



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS GAME EDUKASI

Weny Nurwendari¹, Tuti Sriwedari², Rini Herliani³

Universitas Negeri Medan ¹, Universitas Negeri Medan ², Universitas Negeri Medan³

weny.nurwendry@unimed.ac.id¹, tutisriwedari@unimed.ac.id², me.sinuhaji@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini adalah sebuah penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran Game Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 pada materi jurnal umum. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest dan Posttest Control Group Design*, dengan media Game Kahoot sebagai variabel bebas dan hasil belajar mahasiswa sebagai variabel terikat. Populasi penelitian terdiri dari seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 yang terdiri dari 2 kelas dengan total 63 mahasiswa. Sampel penelitian menggunakan teknik sensus populasi dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran Game Kahoot memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 49,094 dan posttest sebesar 72,781, sedangkan kelas yang menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 43,35 dan posttest sebesar 70,387. Hasil uji statistik inferensial dengan Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest dan posttest sebesar $p = 0,014$, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Akuntansi berbasis game edukasi dengan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 pada materi jurnal umum.

Kata Kunci: Media pembelajaran Game Kahoot, Hasil belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek penting dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dalam era teknologi informasi saat ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi semakin relevan. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah game edukasi. Game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran akuntansi, game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep akuntansi dengan cara yang lebih menyenangkan dan praktis. (Made Wena, 2011) menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lamban dalam pembelajaran, merangsang peserta didik dalam mengerjakan latihan dan dapat menyesuaikan kecepatan belajar dapat sesuai dengan kemampuan peserta didik. (Tejo Nurseto, 2011) Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda.

Pendidikan memainkan peran yang penting dalam membentuk generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan dunia kerja. Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi telah mengubah cara kita memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kemajuan teknologi telah memberikan peluang baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi telah menjadi fokus perhatian dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran akuntansi, memahami konsep-konsep akuntansi yang kompleks dan menerapkan prinsip-prinsip akuntansi dalam situasi nyata adalah keterampilan yang penting. Namun, peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan dunia nyata. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks mungkin tidak cukup menarik bagi peserta didik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang praktis.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam pembelajaran akuntansi menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif. Game edukasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dalam game edukasi, peserta didik dapat menghadapi tantangan, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip-prinsip akuntansi dalam konteks simulasi bisnis yang realistis. Dengan demikian, peserta didik dapat menghubungkan konsep-konsep akuntansi dengan situasi nyata, meningkatkan pemahaman mereka, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

Selain itu, pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran akuntansi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong kolaborasi antar peserta didik. Melalui game edukasi, peserta didik dapat berpartisipasi dalam kompetisi atau bekerja sama dalam memecahkan masalah akuntansi, sehingga memperkuat interaksi sosial dan kemampuan peserta didik dalam bekerja dalam tim.

Dengan mempertimbangkan tantangan dalam pembelajaran akuntansi, potensi game edukasi dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik, serta kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif, penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi memiliki relevansi yang signifikan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran akuntansi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik untuk peserta didik.

Kahoot adalah sebuah platform permainan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis atau tantangan yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka, seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam permainan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dan mendapatkan skor berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban mereka.

Keunggulan *Kahoot* sebagai media pembelajaran adalah interaktivitasnya yang tinggi dan menyenangkan. Peserta didik terlibat secara aktif dalam permainan dan merasakan kegembiraan serta kebersamaan dalam menjawab pertanyaan dengan teman sekelas. Selain itu, *Kahoot* memiliki fitur *leaderboard* yang menampilkan peringkat peserta didik berdasarkan skor yang mereka peroleh. Hal ini dapat memicu semangat kompetitif dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dengan lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran akuntansi, *Kahoot* dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan-

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS GAME EDUKASI

pertanyaan terkait konsep-konsep akuntansi, prinsip-prinsip dasar, perhitungan keuangan, dan sebagainya. Pendidik dapat menyesuaikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk peserta didik. Dengan menggunakan *Kahoot*, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka secara langsung, melihat seberapa baik mereka memahami materi akuntansi, dan mendapatkan umpan balik instan melalui skor yang mereka peroleh.

Pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi memiliki beberapa keuntungan. Pertama, *Kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari akuntansi karena pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kedua, *Kahoot* memungkinkan peserta didik untuk melatih pemahaman mereka dalam konteks yang nyata dan menerapkan konsep-konsep akuntansi dalam situasi bisnis yang dihadapi dalam permainan. Ketiga, pendidik dapat memantau kemajuan peserta didik secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang spesifik untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Mengingat potensi positif yang dimiliki oleh *Kahoot* sebagai media pembelajaran akuntansi berbasis game edukasi, penelitian tentang pemanfaatannya dapat memberikan wawasan yang berharga tentang pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik, minat, motivasi, dan efektivitas pembelajaran akuntansi secara keseluruhan.

Kahoot menawarkan empat fitur utama, yaitu game, kuis, diskusi, dan survey. Dalam fitur game, pengguna dapat membuat berbagai jenis pertanyaan dan menentukan jawaban yang paling tepat. Waktu juga dapat diatur untuk menjawab setiap pertanyaan. Yang menarik, jawaban dalam permainan *Kahoot* direpresentasikan dalam bentuk gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa temuan yang menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan soal terkait dengan jurnal akuntansi. Hal ini disebabkan karena peserta didik menghadapi kesulitan dalam berpikir secara abstrak terkait dengan materi yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk menggunakan *Kahoot*, sebuah kuis interaktif, sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat segera mendapatkan umpan balik (*feedback*) terhadap hasil pembelajaran mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif *Kahoot*, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

1.1. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan soal terkait dengan jurnal akuntansi?
2. Bagaimana penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan berpikir secara abstrak terkait dengan materi jurnal akuntansi?
3. Apa efek penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal jurnal akuntansi?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mereka terkait dengan jurnal akuntansi?
5. Apakah adanya umpan balik langsung (*feedback*) yang diberikan oleh *Kahoot* dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menyelesaikan soal jurnal akuntansi?
6. Bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran tradisional dalam menyelesaikan soal jurnal akuntansi?
7. Apakah tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat ketika menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran untuk menyelesaikan soal jurnal akuntansi?
8. Bagaimana persepsi peserta didik terhadap penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dalam membantu mereka memahami dan menerapkan konsep jurnal akuntansi?

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah terkait dengan penelitian ini adalah “Adakah pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Universitas

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Game Edukasi *Kahoot*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023?

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran Akuntansi yang inovatif dan efektif. Dengan membandingkan penggunaan *Kahoot* dan *Google Classroom*, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis kepada pengajar dan institusi pendidikan tentang penggunaan teknologi game edukasi dalam pembelajaran Akuntansi. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
2. Institusi pendidikan dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai landasan untuk merancang kurikulum yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, serta meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. Kerangka Teoritis dan Pengembangan Hipotesis

2.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk kalimat deklaratif yang menyatakan adanya atau ketiadaan hubungan, perbedaan, atau pengaruh antara dua variabel. maka hipotesisi penelitian ini adalah:

H1. Hipotesis pertama: Ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023.

H2. Hipotesis kedua: Tidak ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023.

2.2 Media Pembelajaran Akuntansi

Association for Educational Communication Technology (AECT) memperkenalkan istilah sumber belajar, yaitu "Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar". Sumber-sumber belajar selanjutnya diklasifikasikan dalam 6 jenis yaitu: Bahan, Orang, Lingkungan, Alat, Teknik dan Pesan. Sebenarnya istilah sumber belajar merupakan perluasan dari istilah media, sehingga istilah media tidak hanya bermakna peralatan atau perangkat keras, namun sumber-sumber yang mendukung belajar atau segala sesuatu yang dapat digunakan dalam belajar dan pembelajaran. Dengan demikian istilah media diperluas dengan dimasukkannya sumber belajar orang dan lingkungan.

Kata "media" berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Sadiman (2010:6) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lalu, Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya

terjadi proses belajar. Di samping itu, *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Serta Miarso (2011) berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang bertujuan untuk menimbulkan rangsangan-rangsangan kemauan peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Contoh media yang ada di sekitar kita yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari banyak jenisnya, yaitu ada Koran, Televisi, Handphone, Internet, dan lain-lain. Media-media tersebut sama-sama berfungsi sebagai penyalur atau perantara pesan dari pengirim kepada kita sebagai penerima pesan.

Karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia:

Media grafis. Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif. Contoh: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan flanel, buletin.

Media audio. Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran, contoh: radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.

Media proyeksi diam. Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh peserta didik secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek-obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan. Contoh: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video.

Media permainan dan simulasi. Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 2010). Ciri atau karakteristik dari media ini adalah: melibatkan pebelajar secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pembelajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar, mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di

mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2015) adalah ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif.

Beberapa pendapat tentang kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai berikut: 1) Penggunaan media elektronik: a) Kelebihan dari media elektronik ini pada umumnya telah dapat memberikan suasana yang lebih “hidup” penampilannya lebih menarik, dan di samping itu dapat pula digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata. b) Kekurangan dari media ini, terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu. Penggunaan Media Non Elektronik a) Kelebihan, dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. b) Kekurangan, membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya, biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya, dan tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain. (Nana, 2022).

2.3 Game Edukasi

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Game edukasi adalah kebutuhan dasar setiap manusia untuk menikmati hidup dan sebagai media pembelajaran. Menurut Ismail game edukasi didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Dalam versi lain menurut Ismail game edukasi yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari alat pendidikan yang digunakan dalam permainan. Game tersebut juga memiliki muatan pendidikan yang bermanfaat dalam mengembangkan diri seutuhnya.

Kelebihan dan kekurangan game (permainan) sebagai media pendidikan menurut Arief S. Sadiman dkk adalah : 1) Kelebihan: a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung d) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat e) Permainan bersifat luwes f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. (Sadiman 2010: 78). Sedangkan kekurangan game edukasi adalah: a) Karena asyik, atau karena belum mengenai atauran/teknis pelaksanaan b) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja padahal keterlibatan peserta didik/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien. (Sadiman 2010: 81)

Ada beberapa fungsi yang dimiliki game edukasi, yaitu : (1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran; (2) Merangsang pengembangan daya pikir dan daya cipta; (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran anak; (4) Game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman orang yang menggunakannya; (5) Dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*.

Lutfiyatun (2015 : 48) terdapat beberapa poin penting manfaat game diantaranya sebagai berikut : 1) Jenis game yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, 2) Laki-laki dan perempuan yang berlatih bermain game selama satu bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas, 3) Game dapat membuat

pemainnya mempertajam cara pikir mereka, 4) Menuntut anak untuk lebih kreatif, 5) Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan, 6) Membangun semangat kerjasama ketika dimainkan dengan gamers lain secara multiplayer, 7) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki, 8) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik, 9) Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan. Manfaat game edukasi diantaranya adalah melatih kreatifitas, koordinasi antara mata, tangan, dan skill motorik, melatih pengambilan keputusan, serta melatih kepercayaan diri.

2.4 Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game

Kahoot merupakan sebuah platform pendidikan berbasis game yang banyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. *Kahoot* di ciptakan oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker pada tahun 2012. Aplikasi ini dirancang dalam sebuah proyek kerjasama dengan Norwegian University of Science and Technology (NTNU) bersama tim Profesor Alf Inge Wang. *Kahoot* telah digunakan oleh lebih 4 milyar orang di seluruh dunia.

Kahoot adalah jenis media pembelajaran komputer interaktif berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, aplikasi *Kahoot* lebih menekankan hubungan dan peran aktif serta partisipasi peserta didik dengan guru dan hubungan peserta didik dengan sesama teman sekelasnya. *Kahoot* dirancang sebagai salah satu aplikasi untuk pendidikan dengan format permainan. Aplikasi pembelajaran dengan format permainan ini berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Kelebihan *Kahoot* yaitu bentuk aplikasi yang berformat game online ini dapat memunculkan daya saing yang kompetitif antara peserta didik dengan teman sekelasnya. Hal ini membuat para peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran untuk memenangkan permainan tersebut. Ditambah lagi dengan fitur yang memunculkan hasil permainan dari jawaban dengan poin tertinggi hingga terendah yang akan dimunculkan diakhir permainan dan bisa dilihat oleh seluruh pemain. Hal ini dapat memicu motivasi peserta didik yang lebih tinggi.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang populer dan memiliki beberapa fitur yang membuatnya menarik bagi pengguna. Berikut beberapa fitur utama *Kahoot*: 1) **Pertanyaan Interaktif**: *Kahoot* memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan interaktif dalam format pilihan ganda, benar/salah, atau jumble (pengurutan). Pengguna dapat menambahkan gambar, audio, atau video untuk memperkaya pertanyaan dan membuatnya lebih menarik. 2) **Jeda Diskusi**: Setelah setiap pertanyaan, *Kahoot* menyediakan jeda diskusi yang memungkinkan peserta untuk berdiskusi atau membahas jawaban sebelum melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Hal ini memberikan kesempatan untuk refleksi dan pembelajaran kolaboratif. 3) **Mode Kompetisi**: Salah satu fitur yang membuat *Kahoot* menarik adalah mode kompetisi yang memungkinkan pengguna untuk mengadakan kuis dalam suasana yang kompetitif. Peserta dapat melihat peringkat mereka secara langsung setelah menjawab pertanyaan, yang memacu semangat kompetisi dan keaktifan dalam pembelajaran. 4) **Kode Akses**: Setiap sesi *Kahoot* memiliki kode akses yang unik, yang harus diakses oleh peserta untuk bergabung dengan sesi tersebut. Hal ini memastikan bahwa hanya peserta yang diundang atau yang memiliki kode akses yang dapat mengikuti kuis atau sesi pembelajaran. 5) **Analisis dan Statistik**: Setelah sesi *Kahoot* selesai, platform ini memberikan analisis dan statistik yang terperinci tentang hasil kuis. Pengguna dapat melihat ringkasan kinerja peserta, jawaban yang paling sering dipilih, dan tingkat kebenaran jawaban. Informasi ini dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. 6) **Koleksi Game Publik**: *Kahoot* menyediakan koleksi game publik yang telah dibuat oleh pengguna lain. Pengguna dapat menjelajahi koleksi ini dan menggunakan game yang relevan dengan topik yang ingin mereka ajarkan, menghemat waktu dalam pembuatan konten sendiri. 7) **Integrasi Multimedia**: *Kahoot* memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan gambar, audio, dan video ke dalam pertanyaan dan jawaban. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. 8) **Kuis Peserta didik**: Selain penggunaan *Kahoot* oleh instruktur, platform ini juga menyediakan fitur "Kuis Peserta didik" di mana peserta didik dapat membuat kuis mereka sendiri. Hal ini mendorong partisipasi peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi pengetahuan mereka dengan teman sekelas.

Fitur-fitur di atas membuat *Kahoot* menjadi alat pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan kemampuan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, mengukur pemahaman peserta, dan

2.5 Hasil belajar Akuntansi

Belajar adalah suatu kebutuhan esensial bagi setiap individu. Tanpa belajar, manusia tidak dapat bertahan hidup, karena proses pembelajaran berlangsung sepanjang kehidupan mereka, mulai dari masa bayi hingga dewasa. Proses belajar tersebut memainkan peran kunci dalam perkembangan manusia secara menyeluruh, baik dari segi fisik maupun mental.

Proses penilaian hasil belajar peserta didik dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu penilaian berbasis kelas dan penilaian kompetensi. Penilaian berbasis kelas dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran, sedangkan penilaian kompetensi adalah penilaian formatif dan sumatif terhadap pencapaian peserta didik setelah menyelesaikan suatu unit kompetensi. Hasil dari penilaian kompetensi tersebut digunakan sebagai indikator Hasil Belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, Hasil Belajar merujuk pada penguasaan siswa dalam mata pelajaran Akuntansi, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang dinyatakan dalam bentuk nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Hasil Belajar Akuntansi juga dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi, yang diukur melalui tes dan diekspresikan dalam bentuk skor atau angka.

Menurut Sudjana (2018: 39), Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern). Faktor-faktor tersebut yaitu:

- 1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri siswa), meliputi:
 - a) kemampuan yang dimilikinya
 - b) motivasi belajar
 - c) minat dan perhatian
 - d) sikap dan kebiasaan belajar
 - e) konsep diri
 - f) ketekunan
 - g) sosial ekonomi
 - h) fisik dan psikis
- 2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri), yaitu lingkungan dan yang paling dominan adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru, yaitu kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Faktor-faktor di atas saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain dalam banyak hal. Oleh karena itu, Hasil Belajar Akuntansi yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Faktor intern, yang mencakup faktor-faktor fisiologis (kesehatan jasmani dan rohani) dan faktor-faktor psikologis (kecerdasan, motivasi, minat, persepsi siswa, kebiasaan belajar, bakat, dan konsep diri).
2. Faktor ekstern, yang merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa, seperti media pembelajaran, kinerja guru, dan lingkungan belajar di sekolah, keluarga, maupun masyarakat.
3. Faktor pendekatan belajar, yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Semua faktor ini berperan dalam menentukan Hasil Belajar Akuntansi siswa.

Menurut Nana Sudjana (2018: 173), menyatakan bahwa “Keberhasilan siswa atau mahasiswa dalam mengikuti pelajaran atau kuliah banyak bergantung pada Kebiasaan Belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan”. Kebiasaan Belajar merupakan faktor penting dalam Hasil Belajar Akuntansi. Kebiasaan Belajar secara teratur dimulai dari cara mengikuti pelajaran, cara belajar mandiri, cara belajar kelompok, cara mempelajari buku pelajaran, dan cara menghadapi ujian /ulangan/ tes.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ayunda Widanty Zulham pada tahun 2021, dengan judul “Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui

bagaimana analisis aplikasi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengambilan sumber data diambil secara purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi kahoot sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai pemicu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga telah terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang aplikasi kahoot dan minat belajar siswa. Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa Aplikasi kahoot ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Penelitian lain oleh Siti Zoebaidha pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media Prezi dan Kahoot serta pemberian reward sebagai sarana pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun Tahun Pelajaran 2018/2019. Simpulan penelitian adalah bahwa penggunaan media Prezi dan Kahoot serta pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sampai 84%. Capaian ini berarti berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75%.

Wardana dkk di tahun 2022. Menulis artikel dengan judul “Penggunaan Kahoot sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan platform Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi kelas X akuntansi di SMKN 2 Blitar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif studi kasus. Data kualitatif diperoleh dari pengisian angket terbuka yang disebarakan kepada 45 siswa kelas X Jurusan Akuntansi SMKN 2 Blitar dimana seluruh siswa tersebut pernah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran di kelas Etika Profesi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para siswa sangat antusias untuk menggunakan Kahoot dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara yang dilakukan, mayoritas siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan Kahoot menjadi seru dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan pengajar. Penggunaan Kahoot juga dapat meminimalisir kecurangan dari segi membuka buku dan mencari jawaban di internet, namun siswa masih bisa menanyakan jawaban kepada sesama teman. Peneliti berpendapat bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar masih belum efektif secara keseluruhan, namun jika tujuannya adalah agar siswa terlibat aktif di kelas, maka Kahoot bisa menjadi pilihan yang baik.

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang disebut penelitian eksperimen semu atau sering juga disebut Quasi Eksperimen memiliki kelompok kontrol dan kelompok Eksperimen. Namun, dalam penelitian ini, tidak diperlukan proses randomisasi dalam pemilihan sampel. Kedua kelompok yang dibandingkan tidak perlu memiliki tingkat kesetaraan yang sama dan hampir serupa.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest dan Posttest Control Group Design*. Desain ini umumnya digunakan dengan memilih kelas-kelas yang memiliki kondisi atau situasi yang diperkirakan sama.

Tabel 3.2.1: Tabel Desain Pretest dan Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber: (Sugiyono 2018:206)

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah Media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar mahasiswa.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023. Penelitian dilakukan selama pelaksanaan proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 sebanyak 63 orang. Di kelas A sebanyak 32 orang dan di kelas B sebanyak 31 orang.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Sensus Populasi dimana tidak ada proses pemilihan sampel karena semua individu dalam populasi disurvei atau diwawancarai untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, tidak ada elemen acak atau pengambilan sampel yang terlibat dalam teknik ini. Dimana kelas A sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 orang. Dan kelas B sebagai kelas kontrol sebanyak 31 orang.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Berikut adalah definisi dari variabel dalam penelitian ini:

- 1) Media game Kahoot: Merupakan sebuah media permainan yang menggunakan perangkat hp/komputer dan internet. Setiap kelompok akan diberikan penjelasan menggunakan media game ini (variabel bebas X).
- 2) Hasil belajar: Merupakan nilai tes yang diperoleh oleh setiap mahasiswa yang menggunakan media game Kahoot (variabel terikat Y).

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan 30 soal dan lima pilihan jawaban. Instrumen ini diberikan baik sebelum perlakuan (*pre-test*) maupun setelah perlakuan (*post-test*) kepada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pelaksanaan tes awal (*pre-test*) untuk mengevaluasi kemampuan awal mahasiswa di kedua kelas sebelum diberikan perlakuan, serta tes akhir (*post-test*) untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi jurnal umum setelah perlakuan diberikan. Hasil tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi perubahan dalam hasil belajar mahasiswa.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis dilakukan terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap pengaruh media game Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkata 2022/2023.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta aktivitas mahasiswa. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan data secara statistik, seperti rata-rata, variasi, dan distribusi, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pencapaian mahasiswa dan tingkat partisipasi mereka dalam aktivitas pembelajaran.

Tabel 3.9.1 Tabel Kriteria hasil belajar siswa

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
85 – 100	A	Sangat Baik
75 – 84	B	Baik
65 – 74	C	Cukup Baik
< 65	E	Kurang Baik

Sumber: Peraturan Rektor Nomor 004 Tahun 2022

2. Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan dengan membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengevaluasi pengaruh media game Kahoot terhadap hasil belajar. Statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis sebagai tahap persiapan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (Purnomo, 2016).

b. Uji Homogenitas

Menurut Purmono (2016), uji homogenitas digunakan untuk mengevaluasi apakah varian data populasi antara dua kelompok atau lebih memiliki tingkat kesamaan atau perbedaan. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varian dari dua kelompok data atau lebih memiliki kesamaan.

c. Uji N-Gain

Menurut Prasetyo (2013), skor data tes diperoleh melalui pelaksanaan tes sebanyak dua kali, yaitu pretest dan posttest, baik untuk kelompok eksperimen maupun kontrol. Setelah memperoleh skor data tersebut, selisih antara skor posttest dan pretest dihitung menggunakan uji N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Keterangan :

N-Gain = Gain skor ternormalisasi

Skor Post Test = Skor tes akhir

Skor Pre Test = Skor tes awal

Skor Ideal = Skor maksimum

Adapun nilai gain ternormalisasi yang telah diperoleh dapat diinterpretasikan terhadap kriteria gain seperti tabel 3.9.2:

Tabel 3.9.1 Tabel Kriteria Indeks N-Gain

Indeks – Gain	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Sofyan (2013)

d. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian terhadap data populasi untuk normalitas dan homogenitas, jika data populasi terdistribusi secara normal dan homogen, hipotesis akan diuji menggunakan uji-t (*Independent Samples T-Test*). Perhitungan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS v25. Keputusan dapat diambil setelah menganalisis data, yaitu:

Jika signifikansi $>0,05$ maka H1 diterima

Jika signifikansi $<0,05$ maka H1 ditolak

4. Hasil

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah menjalankan penelitian. Data penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil pre-test dan post-test yang digunakan sebagai sampel penelitian. Kelas eksperimen menerima perlakuan menggunakan media game Kahoot, sementara kelas kontrol menerima pembelajaran dengan metode ceramah yang dilakukan oleh peneliti di Program

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS GAME EDUKASI
 Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023. Berikut ini akan dijelaskan mengenai data hasil belajar mahasiswa kelas A sebagai kelompok eksperimen dan data hasil belajar mahasiswa kelas B sebagai kelompok kontrol dalam pembelajaran Akuntansi materi Jurnal Umum.

4.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang tingkat pencapaian hasil belajar Akuntansi mahasiswa yang diajar menggunakan media game Kahoot dan metode ceramah. Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Data yang dianalisis meliputi nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan standar deviasi. Berdasarkan skor hasil belajar mahasiswa pada materi Jurnal Umum di kelas A dan B Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023, informasinya dapat dilihat dalam tabel-tabel berikut ini:

4.1.1 Analisis hasil Belajar Pretest dan Posttest kelas kontrol

Berikut ini merupakan data hasil pretest dan posttest pada siswa kelas B yang berjumlah 31 mahasiswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Umum, disajikan dalam tabel 4.1.1.1:

Tabel 4.1.1.1: Tabel Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Post Test
Ukuran Sampel	31	31
Skor Ideal	100	100
Skor Minimum	28	53
Skor Maksimum	65	91
Standar Deviasi	11,179	11,474
Skor Rata-Rata	45,355	70,387

Berdasarkan tabel 4.1.1.1 dapat dilihat bahwa pretest dan posttest hasil belajar Akuntansi pada materi Jurnal Umum mahasiswa kelas B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran didapatkan skor rata-rata untuk pretest sebanyak 45,355 dan untuk posttest 70,387.

Adapun distribusi dan frekuensi hasil belajar Akuntansi pada kelas kontrol ditunjukkan pada table 4.1.1.2:

Tabel 4.1.1.2: Tabel Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Akuntansi Kelas Kontrol.

No	Interval	Pre test		Post Test		Keterangan
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	
1	85 – 100	0	0	4	12,903	Sangat Baik
2	75 – 84	0	0	10	32,258	Baik
3	65 – 74	3	9,677	8	25,807	Cukup Baik
4	< 65	28	90,323	9	29,032	Kurang Baik
Jumlah		31	100	31	100	

Berdasarkan Tabel 4.1.1.2, dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar Akuntansi mahasiswa kelas B sebagai kelas kontrol, yang terdiri dari 31 siswa. Pada tahap pretest, 90,323% mahasiswa memperoleh kategori skor kurang baik. Namun, pada tahap posttest setelah menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sebanyak 29,032% mahasiswa masih memperoleh nilai kurang baik. Dengan demikian, berdasarkan persentase yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar mahasiswa kelas kontrol B dengan menggunakan metode ceramah pada pembelajaran Akuntansi materi Jurnal Umum tergolong kurang baik.

4.1.2 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Berikut adalah data hasil pretest dan posttest untuk kelas A yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam pembelajaran Akuntansi. Tabel 4.1.2.1 menunjukkan statistik deskriptif mengenai hasil belajar Akuntansi, termasuk skor pretest dan posttest.

Tabel 4.1.2.1. Tabel Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Hasil Belajar Akuntansi Kelas Eksperimen

Statistik	Pre Test	Post Test
Ukuran Sampel	32	32
Skor Ideal	100	100
Skor Minimum	28	53
Skor Maksimum	67	92
Standar Deviasi	11,168	12,388
Skor Rata-Rata	49,094	72,781

Berdasarkan tabel 4.1.2.1, data tersebut menunjukkan bahwa pada kelas A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 32 mahasiswa, diperoleh skor rata-rata pretest sebesar 49,094. Setelah menggunakan media game kahoot dalam proses pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Umum, diperoleh skor rata-rata posttest sebesar 72,781. Hasil belajar mahasiswa dalam kelas eksperimen menunjukkan peningkatan, menunjukkan bahwa penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Umum dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Adapun distribusi frekuensi dan presentase skor hasil belajar Akuntansi kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1.2.2:

Tabel 4.1.2.2 Tabel Distribusi Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar Akuntansi Kelas Eksperimen.

No	Interval	Pre test		Post Test		Keterangan
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	
1	85 – 100	0	0	6	18,75	Sangat Baik
2	75 – 84	0	0	8	25	Baik
3	65 – 74	4	12,5	8	25	Cukup Baik
4	< 65	28	87,5	10	31,25	Kurang Baik
Jumlah		32	100	32	100	

Berdasarkan tabel 4.1.2.2, dapat dilihat bahwa sebelum diberikan perlakuan atau pretest, 87,5% mahasiswa dalam kelas B sebagai kelompok eksperimen memiliki nilai kurang baik dan 12,5% mahasiswa memperoleh nilai cukup baik dalam hasil belajar Akuntansi. Namun, setelah diberikan perlakuan atau posttest, yang melibatkan penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran akuntansi pada materi Jurnal Umum, persentase mahasiswa yang memperoleh nilai kurang baik menjadi 31,25%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan media game kahoot dalam proses pembelajaran akuntansi pada materi Jurnal Umum.

4.1.3 Hasil Analisis Data Observasi terhadap Mahasiswa

Penggunaan media game kahoot dalam pembelajaran materi Jurnal Umum pada kelas eksperimen telah menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa, seperti yang terlihat dalam tabel deskriptif. Hal ini juga didukung oleh data hasil observasi aktivitas mahasiswa selama tiga pertemuan pembelajaran. Hasil observasi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media game kahoot pada materi Jurnal Umum berjalan dengan cukup efektif, sebagaimana terlihat dari presentase rata-rata aktivitas mahasiswa yang dicapai selama pembelajaran. Berikut ini tabel presentase aktivitas belajar siswa pada materi Jurnal Umum dengan menggunakan media game kahoot pada tabel 4.1.3.1 dibawah ini:

Tabel 4.1.3.1 Tabel Deskriptif Hasil Presentase Data Observasi Siswa Kelas B Sebagai Kelas Eksperimen

Pertemuan	Persentase (%)	Kriteria
I	75	Aktif
II	82	Sangat Aktif
III	87	Sangat Aktif
Rata-rata	81,33	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil observasi mengenai aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran menggunakan media game kahoot, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Observasi tersebut dilakukan dalam 3 pertemuan, dan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran Akuntansi menggunakan media game kahoot pada materi Jurnal Umum mencapai skor rata-rata sebesar 81,33%. Dengan melihat kriteria atau nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa termasuk dalam kategori sangat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Akuntansi pada Jurnal Umum dengan menggunakan media game kahoot.

4.2 Analisis Inferensial

Untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian, digunakan analisis statistik inferensial. Pada penelitian ini, hipotesis yang akan diuji adalah apakah pemanfaatan media game kahoot dalam proses pembelajaran apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi Jurnal Umum di mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, beberapa pengujian prasyarat perlu dilakukan. Berikut ini adalah uji prasyarat yang harus dilakukan:

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah rata-rata hasil belajar mahasiswa berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak *Statistical Product Solution* (SPSS) versi 25 dengan menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menginterpretasi hasil uji normalitas, dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh. Jika hasil uji normalitas memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka data skor hasil belajar mahasiswa dapat dikatakan memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka data skor hasil belajar mahasiswa tidak memiliki distribusi normal. Untuk melihat hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat dalam Tabel 4.2.1.1 berikut:

Tabel 4.2.1.1 Tabel Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	Skor rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest
1	Eksperimen	0,200	0,200
2	Kontrol	0,156	0,073

Dari Tabel 4.2.1.1, dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas untuk kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dalam proses pembelajaran Akuntansi pada materi Jurnal Umum menunjukkan distribusi yang normal. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh, dimana nilai p lebih besar dari 0,05.

4.2.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah proses untuk menguji apakah varians dari dua atau lebih distribusi adalah sama. Keputusan dalam pengujian homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians dari dua variabel tersebut adalah sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians dari dua variabel tersebut adalah berbeda. Informasi lebih lanjut mengenai hasil uji homogenitas hasil belajar mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 4.2.2.1.

Tabel 4.2.2.1 Hasil Uji Homogenitas

Statistik	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>Sig</i>	0,838		0,559	
Taraf <i>Sig</i>	0,05			
Kesimpulan	Homogen		Homogen	

Berdasarkan Tabel 4.2.2.1, dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas hasil belajar mahasiswa menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varian data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

4.2.3 Uji N-Gain

Uji normalitas gain berguna untuk mengetahui perbandingan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan uji gain adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2.3.1 Hasil Uji Rata-Rata Nilai Gain (N-Gain)

	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Pretest	Posttest	N-Gain	kategori	Pretest	Posttest	N-Gain	kategori
Jumlah Mahasiswa	32				31			
Nilai Rata-Rata	49,094	72,781	0,444	Sedang	45,355	70,387	0,281	Rendah

Dari tabel di atas, dapat diamati bahwa hasil belajar mahasiswa dalam kelas eksperimen tergolong dalam kategori sedang, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,444. Sementara itu, dalam kelas kontrol, hasil belajar mahasiswa termasuk dalam kategori rendah, dengan nilai N-Gain di bawah rata-rata yaitu 0,281. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Akuntansi dalam kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

4.2.4 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen menggunakan media game kahoot dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah, ditemukan bahwa kedua kelompok memiliki sampel yang terdistribusi secara normal dan memiliki homogenitas varian. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, uji hipotesis dapat dilakukan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) dengan menggunakan program SPSS versi 25, digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media game kahoot memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media game kahoot dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Untuk lebih jelasnya hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.2.4.1:

Tabel 4.2.4.1 Hasil Uji Hipotesis

Statistic	Pretest	Posttest
<i>Sig</i>	0,014	0,014
Taraf <i>Sig</i>	0,05	

Berdasarkan tabel 4.2.4.1 hasil uji hipotesis yang didapatkan setelah melakukan uji-t (*Independent Sampel T-Tes*) program SPSS versi 25 terhadap hasil belajar Akuntansi yaitu 0,014. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan jika signifikansi $0,014 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media game kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 pada materi Jurnal Umum.

4.3 Pembahasan

Media game kahoot memberikan motivasi yang lebih tinggi bagi siswa dalam proses pembelajaran karena tidak hanya bergantung pada penjelasan guru dan pendengaran pasif. Materi Jurnal Umum melibatkan pencatatan transaksi keuangan dalam akuntansi perusahaan. Mahasiswa belajar membuat jurnal, mengerti konsep debit dan kredit, serta aturan penulisan entri jurnal. Mereka mempelajari pengelompokan akun keuangan, penggunaan debit dan kredit, dan bagaimana mencatat transaksi secara sistematis. Tujuan pembelajaran ini adalah memahami pentingnya pencatatan yang akurat dan prinsip-prinsip akuntansi dasar dalam mengelola keuangan perusahaan. Tanpa visual atau

hanya dengan metode ceramah, siswa kehilangan minat dan kesempatan untuk memahami materi jurnal umum.

Dengan menggunakan media game kahoot, mahasiswa diberikan pembelajaran materi jurnal umum melalui aplikasi yang telah disiapkan oleh dosen sebelumnya. Setiap kelompok mahasiswa diminta untuk memasukkan kode pin yang telah diberikan oleh dosen. Setelah pin dimasukkan, mahasiswa dapat mulai melihat pertanyaan yang ditampilkan pada aplikasi game kahoot. Setiap pertanyaan dilengkapi dengan gambar dan video yang membantu mahasiswa lebih fokus dan memahami dengan cepat apa yang mereka pelajari.

Penggunaan media game kahoot dalam proses pembelajaran juga mendorong mahasiswa untuk saling membantu, memahami materi jurnal umum dengan lebih baik, berbagi ide, dan bekerja sama dalam memilih jawaban yang disediakan dalam aplikasi game kahoot tersebut.

Dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi game Kahoot, mahasiswa diharuskan memperhatikan setiap gambar dan video yang ditampilkan. Setelah mahasiswa menyelesaikan soal pada aplikasi, mereka akan langsung melihat nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok. Hal ini mendorong motivasi mahasiswa untuk mendapatkan nilai tertinggi, mempelajari materi jurnal umum dengan lebih baik, dan mengingat informasi dalam waktu singkat melalui gambar dan video dalam aplikasi Kahoot.

Untuk menguji pengaruh media Game Kahoot terhadap hasil belajar akuntansi mahasiswa pada materi jurnal umum, dilakukan uji hipotesis. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat seperti uji normalitas untuk memastikan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal, uji homogenitas untuk memeriksa apakah sampel memiliki varian yang homogen, dan uji N-Gain untuk menentukan perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal dan varian yang homogen. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media Game Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan pada materi jurnal umum.

Media pembelajaran menggunakan game Kahoot mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, seperti yang terlihat pada kelas eksperimen, yaitu kelas A. Hasil belajar mahasiswa dalam kelas A yang menggunakan metode pembelajaran game Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran menggunakan media game Kahoot, mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat materi jurnal umum melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang ada.

Sebagai contoh, pada tahap pembuatan pembelajaran menggunakan media game Kahoot, mahasiswa menyusun, melihat soal, gambar, dan video yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Pada akhirnya, mahasiswa dapat melihat hasil atau skor yang mereka peroleh. Dengan memahami gambar dan video yang disajikan, mahasiswa lebih mudah memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dicapai dengan menggunakan media game Kahoot, yang didukung oleh data hasil observasi aktivitas mahasiswa. Data observasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Game Kahoot dalam pembelajaran materi jurnal umum efektif. Hasil observasi selama 3 kali pertemuan pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata persentase ketercapaian keseluruhan mencapai 81,33%, menandakan bahwa mahasiswa aktif dalam menggunakan media Game Kahoot. Keaktifan mahasiswa dalam belajar terlihat sepanjang pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan media Game Kahoot dapat diimplementasikan dengan baik oleh mahasiswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menerima penggunaan media Game Kahoot dalam pembelajaran materi jurnal umum.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game Kahoot dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan alternatif untuk mengatasi masalah hasil belajar rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti (2015), yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam media game Kahoot, siswa tidak lagi kesulitan mencatat seluruh pembahasan pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran game Kahoot yang diterapkan dengan baik dan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mahasiswa.

Meskipun media game Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar mahasiswa,

namun dalam pelaksanaan proses belajar mengajar masih terdapat beberapa kendala. Salah satunya adalah sulitnya mengatur beberapa mahasiswa yang cenderung bersaing dan mengganggu kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman, dosen memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang aktif dalam menjawab sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media game Kahoot dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi berpikir mahasiswa secara menyeluruh, termasuk memperhatikan keseimbangan antara potensi otak kiri dan otak kanan mahasiswa. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Agustin (2018), yang menyatakan bahwa media Kahoot merupakan cara untuk mengoptimalkan fungsi kedua bagian otak tersebut, sehingga membantu siswa dalam memahami masalah dengan cepat karena telah terorganisir dengan baik. Dengan demikian, penerapan metode *Mind Mapping* dapat menjadi alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang dapat mengimbangi potensi otak siswa. Selain itu, metode ini juga berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa.

5. Kesimpulan, Implikasi dan Batasan

5.1 Kesimpulan

Dari analisis data dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media game Kahoot terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023 pada materi jurnal umum. Hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi sebesar 0,014, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.

5.2 Implikasi

Implikasi dari temuan tersebut adalah bahwa penggunaan media game Kahoot dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi jurnal umum mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan angkatan 2022/2023. Hal ini menunjukkan potensi media game Kahoot sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam membantu mahasiswa memahami dan mengingat informasi yang terkait dengan materi jurnal umum. Implikasi ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan teknologi dan interaktif dapat memberikan manfaat positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan media game Kahoot dapat menjadi pilihan yang baik bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa maupun mahasiswa.

6. Referensi

AECT. 2004. *The definition and domain of the field*. Washington, D.C.: Association for Educational Communication and Technology.

Arif, S Sadiman. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Azhar Arsyad, Prof. Dr. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT RajaGrafindo Persada.

G. D. K. Ningrum. 2018. "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Vox Edukasi*.

Hamalik, Oemar. 2014. *Media pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-bintiishak.pdf>.

Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

- R. Andari.2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika,” *ORBITA J. Kajian, Inov. dan Apl. Pendidik. Fis.*
- R. C. Ramenda. 2019. “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat belajar Siswa SMP”.
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S. 2022. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rinika Cipta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 2010. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Santyasa, I.W. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung (MEDIA-PEMBELAJARAN.PDF-Adobe Reader)
- Seels & Richey. 2012 *Prinsip Dasar dan. Pengembangannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. 2015. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Disajikan untuk Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB (pengenalan-media-pembelajaran.PDF-Adobe Reader).
- Uno, Hamzah B. 2014. *Profesi Kependidikan: Problema, solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia* (Cetakan ke- 10). Jakarta: Bumi aksara.
- Wardana, Mohammad Nurul Muttaqin; Rahmawati, Puji Rahayu; Neny , Ichwanti; Nanda, Hanjar Ikrima;. 2022. Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah? *National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, (hal. 42-49). Malang.
- Zoebaidha, S. 2020. PENGGUNAAN MEDIA PREZI DAN KAHOOT SERTA PEMBERIAN REWARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 213-233.
- Zulham, A. W. 2021. Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [JIMEDU]*, 1-8.
- Yaumi, M., & Sirate, S. F. 2015. Considering the Uniqueness of Students’ Learning Styles in Designing English and Mathematics Instruction. In *International Conference on Global Education III* (pp. 72–82). Padang, Indonesia: Universitas Ekasakti.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Y. S. Oktari. 2020. “Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning,” *J. AgriWidya*.