

# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja

Maissy Christiani Tarigan\*<sup>1</sup>, Ni Wayan Ayu Santi<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, Indonesia

Email : [maissy@undiksha.ac.id](mailto:maissy@undiksha.ac.id) \*<sup>1</sup>, [ayu.santi@undiksha.ac.id](mailto:ayu.santi@undiksha.ac.id) <sup>2</sup>

## Abstrak

Riwayat Artikel  
Tanggal diajukan:  
6 Maret 2024

Tanggal diterima :  
16 Juni 2024

Tanggal  
dipublikasikan:  
28 Agustus 2024

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi secara signifikan. Rancangan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif metode *kuasi semu eksperimen* dengan menggunakan *design pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 106 siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga tahun 2023/2024 dengan total sampel sebanyak 70 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu 35 siswa kelas eksperimen dan 35 siswa kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan hasil tes belajar, wawancara, dan dokumen. Data dianalisa dengan *uji paired sample t*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kahoot, Hasil Belajar**

## Abstract

This study aims to determine the effect of using *kahoot* learning media on the learning outcomes of accounting basics significantly. This research design is a quantitative approach *quasi-experimental* method using *pretest-posttest control group design*. The population in this study is 106 class X students majoring in Accounting and Financial Institutions in 2023/2024 with a total sample of 70 students divided into 2 groups, namely 35 experimental class students and 35 control class students. The sampling technique uses a *simple random sampling technique*. Data collection techniques used in the study used study test results, interviews, and documents. The data were analyzed by *paired sample t test*. The results of this study show that the use of *kahoot* learning media has a significant effect on the learning outcomes of the basics of accounting for grade X students majoring in Accounting and Financial Institutions at SMK Negeri 1 Singaraja.

**Keywords : Learning Media, Kahoot, Learning Outcomes**

Pengutipan:  
C. Maissy & Ayu  
Santhi, N. W. (2024).  
Pengaruh  
Penggunaan Media  
Pembelajaran  
*Kahoot* Terhadap  
Hasil Belajar Dasar-  
dasar Akuntansi  
Siswa Kelas X  
Jurusan Akuntansi  
dan Keuangan  
Lembaga di SMK  
Negeri 1 Singaraja).  
*Jurnal Pendidikan  
Ekonomi Undiksha*,  
16(2), 294-303.  
doi:  
10.23887/jjpe.v16i2.  
77542

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan pembangunan bangsa. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas pendidikan yang telah diimplementasikan pada negara tersebut. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depertemen Pendidikan Nasional, 2003).

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia terus dilaksanakan pemerintah, seperti peningkatan kualitas guru, pemerataan pendidikan, peningkatan sarana dan prasarana, pengembangan dan pengadaan materi ajar. Pendidikan pada salah satu kabupaten yang ada di Bali yakni pendidikan di Kabupaten Buleleng. Rata-rata lama sekolah dapat digunakan untuk mengetahui kualitas pendidikan masyarakat dalam suatu wilayah. Rata-rata lama sekolah Kabupaten Buleleng pada tahun 2022 adalah 7,56 tahun atau hampir menyelesaikan kelas VIII. Kualitas pendidikan di Kabupaten Buleleng harus ditingkatkan lagi, karena banyak siswa yang tidak menyelesaikan sekolahnya dengan total seharusnya 12 tahun, tetapi di Kabupaten Buleleng rata-rata lama sekolah sekitar 7,56 tahun.

Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh komponen bekerja secara profesional. Guru merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah (Fuadi, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan peserta didik terkait dengan

hasil belajar di sekolah ditentukan oleh proses belajar-mengajar yang diajarkan oleh guru. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila guru memiliki kompetensi mengajar yang memadai.

Kegiatan proses pembelajaran, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggaraan pendidikan. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar salah satu faktornya adalah kurangnya motivasi dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik pada saat pembelajaran di sekolah yang membuat hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dilihat, diamati dan diukur, sehingga mengalami perubahan pada diri sebagai hasil dari pengalamannya belajar (Sakdah et al., 2021).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori (Aunurrahman, 2019). Bahwa teori tersebut dijelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya yang meliputi ciri khas/karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yang meliputi faktor guru, lingkungan sosial, kurikulum sekolah, dan sarana prasarana seperti Keadaan gedung dan ruang kelas yang tertata baik, tersedianya fasilitas kelas, laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu (termasuk media pembelajaran kahoot ). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, Fita Mustaida di SMAI Al-Maarif Singosari Malang , menyatakan bahwa penggunaan

media pembelajaran *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Kristanto, 2016). Hal ini disebabkan oleh berkembangnya teknologi di bidang pendidikan, dimana efisiensi dan efektivitas pembelajaran sangat diperlukan karena jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju (Slameto, 2015). Adanya media pembelajaran mampu membuat siswa semakin giat belajar dan mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi hanya beberapa orang siswa saja dalam satu kelas yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), artinya terdapat masalah hasil belajar yang rendah di sekolah tersebut. Hasil belajar yang rendah dapat dilihat dari data hasil ulangan harian siswa-siswi dari guru bidang studi akuntansi dan keuangan lembaga kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja dalam mengikuti pembelajaran dasar dasar akuntansi bahwa masih sangat minimnya jumlah siswa yang mencapai batas nilai KKM. Hasil dari rata-rata nilai secara keseluruhan siswa yang mencapai KKM hanya 54,2 persen siswa. Pemahaman siswa dalam pembelajaran dasar-dasar akuntansi masih kurang (perlu ditingkatkan).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menemukan beberapa masalah salah satunya dari respon siswa yang telah di wawancarai secara mendalam, siswa menyatakan bahwa selama pembelajaran berlangsung motivasi belajar cenderung rendah karena banyak pembelajaran kurang menarik akibat metode yang dipakai metode ceramah dan kurang bervariasi, beberapa siswa juga mengatakan mereka lebih menyukai jika

setiap kuis atau ulangan lebih suka menggunakan *smartphone* karena memakai alat tulis mereka merasa jenuh dan memakan waktu lama, jika menggunakan *smartphone* mereka bisa memanfaatkan waktu untuk berfikir sembari mengetik dengan cepat.

Guru Akuntansi juga belum pernah menggunakan media pembelajaran *kahoot* selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa juga berbeda-beda, beberapa siswa cenderung masih memiliki nilai dibawah KKM. Guru-guru juga sudah melakukan pendekatan kepada siswa salah satu penyebabnya minat dan hasil belajar rendah adalah kurangnya perhatian siswa didalam kelas disaat guru menyampaikan materi, peserta didik tampak tidak fokus dalam mendengarkan guru saat memberikan pelajaran, terlihat secara langsung bahwa suasana di dalam kelas sangat tidak kondusif, ini dikarenakan beberapa murid kesulitan dalam memahami pelajaran, juga masih pasif dalam menggunakan teknologi dan kurangnya kesadaran siswa dalam mengulang materi sekolah dan latihan soal-soal dirumah.

Berbagai cara yang dapat dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dibutuhkan model, metode, dan media yang tepat. Sejak teknologi muncul pembelajaran menjadi lebih efisien serta memberi keuntungan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat sehingga hampir semua orang dari kalangan muda sampai kalangan tua sudah memiliki gadget, laptop, atau tablet. Banyak hal yang bisa dimanfaatkan dengan adanya revolusi atau perkembangan besar dalam kehidupan. Kemajuan teknologi juga memiliki dampak baik bagi dunia pendidikan saat ini karena dapat menunjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Menurut (Syafiyatul et al., 2019) fasilitas-fasilitas dari teknologi dapat dijadikan sebagai media agar pembelajaran lebih menarik seperti visual dan interaktif.

Demi menghadapi masa depan untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu

dilakukan perubahan paradigma pembelajaran melalui pergeseran tata cara penyelenggaraan kegiatan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas atau lingkungan sekitar lembaga pendidikan dengan cara jika dahulu guru hanya mengandalkan papan tulis untuk mengajar, saat ini guru diharapkan dapat menggunakan beranekaragam peralatan dan teknologi pendidikan demi mencapai tujuan pembelajaran yang salah satu upaya nya yaitu memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal (faktor yang datangnya dari lingkungan sekolah) dominan pada penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan informasi atau pesan yang mengandung tujuan dan maksud pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran ini juga menjadi salah satu penunjang kelancaran proses belajar dan mempermudah tenaga pendidik dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman adalah kuis dengan platform *kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *quiz* online yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Puspitasari et al., 2023) menyebutkan bahwa peserta didik yang menggunakan *kahoot* sebagai perangkat pembelajaran memiliki tingkat minat dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung. Pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* ini berdampak pada hasil belajar siswa.

*Kahoot* tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui

format kuis yang interaktif. Di sisi lain, minat belajar siswa juga memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan akhirnya mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan gigih dalam menghadapi tantangan pembelajaran, siswa yang kurang minat mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang tertarik untuk belajar. Jadi penelitian ini menggunakan media pembelajaran *kahoot* menumbuhkan semangat siswa melalui kompetisi/persaingan dalam kegiatan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut, oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar dasar-dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *kuasi semu eksperimen*. Metode *kuasi semu eksperimen* merupakan salah satu bentuk desain eksperimen yang dikembangkan dari *true eksperimental design*. Tujuan eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sugiyono, 2017). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *kuasi semu eksperimen* dengan

menggunakan *design pretest-posttest control group design*.

Sampel dalam penelitian ini yakni 70 siswa terbagi menjadi 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa sebagai kelas kontrol. Penetapan sampel dalam penelitian ini mempergunakan teknik random sampling dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data meliputi (1) Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam menguasai pelajaran yang telah disampaikan (Seftiani, 2019). Hasil belajar yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang sebelum dan sesudah diterapkannya media aplikasi *kahoot*. (2) Wawancara digunakan untuk mengetahui pendapat

siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *kahoot*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dipaparkan dalam penelitian ini untuk menggambarkan suatu hasil data yang dapat dilihat dari jumlah sampel (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan deviasi standar (std. Deviation) dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini yang mana analisis ini bukan merupakan kesimpulan dari penelitian ini. Hasil dari statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

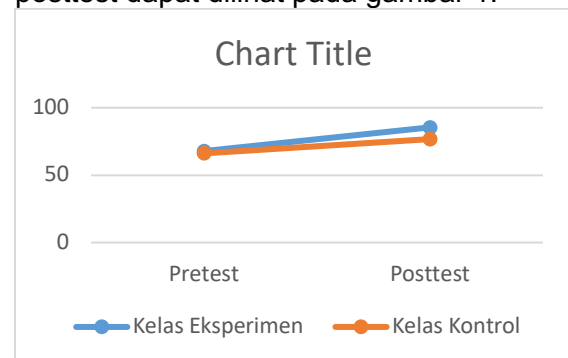
**Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif Statistics**

	Preeks	Posteks	Preknlrl	Postknlrl
N Valid	35	35	35	35
Missing	0	0	0	0
Mean	67.86	85.43	66.14	76.71
Std. Error of Mean	1.454	1.365	1.946	1.560
Median	70.00	85.00	65.00	75.00
Mode	70	80 <sup>a</sup>	65 <sup>a</sup>	85
Std. Deviation	8.599	8.078	11.510	9.231
Variance	73.950	65.252	132.479	85.210
Range	35	30	50	35
Minimum	50	70	40	55
Maximum	85	100	90	90
Sum	2375	2990	2315	2685

Sumber: *Output SPSS For Windows Versi 26*

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil belajar dideskripsikan bahwa pada *pretest* kelas eksperimen nilai tertinggi 85 dan terendah 50. Rata-rata hitungnya sebesar 67.86, Median 70.00, serta modus 70. *Pretest* pada kelas kontrol nilai tertinggi 90 dan terendah 40, Rata-rata hitungnya sebesar 66.14, Median 65.00, serta modus 65. *Posttest* kelas eksperimen nilai tertinggi 100 dan terendah 70, Rata-rata hitungnya sebesar 85.43, Median 85.00, serta modus 80. *Posttest* kelas kontrol tertinggi 90 dan

terendah 55, Rata-rata hitungnya sebesar 76.71, Median 75.00, serta modus 85. Grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai  
Berdasarkan gambar pada diagram di atas hasil perbandingan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 67,85 kelas kontrol 66,14 dan *posttest* pada kelas eksperimen 85,42 kelas kontrol 76,71. Pada diagram di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *kahoot* di kelas eksperimen ( X AKL B) mengalami lebih banyak peningkatan.

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05. Hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

### Uji Prasyarat Data Pretest dan Posttest

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.	
Hasil Belajar Eksperimen	<i>Pretest</i>	.170	35	.012	.958	35	.202
	<i>Posttest</i>	.149	35	.047	.943	35	.067
Kontrol	<i>Pretest</i>	.146	35	.056	.955	35	.164
	<i>Posttest</i>	.158	35	.027	.943	35	.068

Sumber: Output SPSS For Windows Versi 26

Berdasarkan tabel di atas, untuk seluruh data kelompok eksperimen dan kontrol maupun *pretest* dan *posttest* bahwa nilai sig *Shapiro Wilk* > 0.05. Uji Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dikarenakan sampel yang jumlahnya sedikit atau kurang dari 100. Hal ini menunjukkan sebaran data berdistribusi normal.

### Pengujian Hipotesis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot (X) Terhadap Hasil Belajar Dasar-dasar Akuntansi (Y) siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas

X jurusan akuntansi dan lembaga keuangan di SMK Negeri 1 Singaraja. Analisis data yang digunakan pada uji hipotesis adalah *uji paired sample t-test*. Data yang digunakan dalam uji *Uji paired sample t test* merupakan bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Data yang digunakan dalam uji paired sample t test umumnya berupa data berskala interval atau rasio (data kuantitatif). *Uji Paired Sample t test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini menggunakan *uji paired sample t test*, hal ini terjadi karena ingin melihat adanya perbedaan nilai siswa secara signifikan sebelum dan sesudah digunakan media pembelajaran *kahoot*. Pengelolaan data menggunakan *SPSS 26 for window*. SPSS ini dipakai untuk mengetahui ada atau tidaknya

peranan variabel independen yaitu media pembelajaran *kahoot* kepada variabel dependen yaitu hasil belajar. Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* ini

diukur dengan bantuan program SPSS 26 *for windows*. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan *uji paired sample t test* dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T Test**

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Post	17.571	8.346	1.411	-20.439	14.704	12.455	34	.000
Pair 2	Pre-Post kntrl	10.571	7.453	1.260	-13.132	-8.011	8.392	34	.000

Sumber: *Output SPSS For Windows Versi 26*

Dari *Uji Paired Sample t test* diatas menunjukkan:

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen (menggunakan media pembelajaran *kahoot*).

Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre-test kelas kontrol dengan post-test kontrol.

Berdasarkan hasil *Uji Paired Sample t test* menyatakan bahwa menolak  $H_0$  sehingga disimpulkan variabel media pembelajaran *kahoot* (X) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Y). Nilai t hitung bernilai negatif sebesar -12.455, t hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar *posttest*. Pada konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung negatif dapat bermakna positif, sehingga nilai t hitung menjadi 12,455. Berdasarkan output di atas diketahui nilai df adalah sebesar 34 dan nilai  $0,05/2$  sama dengan 0,025. Pengujian hipotesis dengan kriteria t hitung  $> t$  tabel, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil uji di atas t tabel adalah sebesar 2.032, sehingga dapat disimpulkan t hitung  $> t$  tabel, dimana  $12.455 > 2.032$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* (X) terhadap hasil belajar (Y) dasar-dasar akuntansi kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja sehingga hipotesis dalam penelitian diterima.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### **Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* (X) terhadap Hasil Belajar (Y) Dasar-dasar akuntansi siswa kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan *kahoot* yaitu nilai maksimum

mencapai 100 dan nilai minimum 70, mean pada *posttest* yaitu 85.43, standar deviasi 8.078, dan varians 65.252. Pada kelas kontrol menggunakan soal ulangan dan kertas lembar jawaban. Adapun hasil *posttest* kelas kontrol yaitu nilai maksimum mencapai 90 dan nilai minimum 50, mean pada *posttest* yaitu 76.71, standar deviasi 9.231, dan varians 132.479.

Hasil selanjutnya untuk menjawab hipotesis pada penelitian, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji shapiro wilk pada *pretest* eksperimen sig  $0.202 > 0.05$ , *posttest* eksperimen sig  $0.067 > 0.05$ , *pretest* kontrol  $0.164 > 0.05$ , dan *posttest* kontrol  $0.068 > 0.05$  dengan kriteria *pretest* dan *posttest* baik kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil perhitungan menggunakan SPSS 26 for windows diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre test kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen (menggunakan media pembelajaran *kahoot*). Hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dikarenakan nilai sig. (2 tailed)  $< 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Singaraja.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil riset membuktikan terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi kelas X AKL B yang menggunakan media pembelajaran *kahoot*. Hal ini dibuktikan jika menggunakan media pembelajaran *kahoot* siswa semakin tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga semakin tinggi juga hasil belajar yang diperoleh siswa, disamping itu penggunaan *kahoot* ini sangatlah menyenangkan karna siswa-siswa dapat belajar sambil bermain. Peneliti juga melakukan wawancara kepada 6 siswa



yang berasal dari kelas eksperimen untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi games kuis *kahoot*.

Berdasarkan wawancara tersebut, hasil wawancara tersebut menyatakan belajar menggunakan media pembelajaran *kahoot* ini sangat seru karena kuis dari soalnya itu dibatasi waktu, jadi seluruh siswa itu cepat-cepat untuk menjawab sehingga mereka dituntut untuk berpikir cepat. Setiap waktu dalam menjawab soal menggunakan media pembelajaran *kahoot* akan beda poin jadinya akan terlihat siapa yang pertama menjawab dan terakhir menjawab. Siswa-siswa mengakui minat dalam belajar semakin meningkat dan juga jantung berdebar sambil bertepuk tangan saat mereka mengetahui langsung hasil jawaban yang dijawab benar saat kuis menggunakan media pembelajaran *kahoot*. Siswa-siswa yang diwawancara juga memberikan penilaian 100 untuk penggunaan media pembelajaran *kahoot* ini, karena untuk pertama kalinya di dalam kelas mereka ada belajar dan menjawab soal menggunakan media pembelajaran *kahoot*, jadi mereka sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar akuntansi.

Hasil penelitian ini didukung oleh teorinya (Aunurrahman, 2019) yang menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar eksternal adalah sarana dan prasarana yang dipakai dalam proses belajar salah satunya media pembelajaran *kahoot* berbasis *game*, adanya ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran memberikan kemudahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. segala jenis sarana dan prasarana pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Sarana seperti media pembelajaran *kahoot* terbukti berdampak terhadap terciptanya pembelajaran yang kondusif, dan dapat mendorong motivasi serta minat dalam belajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Darmawan, 2020) yang menunjukkan *kahoot* sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas siswa dan membantu siswa aktif dalam proses

pembelajaran. Siswa mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* berdampak positif pada pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh, siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. *Kahoot* dapat dijadikan alat alternatif untuk mendukung ingatan pengetahuan jangka panjang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Marwah et al., 2022) yang membuktikan bahwa hasil dari siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot* mengalami peningkatan dan disimpulkan media pembelajaran *kahoot* ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Dibuktikan berdasarkan analisis statistik deskriptif ditemukan hasil belajar menggambarkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *kahoot* dan tanpa menggunakan media pembelajaran *kahoot*. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Salu et al., 2022) yang menunjukkan hasil penggunaan media pembelajaran *kahoot* mempunyai tingkatan pengaruh lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar dasar-dasar akuntansi siswa kelas x jurusan AKL di SMK Negeri 1 Singaraja, maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Singaraja. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian di objek yang berbeda, memanfaatkan sarana atau media pembelajaran lainnya dan bisa membahas lingkup yang lebih luas dari penelitian ini. Variabel bebas yang digunakan tidak hanya media pembelajaran *kahoot*, melainkan dapat menggunakan faktor eksternal lainnya, seperti faktor guru, faktor sekolah, lingkungan sosial, dan kurikulum sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan

penelitian kuantitatif metode *kuasi semu eksperimen dengan design pretest-posttest control grup design*, sehingga untuk kedepannya penelitian sejenis lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan mixed method sebab akan mampu memberikan proses pengambilan simpulan yang lebih akurat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anunurrahman. (2019). *BELAJAR dan PEMBELAJARAN*. Alfabeta, CV.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Fuadi, T. S. W. L. (2017). Journal of Educational Research and Evaluation. *Jurnal of Educational and Evaluation*, 6(1), 10–18.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Marwah, D, S., & Amir, P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar The Effect of Using Kahoot Media Games on Indonesian Language Learning Outcomes of Elementary School Students in Makassar City*. 2(6), 26–35.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Salu, P., Abolladaka, J., & Loe, A. (2022). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Kupang. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 74–82.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 284–291.
- Slameto. (2015). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Syafiyatul, M., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. *Vicratina*, 4(1), 65–71.