

## PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Nadia Maulida<sup>1</sup>, Joice Carmelita Gultom<sup>2</sup>, Nadhifa Rizky Zahira Siregar<sup>3</sup>, Juliarta Tio M. Sarumpaet<sup>4</sup>, Muhammad Reynal<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Medan

Email: [nadiamaulidaa4@gmail.com](mailto:nadiamaulidaa4@gmail.com)<sup>1</sup>, [joicecarmelita123@gmail.com](mailto:joicecarmelita123@gmail.com)<sup>2</sup>, [nadhifarzhs13@gmail.com](mailto:nadhifarzhs13@gmail.com)<sup>3</sup>, [juliartatms@gmail.com](mailto:juliartatms@gmail.com)<sup>4</sup>, [mhdreynal6@gmail.com](mailto:mhdreynal6@gmail.com)<sup>5</sup>

## ABSTRACT

*This research examines the utilization of the Kahoot application in accounting education through a systematic literature review. The study aims to analyze Kahoot's effectiveness as a learning tool, its use as an evaluation instrument, and its impact on students' interest and learning motivation. The method employed involves analyzing five recent scientific articles discussing the use of Kahoot in accounting education at the vocational high school level. Results indicate that Kahoot effectively improves accounting learning outcomes by making learning more interactive and enjoyable. As an evaluation tool, Kahoot enables real-time assessment and immediate feedback, helping to identify areas needing improvement. Kahoot also successfully increases students' interest and motivation in learning accounting through its engaging quiz format and competitive elements. Students report more positive learning experiences, changing their perception of accounting as a difficult subject. Despite technical challenges such as time limitations and stable internet connection requirements, Kahoot proves effective in modernizing accounting education in the digital era. This study concludes that Kahoot is a valuable tool for enhancing the quality of accounting education, increasing student engagement, and preparing them for an increasingly technology-based work environment.*

**Keywords:** Kahoot, Accounting Education, Learning Evaluation, Learning Motivation, Educational Technology

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi melalui studi literatur sistematis. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis efektivitas Kahoot sebagai alat pembelajaran, penggunaannya sebagai instrumen evaluasi, dan pengaruhnya terhadap minat serta motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah analisis terhadap lima artikel ilmiah terkini yang membahas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran akuntansi di tingkat SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar akuntansi dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagai alat evaluasi, Kahoot memungkinkan penilaian real-time dan umpan balik langsung, membantu mengidentifikasi area yang perlu perbaikan. Kahoot juga berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi melalui format kuis yang menarik dan elemen kompetitif. Siswa melaporkan pengalaman belajar yang lebih positif, mengubah persepsi mereka tentang akuntansi sebagai mata pelajaran yang sulit. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan koneksi internet yang stabil, Kahoot terbukti efektif dalam memodernisasi pembelajaran akuntansi di era digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot adalah alat yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja yang semakin berbasis teknologi.

## Article History

Received: Oktober 2024

Reviewed: Oktober 2024

Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

<b>Kata Kunci:</b> Kahoot, Pembelajaran Akuntansi, Evaluasi Pembelajaran, Motivasi Belajar, Teknologi Pendidikan	
--	--

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar karena kemajuan teknologi, termasuk pembelajaran akuntansi. Di berbagai tingkat pendidikan, pembelajaran menjadi lebih mudah dengan penggunaan media interaktif dan sumber daya digital. Teknologi tidak hanya meningkatkan produktivitas, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa dengan lebih baik (Maritsa et al., 2021).

Selain itu, teknologi saat ini berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, memungkinkan guru menyampaikan materi tanpa mengeluarkan banyak tenaga dan memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus terus berubah agar peran mereka tetap relevan di tengah perkembangan teknologi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Nurillahwaty, 2022).

Dalam situasi seperti ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi alat penting yang membantu guru dan siswa mengelola data, membuat program administratif, dan menggunakan sumber belajar yang lebih bervariasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. TIK tidak hanya mendukung proses pembelajaran, tetapi juga menjadi keterampilan yang harus dikuasai siswa untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih efektif dan efisien (Salsabila & Agustian, 2021).

Tetapi di era digital, pembelajaran akuntansi menghadapi banyak masalah. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi dihambat oleh infrastruktur TIK yang tidak memadai di banyak tempat, penggunaan teknologi yang sudah usang, dan tingginya biaya untuk membeli dan memelihara fasilitas TIK. Siswa dan instruktur sering mengalami kesulitan untuk mengakses teknologi digital dan internet di institusi pendidikan. Ini mencegah pembelajaran interaktif berbasis teknologi digunakan (Akbar & Noviani, 2019).

Memasukkan teknologi ke dalam kurikulum juga menjadi tantangan tersendiri, terutama karena baik pendidik maupun siswa tidak memahami teknologi dengan benar, yang dapat menghambat pembelajaran. Sebaliknya, peraturan dan standar akuntansi global berubah dengan cepat, dan kebutuhan untuk menguasai perangkat lunak akuntansi dan analisis data di era digital semakin meningkat (Saputra et al., 2023). Mahasiswa akuntansi harus memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru seiring perkembangan teknologi informasi seperti Internet of Things, big data, dan kecerdasan buatan. Mereka juga harus menguasai software akuntansi dan mendapatkan sertifikasi untuk memenuhi tuntutan industri 4.0 (Puryati et al., 2019).

Di tengah kesulitan ini, metode pembelajaran yang interaktif dan menarik diperlukan. Metode interaktif ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, meningkatkan kreativitas mereka, dan belajar secara mandiri. Pembelajaran dapat disajikan dalam format yang lebih variatif dan dinamis, seperti latihan soal interaktif, tutorial multimedia, dan eksperimen virtual, berkat penggunaan teknologi seperti aplikasi pendidikan mobile dan aplikasi interaktif. Ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif (Warsita, 2010). Dengan menggunakan pendekatan yang tepat, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik dan meningkatkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama (Binti & Wathon, 2019).

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang memenuhi kebutuhan ini karena merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif secara real-time untuk mengevaluasi pemahaman siswa mereka. Kahoot telah menarik perhatian para peneliti dan praktisi pendidikan karena potensinya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta karena kemampuannya sebagai alat evaluasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari literatur tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi. Penelitian ini akan membahas lima artikel ilmiah terbaru dengan membahas tiga hal utama: bagaimana Kahoot digunakan untuk mengajar akuntansi,

bagaimana Kahoot digunakan sebagai alat untuk menilai pembelajaran akuntansi di SMK, dan bagaimana Kahoot memengaruhi keinginan dan minat siswa untuk belajar akuntansi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang peluang dan masalah penggunaan Kahoot dalam pembelajaran akuntansi melalui analisis literatur yang ada. Penelitian ini dapat membantu pendidik dan pembuat kebijakan mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran akuntansi di era modern.

#### **METODE PENELITIAN**

Untuk mengetahui penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi, penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis secara menyeluruh berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian (Kitchenham, 2007).

Menurut Kitchenham et al. (2007), peninjauan literatur sistematis adalah metode untuk menemukan, menilai, dan memahami seluruh hasil penelitian tentang topik penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian sebelumnya (Kitchenham, 2007). Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengungkapkan berbagai teori dan hasil empiris tentang penggunaan aplikasi Kahoot dan bagaimana hal itu memengaruhi pembelajaran akuntansi.

Peneliti mengumpulkan dan menganalisis lima artikel ilmiah tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi dalam penelitian ini. Artikel-artikel ini dipilih berdasarkan tiga kriteria: relevansi dengan topik penelitian, kualitas penelitian, dan tahun publikasi (artikel yang paling baru diprioritaskan).

Untuk mencari dan memilih artikel, database jurnal elektronik digunakan dengan kata kunci seperti "Kahoot", "pembelajaran akuntansi", dan "evaluasi pembelajaran". Artikel yang dimasukkan harus berbahasa Indonesia dan diterbitkan dalam lima tahun terakhir dan membahas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran akuntansi di sekolah menengah atau perguruan tinggi.

Lima artikel yang memenuhi kriteria dipilih untuk dianalisis lebih lanjut setelah proses seleksi. Analisis dilakukan dengan membaca artikel secara menyeluruh dan menemukan tema utama yang muncul dari artikel tersebut. Tiga tema utama yang diidentifikasi dan menjadi fokus penelitian ini adalah: (1) bagaimana Kahoot digunakan untuk mengajar akuntansi, (2) bagaimana Kahoot digunakan sebagai alat untuk menilai pembelajaran akuntansi dengan studi kasus di SMK, dan (3) bagaimana Kahoot memengaruhi keinginan dan minat siswa untuk belajar akuntansi.

Dengan metode ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang bagaimana Kahoot berfungsi dalam pembelajaran akuntansi, bagaimana itu berfungsi sebagai alat evaluasi, dan bagaimana hal itu memengaruhi keinginan dan keinginan siswa untuk belajar akuntansi. Metode peninjauan literatur sistematis ini memungkinkan para peneliti untuk mengintegrasikan hasil dari berbagai sumber, menemukan celah dalam penelitian saat ini, dan memberikan dasar yang kuat untuk penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran akuntansi, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi seperti aplikasi Kahoot.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data artikel yang didokumentasi terkait pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi yakni sebanyak 5 artikel yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Deskripsi Penelitian Terkait Peran Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Akuntansi**

No	Judul	Peneliti	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi Smk Negeri 1 Singingi Hilir	(Rahmilia et al., 2024)	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik aplikasi Kahoot membantu siswa SMKN 1 Singingi Hilir, Riau, belajar akuntansi. Karena metode pembelajaran yang monoton dan tidak menarik, siswa akuntansi masih memiliki

				<p>hasil belajar yang buruk. Dalam penelitian ini, desain kuasi eksperimen digunakan untuk sampel 25 siswa yang berada di kelas XI akuntansi. Sementara kelas eksperimen menggunakan Kahoot sebagai perlakuan pembelajaran, kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan kelas kontrol, siswa yang menggunakan Kahoot belajar lebih baik. Hasil analisis statistik dengan uji-t menunjukkan bahwa ada nilai signifikan dan skor N-Gain 0,5, yang merupakan kategori sedang. Kahoot memiliki ukuran efek sebesar 1,5, yang menunjukkan bahwa itu membantu siswa belajar akuntansi lebih baik. Aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam mengajar akuntansi dan harus digunakan secara luas.</p>
2.	<p>Penggunaan Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah?</p>	<p>(Wardana et al., 2022)</p>	<p>Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, And Economics (NSAFE)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran akuntansi di SMKN 2 Blitar. Hasil menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sangat tertarik untuk menggunakan Kahoot, mereka jarang menggunakannya secara teratur. Karena Kahoot membuat pembelajaran lebih seru dan interaktif, sebagian besar siswa menganggapnya membantu mereka memahami materi. Namun, ada beberapa hambatan, seperti masalah teknis terkait tampilan soal</p>

				yang hanya muncul di perangkat pengajar dan waktu pengerjaan yang terbatas, yang membuat siswa panik dan terburu-buru. Kahoot dianggap berguna untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas; namun, perlu dilakukan lebih banyak pengembangan untuk membuatnya lebih mudah digunakan.
3.	Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa	(Zulham, 2021)	Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan [Jimedu]	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi Kahoot untuk mengajar akuntansi positif. Kahoot menunjukkan bahwa itu meningkatkan minat siswa dan dorongan mereka untuk belajar akuntansi, yang sering dianggap sulit. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan aplikasi ini. Ini juga meningkatkan keaktifan siswa dan memudahkan guru untuk mengawasi dan mengevaluasi pembelajaran. Penggunaan Kahoot dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar siswa karena fiturnya yang interaktif dan kompetitif mendorong mereka untuk belajar. Oleh karena itu, Kahoot dianggap sebagai alat pembelajaran yang berguna dan relevan untuk meningkatkan pembelajaran akuntansi di era internet.
4.	Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Untuk Memfasilitasi Belajar Siswa Smk Jurusan Akuntansi	(Zahra et al., 2023)	Journal of Learning and Technology	Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana aplikasi Kahoot digunakan untuk mengajar akuntansi di SMK. Aplikasi ini digunakan sebagai media interaktif dengan kuis dan permainan yang menarik, membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hasil penelitian

				menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, masalah paling umum adalah koneksi internet yang tidak stabil.
5.	Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi	(Zoebaidha , 2020)	Jurnal Teknologi Pendidikan	<p>Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Madiun dengan subjek penelitian yaitu 32 siswa dari kelas XI Ak 3. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat pembelajaran berdampak pada kemampuan siswa dalam belajar akuntansi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus: pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pra-siklus, peneliti melakukan observasi terhadap metode pembelajaran konvensional dan mengamati apa yang siswa pelajari melalui tes awal.</p> <p>Aplikasi Kahoot untuk materi Jurnal Penyesuaian digunakan untuk mengajar pada siklus pertama dan kedua. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan bersemangat untuk belajar. Hasil tes juga meningkat dibandingkan pra siklus. Evaluasi dari siklus 1 digunakan untuk memperbaiki hasil belajar pada siklus 2, meningkatkan hasil belajar lebih lanjut. Analisis data menunjukkan bahwa aplikasi digunakan.</p>

Berdasarkan hasil penelusuran, diperoleh 5 studi literatur yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi setelah membaca judul, abstrak, serta isi dari keseluruhan literatur. Secara keseluruhan, literatur yang diterbitkan tersebar dalam beberapa tahun terakhir, menunjukkan

perkembangan penelitian dalam pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran akuntansi. Selanjutnya, berdasarkan 5 artikel yang diseleksi, peneliti menemukan tiga topik utama yang dibahas di artikel tersebut, yang relevan dengan peran aplikasi Kahoot dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran akuntansi. Ketiga topik tersebut akan dijelaskan lebih rinci di pembahasan berikut:

### **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

Kahoot telah terbukti sebagai alat yang bagus untuk mengajar akuntansi. Kahoot, platform kuis interaktif, menjadikan belajar lebih menyenangkan dan kompetitif. Kahoot memiliki kemampuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan menantang siswa melalui fitur permainannya, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Kahoot memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pelajaran dan memberikan umpan balik kepada guru secara real-time, memungkinkan evaluasi dan perbaikan pemahaman siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan di SMKN 2 Blitar, Kahoot mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Siswa lebih bersemangat untuk belajar akuntansi karena kuis kompetitif. Kahoot juga dapat mengurangi kecurangan dan mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat karena memiliki batasan waktu untuk menjawab pertanyaan. Tetapi masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil sering menjadi penghalang untuk mengakses aplikasi ini. Selain itu, siswa kadang-kadang merasa tidak nyaman melihat soal hanya di perangkat guru, terutama jika waktu yang diberikan terasa terburu-buru.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian lain yang dilakukan di SMKN 2 Madiun yang menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil belajar siswa meningkat hingga 84% setelah menerapkan pembelajaran Kahoot selama dua siklus, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama karena pendekatan interaktifnya, yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar akuntansi.

Kahoot juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel di luar kelas. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk belajar secara mandiri dan memantapkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep akuntansi yang kompleks. Dengan adanya feedback langsung, siswa bisa segera mengetahui area yang perlu diperbaiki, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Secara keseluruhan, Kahoot sangat baik untuk mengajar akuntansi karena meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Namun, ada beberapa masalah dengannya, terutama terkait konektivitas dan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal, tetapi secara keseluruhan, Kahoot sangat baik untuk membuat kelas menjadi interaktif dan dinamis. Selain itu, penggunaan teknologi ini membantu siswa mempersiapkan diri untuk dunia kerja yang semakin digital dan berbasis teknologi.

### **KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI: STUDI KASUS SMK**

Kahoot telah menjadi salah satu alat evaluasi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran akuntansi di tingkat SMK. Studi-studi kasus menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara cepat dan interaktif. Di SMK, Kahoot sering digunakan dalam pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kahoot telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam penelitian di SMKN 2 Blitar karena memiliki elemen kompetisi dan skor sebagai umpan balik langsung, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan. Kuis dengan Kahoot juga membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan karena siswa dapat bersaing secara sehat untuk mendapatkan peringkat terbaik. Selain itu, guru dapat mengevaluasi hasil belajar siswa secara real-time tanpa perlu menggunakan sumber lain.

Namun, penelitian menunjukkan beberapa hambatan. Penggunaan Kahoot di kelas seringkali terganggu oleh koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, waktu yang terbatas untuk menjawab pertanyaan kadang-kadang membuat siswa terburu-buru, yang membuat sulit untuk memahami pertanyaan dengan baik. Kahoot, di sisi lain, masih dianggap berguna untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran evaluasi akuntansi dengan membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian tindakan kelas di SMK Negeri 2 Madiun juga serupa. Penelitian ini melibatkan siswa yang berada di kelas XI Akuntansi 3, di mana Kahoot digunakan untuk menggantikan metode evaluasi tradisional. Nilai rata-rata siswa dari yang sebelumnya di bawah KKM telah meningkat menjadi 78, berkat penggunaan Kahoot pada siklus pertama, dan naik lagi menjadi 82, pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat membantu siswa belajar lebih baik jika digunakan secara teratur. Kahoot berhasil membuat lingkungan belajar yang kompetitif dan menarik, dan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi.

Kahoot juga memberikan analisis hasil evaluasi secara real-time, yang memungkinkan guru untuk dengan cepat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Hal ini mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dari perspektif siswa, Kahoot menawarkan pengalaman evaluasi yang lebih ringan dan tidak menekan dibandingkan dengan metode ujian tradisional, sehingga siswa bisa merasa lebih nyaman dalam mengerjakan soal.

Secara keseluruhan, Kahoot sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran akuntansi di SMK telah terbukti efektif karena meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Kahoot dapat membantu guru membuat evaluasi yang lebih efektif dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena memiliki sistem penilaian yang objektif dan umpan balik langsung. Kahoot memiliki fitur yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan kompetitif, tetapi masih ada masalah teknis seperti koneksi internet dan waktu yang terbatas. Oleh karena itu, Kahoot adalah pilihan yang bagus untuk evaluasi pembelajaran di era digital ini.

#### **PENGARUH KAHOOT TERHADAP MINAT DAN SEMANGAT BELAJAR SISWA AKUNTANSI**

Menurut penelitian, Kahoot, sebuah alat pembelajaran interaktif, berhasil mengubah pandangan siswa tentang akuntansi menjadi lebih menarik. Mereka sering menganggap pelajaran akuntansi sebagai tugas yang sulit dan membosankan, tetapi penggunaan Kahoot berhasil mengubah pandangan ini. Kahoot memiliki fitur kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih kompetitif, menyenangkan, dan menantang. Ini secara langsung meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 2 Madiun pada siswa kelas XI Akuntansi 3 menemukan bahwa menggunakan Kahoot untuk mengajar akuntansi meningkatkan minat siswa. Kahoot membantu siswa tetap fokus dan termotivasi, terutama karena memiliki elemen permainan yang mendorong persaingan. Papan peringkat yang ditampilkan di akhir kuis mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak upaya dan mendapatkan skor terbaik. Ini menghasilkan persaingan yang sehat di antara siswa. Hasil ini jelas terlihat: siswa lebih terlibat secara aktif di kelas dan dapat memahami materi akuntansi lebih cepat daripada dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Kahoot meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Kahoot membantu orang menjadi bosan saat menggunakan metode ceramah dengan format kuis yang menarik. Kahoot membuat proses belajar lebih dinamis, yang membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran. Kahoot menawarkan penilaian real-time yang membantu guru dan siswa mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung, memungkinkan perbaikan cepat.

Namun, penelitian menunjukkan beberapa masalah teknis; ini termasuk koneksi internet yang tidak stabil dan waktu menjawab yang dianggap terlalu cepat oleh beberapa siswa. Walau bagaimanapun, kendala ini tidak menghentikan Kahoot dari potensinya untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif.

Ini didukung oleh penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di SMK Negeri 2 Madiun. Metode ceramah tetap digunakan pada siklus pertama, dan Kahoot digunakan pada siklus kedua. Kahoot membantu pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan siswa. Kahoot membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, menarik siswa untuk terus belajar.

Secara keseluruhan, Kahoot terbukti meningkatkan minat siswa dalam akuntansi. Kahoot adalah alat yang bagus untuk membuat kelas interaktif, menyenangkan, dan memotivasi karena

memiliki item kompetitif dan mudah digunakan. Meskipun ada kendala teknis, aplikasi ini mendorong siswa untuk belajar, terutama tentang akuntansi, yang sering dianggap sulit.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pendidikan akuntansi memiliki efek positif yang signifikan. Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di tingkat SMK, karena membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Kahoot, sebuah alat evaluasi, memungkinkan guru menilai pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik langsung. Ini membantu menemukan area yang perlu diperbaiki dengan cepat. Kahoot juga berhasil meningkatkan minat siswa dalam akuntansi, yang sering dianggap membosankan dan sulit. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran karena kuis yang diformat dengan cara yang menarik dan memiliki elemen kompetitif. Kahoot adalah alat yang sangat baik untuk memodernisasi dan meningkatkan pembelajaran akuntansi di era digital. Meskipun ada beberapa masalah teknis, seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan internet, penggunaan Kahoot membantu siswa belajar lebih baik dan mempersiapkan mereka untuk dunia kerja yang semakin teknologi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI INDONESIA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 18–25.
- Binti, A., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113–138.
- Kitchenham, B. (2007). Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering. In *EBSE*.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 1(November), 81–85.
- Puryati, D., Ramdani, D., Saptina, T., & Prawirasasra, K. P. (2019). PROSPEK DAN TANTANGAN PENDIDIKAN VOKASI AKUNTANSI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Perbankan Vol*, 13(2), 109–127.
- Rahmilia, A. T., Ummah, A. A., Ambiyar, & Zaus, M. A. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SINGINGI HILIR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7985–7990.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Saputra, F. A., Saputra, O. A., Asyraf, A., & Kusumastuti, R. (2023). Perkembangan Akuntansi Keuangan Serta Tantangan di Era Digital (Sebuah Kajian Literatur). *EKALAYA: Jurnal Ekonomi Akuntansi*, 1(2), 17–25.
- Wardana, M. N. M., Rahmawati, P. R., Ichwanti, N., & Nanda, H. I. (2022). Penggunaan Kahoot! sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 2 Blitar, Efektifkah? *Prosding Nasional Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 2(3), 42–49.
- Warsita, B. (2010). MOBILE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN INOVATIF. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 62–73.
- Zahra, M. S., Setiasih, R. M., Usman, S. A., Anis, A. Z., & Septiani, M. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MEMFASILITASI BELAJAR SISWA SMK JURUSAN AKUNTANSI. *Journal of Learning and Teachnology*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5286>
- Zoebaidha, S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PREZI DAN KAHOOT SERTA PEMBERIAN REWARD SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI The. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 213–233.

***Sindoro***

***CENDIKIA PENDIDIKAN***

ISSN: 3025-6488

Vol. 7 No 2 Tahun 2024

Prefix DOI : [doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317](https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317)

Zulham, A. W. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan (JIMEDU)*, 1(4), 1–8.