yang memiliki tingkat kesulitan teknis tinggi. Kesenjangan ini menciptakan rintangan besar dalam mencapai target kompetensi lulusan yang



telah ditetapkan. Tanpa adanya pergeseran paradigma mengajar, proses pemahaman konsep akan terus terhambat oleh kejenuhan selama mengikuti perkuliahan.

Menghadapi tantangan tersebut, integrasi teknologi dan strategi pedagogis yang inovatif seperti *gamification* atau gamifikasi mulai mendapatkan perhatian luas sebagai solusi alternatif yang menjanjikan. Gamifikasi melibatkan penerapan berbagai elemen desain permainan seperti tantangan, sistem poin, umpan balik seketika, dan papan peringkat ke dalam aktivitas akademis yang serius. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar tanpa mengubah atau mengurangi kedalaman substansi materi yang sedang dipelajari. Melalui simulasi tantangan yang menarik, mahasiswa didorong untuk lebih fokus dan disiplin dalam mengikuti alur pembelajaran yang dirancang secara bertahap dan sistematis. Implementasi elemen ini dalam materi penganggaran terbukti mampu mereduksi tingkat kejenuhan yang sering dirasakan mahasiswa saat menghadapi angka-angka yang kompleks. Gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap suportif, di mana setiap kemajuan kecil diberikan apresiasi melalui sistem penghargaan digital yang transparan. Strategi ini sangat efektif dalam menjaga konsistensi minat belajar mahasiswa dari awal hingga akhir semester. Penggunaan mekanisme permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan cara cerdas untuk membungkus materi teknis yang berat menjadi aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi generasi digital (Alonso-Sánchez et al., 2025; Huseinović, 2023; Mambang et al., 2022; Zainudin & Zulkipli, 2023).

Keberhasilan strategi gamifikasi dalam ruang kelas sangat erat kaitannya dengan kemampuannya dalam membangkitkan motivasi internal mahasiswa secara berkelanjutan. Secara teoretis, motivasi belajar akan berkembang dengan sangat optimal apabila kebutuhan psikologis dasar manusia, yaitu rasa kompeten, otonomi, dan keterhubungan, dapat terpenuhi dengan baik. Dalam kerangka gamifikasi, tantangan yang terstruktur secara rapi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk merasakan pencapaian intelektual atau *perceived competence* setiap kali mereka berhasil menyelesaikan sebuah misi belajar (Elzaky et al., 2022; Gao, 2024; Li et al., 2024). Umpan balik yang jelas memungkinkan mahasiswa untuk memahami letak kesalahan mereka secara mandiri, yang pada gilirannya memperkuat rasa otonomi dalam belajar. Melalui pemenuhan kebutuhan psikologis ini, mahasiswa tidak lagi merasa terpaksa dalam mengikuti perkuliahan akuntansi manajemen, melainkan merasa memiliki dorongan kuat untuk menguasai materi secara tuntas. Berbagai data empiris mendukung fakta bahwa keterlibatan emosional yang dibangun melalui mekanisme permainan berkontribusi besar pada penguatan motivasi intrinsik pembelajar. Motivasi yang sehat ini menjadi mesin penggerak utama yang memastikan mahasiswa tetap bersemangat meskipun harus menghadapi topik penganggaran yang sangat menguras energi kognitif dan ketelitian numerik selama proses studi berlangsung.

Motivasi belajar memegang peranan strategis sebagai penentu utama tingkat kedalaman pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi akuntansi yang bersifat analitis. Mahasiswa yang memiliki dorongan belajar yang kuat biasanya menunjukkan tingkat ketekunan yang luar biasa dan aktif mencari strategi belajar yang lebih efektif serta mendalam. Mereka tidak hanya puas dengan pemahaman deklaratif atau sekadar menghafal rumus penganggaran, melainkan berusaha keras untuk mengaitkan setiap konsep dengan konteks manajemen yang lebih luas. Motivasi bertindak sebagai jembatan psikologis yang mendorong proses kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan menganalisis varians anggaran hingga mengevaluasi kinerja organisasi secara kritis. Dengan adanya motivasi yang terjaga, mahasiswa akan lebih gigih dalam mengeksplorasi hubungan antarvariabel dalam penganggaran yang sering kali bersifat

kompleks dan saling berkaitan. Faktor psikologis ini menjadi kunci yang memungkinkan transisi dari sekadar mengetahui menjadi benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikan ilmu secara profesional. Oleh sebab itu, setiap upaya untuk meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa harus senantiasa mempertimbangkan stabilitas motivasi mereka melalui metode instruksional yang relevan serta memberikan dampak positif pada pengalaman batin pembelajar tersebut dalam jangka panjang.

Meskipun kajian mengenai gamifikasi terus berkembang pesat secara global, penelitian yang secara spesifik menelaah peran motivasi sebagai mediator dalam pembelajaran penganggaran masih sangat jarang ditemukan di Indonesia. Sebagian besar studi terdahulu cenderung hanya melihat pengaruh langsung antara strategi permainan dengan hasil akhir belajar tanpa membedah mekanisme internal yang mendasarinya. Celah penelitian ini menjadi sangat signifikan terutama bagi mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi yang memiliki peran strategis sebagai calon guru di masa depan. Sebagai calon pendidik, mereka tidak hanya dituntut mahir secara teknis, tetapi juga harus memahami cara mengelola motivasi siswa melalui metode inovatif. Penelitian ini hadir dengan nilai kebaruan yang berfokus pada pengujian model mediasi motivasi dalam hubungan antara gamifikasi dan pemahaman konsep penganggaran di Universitas Negeri Jakarta. Inovasi riset ini terletak pada penekanan capaian kognitif tingkat tinggi melalui pendekatan yang lebih holistik bagi pembelajar dewasa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis baru dalam literatur pendidikan akuntansi serta memberikan rekomendasi praktis bagi desain pembelajaran yang lebih efektif. Dengan memahami mekanisme psikologis ini, kualitas lulusan yang memiliki pemahaman konseptual kokoh diharapkan dapat terwujud secara nyata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori untuk menganalisis hubungan kausalitas antarvariabel yang diuji secara empiris. Tujuan utama studi ini adalah untuk menjelaskan pengaruh variabel *gamification* sebagai variabel independen terhadap variabel dependen pemahaman konsep penganggaran, dengan menempatkan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. Lokasi penelitian bertempat di Universitas Negeri Jakarta, dengan populasi target meliputi mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2022 hingga 2024. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana kriteria inklusi ditetapkan secara spesifik, yakni mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Akuntansi Manajemen. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa responden memiliki pengalaman langsung terhadap materi penganggaran yang menjadi fokus kajian. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel akhir sebanyak 154 mahasiswa yang dianggap representatif untuk mewakili populasi.

Prosedur pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner atau angket tertutup yang didistribusikan secara daring kepada responden. Instrumen ini dirancang dengan menggunakan skala *Likert* lima poin, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju, untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap tiga konstruk utama, yaitu penerapan *gamification* dalam pembelajaran, tingkat motivasi belajar, dan kedalaman pemahaman konsep penganggaran. Sebelum digunakan untuk pengambilan data lapangan, instrumen telah melalui serangkaian uji kualitas, meliputi uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Proses validasi ini bertujuan untuk menjamin bahwa butir-butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel

secara akurat dan konsisten, sehingga data yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tahap analisis data dilaksanakan melalui prosedur statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Langkah awal analisis dimulai dengan uji asumsi klasik sebagai prasyarat model regresi, yang mencakup uji normalitas data, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda untuk melihat pengaruh langsung antarvariabel. Selain itu, untuk membuktikan peran mediasi motivasi belajar, dilakukan analisis jalur atau *path analysis* yang dilengkapi dengan uji *Sobel*. Penggunaan uji ini bertujuan untuk memverifikasi apakah pengaruh tidak langsung *gamification* terhadap pemahaman konsep melalui motivasi belajar bersifat signifikan secara statistik. Simpulan penelitian ditarik berdasarkan interpretasi hasil koefisien regresi dan nilai signifikansi pada taraf kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS versi 25, hasil perhitungan dan pengujian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Pearson Product Moment

No	Instrumen	Rhitung	Rtabel	Kriteria
1	X1	0.424	0.1582	Valid
2	X2	0.605	0.1582	Valid
3	X3	0.602	0.1582	Valid
4	X4	0.593	0.1582	Valid
5	X5	0.57	0.1582	Valid
6	X6	0.492	0.1582	Valid
7	X7	0.396	0.1582	Valid
8	X8	0.475	0.1582	Valid
9	X9	0.480	0.1582	Valid
10	X10	0.409	0.1582	Valid
11	M1	0.581	0.1582	Valid
12	M2	0.500	0.1582	Valid
13	M3	0.420	0.1582	Valid
14	M4	0.432	0.1582	Valid
15	M5	0.433	0.1582	Valid
16	M6	0.517	0.1582	Valid

17	M7	0.526	0.1582	Valid
18	M8	0.615	0.1582	Valid
19	Y1	0.487	0.1582	Valid
20	Y2	0.580	0.1582	Valid
21	Y3	0.476	0.1582	Valid
22	Y4	0.709	0.1582	Valid
23	Y5	0.562	0.1582	Valid
24	Y6	0.672	0.1582	Valid
25	Y7	0.512	0.1582	Valid
26	Y8	0.313	0.1582	Valid

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Berdasarkan tabel 1 uji hasil validitas instrumen penelitian yang menggunakan Pearson Product Moment menunjukkan bahwa variabel Gamifikasi, Motivasi Belajar, dan Pemahaman Konsep Penganggaran dinyatakan valid karena nilai Rhitung pada setiap instrumen lebih besar dibandingkan dengan Rtabel yang memiliki nilai 0.1582. Dengan demikian seluruh instrumen dalam kuesioner ini layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Gamifikasi (X), Motivasi Belajar (M), Pemahaman Konsep Penganggaran (Y)

No	Instrumen	Cronbach's Alpha	N	Keterangan
1	Gamifikasi	0.680	10	Reliable
2	Motivasi Belajar	0.582	8	Reliable
3	Pemahaman Konsep Penganggaran	0.659	8	Reliable

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Berdasarkan tabel 2 hasil pengujian reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang dapat diterima. Variabel Gamifikasi memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,680, variabel Motivasi Belajar sebesar 0,582, dan variabel Pemahaman Konsep Penganggaran sebesar 0,659. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabilitas moderat, yang secara metodologis masih layak digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan, khususnya ketika konstruk yang diukur bersifat abstrak dan multidimensional. Dengan demikian, instrumen penelitian dinilai cukup stabil dan mampu merepresentasikan masing-masing konstruk secara konsisten.

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	
	<i>Unstandardized Residual</i>

<i>N</i>		154
<i>Normal Parameters</i>	<i>Mean</i>	0.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2.94729824
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0.077
	<i>Positive</i>	0.077
	<i>Negative</i>	-.077
<i>Test Statistic</i>		0.077
<i>Asymp. Sig (2-tailed)</i>		0.027
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>		
<i>d. This is lower bound of the true significance</i>		

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Hasil uji normalitas tabel 3 residual berdasarkan Kolmogorov–Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,027, yang secara statistik mengindikasikan adanya penyimpangan dari distribusi normal. Namun demikian, hasil evaluasi visual melalui histogram menunjukkan bahwa sebaran residual cenderung mengikuti pola distribusi normal. Selain itu, jumlah sampel yang relatif besar ($N = 154$) memperkuat asumsi bahwa model regresi tetap robust terhadap pelanggaran normalitas residual. Oleh karena itu, penyimpangan tersebut tidak dipandang sebagai kendala substantif dalam interpretasi hasil regresi.

Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Perhitungan		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Gamifikasi (X)	0.803	1.245	Tidak Terjadi Multikolinearitas
Motivasi Belajar (M)	0.803	1.245	Tidak Terjadi Multikolinearitas

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Hasil uji multikolinearitas pada tabel 4 menunjukkan bahwa variabel Gamifikasi dan Motivasi Belajar masing-masing memiliki nilai tolerance sebesar 0,803 dan nilai Variance Inflation Factor (VIF) sebesar 1,245. Nilai ini berada jauh di bawah ambang batas kritis, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan korelatif yang kuat antar variabel independen. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi dan motivasi belajar merupakan dua konstruk yang saling melengkapi, namun tetap memberikan kontribusi penjelasan yang relatif independen terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran. Selanjutnya, hasil uji heteroskedastisitas tidak menunjukkan adanya pola sebaran residual yang sistematis, yang menandakan bahwa model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas. Dengan

terpenuhinya sebagian besar asumsi klasik tersebut, model regresi yang digunakan dapat dikategorikan sebagai model yang layak dan stabil secara statistik.

Uji Heteroskedastisitas

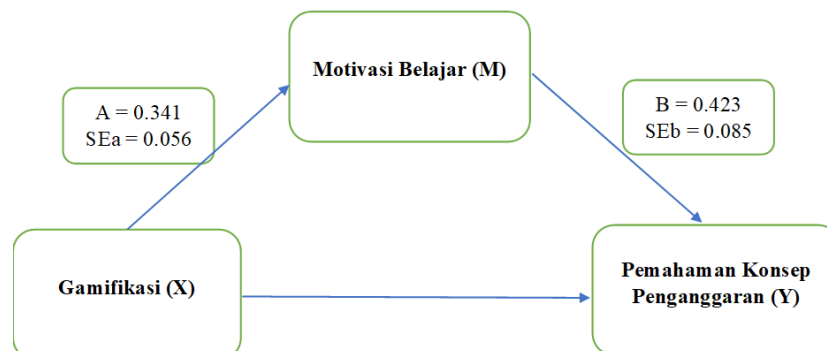
Tabel 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

<i>Coefficients</i>					
<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>(Constant)</i>	2.906	2.058		1.412	0.160
<i>Gamifikasi</i>	-0.009	0.046	-0.017	-0.189	0.850
<i>Motivasi Belajar</i>	-0.014	0.060	-0.021	-0.236	0.814
<i>Dependent variable: RES_2</i>					

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Berdasarkan hasil pada tabel 5 pengujian heteroskedastisitas pada model penelitian ini, tidak ditemukan indikasi adanya heteroskedastisitas. Hal tersebut ditunjukkan oleh pola sebaran residual yang menyebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, baik berupa pola mengerucut, melebar, maupun gelombang. Sebaran residual yang tidak teratur ini mengindikasikan bahwa varians error bersifat relatif konstan pada seluruh rentang nilai variabel independen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas, sehingga error term tidak bergantung pada nilai prediktor tertentu. Dengan terpenuhinya asumsi ini, estimasi koefisien regresi yang dihasilkan dapat dikatakan efisien dan tidak bias, serta layak digunakan untuk pengujian hipotesis lebih lanjut.

Hasil Uji Mediasi



Sumber: Data Primer diolah (2025)

Gambar 1. Hasil Uji Mediasi

Hasil analisis pada gambar 1 menunjukkan bahwa Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran, dengan koefisien regresi sebesar 0,232 dan tingkat signifikansi $< 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara langsung mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep penganggaran. Secara pedagogis, hal ini mengindikasikan bahwa gamifikasi berperan sebagai stimulus pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dalam memahami materi yang bersifat konseptual dan prosedural.

Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar. Meskipun nilai koefisien regresi tidak ditampilkan secara terpisah dalam output, signifikansi hubungan ini dapat

ditelusuri dari terpenuhinya prasyarat multikolinearitas dan signifikansi simultan model. Temuan ini menguatkan argumentasi bahwa penerapan gamifikasi mampu membangkitkan dorongan intrinsik peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui elemen tantangan, umpan balik, maupun sistem penghargaan.

Motivasi Belajar dimasukkan ke dalam model bersama Gamifikasi, hasil analisis menunjukkan bahwa Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran, dengan koefisien regresi sebesar 0,423 dan tingkat signifikansi $< 0,001$. Besarnya koefisien ini menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan prediktor yang lebih dominan dibandingkan gamifikasi dalam menjelaskan variasi pemahaman konsep penganggaran. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki peran sentral dalam mendorong proses internalisasi konsep, khususnya pada materi penganggaran yang menuntut pemahaman logis dan analitis.

Pengaruh langsung Gamifikasi terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran tetap signifikan meskipun telah melibatkan Motivasi Belajar dalam model. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memediasi hubungan antara gamifikasi dan pemahaman konsep penganggaran secara parsial (partial mediation). Dengan kata lain, gamifikasi tidak hanya memengaruhi pemahaman konsep secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung melalui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hubungan mediasi parsial ini menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada motivasi belajar, namun akan menjadi lebih kuat apabila motivasi belajar turut ditingkatkan.

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa kombinasi Gamifikasi dan Motivasi Belajar secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran, dengan nilai F sebesar 32,762 dan signifikansi $< 0,001$. Temuan ini memperkuat validitas model mediasi yang dibangun, serta menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki dasar empiris yang kuat. Selanjutnya, nilai Adjusted R Square sebesar 0,293 menunjukkan bahwa sebesar 29,3% variasi pemahaman konsep penganggaran dapat dijelaskan oleh gamifikasi dan motivasi belajar, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model.

Statistik Deskriptif

Uji Statistik Deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melibatkan data secara umum seperti nilai rata - rata (Mean), tertinggi (Max), terendah (Min), dan standar deviasi masing - masing variabel yaitu Gamifikasi (X), Motivasi Belajar (M), dan Konsep Pemahaman Penganggarn (Y). Mengenai hasil Uji Statistik Deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Gamifikasi	154	20	50	41.08	4.082
Motivasi Belajar	154	22	40	32.92	3.138
Pemahaman Konsep Penganggaran	154	18	40	32.96	3.529
Valid N (listwise)	154				

Sumber: Data Primer diolah (2025)

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif diatas dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah:

1. Variabel Gamifikasi (X), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 20 sedangkan nilai maksimum 50 dan rata-rata Gamifikasi sebesar 41.08. Standar deviasi data Gamifikasi adalah 4.082.
2. Variabel Motivasi (M), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 22 sedangkan nilai maksimum 40 dan rata-rata Gamifikasi sebesar 32.92. Standar deviasi data Gamifikasi adalah 3.138.
3. Variabel Pemahaman Konsep Penganggaran (Y), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 18 sedangkan nilai maksimum 40 dan rata-rata Gamifikasi sebesar 32.96. Standar deviasi data Gamifikasi adalah 3.529.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa kualitas instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria pengukuran yang memadai. Seluruh butir pada variabel Gamifikasi, Motivasi Belajar, dan Pemahaman Konsep Penganggaran dinyatakan valid karena nilai r hitung berkisar antara 0,313 hingga 0,709, lebih besar dibandingkan r tabel sebesar 0,1582. Rentang korelasi tersebut menunjukkan bahwa seluruh 26 item mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara konsisten. Pada aspek reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha untuk Gamifikasi sebesar 0,680, Motivasi Belajar sebesar 0,582, dan Pemahaman Konsep Penganggaran sebesar 0,659. Meskipun berada pada kategori moderat, nilai tersebut masih dapat diterima dalam penelitian sosial yang mengukur konstruk multidimensional. Dengan demikian, tingkat konsistensi internal instrumen berada pada kisaran 0,582–0,680 atau sekitar 58,2%–68,0%, yang menunjukkan bahwa alat ukur cukup stabil untuk menjelaskan variabel penelitian secara empiris. Pengujian asumsi klasik memberikan gambaran mengenai kelayakan model regresi yang digunakan (Jannah & Handayani, 2020; Limbong & Badera, 2020; Pradnyawati et al., 2024; Sofyanty et al., 2023).

Pengujian asumsi klasik memberikan gambaran mengenai kelayakan model regresi yang digunakan. Uji normalitas melalui Kolmogorov–Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,027, yang secara statistik berada di bawah ambang 0,05 sehingga mengindikasikan penyimpangan distribusi. Namun, dengan jumlah sampel sebesar 154 responden, model tetap dianggap robust karena ukuran sampel yang relatif besar cenderung menekan dampak pelanggaran normalitas. Nilai mean residual sebesar 0,0000000 dan standar deviasi 2,947 menunjukkan distribusi kesalahan yang relatif terpusat. Pada uji multikolinearitas, nilai tolerance sebesar 0,803 dan VIF sebesar 1,245 pada kedua variabel independen menandakan tidak adanya korelasi tinggi antar prediktor karena VIF jauh di bawah batas 10. Selain itu, uji heteroskedastisitas menunjukkan nilai signifikansi 0,850 untuk Gamifikasi dan 0,814 untuk Motivasi Belajar, yang lebih besar dari 0,05, sehingga varians residual dapat dikatakan homogen. Dengan terpenuhinya seluruh asumsi klasik tersebut, model regresi linier yang disusun layak digunakan untuk analisis inferensial guna menguji hipotesis penelitian (Afiati et al., 2025; Jannah et al., 2025; Manurung et al., 2025; Saing et al., 2025; Widiastuti et al., 2026).

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran dengan koefisien regresi sebesar 0,232 dan signifikansi $< 0,001$. Angka ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada Gamifikasi diikuti kenaikan 0,232 satuan pada Pemahaman Konsep Penganggaran. Secara deskriptif, rata-rata skor Gamifikasi sebesar 41,08 dari rentang 20–50 menunjukkan tingkat penerapan yang relatif tinggi, atau sekitar 82,16% dari skor maksimum. Sementara itu, rata-rata

Pemahaman Konsep Penganggaran sebesar 32,96 dari rentang 18–40 setara dengan 82,40% dari skor maksimum. Kedekatan persentase ini memperlihatkan hubungan yang selaras antara intensitas gamifikasi dan tingkat pemahaman. Secara pedagogis, temuan ini menguatkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif mahasiswa dalam memahami materi yang bersifat analitis dan prosedural (Ditha et al., 2026; Hakeu et al., 2023; Maharani & Iswendi, 2025; Mahbubillah et al., 2025).

Motivasi Belajar terbukti memiliki pengaruh lebih kuat terhadap Pemahaman Konsep Penganggaran dengan koefisien regresi sebesar 0,423 dan signifikansi $< 0,001$. Koefisien tersebut hampir dua kali lipat dibandingkan pengaruh langsung Gamifikasi sebesar 0,232, sehingga menunjukkan bahwa motivasi merupakan prediktor dominan. Rata-rata Motivasi Belajar sebesar 32,92 dari rentang 22–40 setara dengan 82,30% dari skor maksimum, dengan standar deviasi 3,138 yang menunjukkan variasi relatif rendah. Hasil ini menegaskan bahwa mahasiswa dengan tingkat motivasi tinggi cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih baik. Dalam konteks mediasi, pengaruh Gamifikasi tetap signifikan setelah Motivasi Belajar dimasukkan dalam model, yang menunjukkan adanya *partial mediation*. Artinya, Gamifikasi memengaruhi pemahaman baik secara langsung maupun melalui peningkatan motivasi sebagai mekanisme psikologis internal (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024; Rumangkit & Larasati, 2023; Shen et al., 2024).

Secara simultan, Gamifikasi dan Motivasi Belajar menghasilkan nilai F sebesar 32,762 dengan signifikansi $< 0,001$, yang menandakan model regresi layak secara statistik. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,293 menunjukkan bahwa 29,3% variasi Pemahaman Konsep Penganggaran dapat dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sementara 70,7% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar model. Persentase ini mengindikasikan bahwa meskipun kontribusi kedua variabel cukup substansial, masih terdapat ruang pengembangan melalui variabel tambahan seperti kemampuan awal, metode evaluasi, atau lingkungan belajar. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya integrasi gamifikasi yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan motivasi belajar sebagai penguat utama pemahaman konseptual. Keterbatasan penelitian terletak pada nilai reliabilitas yang moderat dan koefisien determinasi yang belum optimal, sehingga penelitian lanjutan disarankan memperluas model dan pendekatan analisis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep penganggaran pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi. Penerapan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran Akuntansi Manajemen terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang, sehingga membantu mahasiswa dalam memahami konsep penganggaran yang bersifat kompleks dan analitis. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Elemen permainan seperti tantangan, umpan balik, sistem poin, dan penghargaan mampu mendorong mahasiswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar selanjutnya terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep penganggaran dan menjadi prediktor yang dominan dalam menjelaskan variasi pemahaman konsep tersebut.

Hasil uji mediasi mengindikasikan bahwa motivasi belajar memediasi secara parsial pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman konsep penganggaran. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap pemahaman konseptual



mahasiswa, tetapi juga bekerja secara tidak langsung melalui peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Akuntansi Manajemen akan menjadi lebih optimal apabila disertai dengan upaya sistematis untuk menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang secara pedagogis dan berorientasi pada pemenuhan kebutuhan psikologis mahasiswa. Bagi praktisi pendidikan, khususnya dosen Akuntansi Manajemen, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang pembelajaran penganggaran yang lebih inovatif dan berpusat pada mahasiswa. Sementara itu, bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi pemahaman konsep penganggaran, seperti strategi belajar, kemampuan numerik, atau lingkungan belajar, serta memperluas konteks penelitian pada program studi atau perguruan tinggi yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih generalizable.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, N., Anwar, N. T., Putri, A. F., Safhira, M., Sudarwoko, T. A., Setijawan, A. A. Z., & Lestari, W. (2025). Penggunaan metode praktik langsung dan penguasaan software komputer akuntansi terhadap keterampilan analisis mahasiswa akuntansi. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1696. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8562>
- Alonso-Sánchez, J. A., Alonso, J. L. N., & Santana-Monagas, E. (2025). Gamification in higher education: A case study in educational sciences. *TechTrends*, 69(3), 507. <https://doi.org/10.1007/s11528-025-01056-2>
- Andani, G., Lindrianasari, L., Oktavia, R., & Septiyanti, R. (2022). Indonesian accounting students' self-confidence to adopt artificial intelligence (AI). *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 19(1), 24. <https://doi.org/10.21002/jaki.2022.02>
- Dayanti, E., & Putra, R. R. (2022). Pengaruh kemampuan akuntansi dan budaya organisasi terhadap kinerja perusahaan dengan SIA sebagai variabel moderasi. *Owner*, 6(3), 1507. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i3.993>
- Ditha, J. D., Susanto, S., Taridi, T., & Ardiyaningsih, A. (2026). AI-based gamification in learning: An analysis of its impact on students' engagement—A mixed methods study. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 99. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8902>
- Elzeky, M. E. H., Elhabashy, H. M., Ali, W., & Allam, S. M. E. (2022). Effect of gamified flipped classroom on improving nursing students' skills competency and learning motivation: A randomized controlled trial. *BMC Nursing*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12912-022-01096-6>
- Ermawati, N., & Arumsari, N. R. (2020). Determinan kinerja manajerial pada organisasi perangkat daerah (OPD) Kabupaten Kudus. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 9(1), 63. <https://doi.org/10.21831/nominal.v9i1.30128>
- Gao, F. (2024). Advancing gamification research and practice with three underexplored ideas in self-determination theory. *TechTrends*, 68(4), 661. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00968-9>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>



- Huseinović, L. (2023). The effects of gamification on student motivation and achievement in learning English as a foreign language in higher education. *MAP Education and Humanities*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.53880/2744-2373.2023.4.10>
- Jannah, K., & Handayani, E. Y. (2020). Pengaruh etika bisnis terhadap produktivitas kerja karyawan (Studi di KSPPS BTM Sang Surya Pamekasan). *Competence: Journal of Management Studies*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v13i1.6818>
- Jannah, M., Masnawati, E., & Mufaizah, M. (2025). Pengaruh disiplin belajar, motivasi belajar, dan fasilitas belajar siswa terhadap prestasi siswa di SMPN 1 Sidorejo Magetan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1751. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7511>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., González, M. C., & Martín, S. C. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Limbong, C. O. D., & Badera, I. D. N. (2020). Tekanan anggaran waktu memoderasi pengaruh role stres terhadap perilaku disfungsi auditor. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(3), 733. <https://doi.org/10.24843/eja.2020.v30.i03.p15>
- Maharani, D., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh permainan ludo kimia berbasis Android materi reaksi reduksi dan oksidasi terhadap hasil belajar siswa fase E SMK. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1088. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6657>
- Mahbubillah, I., Hasaniyah, N., Anshory, A. M. A., & Abidin, M. (2025). Implementasi pembelajaran bahasa Arab model contextual teaching and learning dengan media Educaplay. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 1270. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>
- Mambang, M., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). Pendampingan pemanfaatan gamifikasi untuk pendidikan di masa depan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439
- Pradnyawati, S. O., Kepramareni, P., Kusumawati, N. P. I., & Dewi, L. G. P. P. (2024). Internal aspects in their impact on the quality of financial reports of Gianyar Village Credit Institutions (LPD). *International Journal of Applied Business and International Management*, 9(1), 89. <https://doi.org/10.32535/ijabim.v9i1.2957>
- Rumangkit, S., & Larasati, H. (2023). The role of gamification, perceived playfulness, learning engagement, and learning motivation on academic achievement in hybrid learning. *E3S Web of Conferences*, 426, 2002. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202342602002>
- Saing, N. M. T., Sitindaon, D. M., Sagala, P. N., Sinaga, D., & Silalahi, L. G. L. (2025). Pengaruh tugas KKNi terhadap kualitas tidur dan produktivitas mahasiswa manajemen konstruksi Universitas Negeri Medan angkatan 2023. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 385. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4685>



- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709>
- Sofyanty, D., Yanti, V. A., Ong, D., Suwantica, S., & Agustina, T. (2023). The effect of organizational commitment and personal organizational fit on turnover intention of contract employees at PT Asia Bandar Alam Jakarta. *Enrichment: Journal of Management*, 13(1), 559. <https://doi.org/10.35335/enrichment.v13i1.1282>
- Suarjana, A. A. G. M. (2022). Pengaruh kompetensi terhadap kinerja dalam upaya mewujudkan integrasi kompetensi hard skill dan soft skill lulusan akuntansi. *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*, 18(2), 125–137. <https://doi.org/10.31940/jbk.v18i2.125-137>
- Sukmasari, D., Agustina, Y., BR, A. D. M., & Mareta, F. (2023). Why accountants under pressure still be able to honest? Experimental research. In *Advances in Economics, Business and Management Research* (p. 59). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-064-0_9
- Vu, N. V., Nazari, M. A., Dang, T., Muralev, Y., Mohanraj, M., Tran, T., & Quoc, H. A. (2025). Type of the paper: Article. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5384374>
- Widiastuti, W., Farikah, F., & Permana, S. A. (2026). Pengaruh kompetensi guru dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa SD kelas VI di Kecamatan Bayan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 186. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8897>
- Zainudin, Z. A., & Zulkipli, N. (2023). Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education*, 19(4), 823. <https://doi.org/10.24191/ajue.v19i4.24928>