

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT! DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh

Ayunda Widanty Zulham
NPM. 1702070029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2021



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata – 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 11 Oktober 2021, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, mempertahankan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperai Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. H. Elfranto Nasution, S.Pd., M.Pd

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si. 1.
2. Dra. Fatmawarni, M.M.
3. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si. 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl.KaptenMukhtarBasri No. 3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238

Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini .

Nama Lengkap : Ayunda Widanty Zulham

N.P.M : 1702070029

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten serdang Bedagai.

Sudah layak di sidangkan

Medan, 05 Oktober 2021

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang., M.Si.

Dekan

Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran., M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail : fkip@umstu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

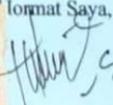
Nama : Ayunda Widanty Zulham
N P M : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong plagiat
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 05 Oktober 2021

Tertandatangan Saya,

Widanty Zulham

ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *KAHOOT!* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Ayunda Widanty Zulham

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Metode Library Research. Sumber data yang diperoleh dalam skripsi ini yaitu dengan menganalisis 20 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media aplikasi *Kahoot!*. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan human instrumen yang dikembangkan berupa observasi dan angket. Observasi dan dokumentasi pada penelitian diperoleh dengan mengumpulkan data data tentang meaplikasi *kahoot!* dan minat belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi.

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.

Kata kunci : Aplikasi Kahoot!, dan Minat Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafa'atnya kita peroleh. Amin ya Robbal „Alamin.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tercinta Ayahanda **Zulhamsyah** dan Ibunda **Sri wahyuni** yang paling penulis sayangi dan hormati yang dengan ikhlasnya membesarkan, mendidik, dan memfasilitasi penulis selama ini. Semoga Allah membalas semuanya. Serta buat adik-adik penulis yaitu **Hardika Dwi Cahyo Zulham** dan **Fadya Sahira Zulham**, yang senantiasa mendukung penulis dalam setiap perjalanan yang penulis tempuh sampai saat ini.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing
4. Ibu **Dr. Ijah Mulyani Sihotang., M.Si** selaku dosen Pembimbing penyusunan skripsi saya.
5. Ibu **Dra. Fatmawarni, M.Pd.**,Seluruh **Dosen & Staf** Pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya pada Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

6. Kepada rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi Stambuk 2017, khususnya kelas A pagi. Terkhusus buat sahabat terkasih **Muhammad Arifin**.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, 26 Mei 2021

Ayunda Widanty Zulham

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BERITA ACARA	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN	6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Aplikasi <i>Kahoot!</i>	7
2. Minat belajar	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
B. Sumber Penelitian	27
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Teknik Analisis Data	29
E. Rencana Pengujian Keabsahan Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Gambaran Umum Aplikasi Kahoot! dan Minat Belajar.....	37
2. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar siswa.....	54
B. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
Daftar Pustaka	56

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Data Observasi Tingkat Kepuasan Minat Belajar Siswa	4
Tabel 3.1 Tabel Rencana Pelaksanaan Penelitian	29
Tabel 3.2 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	36
Tabel.4.1 <i>Skala Likert</i>	39
Tabel 4.2 Tabel Variabel X.....	54
Tabel 4.3 Variabel Y	58

Daftar Gambar

Gambar 1. Tampilan tombol <i>Sign Up</i> pada aplikasi <i>Kahoot!</i>	8
Gambar.2. Tampilan Opsi Pembuatan <i>Kahoot!</i>	8
Gambar.3 Formulir pendaftaran akun <i>Kahoot!</i>	9
Gambar 4. Tampilan Halaman Login.....	10
Gambar 5. Ragam Aktivitas Aplikasi <i>Kahoot!</i>	10
Gambar 6. Penambahan dan pengaturan soal pada <i>Kahoot!</i>	11
Gambar 7. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan	12
Gambar 8. Tampilan Menu “ <i>My Kahoot</i> ”	13
Gambar 9. Pilihan mode Classic dan <i>Team kahoot!</i>	14
Gambar 10. Tampilan Nomor Pin.....	14
Gambar 11. Tampilan Podium pada <i>Kahoot!</i>	15
Gambar 12. Tampilan kolom Game PIN <i>Kahoot!</i>	16
Gambar 13. Pilihan jawaban pada perangkat peserta didik <i>Kahoot!</i>	17
Gambar 14. Keterangan jawaban benar	18
Gambar 14. Kerangka Konseptual	26
Diagram 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	38

Daftar Lampiran

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup	59
Lampiran 2 : Form K-1	60
Lampiran 3 : Form K-2	61
Lampiran 4 : Form K-3	62
Lampiran 5 : Berita Acara Bimbingan proposal	63
Lampiran 6 : Berita Acara Seminar proposal.....	64
Lampiran 7 : Surat Permohonan Perubahan Judul.....	65
Lampiran 8 : Surat Pengesahan Proposal.....	67
Lampiran 9 : Surat Izin riset.....	68
Lampiran 10 : Berita Acara Skripsi	69
Lampiran 11 : Surat Pengesahan Skripsi	70
Lampiran 12 : Berita Acara Sidang Meja Hijau.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media, peserta didik akan dapat lebih bisa menyerap dan memahami materi yang disampaikan didalam maupun diluar kelas. Media terbagi kedalam berbagai jenis, antara lain media cetak yaitu; buku, modul, LKS, dan juga media elektronik yaitu; video, audio, presentasi multimedia dan juga bisa menggunakan konten daring atau online. Untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, guru melakukan evaluasi. Bentuk evaluasi tersebut bisa bermacam-macam. Diantaranya bisa berupa kuiz, presentasi individu atau kelompok, test tertulis dan juga menggunakan media kahoot yaitu dengan cara memasukkan soal pilihan ganda ke aplikasi kahoot yang menggunakan fasilitas internet agar dapat terkoneksi lewat handphone atau laptop peserta didik untuk dapat langsung menjawab kuis yang disajikan oleh pendidik. Peserta didik bisa melihat hasilnya secara langsung dengan urutan *peringkat*. Ada dua tipe dalam menggunakan *kahoot!* yaitu klasik dan mode.

Media *kahoot!* di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dengan perkembangan teknologi,

penggunaan teknologi dasar memiliki dampak baik, karena dapat membuat siswa antusias untuk belajar, sehingga belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi Kahoot!

Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. *Kahoot!* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media *Kahoot!* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Kahoot merupakan alat bantu bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasi dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Melalui aplikasi ini peserta didik distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media

merupakan hal yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik.

Pelajaran akuntansi merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit dihadapi peserta didik. Kesulitan ini sering dihadapi ketika mereka masuk pada kasus-kasus yang diantaranya pada kasus perusahaan jasa. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran perusahaan jasa kelas X perlu adanya ada bantuan aplikasi khusus yang memudahkan peserta didik untuk memahami kasus tersebut. Salah satu di antaranya menggunakan media *kahoot!* Maka aplikasi kahot ini menjadi alasan kuat untuk dikembangkan sehingga pelajaran akuntansi perusahaan jasa ini nyaman untuk dipahami peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2021 pada Sekolah yang ada di Kecamatan Perbaungan dengan siswa dan guru mata pelajaran akuntansi tersebut diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata siswa kurang tertarik dengan pelajaran akuntansi. Minimnya minat belajar siswa terhadap pelajaran akuntansi. Bahkan ada yang tertidur mendengarkan guru menyampaikan materi, dan tidak ada yang mau bertanya tentang materi. Dapat dibuktikan dengan adanya siswa yang mengeluh karena terjadinya kebosanan dalam pembelajaran berlangsung dan karena adanya ketidaknyamanan dengan media belajar yang dipakai oleh siswa. Beberapa dari siswa juga mengaku pernah tertidur didalam kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian tertarik untuk telaah literatur dengan judul **“Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”**

B. Fokus Penelitian

1. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah untuk Menganalisis aplikasi *Kahoot!* pada pelajaran Akuntansi dari 20 jurnal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. “Bagaimana analisis Aplikasi *Kahoot!* dalam Meningkatkan minat belajar Siswa di Sekolah.?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Analisis Aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah..

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dan juga mampu memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana serta sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, dan juga dapat menambah wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang guru.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Aplikasi *Kahoot!*

1.1 Pengertian Aplikasi *Kahoot!*

Kahoot! merupakan aplikasi kuis online berbasis permainan yang sengaja dirancang untuk aktivitas pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola kuis, diskusi, sampai dengan survei. Dalam penggunaannya, *Kahoot!* memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses kontennya dan perangkat seperti komputer atau smartphone sebagai media pengoperasiannya. Untuk sasaran usia pengguna (user), aplikasi *Kahoot!* dapat digunakan untuk anak mulai dari usia empat tahun keatas.

Awal dikembangkannya aplikasi ini bermula dari munculnya kesamaan pikiran dari beberapa pengusaha berbakat untuk menciptakan pembelajaran yang luar biasa. Mereka adalah Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik. Dalam sebuah proyek gabungan dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia, mereka bekerja sama dengan Profesor Alf Inge Wang, dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth. Pada akhirnya *Kahoot!* diluncurkan dalam versi beta pribadi pada bulan Maret 2013 di SXSWedu. Pada bulan September 2013, versi beta tersebut kemudian dibuka untuk umum dan semenjak itu nama *Kahoot!* mulai populer.

Kahoot! memanfaatkan aspek kesenangan, rasa ingin tahu, dan sifat inklusif yang ada pada manusia. Bermain merupakan bahasa pertama yang pelajari manusia. Ketika proses pembelajaran diubah menjadi menyenangkan, maka pembelajaran tersebut akan menarik untuk semua orang. Rasa ingin tahu adalah bagian dari sifat manusia, hal tersebutlah yang mendorong terciptanya sebuah upaya yang besar. Dengan adanya rasa ingin tahu, manusia akan senantiasa terdorong untuk terus belajar. Sedangkan inklusif berarti terbuka untuk semua orang karena *Kahoot!* dapat dimainkan oleh beragam kalangan mulai dari pelajar sampai dengan karyawan.

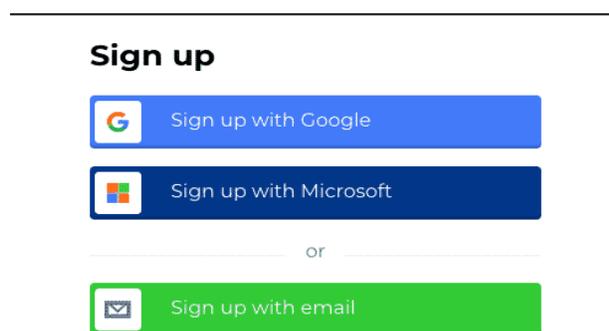
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* adalah aplikasi web yang mempunyai misi untuk membangun sebuah pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui permainan. Melalui aspek-aspek yang terdapat dalam *Kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat membuka potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Selain itu dengan pengaplikasian *Kahoot!* dalam kelas dapat mengarahkan penggunaan gadget seperti smartphone dan laptop menjadi lebih bijak dan bermanfaat.

A.1.1.2 Cara Membuat Aktivitas Pembelajaran Melalui *Kahoot!*

Sebelum membuat aktivitas pembelajaran, pendidik perlu mengakses halaman *Kahoot!* terlebih dahulu melalui alamat <https://create.kahoot.it> menggunakan aplikasi web browser. Langkah ini dijalankan dari sisi pendidik yang berperan sebagai fasilitator, sehingga peserta didik tidak dapat mengaksesnya. Alat dan bahan yang perlu disiapkan adalah komputer/ laptop/ smartphone yang telah terpasang aplikasi

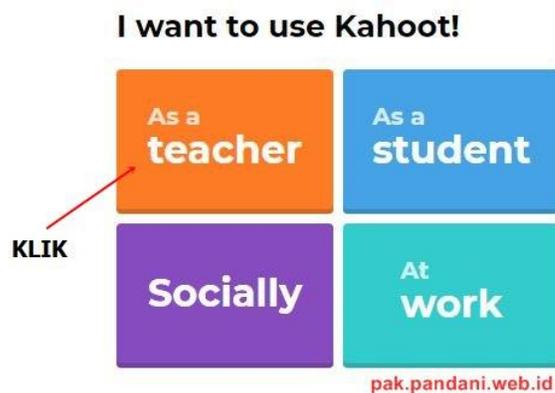
web browser dan koneksi internet. Adapun langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Pilih tombol “*SIGN UP*” pada bagian pojok kanan atas untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Apabila sudah memiliki akun, maka dapat langsung menuju ke formulir login untuk masuk.



Gambar 1. Tampilan tombol Sign Up pada aplikasi Kahoot!

- b. Selanjutnya klik tombol “As a teacher” untuk membuat akun dengan posisi sebagai seorang pendidik



Gambar.2. Tampilan Opsi Pembuatan *Kahoot!*

- c. Kemudian pilih metode yang akan digunakan untuk melakukan pendaftaran. Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan akun Google,
- d. Microsoft, atau Email. Setelah itu isikan formulir yang telah disediakan kemudian klik tombol "Join Kahoot!" untuk menyelesaikan tahap pendaftaran.

Your account details

Add your school or university (optional)

SMA N 1 LABUHANHAJI

Workplace details (required)

School

pak.pandani.web.id

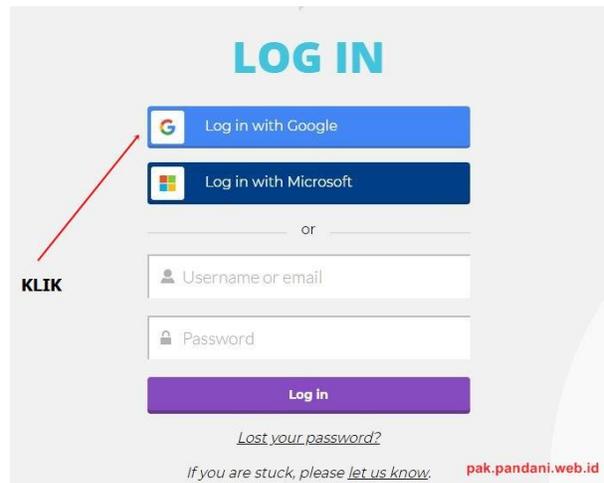
Pick a username (required)

pakpandani

- I have read and agree with the Kahoot! [Terms and Conditions](#). Kahoot! will collect and process data as described in the [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#). (required)
- I wish to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!

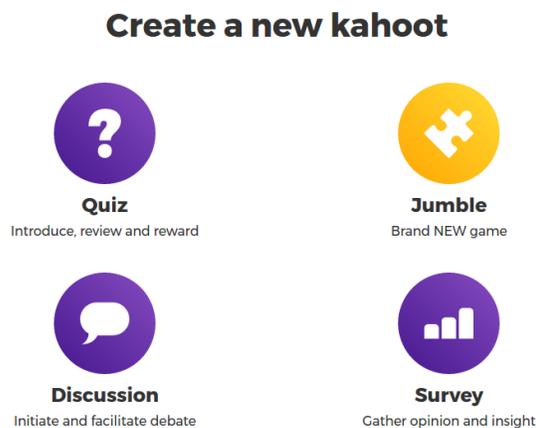
Gambar.3 Formulir pendaftaran akun Kahoot!

- e. Setelah memiliki akun, pendidik dapat langsung menuju menu LOG IN apabila ingin masuk ke dalam aplikasi Kahoot!.



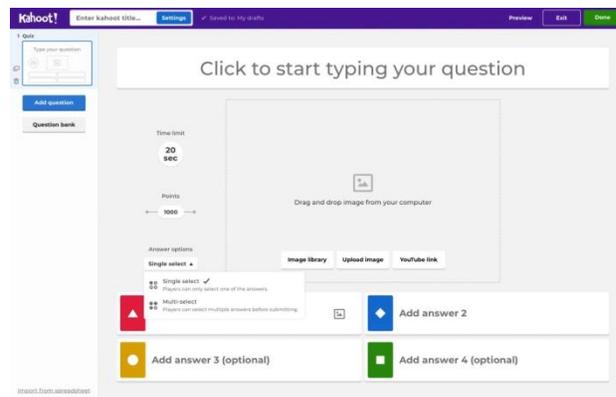
Gambar 4. Tampilan Halaman Login

- f. Setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi, klik tombol “Create” untuk membuat aktivitas baru.
- g. Pilih kategori aktivitas yang akan dibuat. Kemudian klik tombol ”Create new”



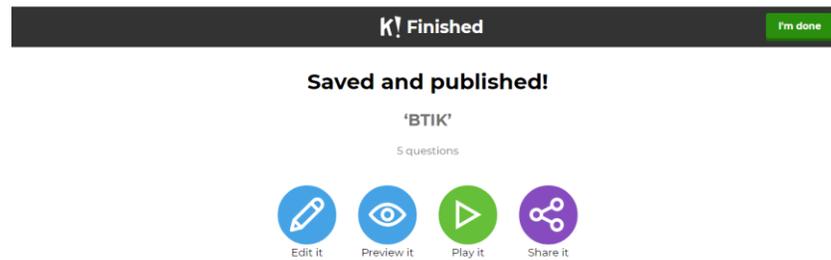
Gambar 5. Ragam Aktivitas Aplikasi *Kahoot!*

- h. Isikan beragam elemen seperti judul, deskripsi, gambar, dan lain-lain sesuai dengan materi pembelajaran kemudian klik tombol “Ok, go” di sebelah pojok kanan atas.
- i. Selanjutnya tambahkan materi soal yang akan diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang dipelajari. Klik tombol “Save” di bagian pojok kanan atas untuk menyimpan.



Gambar 6. Penambahan dan pengaturan soal pada Kahoot!

- j. Aktivitas telah berhasil disimpan, selanjutnya pendidik dapat melakukan aksi berupa edit, preview, menjalankan, dan membagikan hasil aktivitas yang telah dibuat dengan memilih salah satu ikon yang tersedia. Apabila tidak menghendaki melakukan aksi tersebut, pendidik dapat langsung klik tombol “I’m done” yang ada di bagian pojok kanan atas.

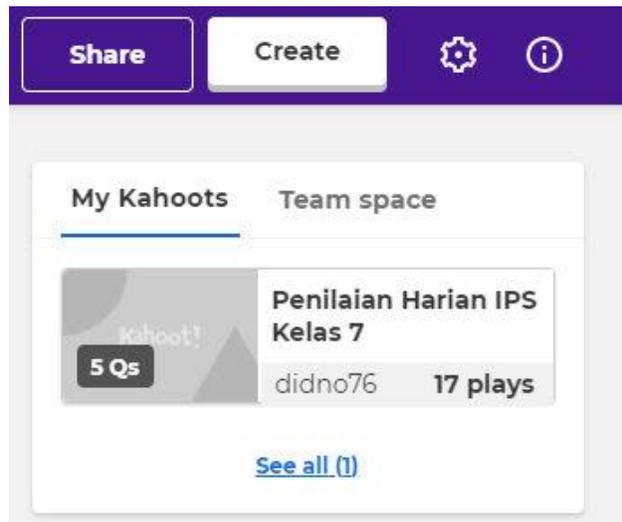


Gambar 7. Aktivitas pembelajaran berhasil disimpan

A.1.1.3. Cara Menjalankan Aktivitas Pembelajaran di *Kahoot!*

Setelah aktivitas pembelajaran selesai disusun, maka langkah selanjutnya adalah menjalankan aktivitas tersebut supaya dapat diakses oleh peserta didik. Aktivitas dapat dijalankan, ditampilkan, dan dikontrol melalui perangkat yang digunakan oleh pendidik atau fasilitator. Sehingga perangkat pendidik perlu dihubungkan dengan LCD Proyektor untuk memudahkan peserta didik dalam melihat aktivitas yang dijalankan. Adapun langkah-langkah menjalankan aktivitas pembelajaran di *Kahoot!* adalah sebagai berikut:

- a) Pastikan pendidik telah login atau masuk pada akun Kahoot! dengan mengakses alamat <https://create.kahoot.it>.
- b) Klik salah satu aktivitas pembelajaran yang ingin dijalankan pada menu “*My kahoots*”.



Gambar 8. Tampilan Menu “*My Kahoot*”

- c) Selanjutnya klik tombol “*Play*”.
- d) Kemudian akan muncul jendela baru yang menampilkan opsi untuk menjalankan aktivitas dengan mode “*Classic*” atau “*Team mode*” dan beberapa pengaturan permainan. Mode “*Classic*” digunakan untuk permainan satu lawan satu antar peserta didik, sedangkan “*Team mode*” digunakan untuk bermain secara berkelompok. Pendidik bebas untuk menentukan mode yang akan dijalankan. Mode “*Classic*” cocok digunakan ketika masing-masing peserta didik mempunyai perangkat untuk mengakses *Kahoot!*. Namun apabila kondisi tersebut tidak memungkinkan, maka “*Team mode*” merupakan pilihan yang tepat.



Gambar 9. Pilihan mode *Classic* dan *Team kahoot!*

- e) Setelah itu akan muncul nomor PIN yang nantinya akan digunakan oleh peserta didik untuk mengakses aktivitas pembelajaran di *Kahoot!*. Apabila semua peserta didik telah berhasil masuk maka pendidik dapat memulai permainan dengan klik tombol “*Start*”.



Gambar 10. Tampilan Nomor Pin

- f) Terakhir soal akan ditampilkan satu persatu dengan durasi yang telah diatur oleh pendidik. Klik tombol “*Next*” untuk melanjutkan ke soal berikutnya. Sebelum soal selanjutnya ditampilkan, akan ditampilkan papan skor atau scoreboard yang memberitahukan urutan perolehan nilai tertinggi

pada soal sebelumnya. Klik tombol “*Next*” untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

- g) Setelah selesai, peringkat tiga besar akan ditampilkan pada layar beserta dengan skor yang diperoleh. Pendidik dapat melihat analisis pilihan ganda dengan cara klik tombol “*Get Result*”. Untuk mengetahui analisis butir soal klik “*Save Result*”, kemudian pilih “*Direct Download*” dan klik “*save to my computer*”.

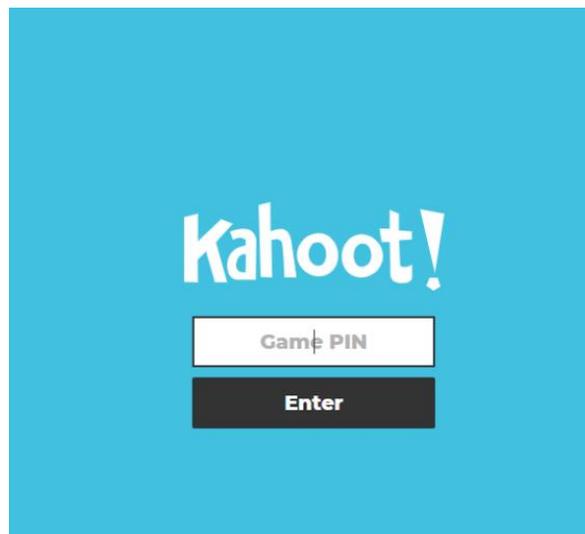


Gambar 11. Tampilan Podium pada *Kahoot!*

A.1.1.4 Cara Mengakses *Kahoot!* Sebagai Pengguna

Peserta didik atau pengguna dapat mengakses *Kahoot!* melalui komputer, laptop, tablet atau smartphone yang tersambung dengan koneksi internet. Peserta didik berperan sebagai pengguna yang hanya mempunyai akses untuk menjawab atau mengisi pertanyaan melalui perangkat masing-masing. Nantinya soal akan ditampilkan melalui layar proyektor, bukan pada perangkat pengguna. Adapun langkah-langkah mengakses *Kahoot!* sebagai pengguna adalah sebagai berikut:

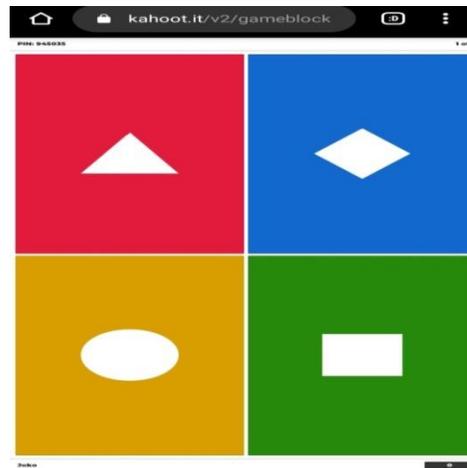
- a. Buka aplikasi *Kahoot!* terlebih dahulu melalui alamat <https://kahoot.it> menggunakan aplikasi web browser.
- b. Kemudian isikan kode pin yang tertera pada layar proyektor ke dalam kolom “*Game PIN*” lalu klik tombol “*Enter*”.



Gambar 12. Tampilan kolom Game PIN *Kahoot!*

- c. Setelah itu peserta didik juga diminta untuk mengisi nickname sebagai tanda identitas lalu klik tombol “OK, go!” untuk melanjutkan. Peserta didik dapat melihat nickname yang telah diisikan pada layar proyektor sebagai tanda bahwa mereka telah berhasil masuk ke dalam permainan.
- d. Permainan akan dimulai ketika pendidik telah membuka akses soal. Setelah akses dibuka, maka akan muncul pilihan jawaban dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda pada perangkat peserta didik. Soal dan deskripsi pilihan jawaban tidak akan muncul pada perangkat peserta didik, melainkan akan ditampilkan melalui layar proyektor dengan durasi yang telah

ditentukan oleh pendidik. Peserta didik hanya perlu memilih salah satu bentuk atau warna yang sama dengan pilihan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor



Gambar 13. Pilihan jawaban pada perangkat peserta didik *Kahoot!*

- e. Setiap kali selesai menjawab soal, akan muncul keterangan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Selain itu juga akan ditampilkan perolehan nilai sementara pada layar perangkat masing-masing peserta didik.



Gambar 14. Keterangan jawaban benar

- f. Diakhir permainan akan ditampilkan peringkat dan skor akhir yang diperoleh masing-masing peserta didik.

A.1.2 Minat Belajar

A.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Menurut bloom, minat adalah apa yang disebutnya sebagai subjectrelated affect, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan (affect) negatif terhadap suatu pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan pada siswa apakah ia mempelajari itu, apa yang ia sukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan quisioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap suatu pelajaran.

Menurut Nasution belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa belajar adalah

berusaha memperoleh kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan belajar tindakan atau perilaku siswa berubah menjadi baik. Berhasil atau tidaknya perubahan baik itu tergantung pada siswa itu sendiri dan tergantung pula oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Itu berarti bahwa minat sebagai suatu aspek kejiwaan melahirkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu obyek tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru. Perasaan subyektif siswa tentang mata pelajaran atau seperangkat tugas dalam pelajaran banyak dipengaruhi oleh persepsinya tentang mampu tidaknya ia dalam menyelesaikan tugas-tugas itu. Pada gilirannya, persepsinya adalah berdasarkan pada riwayat sebelumnya dan penilaian sebelumnya mengenai hasil belajar dari tugas-tugas itu.

Minat belajar dapat ditingkatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap

siswa. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

A.1.2.2 Sebab-Sebab Timbulnya Minat Belajar

Minat pada dasarnya timbul didahului oleh suatu pengalaman disamping adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya.

Sehubungan dengan proses meningkatkan minat belajar ini, seperti apa yang dikatakan oleh Leater D. Croph bahwa guru di hadapkan terutama dengan penemuan yang diperoleh sesudahnya pada suatu tingkat belajar, sehingga akandapat merencanakan pelajarannya untuk menentukan tingkat perbedaan perhatian-perhatian yang timbul dari pengalaman-pengalaman.

Adapun sebab-sebab yang menimbulkan minat belajar adalah sebagai berikut:

a. Menguasai Bahan atau Materi

Sebagai seorang guru atau pembimbing harus menguasai materi yang akan diberikan atau disampaikan kepada siswa, karena ketelitian dan kejelian seseorang dalam menerima pelajaran dapat pula akan menjatuhkan wibawa seorang guru, apabila tidak menguasai bahan yang diajarkan.

b. Penggunaan Metode

Penggunaan metode pengajaran yang baik membuat para siswa dapat menangkap dengan baik. Siswa akan merangsang minat untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh, penggunaan metode merupakan faktor penting dalam membuka cakrawala pengetahuan dan pandangan yang luas, sebagai sarana pengaplikasian ilmu secara sistematis.

c. Penampilan (Performance) dalam Mengajar

Penampilan yang diberikan dalam mengajar seharusnya menarik, menyenangkan dan lugas, sehingga memberikan wahana pesona bagi siswa untuk dapat menerima pelajaran dan meningkatkan kemampuannya.

A.1.3 Implementasi Aplikasi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar

Implementasi adalah apa yang terjadi setelah undang-undang ditetapkan yang memberikan otoritas program, kebijakan, keuntungan (benefit), atau suatu jenis keluaran yang nyata (tangible output). Implementasi mencakup tindakan-tindakan oleh sebagai aktor, khususnya para birokrat yang dimaksudkan untuk membuat program berjalan.

Tugas implementasi adalah membangun jaringan yang memungkinkan tujuan kebijakan publik direalisasikan melalui aktivitas instansi pemerintah yang melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan.

Membangkitkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Walaupun kemampuan seorang guru dalam bidang studinya ataupun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan. Disamping itu kegiatan mengajar adalah suatu aktifitas yang sangat kompleks pula.

Untuk merealisasikan metode atau cara peningkatan minat belajar, maka harus mengetahui prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam proses mengajar. Menurut Roestiyah, prinsip-prinsip umum yang diberikan adalah:

- a. Sebagai Fasilitator (menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar)
- b. Sebagai Pembimbing (memberikan bimbingan kepada siswa dalam interaksi belajar)
- c. Sebagai Motivator (memberikan dorongan semangat)
- d. Sebagai Organisator (mengorganisir kegiatan siswa maupun guru)
- e. Sebagai Manusia Sumber (memberikan informasi)

Dengan prinsip-prinsip diatas, maka seorang guru akan mengetahui adanya kesulitan-kesulitan yang telah dialami seorang siswa, dan bagaimana pemecahannya. Dari pernyataan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa pembelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada, yaitu menggunakan aplikasi kahoot! Aplikasi kahoot menerbitkan fitur – fitur yang berwarna yang dapat menimbulkan minat belajar siswa. sehingga mereka tidak jenuh dengan situasi yang ada dikelas terlebih lagi dalam menghadapi mata pelajaran akuntansi.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu ini merupakan salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian Kunuzil Jannah yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Budura” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi Kahoot! pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar.
2. Penelitian Dwi Hartanti yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot!* Berbasis Hypermedia” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media Kahoot pada proses pembelajaran, mengetahui respon siswa ketika menggunakan media

Kahoot dalam pembelajaran, mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot!*

3. Penelitian Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro yang berjudul “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta melalui penerapan Gamifikasi Berbantu Media Kahoot; meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta melalui penerapan Gamifikasi Berbantu Media Kahoot, meningkatkan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta melalui penerapan Gamifikasi Berbantu Media *Kahoot!*
4. Penelitian Yogga Mar Muhamma yang berjudul *Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class Xi Of Sma Negeri 1 Garut)* Penelitian ini bertujuan penerapan aplikasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar PKN
5. Penelitian Mohd.Idris Dalimunthe yang berjudul Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecerdasan emosional secara parsial terhadap pemahaman akuntansi di Universitas Medan

Area, Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh minat belajar secara parsial terhadap pemahaman akuntansi di Universitas Medan Area, Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar secara simultan terhadap pemahaman akuntansi di Universitas Medan Area.

6. Penelitian Febblina Daryanes dan Deci Ririen yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa ditinjau dari motivasi dan atensi mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain penelitian one shot case study.
7. Penelitian Muh Fahrurrozi, Siti NurLaili Rahmawati yang berjudul “Pengembangan model Instrumen evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran ekonomi” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!* dan efektivitas terhadap penggunaan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot!*.
8. Penelitian Yhadi Firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas yang berjudul “Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa mengenai aplikasi *Kahoot!* sebagai media evaluasi pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Oktober 2021 dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan / ruang baca dan referensi online.

Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian

NO	Proses Penelitian	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																																				
2	Pengesahan Judul																																				
3	Observasi																																				
4	penyusunan proposal																																				
5	Bimbingan proposal																																				
6	Seminar proposal																																				
7	Riset																																				
8	Penyusunan skripsi																																				
9	Hasil Penelitian Dan Bimbingan																																				
10	Pengesahan Skripsi																																				
11	Sidang Meja Hijau																																				

B. Sumber Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah manusia dan selain manusia. Pengambilan sumber data diambil secara purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa, purposive sampling merupakan teknik untuk menentukan

sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.

Adapun sumber data sementara pada penelitian ini, yang peneliti pilih adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Siti Zoebaidha.(2020). Penggunaan Media Prezi dan *Kahoot!* Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. Jurnal Teknologi Pendidikan.Vol. 08 ISSN: 2338-9184
2. Jurnal Serly Wardana dan Endra Murti Sagono.(2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar , Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK KOPERASI Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. XVII, No.2
3. Jurnal Kumuzil Jannah dan Triesninda Pahlevi. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “*Kahoot!*” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol. 8. Nomor 1
4. Jurnal Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis *Game* edukasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. Vol 9, Nomor 1, Halaman. 01-81, ISSN. 2086-4450.

5. Jurnal Dwi Hartanti. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot!* Berbasis Hypermedia. Jurnal Penelitian dan evaluasi Pendidikan. ISBN. 9788-602-53231-4-0
6. Jurnal Yogga Mar Muhammad.(2018). *Implementasi Of Kahoot! Application to Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA N 1 Garut)*. Jurnal Civic& Social Studies Vol.2 No.1. ISSN 2655-7304. e-ISSN : 2655-8963
7. Jurnal Mohd. Idris Dalimunthe.(2020). Pengaruh Kecerdasaa Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. Jurnal Mutiara Akuntansi. Vol.5 No. 2.
8. Jurnal Febblina Daryanes,dkk.(2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal Of Natural Scienceand Integration*. Vol.3, No. 2, p-ISSN: 2620-4967|e-ISSN: 2620-5092.
9. Jurnal Muh Fahrurrozi,dkk. (2014). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran ekonomi. Jurnal Profit. Vol. 8, No.1
10. Jurnal Wahid Gunarto dan Nurul Hidayah. (2014). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Alat-Alat Optik Melalui Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Di Kelas VII SMPN 3 Belitang Madang Raya. Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika Vol.1, No.1, ISSN : 2355-7109.

11. Jurnal Muh. Fahrurrozi dan Siti Nurlaili Rahmawati.(2021). Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal Profit. Vol.8(1),P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504
12. Jurnal Yhadi Firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas.(2020). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Kahoot!* Sebagai media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Volume 4 Nomor 1,p-ISSN: 2614-2139.
13. Jurnal Andri,dkk.(2019). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model NHT Number Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika. Jurnal PIMT. Vol. 1 Mei 2019
14. Jurnal Ramayulis. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekan Baru. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). Volume 2, ISSN Online : 2614 – 1337
15. Jurnal Suci Hartati,dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan Game Edukatif V SD Masjid Syuhada. Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
16. Jurnal Mahrus,dkk. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Pembelajaran Door to Door di Kelurahan Kendo Kecamatan Raba Kota Bima. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA. e-ISSN: 2655-5263

17. Jurnal Riswanto,dkk. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI TKR Semester 4 SMK Pancasila 1 Kutoarjo 2017/2018. Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif_Universitas Muhammadiyah Purworejo. P-ISSN 2303-37-38 E-ISSN 2623-2502
18. Jurnal Musdiani. (2019). Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan di Kelas V SD Negeri Pante Cermin. Jurnal Tunas Bangsa. Vol.6, No.1,Februari 2019.
19. Jurnal Nova Muzdalifah,dkk (2015). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMA.
20. Jurnal Chusnu Syarifa Diah Kusuma, dkk. (2015). Pentingnya Guru Dalam Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Efisiensi. Vol. XIII No. 2 – ISSN 1412-1131 – Halaman 66-84

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian Kualitatif menurut Sugiyono (2018) terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data, dimana peneliti mencatat hasil informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi melibatkan dua komponen yaitu si pelaku observasi atau observer, dan obyek yang diobservasi atau observe (Gulo, 2004 : 116). Peneliti akan menggunakan observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan objek, tetapi peneliti tidak aktif dan ikut terlibat langsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2002 : 135). Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkandokumen pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan.

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari jurnal. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Menurut Patton dalam (Moleong, 2001:103), analisis data adalah “proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar”. Definisi tersebut memberikan gambaran tentang betapa pentingnya kedudukan analisis data dilihat dari segi tujuan penelitian. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data.

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugusgugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

3. Display Data (Data Display)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (Conclusion Drawing and Verification)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Simpulan dalam penulisan kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan.

Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait.

Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendiskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinya saja. Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode observasi yang didukung dengan studi dokumentasi.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan daya yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan terus menerus dengan memperoleh gambaran nyata tentang penggunaan dari aplikasi *Kahoot!*

2. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi, sumber, triangulasi teknik, pengumpulan data dan waktu. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk pengecekan data tentang keabsahannya, membandingkan hasil observasi awal dengan isi suatu dokumen dengan memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan.

3. Mengadakan Membercheck

Membercheck dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data. Membercheck dilakukan setiap akhir kegiatan. Dalam hal ini, peneliti berusaha mengulang kembali garis besar hasil dokumentasi berdasarkan catatan yang dilakukan peneliti agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh sumber data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Aplikasi *Kahoot!*

Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis internet merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi dan komunikasi sebagai sarana baru bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan. Salah satu media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah "*Kahoot!*".

Kahoot! merupakan media pembelajaran berbasis digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Untuk pengembangan disisi kecerdasan intelektual peserta didik, konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas. Kahoot dapat diakses melalui SmartPhone dan dapat dipandu dengan Proyektor.

Aplikasi *Kahoot!* Memiliki Kelebihan yang Dapat digunakan oleh guru dan murid dalam melaksanakan evaluasi diantaranya :

1. *Kahoot!* memberikan data dan statistik tentang kinerja dari setiap siswa.
2. Melalui fitur papan peringkat guru dan murid dapat mengetahui siswa yang mendapat nilai tertinggi dan terendah.
3. *Kahoot!* tidak hanya bisa dikerjakan dikelas saja atau saat pelajaran sedang berlangsung, tetapi bisa dimana saja dan kapan saja.
4. Pada saat pembuatan soal kuis guru dapat mengatur waktu setiap soal sesuai dengan tingkat kesukaran soal.
5. Guru dapat mengacak soal kuis sehingga tampilan kuis tidak sama pada satu diwaktu yang sama.
6. *Kahoot!* tidak hanya menilai jumlah soal yang benar saja tetapi kecepatan menjawab juga dapat menambah point.
7. *Kahoot!* dapat digunakan oleh guru untuk tempat penyimpanan bank soal.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis 10 jurnal tentang Aplikasi *Kahoot!* dan 10 Jurnal tentang meningkatkan minat belajar siswa, sehingga seluruh jurnal berjumlah 20. Analisis 20 jurnal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka data yang akan disajikan berupa data primer yang bersumber dari jurnal atau artikel karya ilmiah lainnya.

Peneliti juga melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan

untuk menentukan fokus penelitian. Namun, fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan terus berkembang setelah peneliti masuk atau selama dilapangan. Dengan adanya diperoleh dari analisis data ini maka peneliti menentukan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan ialah dengan menganalisis aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Observasi yang cocok dan sesuai dengan fokus penelitian ini ialah peneliti mencoba melihat atau mengobservasi di salah satu sekolah menengah kejuruan yaitu SMK S MUSDA kecamatan Perbaungan. Peneliti melihat bahwa aktivitas yang dalam proses pembelajaran siswa berbeda-beda. Beberapa siswanya cukup aktif dan beberapa siswa lainnya kurang aktif dalam belajar seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, mengantuk, dan mengerjakan tugas pelajaran lainnya serta tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Pelajaran akuntansi.

Akuntansi merupakan pembelajaran yang tergolong sulit jika siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang menurun. Hal ini juga terjadi karena beberapa faktor penyebab lainnya seperti kurangnya perhatian guru dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak memvariasikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang ada agar siswa merasa lebih tertarik untuk memahami pembelajaran akuntansi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akuntansi ialah dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

Peneliti juga sudah menganalisis manfaat menggunakan aplikasi *Kahoot!* ini dari 10 jurnal dan minat belajar dari 10 jurnal. Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan ialah Muhtadin Amri, dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot! memberikan dampak positif dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah. *Kahoot!* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah minat dan keaktifan siswa dalam mempelajari akuntansi konsolidasi bank syariah. Dengan menggunakan *Kahoot!* maka dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sendiri materi yang akan dipelajari sebelum memulai pembelajaran tatap muka. Sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran akuntansi

3. Hasil Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data yang dilakukan ialah dengan mendeskripsikan seluruh data yang digunakan yaitu 20 jurnal yang berhubungan dengan aplikasi *kahoot!* dan minat belajar. Analisa data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis aplikasi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun hasil analisis data yang dapat dilihat pada lembar rekaman pengamatan dibawah ini :

Tabel 4.1 Lembar Rekaman Pengamatan Penelitian tentang

Instrumen Penelitian	Judul Jurnal	Penulis/ Peneliti	Data dan informasi
Bagaimana analisis aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar siswa.?	<i>The Utilization of Prezi & Kahoot Media and Reward's Giving as the Efforts to Improve the Accounting Learning Achievements</i>	Siti Zoebaidha	Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zoebaidha (2020) juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang pesat terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi Kahoot. Selain itu, menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot dapat menimbulkan beberapa dampak positif, di antaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.
	Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot! Untuk Meningkatkan aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019	Serly Wardana Dan Endra Murti Sagono	Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan Aktivitas Belajar sebesar 14,31%, dapat dilihat dari kenaikan persentase rata-rata dari 64,68% menjadi 78,99%. Peningkatan Minat Belajar sebesar 9,22%, dapat dilihat dari kenaikan persentase rata-rata dari 69,88% menjadi 79,10%. Peningkatan Hasil Belajar sebesar 27,13, dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata pra

		penelitian dan post-test siklus II, dan persentase ketuntasan belajar dari 12,50% menjadi 82,61% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 70,11%.
Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skill Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran.	Kumuzil Jannah dan Triesninda Pahlevi	<i>Kahoot!</i> adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang diakses secara gratis serta dapat dimanfaatkan untuk melakukan penilaian hasil belajar siswa. <i>Kahoot!</i> dapat dimainkan dengan 2 arah melalui komputer dan <i>smartphone</i>
Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi <i>Kahoot!</i> Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa	Gress Dyah Kusuma	Gress Dyah Kusuma menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis powerpoint.
Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game <i>Kahoot!</i> Berbasis Hypermedia	Dwi Hartanti	Dwi hartanti menyatakan Bahwa Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak

			membosankan. Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.
	<i>Implemntation Of Kahoot! Application To Improve Of Interest Of Civic Education Learning (Expeimental Research In Class Of SMA Negeri 1 Garut</i>	Yogga Mar Muhammad	Yogga Mar Muhammad menyatakan Bahwa Untuk memaksimalkan peranan tersebut maka seyogyanya perlu ditunjang dengan sarana dan prasarana yang lebih inovatif salah satunya media aplikasi Kahoot sebagai perwakilan media pembelajaran yang mudah dan dapat digunakan oleh lintas pelajar.
	Pengaruh Kecerdasan emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Are	Mohd Idris Dalimunte	Mohd Idris Dalimunte menyatakan bahwa minat belajar secara simultan berpengaruh terhadap pemahaman akuntansi .
	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa	Febblina Daryane dan Deci Ririen	Febblina Daryane dan Deci Ririen mengatakan bahwa tingkat keefektifan aplikasi Kahoot terhadap motivasi mahasiswa yaitu sebesar 82,6% dengan kategori sangat efektif dan untuk atensi mahasiswa yaitu sebesar 80,6% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

			aplikasi <i>Kahoot!</i> sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi.
	Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Ekonomi	Fahrurrozi dan Siti Nur Laili Rahmawati	Fahrurrozi dan Siti Nur Laili Rahmawati mengatakan bahwa Hasilvalidasidariahli materimendapatkanpersentaseakhirsebesar 83% dengankriteriasangatlayak. Hasilvalidasidariahli media mendapatkanpersentaseakhirsebesar 86% dengankriteriasangatlayak. Padapenilaianpesertadidikmempereolehpersentaseakhirsebesar 82% dengankriteriasangatbaik. Padahasiltespertadidikmendapatkan rata-rata 80%. Validitasdarihasilujicobadiperolah 14 soal yang valid dan 16 soaltidak valid, reliabilitas yang diperolehpadasoalpilihangandasebesar 0,77 dengankategori reliabilitastinggidanpada 5 soal <i>true or false</i> memperoleh 0,28 dengankategori reliabilitasrendah.
	Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Pembelajaran Ekonomi	Muh. Fahrurrozi, dan Siti Nur Laili Rahmawati	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot dan efektivitas terhadap penggunaan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model

			desain penelitian menggunakan ADDIE yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).
Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Kahoot!</i> sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter.	Yhadi Firdiansyah, dan Heni Purwa Pamungkas		Yhadi Firdiansyah ¹ , dan Heni Purwa Pamungkas mengatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa. Hal ini disebabkan karena Kahoot mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta transparan dalam menampilkan skor. Sehingga, mahasiswa semakin termotivasi untuk belajar agar meraih skor tertinggi
Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Gane Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Masjid Syuhada	Suci Hartati, dkk		Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif pada pembelajaran tematik muatan IPA dapat meningkatkan 1. Minat belajar siswa, terlihat bahwa persentase minat belajar siswa dari siklus I sebesar 67,79% mengalami peningkatan di siklus II dengan persentase 78,07%. 2. Hasil belajar siswa di mana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 48% dan meningkat pada siklus II menjadi 80%

		dengan rata-rata 72,1 pada siklus I dan 83,1 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.
Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pembelajaran Door to Door di Kelurahan Kendo Kecamatan Raba Kota Bima	Mahrus, dkk	Mahrus, dkk menyatakan bahwa Selama masa pandemi Covid-19 sekolah-sekolah ditutup sehingga tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal. Pelaksanaan pembelajaran daring di Kelurahan Kendo Kecamatan Raba Kota Bima tidak berjalan lancar karena mengalami gangguan jaringan internet di beberapa lokasi. Dampak dari tidak stabilnya jaringan internet sebagai pendukung pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 adalah minat belajar siswa rendah. Sebagai seorang guru harus pandai memilih media yang tepat untuk meningkatkan minat belajar yang tinggi. Karena dengan Penggunaan Media yang tepat siswa dapat belajar dengan semnagt.
Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model NHT <i>Number Head Together</i>	Andri, dkk	Andri, dkk menyatakan bahwa pada siklus I minat belajar siswa dengan rata-rata 34,17 dan ketuntasan klasikal sebesar 55,17% serta hasil belajar siswa

	(NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika		siklus I rata-rata 39,46 dengan ketuntasan klasikal 32,14%. Pada siklus II minat belajar mencapai 45,96 dengan ketuntasan klasikal sebesar 77,38%. Dan hasil belajar siswa pada siklus II dengan rata-rata 80,89 dan ketuntasan klasikal sebesar 92,85%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan model NHT (Number Heads Together) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 01 Ketungau Hilir Tahun Pelajaran 2018/2019.
	Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekan Baru	Ramayulis	<p>Ramayulis mengatakan bahwa penelitian berkaitan dengan penggunaan media gambar yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru harus mempelajari dan memperhitungkan waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan tiap aktivitas pembelajaran media gambar. 2. Agar penggunaan media gambar tersebut dapat memberikan hasil yang optimal, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.

	<p>Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA</p>	<p>Lisnani dan Gunandi Emmanuel</p>	<p>Lisnani dan Gunandi Emmanuel menyatakan bahwa Aplikasi KAHOOT merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu aplikasi untuk mengetes kemampuan sekelompok orang. Ada 2 hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Nilai rata-rata kuis mahasiswa menggunakan aplikasi KAHOOT sebesar 66,69. 2. Mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi KAHOOT ini terlihat dari hasil kuesioner di mana sebagian mahasiswa mengharapkan penyelesaian kuis dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT kedepannya
--	---	-------------------------------------	--

	<p>Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII TKR Semester 4 SMK Pancasila 1 Kutoarjo 2017/1018</p>	<p>Riswanto, dan Widiyatmoko</p>	<p>Riswanto, Widiyatmoko menyatakan bahwa kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.</p>
	<p>Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada MTERI Penggolongan Hewan Di Kelas V SD Negeri Pante Cermin.</p>	<p>Musdiani</p>	<p>Musdiani menyatakan bahwa Hasil belajar yang rendah ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu factor eksternal yang mempengaruhi hasil minat belajar adalah kualitas pembelajaran. Dengan membenahi kualitas pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan peningkatan pendidikan akan terlihat dalam hasil prestasi dan kopetensi yang diperoleh siswa.</p>

	Efektivitas Penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMA	Nova Muzdalifah	Nova Muzdalifah menyatakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi.
	Pentingnya Guru Dalam Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris	Chusnu Syarifa Diah Kusuma	Chusnu Syarifa Diah Kusuma menyatakan bahwa Pentingnya guru untuk mengembangkan minat belajar bahasa Inggris sangat dibutuhkan, guru dianggap sebagai sumber pengetahuan dan sumber belajar oleh peserta didik. Guru dalam menjalankan fungsinya dapat berperan sebagai motivator, pemberi kejelasan, fasilitator, dinamisator, dan penilai yang baik. Peranan guru sebagai motivator, dinamisator dan lain sebagainya menjadi sangat penting dalam dunia pendidik.

Dari lembar rekaman pengamatan diatas, maka peneliti dapat memperoleh hasil analisis tentang aplikasi Kahoot! pada minat belajar siswa. Hasil – hasil penelitian diatas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot!* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi *Kahoot!* ini memiliki kelebihan dibanding jenis media pembelajaran berbasis internet lainnya yang dapat menambah pemahaman siswa dalam belajar serta menambah minat siswa

dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Mata pelajaran akuntansi juga merupakan kategori pelajaran yang cukup sulit bagi siswa yang tidak fokus dalam memperhatikan pelajaran. Bahkan pelajaran tersebut akan semakin terasa sulit dipahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi akuntansi. Maka, dengan adanya hal ini guru dapat memanfaatkan aplikasi *Kahoot!* ini untuk mempermudah proses pembelajaran antara siswa dan guru dalam memahami pembelajaran akuntansi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian.

1. Manfaat Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat belajar Siswa

Pembelajaran akuntansi adalah proses pembelajaran atau rangkaian kejadian yang sistem pengerjaannya diawali dengan mencatat, mengelompokkan, menyajikan data serta mencatat transaksi yang berhubungan dengan keuangan sehingga informasi tersebut dapat digunakan dan menjadi bahan untuk pengembalian keputusan. Menurut Depdiknas (2003:6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Pembelajaran akuntansi ini juga menjadi suatu bekal siswa dalam memahami dan menerapkan konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar dan baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun terjun ke masyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa. Dengan hal ini maka guru juga dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang cocok yaitu aplikasi *Kahoot!* Media pembelajaran ini juga sudah diuji manfaat penggunaannya oleh peneliti – peneliti sebelumnya dan

memberikan hasil yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tentang aplikasi *Kahoot!* maka peneliti dapat menyimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi *Kahoot!* dapat menjadi alternatif siswa dalam menghemat waktu dan biaya karena *kahoot!* dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tersebut bahkan media ini dapat melampirkan gambar dan audio.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru karena dapat diakses langsung oleh setiap siswa sehingga tidak ada kemungkinan siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot!* ini, karena guru dapat mengontrol langsung seluruh siswanya baik dalam bentuk grup ataupun individu.
5. Guru yang berhalangan hadir kesekolah tetap bisa mengontrol aktivitas belajar siswa dengan memberikan materi ajar atau diskusi di dalamnya kemudian guru dapat langsung mengadakan latihan dan mengevaluasi hasil latihan siswa melalui data statistik yang ada pada fitur *kahoot!* sehingga guru tidak perlu khawatir untuk ketinggalan materi ajarnya, hal ini juga berlaku untuk siswa yang menggunakan media pembelajaran *kahoot!*
6. Dengan mengakses sendiri maka siswa yang belajar dengan *kahoot!* juga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena saat mengerjakan latihan secara

bersamaan siswa dapat melihat hasil latihannya serta peringkat yang siswa dapat kan pada fitur papan peringkat sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan temannya di latihan berikutnya.

2. Penggunaan dan Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!*

Media pembelajaran berbasis internet *Kahoot!* ini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses manual oleh siswa dan guru melalui laman <https://kahoot!.com> bahkan aplikasinya dapat diunduh melalui playstore dan appstore dan dapat digunakan pada handphone, komputer, laptop ataupun tablet. Media pembelajaran ini dapat diakses sesuai dengan kriteria masingmasing, yaitu kriteria untuk Login sebagai Guru atau kriteria dengan Login sebagai Siswa. Pada laman yang sudah disediakan maka akan muncul pilihan apakah ingin masuk sebagai guru atau murid. Jika seorang murid ingin memasuki kelas online yang sudah dipersiapkan guru sebelumnya maka siswaakan diarahkan untuk menerapkan kode akses yang sudah diberikan guru sebelumnya. Media pembelajaran ini sangat membantu dan bermanfaat bagi siswa ataupun guru karena dapat diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa keterbatasan waktu selama masih tersedia internet sehingga

siswa tidak perlu khawatir dan ketinggalan pembelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran ini juga sangat mudah untuk digunakan karena memiliki fitur - fitur menarik untuk siswa sehingga siswa tidak kesulitan dalam menggunakannya. Berdasarkan hal ini maka menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* layak digunakan

dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

C. Perbandingan Aplikasi Kahoot! dengan Media Lain.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran antara lain *Kahoot!*, *quizizz* dan *Socrative*. Namun, dalam penelitian ini peneliti cenderung lebih menyarankan guru untuk menggunakan aplikasi *Kahoot!*. dikarenakan cenderung lebih mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap.

Tabel 4.1 Perbandingan Kahoot!, Quizizz dan Socrative

Faktor Perbandingan	Kahoot!	Quizizz	Socrative
Memerlukan akun untuk mengelola kuis / permainan	Ya	Tidak	Ya
Question dan Answer muncul di satu layar	Ya	Ya	Ya
Menu lebih dari satu jawaban benar	Tidak	Ya	Ya
Kuis / permainan dapat disertakan dengan gambar	Ya	Ya	Ya
Pengaturan waktu saat mengerjakan kuis	Mulai dari 5- 120 detik	Mulai dari 5 detik – 15 menit	Tidak ada pengaturan waktu
Kompetitif	Ya	Ya	Ya
Memiliki fitur papan peringkat	Tersedia Untuk semua peserta	Tersedia Untuk semua peserta	Tidak
Dapat mengajukan pertanyaan dengan jawaban singkat dan panjang	Tidak	Ya	Ya
Dapat mencari kuis/permainan yang dibuat oleh orang lain	Ya	Ya	Tidak, tetapi dapat impor kuis menggunakan file excel
Dapat mengacak pertanyaan dan jawaban	Ya	Ya	Ya
Umpan balik jawaban	Jawaban yang benar diberikan	Dapat mengatur untuk menampilkan jawaban benar atau tidak	Dapat diatur dan guru dapat menulis umpan balik
Laporan hasil kuis	Dapat diunduh	Dapat diunduh	Dapat diunduh
Dapat digunakan pada aplikasi iOS dan Android	Ya	Ya	Ya
Memiliki akun gratis	Ya	Ya	Ya
Menyediakan menu HELP	Ya	Ya	Ya

Dari tabel perbandingan diatas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa menggunakan *kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat diterima dan disenangi siswa karena memiliki fitur yang lengkap dan kemudahan dalam penggunaannya sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pengerjaan kuis. Oleh sebab itu peneliti cenderung lebih menyarankan guru untuk menggunakan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar baik secara offline maupun online.

D. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan peneliti saat melakukan penelitian ini yaitu :

1. Peneliti mendapat kesulitan dalam mencari referensi yang berhubungan atau sesuai dengan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar.
2. Peneliti tidak dapat melakukan analisis media pembelajaran *Kahoot!* secara langsung kepada siswa dan sekolah sekolah lainnya dikarenakan sedang berlangsungnya pandemi Covid-19.
3. Peneliti tidak dapat menguji secara langsung dengan siswa untuk menggunakan aplikasi *kahoot!* khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

Peneliti juga kesulitan saat mengumpulkan data data dikarenakan masa Covid-19 ini, sehingga beberapa keperluan dalam menjalankan penelitian ini dijalankan secara online.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adanya aplikasi *Kahoot!* sangat mendukung untuk belajar berlangsung dengan ceria dan efektif.
2. Dengan aplikasi *kahoot!* dapat menunjang ketertarikan para siswa dalam belajar akuntansi.
3. Pemanfaatan menggunakan aplikasi *kahoot!* akan memberikan dampak baik bagi siswa dan guru dalam memahami pembelajaran khususnya akuntansi.
4. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot!* minat belajar para siswa meningkat dengan menggunakan aplikasi dan juga tingkat persentasi juga tinggi. Ketika minat belajar semakin meningkat maka sangat berpengaruh terhadap prestasi para siswa.

B. Saran

Berdasarkan dari analisis penelitian maka dapat disampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Sebagai siswa harus lebih pandai memanfaatkan teknologi yang ada apalagi sekarang sudah ada aplikasi pendukung untuk belajar.

2. Bagi Pendidik

Sebaiknya sebagai seorang pendidik mampu menggunakan media yang bisa menarik perhatian dan minat belajar siswa dengan baik.

3. Bagi Peneliti

Peneliti harus lebih cermat memilih dan memilah jurnal yang akan dianalisis.

4. Bagi Universitas

Sebaiknya universitas lebih menyediakan layanan digital yang memadai untuk research para peneliti sekarang ataupun peneliti terdahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, & Purwanti, R. S. 2019. Meningkatkan Minat Dan Hasil, Belajar Siswa Menggunakan Model Number Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PIMat*, I(1), 26-37.
- Dalimunthe, M. I. 2020. Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, V(2), 99-108.
- Daryances, F., & Ririen, D. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal of National Science and Intregation*, III(2), 172-186.
- Fachrurozi, M., & Rahmawati, S. N. 2021. Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VIII(1), 01-10.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. 2020. Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, IV(1), 1-7.
- Hartanti, D. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif game Berbasis Hypermedia. *Penelitian dan Evaluasi Pembelajaran*, 78-85.
- Hartati, S., & Fatmawati, L. 2020. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Mesjid Syuhada. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 45-55.
- Jannah, K. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis High Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, VIII(1), 108-121.
- Kusuma, C.S.D. 2015. Pentingnya Guru Dalam Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal efisiensi*, XIII(2), 66-83
- Lisnani, & Emmanuel, G. 2020. Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 155-167.

- Mahrus, Safrillah, A., Ayumingtias, W., Ainun, M. N., Taufikurahman, & Ramadan, E. F. 2021. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pembelajaran Door To Door Di Kelurahan Kendo Kecamatan Raba Kota Bima. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 231-236.
- Musdiani. 2019. Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas V Sd Negeri Pante Cermin. *Jurnal Tunas Bangsa*, VI(1),60-68.
- Muzdalifah, N. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMA. *Jurnal penelitian*. 1-16
- Ningrum, G. D. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. (N. Wedyawati, Ed.) *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, IX(1), 01-81.
- Ramayulis. 2018. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, II(2), 214-222.
- Riswanto, W. 2019. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi TKR Semester 4 SMK Pancasila 1 Kutoarjo 2017/108. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif_Universitas Muhammadiyah Purwarejo*,XIII(1), 26-32.
- Wardana, S. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII, 46-57.
- Yogga Mar Muhamad, T. 2018. Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri I Garut). *Journal Civics and Social Studies*, I, 75-92.
- Zoebaeda, S. 2020. Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, VIII(2), 213-233.

Lampiran 1 : DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi :

Nama Lengkap : Ayunda Widanty Zulham
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Citaman Jernih 28 Desember 1998
Agama : Islam
Alamat : Dusun 1 Desa Sukajadi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai Sumatera Utara
No.Telp : 0852-1390-7434
E-Mail : ayundawidanty2816@gmail.com

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Zulhamsyah
Nama Ibu : Sri Wahyuni
Alamat : Dusun 1 Desa Sukajadi, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai Sumatera Utara

Pendidikan Formal :

2003 – 2011 : SD N 105361 Lubuk Cemara
2011 - 2014 : SMP Negeri 1 Perbaungan
2014 – 2017 : SMA N 1 Perbaungan
2017 - 2021 : Tercatat Sebagai Mahasiswi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 2 : Form K-1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

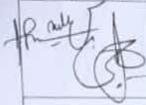
Form K-1

Kepada Yth : Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

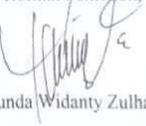
Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan Hroemat, yang bertanda tangan diawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Pro. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,56

Persetujuan Ket/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan-Fakultas
	Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.	
	Analisis Pemanafataan Kahoot Pada Materi Perusahaan Jasa Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa	
	Analisis Pemanafataan Kahoot Pada Materi Perusahaan Jasa Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Di Era Revolusi 4.0	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya, ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Februari 2021
Hormat Pemohon,

Ayunda Widanty Zulham

Keterangan :
Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Dekan/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 : Form K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu/ Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Pro. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Pd **DISETUJUI**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Mei 2021

Hormat Pemohon,

Ayunda Widanty Zulham

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 : - Asli untuk Dekan/Fakultas
- Duplikat untuk Ketua / Sekretaris Jurusan
- Triplikat Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4 : Form K-3

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1410 /II.3-AU /UMSU-02/F/2021
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayunda Wildanty Zulham
N P M : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sbagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan , Kab. Deli Serdang , Badagai

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang ,M.Si

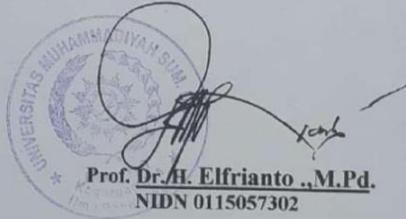
Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **08 Juli 2022**

Medan, 27 Dzulhijjah 1442 H
08 Juli 2021 M

Wassalam
Dekan





Prof. Dr. H. Elfrianto ,M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

CC BY-SA 4.0 International

Lampiran 5 : Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
17 Juni 2021	<ol style="list-style-type: none"> Pada latar belakang jelaskan mengapa mengambil 3 sekolah Pada batasan masalah sebutkan ada berapa sekolah yang ada dikecamatan penelitian. Perbaiki kembali hipotesis penelitiannya 	
30 Juni 2021	<ol style="list-style-type: none"> Pada Populasi Sampel tambahkan jumlah siswanya. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Pada Instrumen penelitian, untuk membuat angket. Perbaiki teknik analisis datanya 	
22 Juli 2021	<ol style="list-style-type: none"> Tabel jadwal penelitian dibuat sampai sidang Nama tabel dibuat diatas tabel, kalau nama gambar dibuat dibawah gambar Variabel penelitiannya diperbaiki. Pada variabel penelitian dan definisi operasional diperbaiki lagi. 	
24 Juli 2021	ACC DISEMINARKAN	

Diketahui Disetujui Oleh
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 6 : Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL **PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Rabu Tanggal 28 Juli 2021 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama : Ayunda Widanty Zulham
Npm : 1702070029
Program studi : Pendidikan Akuntansi
Judul proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.

Disetujui /Tidak Disetujui :

No.	Argument Komentar / Saran
	Judul penelitian disederhanakan
BAB I	Fenomena dipertajam dengan rujukan fakta dilapangan, teori ahli, hasil jurnal dan hasil penelitian Batasan masalah Rumusan masalah dan tujuan disesuaikan dengan apa yang ingin diteliti.
BAB II	Kerangka konsep
BAB III	Jadual penelitian disesuaikan dan tambahkan Kisi-kisi angket di Insstrumen penelitian Pengolahan datanya disempurnakan sesuai dengan rumusan masalah,
kesimpulan	() Disetujui () Ditolak () Disetujui dengan perbaikan

Medan, Rabu 28 Juli 2021

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

Dra. Ijah Mulyani Sihotang .M.Si
Pembimbing

Dr. Faisal Rahman Dongoran .M.Si
Pembahas

Dra. Ijah Mulyani Sihotang .M.Si

Dra. Fatmawarni. MM



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 7 : Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Ayunda Widanty Zulham

NPM : 1702070029

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Juli 2021

Dengan Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 03 Agustus 2021

Wassalam

Ketua Program Studi

Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 8: Surat Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth.: **Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris**
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Prihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayunda Widanty Zulham
 NPM : 1702070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan Perubahan judul skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tiga Sekolah di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.

Menjadi :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing

Dr. Ijah Mulyani Sihotang., M.Si

Medan, 01 September 2021
 Hormat Saya, Pemohon

Ayunda Widanty Zulham

Catatan : *Jika Judul dirobah sebelum seminar maka tidak perlu ditandatangani Dosen Pembahas, namun apabila judul dirobah setelah seminar maka harus ditandatangani oleh Dosen Pembahas*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi



Dr. Faisal Rahman Dongoran .M.Si

Dosen Pembahas



Dra. Fatmawarni. MM

Catatan : *Jika Judul dirobah sebelum seminar maka tidak perlu ditandatangani Dosen Pembahas, namun apabila judul dirobah setelah seminar maka harus ditandatangani oleh Dosen Pembahas*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth.: **Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris**
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU
 Prihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ayunda Widanty Zulham
 NPM : 1702070029
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai.

Menjadi :

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang., M.Si

Medan, 22 Oktober 2021
 Hormat Saya, Pemohon

Ayunda Widanty Zulham

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Dosen Pembahas

Dra. Fatmawarni, MM

Catatan : Jika Judul dirobah sebelum seminar maka tidak perlu ditandatangani Dosen Pembahas, namun apabila judul dirobah setelah seminar maka harus ditandatangani oleh Dosen Pembahas

Lampiran 9 : Surat Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMughtarBasri No .3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata – I bagi :

NamaLengkap : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Eblajar Siswa Di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut dapat diizinkan untuk melakukan riset di lapangan.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Diketahui oleh :

Diketahui/DisetujuiOleh
Ketua Program Studi

Dr.Faisal Rahman Dongoran ,M.Si

DosenPembimbing

Dra.Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 10 : Surat Izin Riset


UMSU
Bila membuat surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2282 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2021 Medan, 23 Shafar 1443 H
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset** 30 September 2021 M

Kepada Yth, Bapak Kepala
Perpustakaan UMSU Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset ditempat yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Ayunda Widanty Zulham
N P M : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan Kab. Serdang Bedagai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Dekan,

Prof. Dr. H. ELFRIANTO NST, M.Pd
NIDN: 0115057302



****Pertinggal****

UMSU

Lampiran 1 : Surat Berita Acara Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl.KaptenMukhtarBasri No. 3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238

Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ayunda Widanty Zulham
NPM : 1702070029
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
JudulSkripsi : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.

Tanggal	DeskripsiHasilBimbinganSkripsi	TandaTangan
09 September 2021	Indikator angket harus diperlihatkan sebelum menyebar angket.	
	Sumber Angket Harus Jelas.	
	.Kisi-Kisi Angket harus sesuai dengan Angket	
	Pada Bab 1 Fenomena dipertajam dengan rujukan fakta dilapangan, teori ahli, hasil jurnal dan hasil penelitian	
	Perbaiki Kembali Daftar Pustaka	
17 September 2021	Pengujian dibuat menggunakan uji validitas dan reabilitas.	
	Perbaaiki kembali pembahasan	
	Daftar Pustaka Urutkan sesuai Abjad	
29 September 2021	Jika Sudah ad Instrumen penelitian, teknik pengumpulan data tidak dipakai kembali	
	Perhatikan susunan penulisan npenomoran, spasi, huruf besar kecilnya	
03 Oktober 2021	Lengkapi kembali Lampiran	
	ACC UNTUK DISIDANGKAN	

Medan, 07 Oktober 2021

Diketahui/Disetujui

Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

Dr.Faisal Rahman Dongoran .M.Si

Dosen Pembimbing

Dra.Ijah Mulyani Sihotang .M.Si