

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI (*CURIPOD*) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA SMK NEGERI 6 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh :

DARA VANIA ARLISTY NST
NPM : 2002070005



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 30 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dara Vania Arlisty Nasution
N.P.M : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Curipod) terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan

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

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.
2. Dr. Faisal Rahmad Dongoran, M.Si.
3. Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si.

1. 
2. 
3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Curipod)
Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 26 Agustus 2024

Disetujui Oleh:
Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si

Diketahui Oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Curipod) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan

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 poin 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.

Demikianlah pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun, dan dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 26 Agustus 2024
Hormat Saya
Yang membuat Pernyataan



Dara Vania Arlisty Nst

ABSTRAK

Dara Vania Arlisty Nst, NPM 2002070005 “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Curipod*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Negeri 6 Medan**”

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Curipod terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 6 Medan. Media pembelajaran interaktif seperti Curipod dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar melalui fitur-fitur yang mendukung interaksi langsung dan umpan balik secara real-time.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pretest-posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Curipod dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sampel penelitian ini terdiri dari 35 siswa kelas XI AKL 1 & 2 Siklus Pagi yang dipilih secara acak dari populasi siswa SMK Negeri 6 Medan. Data hasil belajar diperoleh melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan Curipod secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menyarankan bahwa aplikasi Curipod dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa di lingkungan pendidikan vokasional. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dapat menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterampilan analitis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Curipod, Hasil Belajar, SMK, Pendidikan Vokasional.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada **Allah Subhanahu Wa Ta'ala** yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Curipod) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan**" tepat pada waktunya. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Akhirul Anbiya' Waimamurrosul Sayyidina Wamaulana **Muhammad Sallallahu 'Alaihi Wasallam**. Semoga kita termasuk ke dalam barisan panjangnya Rasulullah di hari akhir nanti dan masih tergolong ke dalam pengikut beliau yang setia.

Ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua saya yaitu Ibunda saya tercinta **Almh. Lilis Sriwihenda** dan Papa saya tersayang **Arif Hardinsyah Nasution** yang selalu memberikan doa'a, semangat, dukungan, yang tak putus diberikan kepada saya serta menjadi motivasi terbesar dalam hidup saya.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi penelitian ini adalah untuk menyelesaikan tugas akhir di Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Akuntansi.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih pula kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil

sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu sebagai ungkapan rasa terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr. H. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si** selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi penelitian ini dengan baik.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi dan Staff Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Terima kasih kepada abang tersayang saya **Rizky Aditya Nst** dan adik tercinta saya **Rizda Gwiarkah Arlisty Nst** yang telah memotivasi,

menyemangati, serta kebersamai saya.

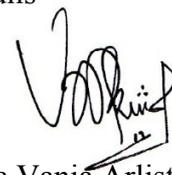
9. Sahabat seperjuangan **Vivit Sرياتik Ginting, Rifaldhi Nasution** dan Kak **Hikmah Chairuna Siregar** Mahasiswa/i Pendidikan Akuntansi A Siang Stambuk 2020, yang sampai saat ini kebersamai saya untuk berjuang bersama mendapatkan gelar S.Pd. ditahun ini In Shaa Allah.
10. **Seluruh keluarga dan sahabat** yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi yang tak terhingga kepada saya.
11. Seluruh sahabat kerja yang telah menjadi keluarga kedua bagi saya yaitu **Sahabat Ulul Ilmi Islamic School** yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi kepada saya.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa belum dikatakan sempurna dalam skripsi penelitian ini karena keterbatasan pengalaman dan kelimuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi penelitian ini.

Billahi Fi Sabilil Haq, Fastabiqul Kahirat

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 26 Agustus 2024
Penulis



Dara Vania Arlisty Nst
2002070005

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR	
ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
A. Media Pembelajaran.....	8
c. Aplikasi <i>Curipod</i> Sebagai Media Pembelajaran <i>Digital</i>	20
C. Hasil Belajar.....	25
2. 2 Kerangka Konseptual	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian	34
3.1.1 Jenis Penelitian.....	34
3.1.2 Desain Penelitian	34
3.2 Lokasi dan Waktu Peneltian.....	35
3.2.1 Lokasi Penelitian	35
3.2.2 Waktu Penelitian.....	36
3.3 Populasi dan Sampel	37
3.3.1 Populasi.....	37
3.3.2 Sampel.....	38
3.4 Variabel Penelitian	39
3.4.1 Variabel Bebas.....	39
3.4.2 Variabel Terikat.....	39

3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Validitas Tes Uji	40
3.5.2 Uji Reliabilitas Tes Uji.....	40
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV.....	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
BAB V.....	53
KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Belajar UAS 2023/2024.....	4
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	35
Tabel 3. 2 Waktu Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 3. 3 Waktu Kegiatan Penelitian Setelah Seminar.....	36
Tabel 3. 4 Daftar Jumlah Siswa XII AKL 1 & 2 Siklus Pagi.....	37
Tabel 4. 1 Jumlah siswa AKL kelas XII	42
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i>	45
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil Post-test.....	46
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i>	47
Tabel 4. 5 Perhitungan Uji Chi-Square menggunakan SPSS.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Beranda.....	23
Gambar 2. 2 Tampilan Preview	23
Gambar 2. 3 Tampilan Slide.....	24
Gambar 2. 4 Tampilan Soal Interaktif di dalam Slide.....	24
Gambar 2. 5 Tampilan Materi dalam Slide	24
Gambar 2. 6 Tampilan Video Youtube dalam Slide	25
Gambar 2. 7 Tampilan saat aplikasi mulai dimainkan oleh Siswa.....	25
Gambar 2. 8 Kerangka Konseptual	32
Gambar 4. 1 Grafik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	59
Lampiran 2 Data Nama & Nilai UAS Kelas XI SMK Negeri 6 Medan T.P. 2023/2024	60
Lampiran 3 Uji Validitas Test.....	68
Lampiran 4 Uji Reliabilitas.....	69
Lampiran 5 Uji Hipotesis.....	69
Lampiran 6 RPP.....	72
Lampiran 7 Form K1.....	74
Lampiran 8 Form K2.....	75
Lampiran 9 Form K3.....	76
Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	77
Lampiran 11 Lembar Pengesahan Proposal.....	78
Lampiran 12 Berita Acara Seminar Proposal.....	79
Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	80
Lampiran 14 Lembar Permohonan Perubahan Judul.....	81
Lampiran 15 Lembar Permohonan Izin Riset.....	82
Lampiran 16 Lembar Balasan Riset.....	83
Lampiran 17 Nilai <i>Pre-Test</i>	84
Lampiran 18 Nilai <i>Post-Test</i>	85
Lampiran 19 Tabel Teknik Sampel.....	86
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan.....	87
Lampiran 21 Turnitin.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran saat ini mengalami perubahan yang signifikan dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi. Salah satu perubahan utama adalah adopsi teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis teknologi (PBT) atau e-learning.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mengubah pandangan pendidikan secara signifikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin marak dan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Media interaktif juga mampu memberikan umpan balik atau interaksi siswa secara langsung dengan materi yang dipaparkan.

Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana membuat materi pelajaran yang cenderung abstrak dan

kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, minat belajar siswa terhadap beberapa mata pelajaran tertentu seringkali masih rendah.

Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia diantaranya reformasi kurikulum, pelatihan guru, peningkatan sarana dan prasarana, pemberdayaan sekolah, program pendidikan inklusif dan penggunaan teknologi. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga mampu menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran adalah dengan mengembangkan media atau aplikasi pembelajaran yang digunakan. Di tengah maraknya berbagai jenis aplikasi pembelajaran, *Curipod* muncul sebagai salah satu inovasi terbaru. Dengan dukungan kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*), *Curipod* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif.

AI memungkinkan aplikasi ini untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar masing-masing siswa. *Curipod* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif dan berbasis *game based learning* yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten pembelajaran interaktif dalam berbagai bentuk, seperti kuis, video, dan presentasi. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Curipod* membuatnya potensial untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, pada semua kalangan atau jenjang termasuk di tingkat

SMK karena memiliki berbagai fitur yang bervariasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dibentuk untuk menghasilkan peserta didik yang siap kerja setelah lulus, berbagai bidang keahlian yang menjadi program pembelajaran di SMK sangat bervariasi salah satunya adalah ilmu akuntansi. Ilmu akuntansi dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di berbagai tingkatan atas, baik di Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK), perguruan tinggi, maupun lembaga pendidikan lainnya. Disatuan pendidikan, pelajaran akuntansi biasanya diajarkan sebagai bagian dari mata pelajaran Ekonomi atau Bisnis di tingkat SMA/SMK, serta sebagai program studi tersendiri di perguruan tinggi. Dalam konteks pendidikan disatuan pendidikan, pelajaran akuntansi tidak hanya membantu siswa memahami konsep dasar tentang pengelolaan keuangan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja, seperti kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

SMK Negeri 6 merupakan salah satu SMK di kota Medan yang memiliki jurusan AKL (Akuntansi Keuangan Lembaga) dengan jumlah siswa kelas XII saat ini berjumlah 133 orang yang terdiri dari kelompok kelas AKL 1, AKL 2, AKL3 dan AKL 4. Observasi awal dilakukan pada bulan Agustus 2024, peneliti melakukan wawancara kepada siswa di kelas XII AKL, data yang didapat adalah saat ini guru di SMK 6 masih jarang menggunakan media pembelajaran digital dan masih sering menggunakan media yang monoton seperti papan tulis dan buku paket. Observasi lain adalah dengan melihat hasil belajar UAS T.P. 2023/2024 siswa kelas XII AKL 1 dan 2 SMK Negeri 6 Medan menunjukkan terdapat

hanya 1 orang siswa yang memiliki nilai diatas KKM dan 34 siswa dibawah KKM pada mata pelajaran Administrasi Pajak. KKM pada mata pelajaran tersebut adalah 80. Berikut tabel hasil belajar siswa :

Tabel 1. 1 Hasil Belajar UAS 2023/2024

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
1.	>80	1	3%
2.	<80	34	97 %
	Jumlah	35	100%

Sumber : data diolah sendiri

Kelas XII AKL pada SMK Negeri 6 berjumlah 4 kelas, penelitian ini hanya mengambil AKL 1 & AKL 2 sebagai responden sesuai data diatas, sedangkan dua kelas AKL lainnya yaitu AKL 3 & AKL 4 dijadikan kelas *control*. Berdasarkan data diatas jumlah siswa 35 merupakan jumlah akumulasi siswa yang terdiri dari 18 orang siswa kelas AKL 1 dan 17 orang siswa kelas AKL 2 yang merupakan bagian dari kelompok siswa siklus pagi. Adapun alasan penelitian ini mengambil sampel kelas AKL 1 & AKL 2 karena untuk kelompok kelas AKL 3 & AKL 4 sudah menjadi sampel untuk uji validitas test.

Data yang diolah tersebut merupakan data yang bersumber dari Guru bidang studi yang mana data tersebut merupakan hasil belajar UAS 2023/2024. Setelah mendapatkan data tersebut, maka perlu dilakukan inovasi atau ide-ide yang baru pada strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran akuntansi. Salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, menyampaikan pembelajaran menggunakan media interaktif berupa aplikasi *Curipod*. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Curipod*) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan .**

Adapun beberapa peneliti terdahulu yang dijadikan referensi yaitu :

1. Risna Ula Siregar, Saiful Bahri, Desniarti, Seprianti Harahap, Rosalia Rusline Simanjuntak dalam penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil

Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Dengan Media *Curipod* Di Kelas Xi SMK Negeri 2 Medan mengatakan bahwa penggunaan *Curipod* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa (Kelas et al. 2024).

2. Clark, Tanner-Smith, dan Killingsworth dalam jurnalnya yang berjudul *Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis* mengatakan bahwa GBL (*Game Based Learning*) memiliki efek positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. (Clark, Tanner-Smith, and Killingsworth 2016)
3. Komang Anik Sugiani dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Curipod* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK di Buleleng” mengatakan penggunaan media pembelajaran *Curipod* berbasis *game based learning* memiliki berdampak pada minat dan hasil belajar pembelajar (Anik Sugiani 2023).
4. Firosa Nur ‘Aini dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI Ips* mengatakan bahwa *Game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Nur’Aini 2018).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton berupa papan tulis dan buku paket.
- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran digital.
- c. Peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Administrasi Pajak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini dibatasi pada penyelesaian masalah pertama dan ketiga yaitu Guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton berupa papan tulis dan buku paket, lalu Peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Administrasi Pajak. Permasalahan ini diambil untuk diteliti dikarenakan penulis menganggap bahwa permasalahan yang lainnya dapat diselesaikan dengan pengembangan media pembelajaran yang tertera pada identifikasi masalah poin pertama dan ketiga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Curipod*) terhadap hasil belajar pada siswa Akuntansi Kelas XII AKL SMK Negeri 6 Medan.TP. 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Curipod*) terhadap hasil belajar pada siswa SMK Kelas XII AKL SMK Negeri 6 Medan TP. 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Guru

Dengan dilakukannya penelitian ini, guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu rujukan *alternative* media pembelajaran dalam meningkatkan *system* pembelajaran di kelas dengan berbasis *digital* sehingga dapat menjadi *alternative* terhadap permasalahan media pembelajaran yang dihadapi oleh guru, siswa dan lainnya.

2. Mahasiswa Calon Guru

Sebagai referensi bagi calon guru untuk mempelajari dan mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran *digital* khususnya aplikasi *Curipod*.

3. Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mempelajari lebih lanjut prosedur penelitian dengan menggunakan media pembelajarana interaktif berbasis aplikasi *Curipod*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. (Hasan et al. n.d.)

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Muhammad Hasan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al. n.d.).

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media pembelajaran yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Rizqi Ilyasa Aghni dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Aghni 2018)

Media pembelajaran adalah alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pengajaran dan pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran biasanya digunakan untuk melengkapi peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media, peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan dosen dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam jenis media, seperti media cetak buku, modul, lks dan juga media elektronik video, audio, presentasi multimedia serta juga bisa menggunakan konten daring atau online.

Contoh media pembelajaran antara lain adalah buku teks, audiovisual, internet, game pembelajaran, dan lain sebagainya. Penggunaan media

pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan berpikir secara lebih efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Wina sanjaya dalam (Aghni 2018) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Yudhi Munadhi dalam (Aghni 2018) dalam menjelaskan beberapa pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut :

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
 - a. Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan : *proyeksi overhead, slides, film stripe.*
 - b) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.
 - c) Audio : rekaman piringan, pita kaset.
 - d) Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), *multiimage*
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
 - f) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.

g) Permainan : teka-teki, simulasi.

h) Realia : model, *specimen* (contoh), manipiulatif (peta, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh

b) Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk

2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: a) objek, b) suara langsung, c) media cetak, d) papan tulis, e) media transparansi, f) film bingkai, g) film rangkai, h) film gerak, i) televisi, j) gambar, k) model, l) rekaman audio, m) pelajaran terprogram.

3. Klasifikasi media berdasarkan indera yang terlibat (Aghni 2018). Klasifikasi media yang dikemukakan oleh Rudy Bretz menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu; Ciri berdasarkan suara, berdasarkan visual, yaitu; 1) Gambar 2) Garis 3) Simbol dan berdasarkan gerak.

Selain berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu;

Media audio visual gerak, Media semi gerak, Media audio visual diam, Media audio, Media visual gerak, Media cetak, Media visual diam.

d. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Ruang lingkup media pembelajaran meliputi berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek yang termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran antara lain:

1. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran: Meliputi proses perencanaan, desain, pengembangan, dan produksi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
2. Pemilihan media pembelajaran: Memilih jenis media yang tepat untuk mendukung tujuan pembelajaran, konten materi, dan karakteristik peserta didik.
3. Pemanfaatan media pembelajaran: Menggunakan media pembelajaran secara efektif dalam proses pengajaran, baik oleh guru maupun siswa.
4. Evaluasi media pembelajaran: Menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5. Pengembangan keterampilan penggunaan media: Melatih guru dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran secara optimal dan kreatif.
6. Integrasi media pembelajaran dalam kurikulum: Menyelaraskan penggunaan media pembelajaran dengan kurikulum pendidikan yang berlaku.
7. Penelitian dan inovasi dalam media pembelajaran: Melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

8. Ruang lingkup media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan, sehingga penting bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan yang ada.

e. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dan keuntungan dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Meningkatkan daya tarik dan minat belajar: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Memudahkan pemahaman konsep: Media pembelajaran dapat membantu visualisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Memperluas sumber belajar: Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi dan belajar lebih variatif sesuai dengan gaya belajar mereka.
4. Mendorong keterlibatan aktif siswa: Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

5. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan kemandirian belajar.
6. Menyediakan umpan balik secara langsung: Beberapa media pembelajaran dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai kemajuan mereka dalam proses pembelajaran.
7. Mengembangkan keterampilan teknologi dan *digital*: Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi dan *digital* yang penting dalam era *digital* saat ini.

Namun, dalam penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan kelemahan dan tantangan yang mungkin timbul, seperti keterbatasan akses teknologi, ketidakmampuan guru dalam mengintegrasikan media dengan baik, dan risiko terjadinya distraksi yang mengganggu proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan secara bijaksana dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran yang ada.

B. Media Pembelajaran *Digital*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir menyentuh semua sendi kehidupan manusia, terutama pendidikan. Pada proses belajar dalam pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu kunci yang paling berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar. Banyaknya macam-macam media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih variatif. Namun, media

pembelajaran yang digunakan juga menyesuaikan model pembelajaran yang dilaksanakan (Rieska and Pujiriyanto 2021).

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif (*Digital*)

Media pembelajaran *digital* adalah segala bentuk bahan atau alat pembelajaran yang menggunakan teknologi *digital* untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran. Ini bisa berupa video pembelajaran, presentasi interaktif, aplikasi mobile, permainan pendidikan, e-book, dan banyak lagi. Keunggulan media pembelajaran *digital* adalah fleksibilitasnya dalam menyajikan konten secara interaktif, memungkinkan pengguna untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran *digital* juga dapat diakses secara fleksibel dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas, sehingga memudahkan akses belajar di mana saja dan kapan saja.

Menurut K. Anik Sugiani Media berbasis teknologi smartphone yang menarik dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesan baik dengan menggunakan permainan atau game based learning, dimana pembelajar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan pembelajar dalam proses pembelajaran. (Anik Sugiani 2023)

Banyak ahli telah mengamati dan menganalisis media pembelajaran *digital* dari berbagai perspektif. Berikut adalah beberapa pandangan dari beberapa ahli terkemuka:

- a) David Merrill Merrill memperkenalkan model pengembangan pembelajaran berbasis multimedia (Merrill's Principles of Instruction). Dalam kerangka kerjanya, ia menekankan pentingnya desain pembelajaran

yang menggabungkan media dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b) Richard E. Mayer adalah seorang psikolog kognitif yang terkenal karena penelitiannya dalam menggunakan media *digital* untuk meningkatkan pembelajaran. Teori multimedia Mayer menyelidiki bagaimana manusia belajar dari kombinasi teks dan gambar dalam media pembelajaran *digital*.
- c) Robert Kozma mengembangkan teori efek media dalam pembelajaran, yang menyoroti bagaimana media *digital* dapat memengaruhi pembelajaran dan prestasi siswa. Dia menekankan bahwa penggunaan media *digital* harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang spesifik.
- d) Clark Quinn adalah seorang ahli dalam desain pembelajaran yang menekankan pentingnya desain pengalaman pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam lingkungan *digital*. Pendekatannya mencakup penggunaan simulasi, permainan, dan pengalaman pembelajaran yang memikat.
- e) Curtis J. Bonk mempelajari penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pelatihan, dengan fokus pada pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran terbuka. Dia menyoroti peran teknologi dalam menciptakan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran.

Dalam pengertian yang lebih umum, media pembelajaran *digital* adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi *digital*, seperti komputer, internet, dan perangkat elektronik lainnya, untuk menyampaikan materi

pembelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran secara interaktif. Media pembelajaran *digital* memungkinkan adanya fleksibilitas dalam akses dan penggunaan materi pembelajaran, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Pandangan-pandangan ini bersama-sama membentuk pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana media pembelajaran *digital* dapat dirancang, digunakan, dan dievaluasi untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran *Digital*

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran *digital* yang sering digunakan dalam proses pembelajaran:

1. Video Pembelajaran: Video pembelajaran dapat berupa rekaman video pelajaran, animasi, atau tutorial yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan auditif kepada peserta didik.
2. Presentasi Multimedia: Presentasi multimedia menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu bahan presentasi yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.
3. Aplikasi Pembelajaran: Aplikasi pembelajaran adalah aplikasi atau software yang dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran, seperti aplikasi matematika, bahasa, atau sains, aplikasi e-learning, dan sebagainya.

4. Simulasi Interaktif: Simulasi interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan percobaan atau simulasi interaktif dalam lingkungan virtual, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep tertentu.
5. Game Edukasi: Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk membantu pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Game edukasi dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik, melatih keterampilan tertentu, atau menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif.
6. E-book: E-book adalah buku elektronik yang bisa diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, smartphone, atau komputer. E-book menyediakan materi pembelajaran dalam format *digital* yang bisa dibaca dan diakses kapan saja dan di mana saja.
7. Webinar: Webinar adalah seminar atau pertemuan pembelajaran yang dilakukan secara online melalui internet. Peserta dapat mengikuti webinar dari mana saja asalkan terhubung dengan internet, dan dapat berinteraksi dengan pembicara atau peserta lainnya.
8. *Podcast* : Rekaman audio yang berisi pembicaraan atau wawancara dalam bentuk file audio yang dapat diunduh dan didengarkan untuk membantu siswa belajar
9. Blog atau forum pembelajaran : *Platform online* yang digunakan untuk berbagi informasi, diskusi dan kolaborasi antara siswa dan guru dalam konteks pembelajaran.

10. *Live Streaming* : Penyiaran langsung melalui internet yang memungkinkan siswa untuk mengikuti pelajaran atau acara pembelajaran secara *real-time*.

c. Aplikasi *Curipod* Sebagai Media Pembelajaran *Digital*

Saat ini sudah banyak sarana media pembelajaran berbasis *digital* salah satunya adalah aplikasi *Curipod* yang mana dengan membuat media pembelajaran secara *digital* diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat menyampaikan pesan atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat berjalan semestinya.

Curipod adalah sebuah laman daring yang menyediakan fitur-fitur edukatif dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Curipod* adalah aplikasi yang dirancang seperti game pada umumnya tetapi aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru harus bisa mengajak peserta didik untuk mendengarkan, menyajikan media bagi peserta didik, memberi kesempatan untuk menulis dan menyampaikan pendapat peserta didik supaya terjadi dialog yang kreatif (Mafruhah, Sulistiani, and Mustafida 2019).

Aplikasi *Curipod* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuat dengan fitur seperti games dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan (Rieska and Pujiriyanto 2021).

Berdasarkan fenomena yang terjadi dapat diketahui bahwa pemilihan media pembelajaran *Curipod* berbasis game based learning merupakan bentuk layanan

yang memfasilitasi pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran *Interaction design* serta salah satu cara inovatif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pembelajar. (Anik Sugiani 2023)

Salah satu ahli pendidikan yang menjelaskan pengertian *Curipod* adalah Wang, Zhu dan Sætre (2016) keterlibatan melalui gamifikasi. Platform ini cocok untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (yang mendorong pembelajaran), dan untuk menilai pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran. Selain itu, gamifikasi mengembangkan kemampuan metakognitif peserta didik, meningkatkan empati, dan membangun keterampilan kerja tim. Menunjukkan bahwa *Curipod!* mewakili generasi baru sistem respon siswa yang berfokus pada motivasi siswa dan seorang pakar dalam bidang pembelajaran dan desain instruksional. (Tan et al. 2018)

Piaget (1962) menegaskan bahwa bermain merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif seseorang sejak lahir hingga dewasa. Baru-baru ini, teori Piaget didukung lebih lanjut oleh Fromberg dan Gullo (1992). Menurut mereka, perkembangan bahasa, kompetensi sosial, kreativitas, imajinasi, dan keterampilan berpikir dipupuk dan ditingkatkan melalui permainan (Tan et al. 2018).

Curipod merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran jenis visual berbasis *Game Based Learning* atau metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan atau game untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dalam *game based learning* siswa diajak

untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan melalui *game* atau permainan yang dirancang khusus. Beberapa karakteristik dari *game based learning* yaitu :

1. Adanya tantangan untuk menyelesaikan misi atau soal pada materi pembelajaran
2. Adanya motivasi untuk aktif dan unggul dalam menyelesaikan misi atau menjawab pertanyaan pada materi pembelajaran,
3. Adanya *feedback* adanya gambaran hasil pekerjaan siswa sehingga menjadi sarana untuk memperbaiki strategi pembelajaran
4. Adanya pengalaman pada permainan membuat siswa mampu aktif dengan cara mengingat dan melakukan pengulangan atau latihan pada materi pembelajaran
5. Adanya pembelajaran kolaboratif sehingga antar siswa mampu bekerja sama dalam tim
6. Adanya sarana untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir aktif serta kritis dalam menyelesaikan masalah atau tantangan pada *game* pembelajaran yang dimainkan.

Curipod memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti untuk menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Curipod* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi *digital*. *Curipod* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi *digital* (Mustikawati 2019).

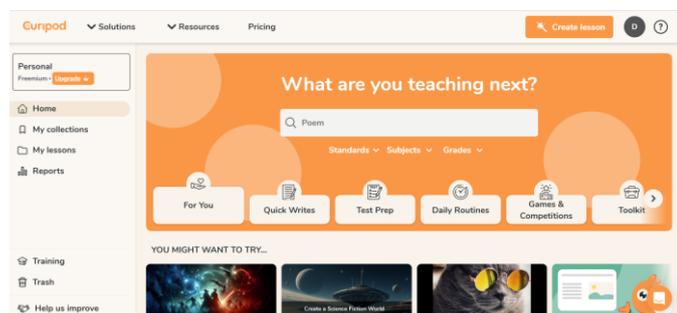
Berdasarkan penelitian yang dilakukan Irwan, dkk. dari Universitas Negeri Padang (2019), *Curipod* dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektifitas dalam proses belajar, (Rieska and Pujiriyanto 2021) . Aplikasi *Curipod* sangat efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan fitur dari *Curipod* yang mendukung pembelajaran *blended learning* ataupun *online learning*. Dengan adanya fitur diskusi hingga quiz, membuat pendidik terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia. Selain itu, penggunaan font dan warna dalam desain aplikasinya, juga membuat daya tarik pengguna, sehingga pengguna termotivasi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengakses aplikasi *Curipod* dari website, maka pengguna aplikasi cukup mengakses link : Curipod.com

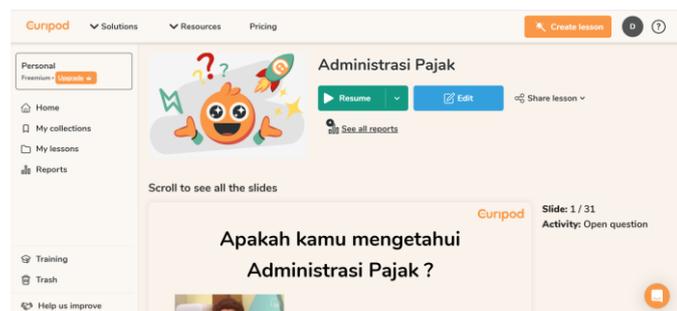
Berikut adalah tampilan layar dari aplikasi *Curipod* :

Gambar 2. 1 Tampilan Beranda



Sumber : data diolah aplikasi *Curipod*

Gambar 2. 2 Tampilan *Preview*



Sumber : data diolah aplikasi *Curipod*

Gambar 2.3 Tampilan *Slide*

The screenshot shows the Curipod application interface. The main content area displays a slide titled "Apakah kamu mengetahui Administrasi Pajak?". Below the title is a video thumbnail of a man speaking. The slide is part of a presentation, as indicated by the "Slide: 2 / 31" and "Activity: Open question" text on the right. The left sidebar contains navigation options: Home, My collections, My lessons, Reports, Training, Trash, and Help us improve.

Sumber : data diolah aplikasi Curipod

Gambar 2.4 Tampilan Soal Interaktif di dalam *Slide*

The screenshot shows the Curipod application interface. The main content area displays a slide titled "yang Bukan Pengertian Pajak". Below the title are four columns of text defining different types of taxes:

- Pajak adalah iuran masyarakat kepada negara yang dapat dipaksakan yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut**
- pajak adalah iuran rakyat kepada Kas Negara berdasarkan undang-undang**
- Pajak merupakan hadiah dari negara**
- Pajak adalah iuran wajib yang dibayar oleh wajib pajak berdasarkan norma-norma hukum**

 The slide is part of a presentation, as indicated by the "Slide: 3 / 31" and "Activity: Poll" text on the right. The left sidebar contains navigation options: Home, My collections, My lessons, Reports, Training, Trash, and Help us improve.

Sumber : data diolah aplikasi Curipod

Gambar 2.5 Tampilan Materi dalam *Slide*

The screenshot shows the Curipod application interface. The main content area displays a slide titled "1. Tarif Pajak Proporsional (sebanding)". Below the title is a table with three columns: "Pendapatan Kena pajak (PKP)", "Tarif pajak", and "Besarnya pajak". The table contains the following data:

Pendapatan Kena pajak (PKP)	Tarif pajak	Besarnya pajak
Rp 50.000.000,00	10%	Rp 5.000.000,00
Rp 75.000.000,00	10%	Rp 7.500.000,00
Rp 100.000.000,00	10%	Rp 10.000.000,00

Below the table, the text states: "Tarif pajak proporsional adalah tarif pajak yang pengenaan pajaknya tetap atas berapapun dasar pengenaan pajaknya." The slide is part of a presentation, as indicated by the "Slide: 17 / 31" and "Activity: Content slide" text on the right. The left sidebar contains navigation options: Home, My collections, My lessons, Reports, Training, Trash, and Help us improve.

Sumber : data diolah aplikasi Curipod

Gambar 2. 6 Tampilan Video Youtube dalam *Slide*



Sumber : data diolah aplikasi Curipod

Gambar 2. 7 Tampilan saat aplikasi mulai dimainkan oleh Siswa



Sumber : data diolah aplikasi Curipod

C. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Belajar sangat identik dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar tidak selalu berhasil, seringkali terjadi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Belajar mempunyai peran yang sangat penting terhadap perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik, dengan belajar seseorang dapat memperoleh

pengetahuan yang nantinya dapat berguna dalam proses interaksi antara individu tersebut dengan lingkungannya. Belajar harus dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Mengingat pentingnya belajar, maka belajar harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. (Hariani 2022).

Robert M. Gagne, seorang psikolog dan pakar dalam bidang desain instruksional. Menurut Robert M. Gagne, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran. Menurut Gagne, terdapat delapan jenis hasil belajar yang dapat dicapai berdasarkan hirarki tingkat belajar yang dikenal sebagai "Gagne's Nine Events of Instruction":

1. Mendapat perhatian: Siswa harus terlebih dahulu memperhatikan materi pembelajaran agar dapat mengalami perubahan belajar.
2. Memahami tujuan: Siswa harus memahami tujuan dari pembelajaran yang sedang diberikan
3. Mengingat informasi: Siswa harus dapat mengingat informasi yang telah dipelajari.
4. Mulai melakukan: Siswa harus mulai melakukan tindakan atau penggunaan pengetahuan yang telah dipelajari.
5. Mendapat umpan balik: Siswa harus menerima umpan balik terhadap tindakan atau pengetahuan yang sudah diterapkan.
6. Mencapai kecakapan: Siswa harus mencapai kecakapan atau kemampuan baru yang merupakan target dari pembelajaran.

7. Berlatih: Siswa harus melatih kembali kecakapan yang telah dipelajari agar mantap
8. Memelihara kemampuan: Siswa harus memelihara kemampuan yang telah diperoleh melalui latihan dan pengalaman.

Menurut Gagne, hasil belajar yang efektif adalah ketika siswa mampu mencapai semua tahapan dalam hirarki tingkat belajar ini. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan perubahan-perubahan yang signifikan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Dr. Benjamin S. Bloom memperkenalkan Taksonomi Bloom, yang merupakan sebuah model klasifikasi untuk jenis-jenis hasil belajar. Menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain utama, yaitu:

1. Domain Kognitif: Meliputi tujuan-tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, seperti mengingat fakta, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, menganalisis informasi, mengevaluasi ide-ide, dan mencipta karya baru.
2. Domain Afektif: Meliputi tujuan-tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan perasaan, sikap, dan nilai, seperti menerima tanggapan, menghargai keberagaman, menunjukkan empati, berpartisipasi aktif, mempertahankan keyakinan, dan menghadapi konflik.
3. Domain Psikomotor: Meliputi tujuan-tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan fisik, seperti mengkoordinasikan

gerakan, mengontrol aktivitas fisik, menggunakan peralatan dengan tepat, melakukan langkah-langkah berurutan, dan menghasilkan produk fisik.

Bloom pada teorinya percaya bahwa penting untuk menyusun tujuan pembelajaran yang mencakup ketiga domain ini untuk memastikan hasil belajar yang lengkap dan seimbang. Dengan memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip Taksonomi Bloom, pendidik dapat merencanakan pembelajaran yang beragam dan holistik agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Adapun pengertian hasil belajar adalah gambaran tentang seberapa jauh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar seharusnya mencakup pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut, serta perubahan sikap atau nilai-nilai yang didapat selama pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara, seperti dengan tes, ujian, tugas, presentasi, proyek, diskusi, observasi, atau penilaian portofolio. Tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengukur pencapaian siswa terhadap standar kompetensi yang telah ditetapkan serta untuk memberikan umpan balik kepada siswa, guru, dan orangtua tentang kemajuan belajar siswa. Penting untuk dicatat bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu mengukur hasil belajar secara holistik untuk memperoleh gambaran yang lengkap

tentang kemajuan belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurrita 2018).

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah motivasi belajar, potensi individu, metode pembelajaran yang digunakan, dukungan lingkungan, kualitas fasilitas belajar, dan sebagainya. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, pendidik dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal dan memaksimalkan potensi belajar mereka.

Ruang lingkup hasil belajar mencakup berbagai aspek yang dapat diobservasi dan dinilai untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam pembelajaran. Beberapa ruang lingkup hasil belajar meliputi:

1. Kognitif: Merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami, mengingat, menginterpretasikan, serta mengaplikasikan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari.
2. Afektif: Melibatkan aspek sikap, nilai, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Ini mencakup perubahan sikap, nilai, dan minat siswa terhadap materi pelajaran serta sikap positif terhadap pembelajaran.
3. Psikomotor: Melibatkan keterampilan fisik atau motorik yang dimiliki siswa, serta kemampuan siswa dalam menggunakan keterampilan tersebut dalam konteks yang relevan.

4. Kompetensi/Keahlian: Meliputi keterampilan praktis, kecakapan, serta keahlian khusus yang diharapkan siswa kuasai setelah menyelesaikan pembelajaran.
5. Penalaran dan pemecahan masalah: Melibatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan penalaran logis dan kritis.
6. Komunikasi: Kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, informasi, pemikiran, dan argumen secara efektif dan jelas, baik secara lisan maupun tertulis.
7. Kolaborasi: Kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim untuk mencapai tujuan bersama, serta kemampuan dalam membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain.
8. Kreativitas: Kemampuan siswa dalam berpikir diluar kotak, mengembangkan ide-ide baru, serta menciptakan solusi-solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi.

Ruang lingkup hasil belajar ini memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Dengan mengevaluasi hasil belajar pada berbagai ruang lingkup ini, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih komprehensif dan membantu siswa dalam pengembangan potensi mereka secara holistik.

Berdasarkan ruang lingkup yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa jenis hasil belajar yang dapat diamati dan dievaluasi. Beberapa jenis hasil belajar tersebut antara lain:

1. Pencapaian Akademis: Merujuk pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas, ujian, ujian, dan evaluasi yang berkaitan dengan materi pelajaran, serta kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.
2. Perubahan Sikap: Merujuk pada perubahan sikap, nilai, dan minat siswa terhadap suatu topik atau materi pelajaran. Misalnya, perubahan sikap siswa terhadap lingkungan, kesehatan, atau nilai-nilai sosial.
3. Keterampilan: Melibatkan kemampuan siswa dalam menggunakan keterampilan spesifik, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan teknis.
4. Pemecahan Masalah: Merujuk pada kemampuan siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan penalaran logis dan keterampilan problem-solving.
5. Kreativitas: Merujuk pada kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide-ide baru, dan mengaplikasikannya dalam menciptakan solusi inovatif atau karya-karya seni.
6. Kemampuan Komunikasi: Merujuk pada kemampuan siswa untuk menyampaikan ide, informasi, pemikiran, dan argumen dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tertulis.
7. Kemampuan Kritis: Merujuk pada kemampuan siswa untuk mengevaluasi informasi, menganalisis argumen, dan membuat keputusan yang rasional berdasarkan data dan bukti yang ada.

Melalui berbagai jenis hasil belajar ini, guru dapat mengukur dan mengevaluasi pencapaian siswa dalam berbagai aspek pembelajaran yang berbeda. Hal ini membantu dalam memberikan umpan balik yang lebih komprehensif dan mendukung perkembangan holistik siswa dalam proses pembelajaran.

2. 2 Kerangka Konseptual

Media pembelajaran memiliki arti penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran menjadi alat perantara perantara pesan/informasi atau materi yang disampaikan oleh guru kepada para siswanya. Di era globalisasi ini menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi merupakan salah satu upaya membangkitkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan harapan dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan penelitian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Curipod*).

Berdasarkan pemaparan diatas , maka kerangka konseptual penelitian adalah sebagai berikut :

Gambar 2. 8 Kerangka Konseptual



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas adapun yang menjadi hipotesis penelitian adalah :

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (*Curipod*) terhadap hasil belajar siswa.

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran ineraktif berbasis aplikasi (*Curipod*) terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan untuk menyusun, mengumpulkan, dan menganalisis data pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran yang objektif dan analisis data numerik. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengukur hipotesis atau teori dengan mengumpulkan data yang dapat diukur, data pada penelitian ini ada hasil belajar siswa.

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian pre eksperimental. Menurut Sugiyono (2018:111) penelitian eksperimen adalah “Metode Penelitian yang dilakukan dengan oercobaan, yan merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan”(Sugiyono n.d.).

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Eksperimental *One Group Pre-tes Post-tes Design*. Pre eksperimental menurut Sugiyono (2018:112) merupakan desain yang belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terentuknya variabel dependen (Sugiyono n.d.) . Pre Eksperimental *One Group Pre-tes Post-tes Design* menurut Sugiyono (2018:112) desain yang terdapat *Pre-test* dan *post-test*,

sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dengan pretes.

Dengan cara memberikan test awal (*Pre-test*) sebelum mendapat perlakuan atau pengajaran, dan test akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan". Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	Tindakan	<i>Post-Test</i>
O1	XII	O2

Keterangan :

- O1 : Kelompok eksperimen diberi pre tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan
- XII : Treatment, dimana kelompok eksperimen diberi tindakan, yaitu dengan gaya belajar dan media pembelajaran
- O2 : Kelompok eksperimen diberi *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diberikan tindakan

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Medan yang beralamat di Jl. Letda Sujono No.166, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20225 (061-7366899).

3.2.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan akan dilakukan pada bulan Februari 2024 sampai dengan Juli 2024. Berikut uraian kegiatan penelitian :

Tabel 3. 2 Waktu Kegiatan Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■															
2	Observasi Penelitian				■												
3	Penyusunan Skripsi									■	■	■	■	■	■		
4	Bimbingan Skripsi													■	■		
5	Seminar Skripsi														■		

Sumber : data diolah sendiri

Tabel 3. 3 Waktu Kegiatan Penelitian Setelah Seminar

No.	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
6	Revisi Skripsi			■	■	■											
7	Riset													■	■		
8	Penyusunan Data															■	■
9	Penyusunan Skripsi															■	■
10	Ujian Skripsi															■	■

Sumber : data diolah sendiri

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian (Amin, Garancang, and Abunawas 2023). Populasi dalam penelitian merujuk pada seluruh unit individu atau obyek yang memiliki karakteristik atau atribut yang sama dan relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan. Populasi dapat beragam dan tergantung pada bidang penelitian serta tujuan dari penelitian tersebut. Pemilihan populasi yang tepat sangat penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat diterapkan dan relevan dengan subjek atau obyek yang diteliti. Selain itu, pemilihan populasi yang representatif juga memungkinkan hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki validitas yang tinggi.

Pada penelitian ini, yang menjadi populasi ialah seluruh peserta didik Siswa AKL 1 & 2 Siklus Pagi SMK Negeri 6 Medan TP. 2024/2025 yang berjumlah 35 orang jurusan Akuntansi Lembaga Keuangan (AKL) dengan data sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Daftar Jumlah Siswa XII AKL 1 & 2 Siklus Pagi

KELAS	BANYAK SISWA
XII (AKL 1)	18
XII (AKL 2)	17
Jumlah Siswa	35

Sumber : data diolah sendiri

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi. Untuk dapat menentukan atau menetapkan sampel yang tepat diperlukan pemahaman yang baik dari peneliti mengenai sampling, baik penentuan jumlah maupun dalam menentukan sampel mana yang diambil. Kesalahan dalam menentukan populasi akan berakibat tidak tepatnya data yang dikumpulkan sehingga hasil penelitian pun tidak memiliki kualitas yang baik, tidak representatif, dan tidak memiliki daya generalisasi yang baik. Pemahaman peneliti mengenai populasi dan sampel merupakan hal yang esensial karena merupakan salah satu penentu dalam mengumpulkan data penelitian (Amin, Garancang, and Abunawas 2023).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas XII AKL yang berjumlah 35 orang, alasnya karena kelas XII AKL 1 & 2 (siklus pagi) merupakan sampel yang cocok dengan materi yang akan diuji berhubung peneliti berasal dari jurusan pendidikan akuntansi. Sampel diambil berdasarkan nilai administrasi pajak yang paling rendah, adapun penentuan jumlah sampel dari populasi mengikuti jumlah populasi yang sedikit namun hanya saja saat proses penelitian berlangsung 3 orang sampel atau siswa tidak hadir, maka nilai sampel menjadi 32 angka tersebut juga sesuai dengan ketentuan taraf kesalahan 5% yaitu apabila populasi sebanyak 35 orang maka jumlah sampel sebanyak 32 orang.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) biasanya disebut dengan variabel X. Variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi (*Curipod*).

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yg dipengaruhi atau yg menjadi akibat, karena adanya variabel bebas biasanya disebut dengan variabel Y. Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merujuk pada alat atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian ini dapat berupa kuesioner, wawancara, observasi, yes, dokumen, atau kombinasi dari beberapa metode tersebut. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian (Finamore et al. 2021). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument penelitian jenis observasi dan tes, alasanya karena variabel Y merupakan hasil belajar siswa.

Sebelum tes digunakan maka terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitas tes tersebut.

3.5.1 Validitas Tes Uji

Validitas tes dilakukan untuk mengetahui ketetapan mengukur tes yang diuji apakah sudah sesuai atau sah, semakin tinggi nilai validitas tes maka tes tersebut dapat dinyatakan valid. Menurut Sugiyono (2018 : 175) “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu valid. Valid berarti *instrument* tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur.” (Sugiyono n.d.) Rumusan pengujian dengan Korelasi Point Biserial (Point Biserial Correlation) yaitu salah satu teknik analisis yang biasa dipergunakan untuk mencari korelasi antara dua variabel: variabel I berbentuk Variabel Kontinum (skor hasil tes), sedangkan variabel II berbentuk variabel Diskrit Murni (betul atau salahnya dalam menjawab butir-butir soal tes). Pengujian validitas tes direncanakan akan dilakukan di kelas XII AKL 3 & 4 SMK Negeri 6 Medan.

3.5.2 Uji Reliabilitas Tes Uji

Reliabilitas tes dilakukan untuk mengetahui reliabilitas tes. Reliabilitas merupakan nilai yang menunjukkan reabilitas suatu tes yaitu sejauh mana tes tersebut dapat dipercaya. Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan Cronbach Alpha.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diperlukan sebagai alat untuk menentukan pola yang akan digunakan untuk mengolah data penelitian. Teknik analisis data yang tepat akan membantu dalam memahami secara mendalam dalam mengambil keputusan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dengan jenis teknik analisis nonparamterik karena sampel bernilai kecil dan data tidak memenuhi distribusi normalitas. Lalu pada penelitian ini menggunakan uji Chi-Square karena penelitian berjenis nonparametrik dan terdiri dari satu sampel yang independen atau tidak berpasangan serta penelitian untuk mencari adakah pengaruh sebelum dengan sesudah melakukan tindakan kepada sampel atau responden, dengan kata lain penelitian ini untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara distribusi yang diobeservasi dengan distribusi yang diharapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII AKL 1 & 2 siklus pagi. Siklus pagi disini adalah penggabungan dalam satu kelas yang berisikan setengah siswa dari kelas XII AKL 1 & 2 digabung menjadi satu dengan ketentuan setengah dari AKL 1 dan setengah AKL 2 yang masuk di jam pagi yaitu pukul 07.30 sampai 11.00. Sedangkan untuk siklus siang adalah setengah dari masing-masing kelas yang masuk di jam 11.10 sampai 14.00. Sehingga populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas XII AKL 1 & AKL 2 siklus pagi yang berjumlah 35 orang

Tabel 4. 1 Jumlah siswa AKL kelas XII

Nama Kelas	Jumlah Siswa
XII AKL 1	18
XII AKL 2	17
Jumlah	35

Sumber : data diolah sendiri

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest - Posttest Only Desain yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Terlebih dahulu diberikan tes awal (*Pre-test*) kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* pada materi administrasi pajak. Setelah itu peneliti akan memberikan (post-test) kepada siswa untuk mengetahui

bagaimana hasil akhir belajar sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* pada materi administrasi pajak.

Adapun proses kegiatan awal pembelajaran, peneliti memberikan post-test kepada siswa, mengingat para siswa sudah mempelajari materi pembelajaran tersebut di kelas XII dengan guru pada mata pelajaran tersebut dengan media pembelajaran yang berbeda dengan yang peneliti gunakan. Post-test yang diberikan berisikan soal-soal terkait administrasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media post-test. Soal yang diberikan pada post-test berjumlah 10 soal.

Setelah melakukan mendapatkan hasil dari pos-test, peneliti melakukan penelitian dengan menerangkan kembali materi yang sama dengan yang disampaikan oleh guru sebelumnya namun menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Curipod*. Pada pelaksanaannya aplikasi *Curipod* digunakan sebagai media penyampaian pesan atau materi dalam bentuk presentasi dan games interaktif. Pada aplikasi *Curipod* setiap slide berisikan materi, ada yang berbentuk tulisan dan ada juga yang berbentuk video. *Pre-test* dilakukan setelah menyampaikan materi pembelajaran menggunakan aplikasi *Curipod* dengan menggunakan soal yang sama dan media soal yang sama yaitu menggunakan Google Form.

Dari penelitian pada kegiatan belajar tersebut diketahui bahwa hasil pemberian *Pre-test* pada kelas XII AKL 1 & 2 siklus pagi SMK Negeri 6 Medan menunjukkan bahwa dari 32 orang siswa yang mengikuti test tidak ada siswa yang menjawab soal benar seluruhnya, hanya 9 orang siswa yang mampu memperoleh

nilai di atas KKM yaitu 80 (lulus) dari 23 orang siswa dinyatakan tidak lulus KKM karena memiliki nilai dibawah KKM. Setelah melakukan post-test hasil menunjukkan bahwa terdapat 22 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan yang tidak lulus sebanyak 10 orang siswa.

4.1.1 Temuan Kecenderungan Variabel Penelitian

Adapun temuan kecenderungan variabel X yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi (*Curipod*) terhadap variabel Y yang dalam penelitian ini merupakan hasil belajar siswa, adalah kecenderungan positif, yaitu semakin tinggi tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan maka semakin fokus siswa pada materi pembelajaran sehingga semakin paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, maka akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula.

Berikut adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* :

a. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Curipod*

Sebelum proses pembelajaran dilakukan pada kelas XII AKL 1 & 2 Siklus Pagi SMK Negeri 6 Medan terlebih dahulu diberikan *Pre-test* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod*. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 60 dengan nilai KKM sebesar 80, artinya hasil belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Aplikasi *Curipod* adalah “ Tidak Tuntas”.

Adapun hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

No.	Skor/Nilai	Frekuensi
1.	0 – 20	3
2.	21 – 39	1
3.	40 – 59	9
4.	60 – 79	10
5.	80 – 100	9
Total		32

Sumber : data diolah sendiri

Pada perhitungan hasil *Pre-test* tersebut diperoleh hasil dari kemampuan siswa memahami administrasi pajak, para siswa diklasifikasikan kedalam kategori. Beberapa siswa dapat dikategorikan kurang, sedang dan baik setelah melakukan riset. Adapun dikategorikan kurang sebanyak 13 siswa, yang dikategorikan sedang berjumlah 10 orang dan yang dikatakan baik 9 orang siswa.

b. Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Curipod*

Setelah Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod*, peneliti memberikan post-test kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut pada materi administrasi pajak. Hasil rata-rata pada test tersebut sebesar 80 dengan nilai KKM sebesar 80 yang artinya,

hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* adalah “Tuntas”.

Adapun hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

No.	Skor/Nilai	Frekuensi
1.	0 – 20	1
2.	21 – 39	0
3.	40 – 59	3
4.	60 – 79	6
5.	80 – 100	22
Total		32

Sumber : data diolah sendiri

Pada perhitungan hasil post-test tersebut diperoleh hasil dari kemampuan siswa memahami administrasi pajak, para siswa diklasifikasikan kedalam kategori. Beberapa siswa dapat dikategorikan kurang, sedang dan baik setelah melakukan riset. Adapun dikategorikan kurang sebanyak 4 siswa, yang dikategorikan sedang berjumlah 6 orang dan yang dikatakan baik 22 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil dari analisis diatas dapat terlihat terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* pada materi administrasi pajak.

Dari data hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi hasil belajar siswa kelas XII AKL 1 & 2 Siklus Pagi SMK Negeri 6 Medan. Data hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini

:

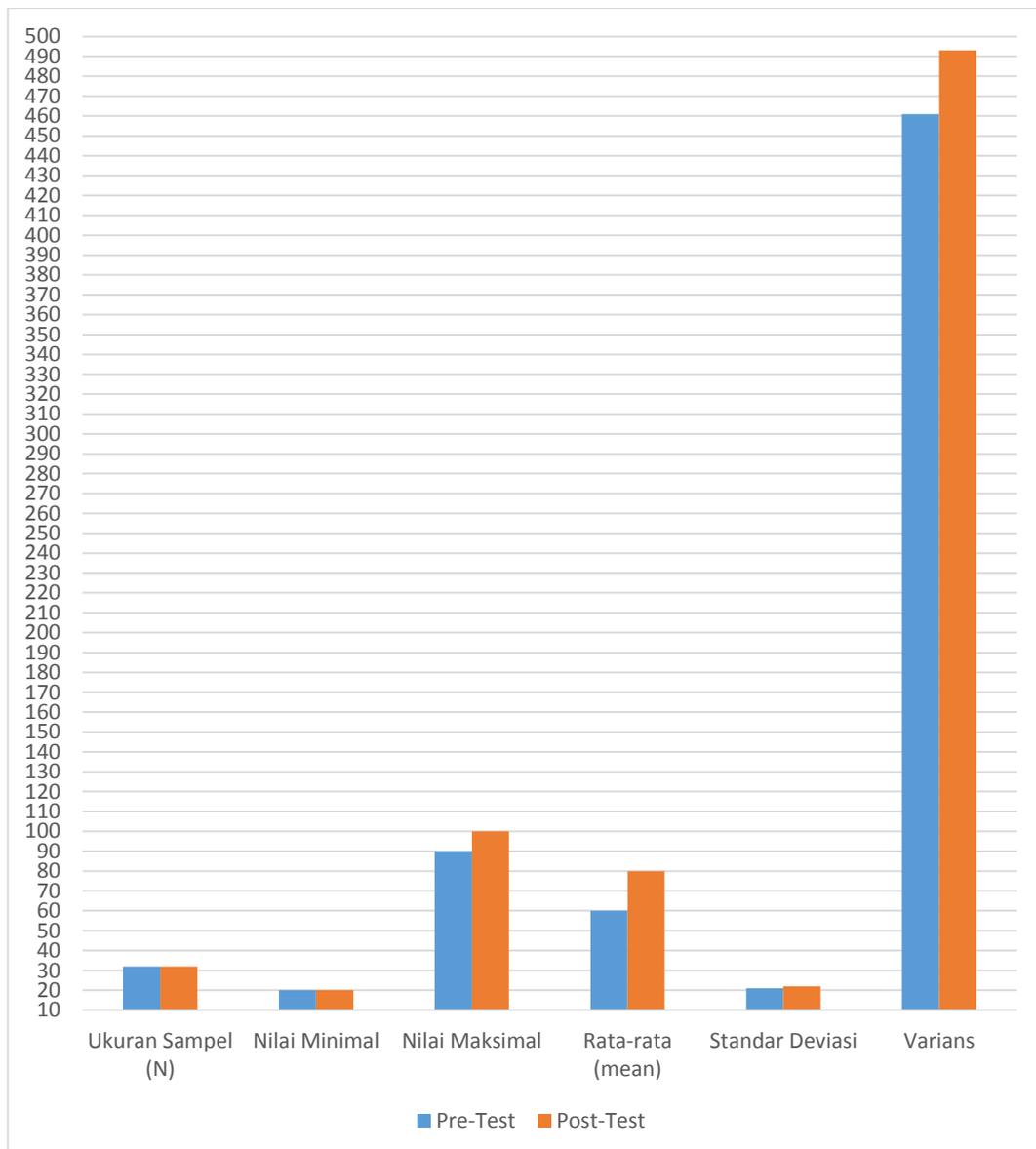
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

Statistik	<i>Pre-test</i>	Post-Test
Ukuran Sampel (N)	32	32
Nilai Minimal	20	20
Nilai Maksimal	90	100
Rata-rata (mean)	60	82
Standar Deviasi	21	22
Varians	461	493

Sumber : data diolah sendiri

Dari data tersebut diperoleh rata-rata *Pre-test* (XII) 60 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20. Untuk hasil dari post-test diperoleh nilai rata-rata (Y) 80 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai post-test siswa lebih tinggi dari pada nilai *Pre-test* siswa. Nilai siswa kelas XII AKL 1 & 2 SMK Negeri 6 Medan dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut ini :

Gambar 4. 1 Grafik *Pre-test* dan *Post-test*



Sumber : data diolah sendiri

4.1.2 Pengujian Persyaratan Data

a. Uji Validitas Tes

Uji Validitas tes digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya soal tes yang diberikan, kegiatan tersebut menggunakan rumus Korelasi Point Biserial.

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian tes sebanyak 26 soal kepada siswa kelas XII AKL 3 & 4 siklus pagi SMK Negeri 6 Medan TA. 2024/2025.

Untuk soal *Pre-test* dan *post-test* yang diberikan merupakan materi pelajaran administrasi pajak dengan jenis soal pilihan berganda, terdapat 11 soal yang valid. Item tes dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan nilai derajat kebebasan (dk) = $n-2$. Dalam hal ini jumlah sampel uji coba 29 maka (dk) = 27 dengan nilai r_{tabel} 0,381.

b. Uji Reliabilitas Tes

Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan rumus Cronbach Alpha. Pengujian reliabilitas instrumen ini dilakukan kepada 29 orang siswa dengan tingkat signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) $n-2$ atau $(29-2)$ yaitu 0,381. Apabila Cronbach Alpha hasil pengujian $>0,381$ maka dapat dikatakan bahwa soal tes ini reliabel.

Hasil uji reliabilitas untuk soal *Pre-test* dan *post-test* tersebut memperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar 0,7 dimana nilai $0,7 > 0,381$ dan berada pada ketetapan reliabilitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap item soal ini reliabel dan mampu menjadi alat pengumpulan data.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah ada cukup bukti dalam data sampel untuk mendukung atau menolak klaim atau hipotesis tertentu

tentang populasi yang sedang diuji. Pada penelitian ini menggunakan uji nonparametrik karena data bersifat tidak normalitas, dan menggunakan metode uji Chi-Square.

Nilai Pearson Chi-Square pada penelitian ini adalah sebesar 0,007. Maka menunjukkan bahwa nilai $0,007 < 0,05$ maka artinya menolak hipotesis nol (H_0) atau menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok yang diuji menggunakan uji Chi-Square. Dalam kata lain bahwa ditemukan adanya pengaruh yang terjadi pada sampel yang diuji sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikannya tindakan.

Tabel 4. 5 Perhitungan Uji Chi-Square menggunakan SPSS

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	20.967 ^a	8	0,007
Likelihood Ratio	26,370	8	0,001
Linear-by-Linear Association	13,026	1	0,000
N of Valid Cases	64		
a. 14 cells (77.8%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.			

Sumber : data diolah SPSS 25 (2024)

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah dengan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod*

terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Administrasi Pajak kelas XII AKL 1 & 2 Siklus Pagi SMK Negeri 6 Medan T.P. 2024/2025.

Dalam penelitian ini, pelaksanaan tes pertama (pretest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi administrasi pajak sebelum peneliti memberikan perlakuan pada siswa. Tes yang diberikan kepada siswa mulanya diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Soal yang diuji sebanyak 26 soal kepada 29 orang siswa, dan hanya 12 soal yang valid, namun hanya 10 soal yang digunakan.

Dari hasil *Pre-test*, data yang didapat menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60 dengan nilai minimum 20 dan maksimum 90. Dalam melakukan *Pre-test* ada beberapa kelemahan yang terjadi, seperti siswa yang masih kurang paham mengenai materi administrasi pajak. Setelah diberikan perlakuan selama satu kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* diadakan kembali test yaitu post-test dengan soal yang sama untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa materi administrasi pajak.

Untuk hasil post-test yang diberikan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82 dengan nilai minimum 20 dan nilai maksimum 100. Pada data tersebut memperlihatkan adanya perubahan nilai maksimum yang signifikan, jika pada hasil *Pre-test* menunjukkan hanya ada 9 orang siswa yang lulus KKM 80 maka pada hasil post-test menunjukkan ada 22 orang siswa yang nilainya lulus KKM.

Ada peningkatan nilai hasil belajar siswa pada beberapa orang namun masih ada juga yang masih memiliki nilai kurang pada hasil post-test tersebut

disebabkan tingkat kemampuan dan fokus anak terhadap materi yang disampaikan yaitu berbeda-beda. Dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 6 Medan. Dasar pemikiran yang juga mendukung pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Curipod* terhadap hasil belajar siswa adalah jika guru mampu dan menguasai menyampaikan materi pembelajaran administrasi pajak terhadap siswa dengan optimal menggunakan media interaktif tersebut.

Cara penyampaian guru pada saat menjelaskan materi tersebut juga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut, apabila guru mampu optimal dan maksimal dalam penggunaan media tersebut maka akan memberikan pengaruh baik terhadap siswa. Dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Curipod* memiliki manfaat diarah pembelajaran dan pendidikan. Manfaat penggunaan media tersebut yaitu mampu memberikan dampak positif kepada peserta didik. Media tersebut dikatakan bermanfaat karena memiliki dampak positif terhadap dunia pendidikan karena membantu siswa untuk tertarik dan paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru menggunakan bantuan media interaktif aplikasi *Curipod* tersebut.

Adapun peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Risna Ula Srg, dkk. Mengatakan bahwa adanya penggunaan media *Curipod* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa (Kelas et al. 2024) yang memiliki arti bahwa media *Curipod* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menjadikan kesimpulan pada saat penelitian ini adalah sebagai berikut :

Dari hasil penelitian, sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Curipod* hanya ada 9 orang siswa yang mampu memiliki nilai hasil belajar KKM sebesar 80, itu artinya dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang dapat dikatakan “Tidak Tuntas”.

Dari hasil penelitian, setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Curipod* terdapat 22 orang siswa yang mampu memiliki nilai hasil belajar KKM sebesar 80 bahkan diatas nilai KKM, itu artinya dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang dapat dikatakan “Tuntas”.

Dari hasil penelitian, menunjukkan nilai p pada uji Chi-Square sebesar 0,0000082 < 0,005 yang memiliki arti bahwa H_0 yang menyatakan ada pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Curipod* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran Administrasi Pajak Kelas XII AKL SMK Negeri 6 Medan T.P. 2024/2025.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dalam penelitian ini mempunyai beberapa saran sebagai berikut :

Guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran intraktif seperti *Curipod* dan sejenisnya pada kegiatan pembelajaran

Sekolah dapat memberikan fasilitas kemudahan internet kepada siswa dan guru untuk memudahkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi karena merupakan media digital yang membutuhkan internet untuk proses penggunaannya.

Guru harus mampu mengikuti dan menguasai perkembangan zaman, termasuk penggunaan media berbasis digital.

Agar siswa antusias dalam belajar, guru harus bervariasi dalam belajar sehingga proses pembelajaran tidak monoton atau membosankan.

Bagi peneliti selanjutnya akan mempersiapkan materi pembelajaran lebih baik lagi, dari segi waktu tempat dan isi yang disampaikan kepada siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi:10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. 2023. "Populasi Dalam Penelitian Merupakan Suatu Hal Yang Sangat Penting, Karena Ia Merupakan Sumber Informasi." *Jurnal Pilar* 14(1): 15–31.
- Anik Sugiani, Komang. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng." *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 10(2): 457–74. doi:10.47668/edusaintek.v10i2.770.
- Clark, Douglas B., Emily E. Tanner-Smith, and Stephen S. Killingsworth. 2016. "Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Review of Educational Research* 86(1): 79–122. doi:10.3102/0034654315582065.
- Finamore, Poliana da Silva et al. 2021. "No Title بن." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(February): 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/>.
- Hariani, P P. 2022. "Analisis Kesulitan Belajar Ayat Jurnal Penyesuaian Siswa Akuntansi Di Kota Medan." *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)* 5: 15–

22.

<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/LIAB/article/view/12951>
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/LIAB/article/download/12951/8611>.

Hasan, Muhammad, MPd Milawati, MPd Darodjat, and MAg DrTuti Khairani Harahap. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.

Kelas, D I et al. 2024. "PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA *CURIPOD* REALISTIC MATHEMATICAL APPROACHES BASED ON PROBLEM BASED." 7(1): 32–39.

Mafruhah, Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang." *Vicratina* 4(1): 65–71.

Mustikawati, Fenny Eka. 2019. "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*: 99–104.

Nur'Aini, Firosa. 2018. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6(3): 249–55.

Nurrita, Teni. 2018. 03 *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*.

Rieska, Anviani., and Pujiriyanto. 2021. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal EPISTEMA* 2(1): 83–88.

- Sugiyono, Prof. Dr. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Kedua : 1. ed. MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. BANDUNG: Alfabeta, Bandung.
- Tan, Debbita et al. 2018. "ILMU SOSIAL & KEMANUSIAAN Kahoot! Ini : Gamifikasi Di Pendidikan Tinggi." 26(1): 565–82.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
 NPM : 2002070005
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 14 Januari 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jl. Jumadi Dsn. Kamboja Desa Laut Dendang



Data Orang Tua

Nama Ayah : Arif Hardinsyah Nst
 Nama Ibu : (Almh) Lilis Sriwihenda
 Alamat : Jl. Jumadi Dsn. Kamboja Desa Laut Dendang

Pendidikan Formal

1. MIS Ummul Quraa Tembung Tahun 2007-2012
2. MTs Swasta Al-Hasanah Medan Tahun 2012-2015
3. SMK Negeri 1 Medan Tahun 2015-2018
4. Tahun 2020 s.d. 2024 tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 31 Agustus 2024

Dara Vania Arlisty Nst

Lampiran 2 Data Nama & Nilai UAS Kelas XI SMK Negeri 6 Medan T.P. 2023/2024

REKAP NILAI ADM.PAJAK KELAS XI AKL 1			
Score	KELAS	NAMA	NO. UJIAN
60 / 100	XI AK 1	Abiyyu Naufal Siregar	249
80 / 100	XI AK 1	Alifah Fitriyah	250
56 / 100	XI AK 1	Alvina Joice Siahaan	251
76 / 100	XI AK 1	Alyah Aura Rizva	252
40 / 100	XI AK 1	Angga Eben Ezer Tampubolon	253
40 / 100	XI AK 1	Annisa Iswanul Hafifa Siregar	254
44 / 100	XI AK 1	Chaela Pricilla Siregar	255
72 / 100	XI AK 1	Darel Daniel M.Manurung	256
52 / 100	XI AK 1	Diva Zamili	257
32 / 100	XI AK 1	Erlangga Aditya	260
68 / 100	XI AK 1	Erlangga Aditya	258
36 / 100	XI AK 1	Jesica Angel Pangaribuan	259
28 / 100	XI AK 1	Michel Anggita Br Hutabarat	261
52 / 100	XI AK 1	Muhammad Rasyid Al-Ridho	262
64 / 100	XI AK 1	Natasya Priscilla Hendrawan	263
36 / 100	XI AK 1	Nazwa Nurul Ananda	264
44 / 100	XI AK 1	Nesya Ana Tasya Siahaan	265
64 / 100	XI AK 1	Paula Abdul	266
56 / 100	XI AK 1	Putri Amalia	267
60 / 100	XI AK 1	Ranap Claudia Damanik	268
68 / 100	XI AK 1	Reyhan Pahlevi	269
36 / 100	XI AK 1	Rika Agustina Simamora	270
56 / 100	XI AK 1	Rizal Ade Safutra	271
40 / 100	XI AK 1	Santa Nada Emsah Nainggolan	272
44 / 100	XI AK 1	Sebastian Jimmy I.Sirait	273
64 / 100	XI AK 1	Siti Khadijah Al Mafirah	274
52 / 100	XI AK 1	Siti Rachel H.Sihombing	275
56 / 100	XI AK 1	Suci Anggereini Simanungkalit	276
68 / 100	XI AK 1	Syadna Liza Apriliani	277
12 / 100	XI AK 1	Tamara Grace Tasya Butar Butar	278
64 / 100	XI AK 1	Tiara Pajrin	279
72 / 100	XI AK 1	Witnes Margareth Halawa	280
68 / 100	XI AK 1	Yoel Firdaus Panjaitan	281
60 / 100	XI AK 1	Yona Friskila Br Siagian	282
72 / 100	XI AK 1	Zaskia Natasya Silalahi	283
40 / 100	XI AK 1	Zulvira Mutiara	284

Penilaian Guru Bidang Studi
[Signature]
 Hoffman Samonir S.Pd., M.M.
 NIP. 19731005 200604 2007

REKAP NILAI ADM.PAJAK KELAS XI AKL 2

Score	KELAS	NAMA	NO. UJIAN
64 / 100	XI AK 2	Alfahrizha	285
68 / 100	XI AK 2	Andryani Hotma G Nababan	319
56 / 100	XI AK 2	Anggie Nabila Syahada Hasibuan	286
44 / 100	XI AK 2	Anggita Mutiara Sinaga	287
48 / 100	XI AK 2	Anissa Salsabilla	288
36 / 100	XI AK 2	Aulia Pratiwi	289
24 / 100	XI AK 2	Bagas Nughara	290
60 / 100	XI AK 2	C.N Qamalia Margareta	291
56 / 100	XI AK 2	Desemas Samaria Lumban Batu	292
56 / 100	XI AK 2	Dewi Sahlia Putri	293
52 / 100	XI AK 2	Diandra Novalio Abiyu Siagian	294
68 / 100	XI AK 2	Edi Erwin	295
52 / 100	XI AK 2	Fajillah	296
28 / 100	XI AK 2	Fatimah Azzahra	297
44 / 100	XI AK 2	Fira Naila	289
60 / 100	XI AK 2	Haogo Ziduhu Gulo	299
60 / 100	XI AK 2	Jenifer Dwi Agustina Saragih	300
52 / 100	XI AK 2	Jhon Patriot Christian Zai	301
68 / 100	XI AK 2	Kalvin Saputra Jaya Laia	302
68 / 100	XI AK 2	Kayla Nasuha Saputra	303
76 / 100	XI AK 2	Kesya Citra Fadilla	304
56 / 100	XI AK 2	Kezia Angelita Hasibuan	305
64 / 100	XI AK 2	Luis Sandro P.Tondang	307
64 / 100	XI AK 2	Mifta Febriana	308
52 / 100	XI AK 2	Nabila Syahfitri	309
72 / 100	XI AK 2	Nadine Natasya Jelita Aritonang	310
32 / 100	XI AK 2	Nayna Tasya	311
64 / 100	XI AK 2	Reynatha Vinka Siburian	312
40 / 100	XI AK 2	Rosnia Hafsari Lubis	313
56 / 100	XI AK 2	Rut Natalia Situmeang	314
68 / 100	XI AK 2	Salsabillah	315
52 / 100	XI AK 2	Sherly Anatasya Sihombing	316
52 / 100	XI AK 2	Syahrul Ramadhan Sihombing	317
48 / 100	XI AK 2	Winda Selvia Pakpahan	318

Pemimpin Guru Bidang Studi

[Signature]
 Holmian Samosir S.Pd., MU
 NIP. 1973/10052006042007

REKAP NILAI ADM.PAJAK KELAS XI AKL 3

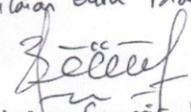
Score	KELAS	NAMA	NO. UJIAN
56 / 100	XI AK 3	Aghnia Kanahaya Hanifa	320
24 / 100	XI AK 3	Chelsea Febriana Irsan	321
64 / 100	XI AK 3	Chelsea Syahkila Daulay	322
72 / 100	XI AK 3	Cika Paira Amanda Lubis	323
68 / 100	XI AK 3	Cleo Patra Hayana Rangkuti	324
64 / 100	XI AK 3	Dhea Fazarina	325
48 / 100	XI AK 3	Intan Sajali	326
40 / 100	XI AK 3	Lala Fayzura	327
64 / 100	XI AK 3	Maria Ulfa Pasaribu	328
36 / 100	XI AK 3	Mentari Sari Dewi Nasution	329
52 / 100	XI AK 3	Mita Tri Ayu Pratiwi	330
40 / 100	XI AK 3	Nabila Saphira	331
64 / 100	XI AK 3	Nabilla Sapahira	332
68 / 100	XI AK 3	Nadia Salsakilla	333
68 / 100	XI AK 3	Natasya Aulia Putri	334
68 / 100	XI AK 3	Nazwa Alea Putri Tambunan	335
76 / 100	XI AK 3	Nia Ramadhani	336
68 / 100	XI AK 3	Nisaul Jannah	337
56 / 100	XI AK 3	Nur Fadila Afza	338
56 / 100	XI AK 3	Nur Fitri Asih Tamba	339
64 / 100	XI AK 3	Nur Jannah	341
68 / 100	XI AK 3	Nurhasima Hasibuan	340
64 / 100	XI AK 3	Nurul Fitri Nasution	342
60 / 100	XI AK 3	Pian Tika Sari	343
72 / 100	XI AK 3	Putri Ayu Tanjung	344
48 / 100	XI AK 3	Putri July Astria	345
60 / 100	XI AK 3	Sasya Ramadhani	346
72 / 100	XI AK 3	Shakyla Kirana	347
52 / 100	XI AK 3	Shintya Sari Dewi	348
36 / 100	XI AK 3	Tiara Ramadhani	349
60 / 100	XI AK 3	Winda Amelia Rambe	350
64 / 100	XI AK 3	Yulia Nengsi	351
76 / 100	XI AK 3	Zihan Afifah Khairani Pulungan	352

Penitip Guna Belajar Shubli

Handwritten Signature
 Hobrihan Saimonir S.Pd., M.M
 NIP. 1973 1005 2006 04 2007

REKAP NILAI ADM.PAJAK KELAS XI AKL 4

Score	KELAS	NAMA	NO. UJIAN
44 / 100	XI AK 4	Anisa Putri Nasution	354
64 / 100	XI AK 4	Ayuni Putri Agustin	353
16 / 100	XI AK 4	Azizah Dwi Alifah	355
48 / 100	XI AK 4	Cinta Safitri	356
68 / 100	XI AK 4	Dinda Ayuningsih	357
68 / 100	XI AK 4	Dipa Aprilia	358
60 / 100	XI AK 4	Fitri Aulia	360
72 / 100	XI AK 4	Gustyna Indriany	361
60 / 100	XI AK 4	Hafizannisa	362
52 / 100	XI AK 4	Hafizannisa	359
48 / 100	XI AK 4	Intan Pradini	363
60 / 100	XI AK 4	Juni Syahbila	364
56 / 100	XI AK 4	Juwita Pratiwi	365
52 / 100	XI AK 4	Keysha Almira	366
44 / 100	XI AK 4	Khairun Nisa	367
40 / 100	XI AK 4	Lutfiah Ambi	368
60 / 100	XI AK 4	Najwa Aulia	369
52 / 100	XI AK 4	Nayla Sabirah	370
72 / 100	XI AK 4	Nazla Syafira	371
56 / 100	XI AK 4	Nur Faizah	372
56 / 100	XI AK 4	Nur Rizmayanty	373
76 / 100	XI AK 4	Okki Nindira Soleha	374
48 / 100	XI AK 4	Safa Nafisa Khalila Nst	375
40 / 100	XI AK 4	Sahfira Mustakillah	376
64 / 100	XI AK 4	Stela Fani	377
32 / 100	XI AK 4	Suci Syahprina	378
52 / 100	XI AK 4	Tania Dwi Nata Resti	379
72 / 100	XI AK 4	Tengku Alza Ash Syifa	380
52 / 100	XI AK 4	Zahra Sofyah	381
64 / 100	XI AK 4	Zaskya Anggraini Lubis	382

Penilaian Guru Bidang Studi

 Holmida Sumart S.Pd., MAM
 NIP 197310052006042007

Lampiran 3 Daftar Soal Validitas Tes

29/08/24 17.00

Worksheet | Quizizz

QUIZZ Lembar kerja

Administrasi Pajak
Total pertanyaan: 25
Estimasi pengerjaan: 54menit
Disusun oleh Dara Venia

Nama _____

Kelas _____

Tanggal _____

- Manfaat pajak sangat penting untuk menjalankan kegiatan suatu negara. Jika target penerimaan ditetapkan 90% dan terealisasi 75% dampak yang akan ditimbulkan adalah....
 - utang pemerintah turun
 - tunjangan pegawai naik
 - pembangunan daerah tertinggal terhambat
 - angka kemiskinan menurun
 - Danggaran untuk pembangunan infrastruktur meningkat
- Definisi pajak yaitu iuran kepada negara (dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung dapat ditunjukkan dan gunanya untuk membiayai pengeluaran umum yang berhubungan dengan tugas negara untuk penyelenggaraan pemerintahan, merupakan pendapat dari
 - Dr. RADIUS Prawiro
 - Dr. P. J. A. Andriani
 - Dr. Soemitro Joyohadikusumo
 - Dr. Rochmat Soemitro, SH
 - Dr. Awaluddin Jamin, SH
- Fungsi pajak yang dipergunakan untuk mengatur atau mencapai tujuan tertentu dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan politik, seperti mengadakan perubahan tarif, dan memberikan pengecualiaan merupakan fungsi
 - Budgeter
 - Regulerend
 - Controllor
 - Financial
 - Annuaaller
- Berikut ini jenis-jenis pajak:
 - Pajak Penghasilan
 - Pajak Reklame
 - Pajak Kendaraan Bermotor
 - Pajak Pertambahan Nilai
 - Pajak Bumi dan Bangunan
 Yang termasuk pajak langsung
 - 2, 3, dan 4
 - 2, 3, dan 5
 - 1, 2, dan 4
 - 1, 2, dan 3
 - 1, 3, dan 5
- Pajak adalah iuran wajib yang dibayar oleh wajib pajak berdasarkan norma-norma hukum untuk membiayai pengeluaran kolektif guna meningkatkan kesejahteraan umum yang balas jasanya tidak diterima secara langsung. Hal ini adalah pengertian pajak menurut
 - UU No. 21 Tahun 2000
 - UU No.16 Tahun 2000
 - UU No. 16 Tahun 1997
 - UU No. 19 Tahun 1997
 - UU No. 20 Tahun 2000
- Dalam melakukan pemungutan pajak harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi, artinya mempertimbangkan agar biaya pemungutan pajak tidak melebihi hasil pemungutan pajak. Hal ini merupakan asas
 - kepastian hukum
 - daya manfaat
 - kesamaan
 - beban
 - kelayakan
- Pak Maulana menghitung dan menentukan sendiri besarnya pajak, kemudian membayar dan melaporkannya. Berarti dalam pemungutannya menggunakan sistem....
 - With Holding
 - Self Assesment Dan With Holding
 - Official Assesment
 - With Holding dan Official Assesment
 - Self Assesment
- Wajib Pajak dalam mendaftarkan diri untuk memperoleh Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dapat dilakukan dengan cara

29/08/24 17.00

Worksheet | Quizizz

9. Pada saat harga kedelai impor naik, sebagian besar importir kedelai mengurangi pembelian. Dampaknya, pedagang dan pengrajin tahu dan tempe mengalami kesulitan bahan baku. Pemerintah menurunkan pajak atas kedelai impor sehingga harga kedelai turun. Hal ini menunjukkan fungsi pajak sebagai
- a) Fungsi redistribusi
b) Fungsi distribusi
c) Fungsi mengatur
d) Fungsi stabilisasi
e) Fungsi anggaran
10. Sebagian sepeda motor di Indonesia merupakan produk impor. Jika harga sepeda motor merk X Rp20.000.000,00, maka harga jual setelah ditambah PPN adalah
- a) Rp22.200.000,00
b) Rp22.000.000,00
c) Rp24.000.000,00
d) Rp24.400.000,00
e) Rp20.000.000,00
11. Bapak rahmat menempati rumah dengan luas tanah 200 m² dengan nilai jual Rp 400.000/m², luas bangunan 100 m², dengan nilai jual Rp 600.000,00/m². Nilai jual Objek Pajak Tidak Kena Pajak (NJOPTKP) Rp 200.000,00. Jika yang dikenakan pajak sebesar 20% dengan tarif 0,5%, maka besarnya PBB terutang per tahun adalah
- a) Rp 256.000,00
b) Rp 152.000,00
c) Rp 139.800,00
d) Rp 128.000,00
e) Rp 640.000,00
12. Pak Andi memiliki tanah seluas 450 m² dengan harga jual Rp200.000,00/m² sedangkan luas bangunan 200 m² dengan harga jual Rp 400.000,00/m². Jika nilai jual objek pajak tidak kena pajak Rp10.000.000,00 dan tarif PBB 0,1%, pajak harus dibayar Pak Andi....
- a) Rp160.000,00
b) Rp122.000,00
c) Rp170.000,00
d) Rp95.000,00
e) Rp72.000,00
13. Dokumen yang digunakan sebagai alat pembuktian di pengadilan, harus bermaterai senilai
- a) Rp1.000,00
b) Rp5.000,00
c) Rp10.000,00
d) Rp6.000,00
e) Rp2.000,00
14. Pajak merupakan sumbangan wajib masyarakat terhadap negara nya tanpa balas jasa secara langsung, artinya ...
- a) yang membayar akan menerima balasannya
b) adanya kontra prestasi secara langsung
c) wajib pajak memperoleh balasan secara tidak langsung
d) yang tidak membayar akan menerima balasannya
e) tidak adanya kontra prestasi secara langsung
15. Tarif pajak penghasilan orang pribadi yang besar penghasilan kena pajaknya di atas Rp500.000.000,00 sebesar
- a) 15%
b) 30%
c) 10%
d) 35%
e) 5%
16. Nia mengimpor laptop senilai Rp18.000.000,00 Pajak Pertambahan Nilai 10%, maka PPN yang dibayar Nia sebesar
- a) Rp1.000.000,00
b) Rp1.800.000,00
c) Rp180.000
d) Rp800.000,00
e) Rp18.000.000,00
17. Perhatikan transaksi berikut.
- 1) Pembelian sepeda motor.
 - 2) Pembelian bibit jagung di toko pertanian.
 - 3) Pembelian telur di minimarket.
 - 4) Pembelian notebook di Korea.
 - 5) Pembelian beras di supermarket.
- Transaksi yang tidak dikenakan Pajak Pertambahan Nilai adalah
- a) 1, 2, dan 3
b) 2, 3, dan 4
c) 3, 4, dan 5
d) 1, 2, dan 4
e) 2, 3, dan 5

29/08/24 17.00

Worksheet | Quizizz

18. Berikut adalah sumber pendapatan daerah:
1. PAD
 2. dana perimbangan
 3. pendapatan hibah
 4. dana darurat
 5. pajak daerah
- Yang termasuk kelompok lain-lain pendapatan yang sah adalah
- | | |
|---------|---------|
| a) 3, 4 | b) 3, 5 |
| c) 1, 2 | d) 4, 5 |
| e) 2, 3 | |
19. Beberapa pungutan kepada kas Negara yang dilakukan oleh mereka yang menggunakan jasa negara seperti parkir, kebersihan, dan ijin bangunan dinamakan
- | | |
|--------------|------------------|
| a) Pajak | b) luaran Negara |
| c) Sumbangan | d) Retribusi |
| e) Subsidi | |
20. Berikut ini yang termasuk unsur pajak adalah...
- | | |
|--|--|
| a) objek pajak, asas pajak, dan pemungut pajak | b) dirjen pajak, subjek pajak, dan pegawai pajak |
| c) subjek pajak, objek pajak, dan tarif pajak | d) wajib pajak, tarif pajak, dan dirjen pajak |
| e) pegawai pajak, objek pajak, dan tarif pajak | |
21. Perhatikan pernyataan - pernyataan berikut!
- 1) Ibu Delisa harus membayar PBB atas kepemilikan rumah di Bandung
 - 2) Mobil mewah yang dibeli Bapak Zaenal dikenakan PPN dan PPhBM
 - 3) Gaji yang diterima Bapak Sunarto harus dipotong dengan Pajak Penghasilan
 - 4) Nabila dikenakan PPN sebesar 10% atas pembelian makanan di restoran
 - 5) PT. Bangun Ruang dikenakan pajak atas pengiriman barangnya ke luar negeri
- Objek pajak ditunjukkan nomor...
- | | |
|-------------------|-------------------|
| a) 2), 3), dan 5) | b) 1), 3), dan 5) |
| c) 2), 4), dan 5) | d) 1), 2), dan 3) |
| e) 3), 4), dan 5) | |
22. Pemungutan pajak dikenakan secara umum dan merata berdasarkan undang – undang dan disesuaikan dengan kemampuan masing – masing individu. Selain itu, diberikan hak bagi wajib pajak untuk mengajukan keberatan, penundaan pembayaran, dan dapat mengajukan banding kepada majelis pertimbangan pajak. Berdasarkan pernyataan di atas, pajak memiliki syarat...
- | | |
|----------------|------------|
| a) finansial | b) yuridis |
| c) keadilan | d) ekonomi |
| e) kesederhaan | |
23. Berdasarkan sistem pemungutannya, pajak dibagi menjadi dua, yakni pajak langsung dan tidak langsung. Berikut yang merupakan pajak tidak langsung adalah...
- | | |
|--|--|
| a) pajak penjualan dan pajak pertambahan nilai | b) pajak perseroan dan pajak pertambahan nilai |
| c) pajak penghasilan dan pajak atas bunga | d) pajak kekayaan dan pajak bumi dan bangunan |
| e) pajak ekspor dan pajak bumi dan bangunan | |
24. Andreas memiliki penghasilan kena pajak Rp 35.000.000 selama setahun sehingga dikenakan tarif pajak sebesar 5%. Pada tahun berikutnya, penghasilan kena pajaknya meningkat menjadi Rp 75.000.000. Ia pun dikenakan tarif pajak 5% dan 15%. Berdasarkan ilustrasi di atas, Andreas dikenakan tarif...
- | | |
|-----------------|--------------|
| a) tetap | b) regresif |
| c) proporsional | d) progresif |
| e) sederhana | |
25. Berikut adalah objek pajak di Indonesia
- 1) PT. Karya Cipta memiliki gudang di kawasan Pulogadung, Jakarta Timur
 - 2) Tuan Dani membuka usaha kolam renang mewah di daerah Sentul, Bogor
 - 3) Bapak Wisnu membangun puluhan pintu rumah kontrakan di lingkungan rumahnya
 - 4) Penghasilan Bapak Abdul sebulan Rp 10.000.000 ditambah dengan uang lembur
 - 5) Anggun berhasil memenangkan undian sepeda motor atas partisipasinya mengikuti kuis online
- Objek pajak bumi dan bangunan ditunjukkan pada nomor...

29/08/24 17.00

Worksheet | Quizizz

26. Bapak Lasno memiliki tanah ukuran 300 m² dengan harga Rp 1.000.000 dan di atas tanah tersebut dibangun bangunan ukuran 200 m² dengan harga Rp 2.000.000. Pemerintah menetapkan NJOPTKP sebesar Rp 12.000.000. Besarnya PBB yang harus dibayar Bapak Lasno adalah...
- a) Rp 3.220.000
 - b) Rp 3.440.000
 - c) Rp 4.220.000
 - d) Rp 2.440.000
 - e) Rp 1.220.000

Lampiran 3 Uji Validitas Test

	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13
Total	.420*	.516**	.448*	.534**	.400*	0.036	0.130	.462*	0.006	0.143	0.216	0.102	.464*
Pearson Correlation													
Sig. (2-tailed)	0.023	0.004	0.015	0.003	0.031	0.854	0.500	0.012	0.974	0.458	0.261	0.599	0.011
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	tidak valid	tidak valid	Valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	Valid

	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Total
Total	0.305	0.084	.497*	.650**	.493**	0.085	.735**	0.009	0.266	0.228	0.239	0.341	0.327	1
Pearson Correlation														
Sig. (2-tailed)	0.108	0.666	0.006	0.000	0.007	0.661	0.000	0.962	0.162	0.234	0.212	0.070	0.083	
N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
	tidak valid	tidak valid	Valid	Valid	Valid	tidak valid	Valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	Valid

Lampiran 4 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.7	27

Lampiran 5 Uji Hipotesis

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor * Kelompok	64	100.0%	0	0.0%	64	100.0%

Skor * Kelompok Crosstabulation					
		Kelompok		Total	
		Kelompok _1	Kelompok _2		
Skor	20.00	Count	3 _a	1 _a	4
		% within Skor	75.0%	25.0%	100.0%
	30.00	Count	1 _a	0 _a	1
		% within Skor	100.0%	0.0%	100.0%
	40.00	Count	3 _a	2 _a	5
		% within Skor	60.0%	40.0%	100.0%
	50.00	Count	5 _a	1 _a	6
		% within Skor	83.3%	16.7%	100.0%
	60.00	Count	5 _a	3 _a	8
		% within Skor	62.5%	37.5%	100.0%
	70.00	Count	6 _a	3 _a	9
		% within Skor	66.7%	33.3%	100.0%
	80.00	Count	6 _a	3 _a	9
		% within Skor	66.7%	33.3%	100.0%
	90.00	Count	3 _a	7 _a	10
		% within Skor	30.0%	70.0%	100.0%
	100.00	Count	0 _a	12 _b	12
		% within Skor	0.0%	100.0%	100.0%
Total		Count	32	32	64
		% within Skor	50.0%	50.0%	100.0%

Each subscript letter denotes a subset of Kelompok categories whose

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	20.967 ^a	8	0.007
Likelihood Ratio	26.370	8	0.001
Linear-by-Linear Association	13.026	1	0.000
N of Valid Cases	64		
a. 14 cells (77.8%) have expected count less than			

=IF(E40<0.05,"berpengaruh","tidak berpengaruh")

= berpengaruh

Lampiran 6 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama :Dara Vania Arlisty Nst
Satuan Pendidikan : SMK Negeri 6 Medan
Mata Pelajaran : Administrasi Pajak
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Dasar-Dasar Perpajakan
Alokasi Waktu : 6 JP (6 x 40 menit)

Tujuan Pembelajaran
1. Memahami istilah-istilah umum perpajakan 2. Memahami sistem pengenaan dan pemungutan pajak 3. Memahami saat timbulnya utang pajak dan penghapusan utang pajak 4. Memahami tarif-tarif dan perhitungan yang ada dalam perpajakan
Kegiatan Pembelajaran
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> 1. Guru menanyakan kendala belajar yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran administrasi pajak 2. Guru melakukan presensi dan memberikan gambaran mengenai materi pelajaran yang akan dibahas <p>Kegiatan Inti</p> 1. Siswa diberikan sumber belajar berupa video di Youtube, web, dan slide tentang materi pelajaran, yang selanjutnya diamati dan dipahami oleh siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Curipod. 2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait materi pelajaran yang sedang dibahas. 3. Guru memberikan penugasan yang selanjutnya dikerjakan siswa 4. Siswa melakukan refleksi diri dan menyampaikan hasil kerja yang ditugaskan. <p>Kegiatan Penutup</p> 1. Guru bersama siswa merefleksikan pengalaman belajar dan membuat kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
Materi Pembelajaran

Pertemuan 1-3 (2 x 40 menit)

1. Pengenalan istilah umum perpajakan
2. Penjelasan sistem pengenaan dan pemungutan pajak
3. Menjelaskan saat timbulnya utang pajak dan penghapusan utang pajak
4. Memahami tarif-tarif dan perhitungan yang ada dalam perpajakan

Penilaian

1. Sikap

Penilaian observasi : Guru mengamati dan mengevaluasi keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengumpulkan tugas melalui google classroom.

2. Pengetahuan dan Keterampilan

Penilaian terhadap tugas yang diberikan melalui google classroom atau googlform

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Medan, 01 Agustus 2024

Guru Mata Pelajaran



Dara Vania Arlisty Nst

Lampiran 7 Form K1



**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

Form K-1

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dara Vania Arlisty Nst
N P M : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
IPK : 3,71

Kredit Kumulatif : 140 SKS

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (<i>Kahoot</i>) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan	
	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan	
	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan	

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

Medan, 07 Februari 2024
Hormat Saya



Dara Vania Arlisty Nst

Lampiran 8 Form K2



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

Form K-2

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

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dara Vania Arlisty Nst

NPM : 2002070005

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*)
Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/Ibu :

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si. 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 07 Februari 2024
Hormat Saya



Dara Vania Arlisty Nst

Lampiran 9 Form K3



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

Nomor : 888/II.3.AU /UMSU-02/F/2024
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 : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan

Pembimbing : Pipit Putri Hariani MD.,S.Pd.,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 : 06 Mei 2025

Medan, 27 Syawal 1445 H
06 Mei 2024 M

Wassalam
Dekan,


Dra. Hj. Syamsu Yudianta, M.Pd.
NIDN 0084066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 11 Lembar Pengesahan 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan

Dengan ini diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Disetujui Oleh,
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal R. Dongoran., M.Si

Diketahui Oleh,
Dosen Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD., S.Pd., M.Si

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 12 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Senin, Tanggal 27 Mei 2024 diselenggarakan seminar proposal Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
 NPM : 2002070005
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengaruh Media pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan

NO	MASUKAN/SARAN
BAB I	tan area & buku
BAB II	g. bilangan & syarat belajar
BAB III	Media Kahoot
LAINNYA	Media Kahoot → media lebih efektif (Major Pen)
KESIMPULAN	() Disetujui () Ditolak <input checked="" type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, 27 Mei 2024

TIM SEMINAR

Dosen Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD., S.Pd., M.Si

Dosen Pembahas

Dr. Faisal R. Dongoran., M.Si

Diketahui Oleh,
Ketua Program Studi

Dr. Faisal R. Dongoran., M.Si

Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
 NPM : 2002070005
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Penelitian : Pengaruh Media pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan

Pada hari Senin, Tanggal 27 Mei 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 27 Mei 2024

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD., S.Pd., M.Si

Dosen Pembahas

Dr. Faisal R. Dongoran., M.Si

Diketahui Oleh,
 Ketua Program Studi

Dr. Faisal R. Dongoran., M.Si

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14 Lembar Permohonan Perubahan Judul



**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

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

Perihal : **PERMOHONAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan perubahan judul skripsi, sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot!*) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Budisatrya Medan

Menjadi :

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Curipod* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan

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

Medan, 31 Juli 2024

Dosen Pembahas

Dr.Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr.Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 15 Lembar Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1804/II.3.AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 25 Muharram 1446 H
Lamp : --- 31 Juli 2024 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth Bapak/Ibu Kepala
SMK Negeri 6 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 memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di Sekolah yang Bapak Ibu Pimpin . Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Dara Vania Arlisty Nst
NPM : 2002070005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Curipod Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan**

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.



Dekan,

Dra. Hj. Syamsu Arnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Penting!****

Lampiran 16 Lembar Balasan Riset



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 6 MEDAN



Jln. Jambi No. 23 – D, Kel. Pandau Hilir Kec. Medan Perjuangan Kode Pos 20232
 Email: smkn6@yahoo.co.id Telp.4535780 Medan

NPSN: 10210977

NSS: 3.41.076.002.009

SURAT BALASAN RISET

Nomor : 423.1/ 516 /SMKN6/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMK Negeri 6 Medan, Cabdisdik Wilayah I Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: Dara Vania Arlisty Nst
N I M	: 2002070005
Fakultas	: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Progam Studi	: Pendidikan Akuntansi

Adalah benar nama tersebut telah Melaksanakan Riset pada SMK Negeri 6 Medan terhitung dari tanggal 31 Juli 2024 s.d 20 Agustus 2024 dikelas XII Akuntansi Dan Keuangan Lembaga 1 s.d 4.

Dengan judul penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Curipod Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 6 Medan”**.

Demikian Surat Balasan Riset ini diperbuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Agustus 2024
 Kepala Sekolah,

 Hanna, S.Pd., M.S.
 NIP. 19750527 199802 2 001

Lampiran 17 Nilai *Pre-Test*

Nomor	Skor	Nama	Kelas
1	60 / 100	Abiyyu Naufal Siregar	XII AKL 1
2	80 / 100	ALIFAH FITRIYAH	XII AKL 1
3	80 / 100	Alvina Joice Siahaan	XII AKL 1
4	60 / 100	ALYAH AURA RIZVA	XII AKL 1
5	60 / 100	Angga Eben Ezer Tampubolon	XII AKL 1
6	70 / 100	Annisa Iswanul Hafifa srg	XII AKL 1
7	40 / 100	chaela pricilla siregar	XII AKL 1
8	70 / 100	Darel	XII AKL 1
9	80 / 100	Diva	XII AKL 1
10	40 / 100	ERLANGGA ADITYA	XII AKL 1
11	60 / 100	Jesica pangaribuan	XII AKL 1
12	80 / 100	kiki fariel Siagian	XII AKL 1
13	40 / 100	Mhd Rasyid Al Ridho	XII AKL 1
14	70 / 100	Michel Anggita Hutabarat	XII AKL 1
15	70 / 100	NAZWA NURUL ANANDA	XII AKL 1
16	70 / 100	Nesya Siahaan	XII AKL 1
17	50 / 100	PAULA ABDUL	XII AKL 1
18	20 / 100	Shyadiva hilna zamili	XII AKL 1
19	30 / 100	Alfahriza	XII AKL 2
20	90 / 100	anggie nabila syahada hasibuan	XII AKL 2
21	50 / 100	C. N. QAMALIA MARGARETH	XII AKL 2
22	60 / 100	Desemas Samaria Lumban Batu	XII AKL 2
23	20 / 100	Dewi sahlia putri	XII AKL 2
24	80 / 100	diandra novallio abiyu siagian	XII AKL 2
25	50 / 100	Edi Erwin	XII AKL 2
26	20 / 100	Fira naila	XII AKL 2
27	90 / 100	Haugo Ziduhu Gulo	XII AKL 2
28	50 / 100	Jenifer dwi agustina saragih	XII AKL 2
29	90 / 100	Kalvin Saputra Jaya Laia	XII AKL 2
30	80 / 100	Winda selvia pakpahan	XII AKL 2
31	70 / 100	Auliaa Pratiwi	XII AKL 2
32	50 / 100	Annisa Salsabilla	XII AKL 2

Lampiran 18 Nilai Post-Test

Nomor	Skor	Nama	Kelas
1	90 / 100	Abiyyu Naufal Siregar	XII AKL 1
2	100/100	ALIFAH FITRIYAH (2)	XII AKL 1
3	80 / 100	Alvina	XII AKL 1
4	100/100	Alyah aura 2	XII AKL 1
5	90 / 100	Angga	XII AKL 1
6	100/100	ANNISA ISWANUL HAFIFA SIREGAR	XII AKL 1
7	90 / 100	chaela prilla srg	XII AKL 1
8	90 / 100	Darel Daniel M. Manurung	XII AKL 1
9	100/100	Diva Zamili	XII AKL 1
10	60 / 100	Erlangga Aditya 2	XII AKL 1
11	80 / 100	Jesica Pangaribuan 2	XII AKL 1
12	100/100	kiki fariel Siagian (2)	XII AKL 1
13	80 / 100	Mhd Rasyid Al Ridho	XII AKL 1
14	60 / 100	Michel Anggita Hutabarat (2)	XII AKL 1
15	100/100	NAZWA NURUL ANANDA (2)	XII AKL 1
16	70 / 100	Nesya Siahaan (2)	XII AKL 1
17	50 / 100	PAULA ABDUL (2)	XII AKL 1
18	90 / 100	Shyadiva hilna zamili	XII AKL 1
19	40 / 100	Alfahriza	XII AKL 2
20	90 / 100	Anggi Nabila Syahada	XII AKL 2
21	90 / 100	C. N. Qamalia Margareth	XII AKL 2
22	70 / 100	Desemas Samaria	XII AKL 2
23	20 / 100	Dewi Sahila Putri	XII AKL 2
24	100/100	Diandra Noballio Abiyu	XII AKL 2
25	60 / 100	Edi erwin	XII AKL 2
26	100/100	Fira Naila	XII AKL 2
27	70 / 100	Haugo Ziduhu Gulo	XII AKL 2
28	40 / 100	Jenifer dwi agustina saragih	XII AKL 2
29	100/100	Kalvin Saputra Jaya Laia	XII AKL 2
30	100/100	Winda selvia pakpahan	XII AKL 2
31	100/100	Annisa Salsabila	XII AKL 2
32	100/100	Aulia Pratiwi	XII AKL 2

Lampiran 19 Tabel Teknik Sampel

Tabel (1). Penentuan Jumlah Sampel dari Populasi yang Diketahui Jumlahnya, Dengan Taraf Kesalahan (*significance level*) 1%, 5% dan 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 21 Turnitin

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI (CURIPOD) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 6 MEDAN.docx

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	20% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	9%
2	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	2%
4	journalstkipgrisitubondo.ac.id Internet Source	1%
5	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1%
6	anyflip.com Internet Source	1%
7	repository.umnaw.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uhamka.ac.id Internet Source	1%

satriasaep.blogspot.com

9	Internet Source	1%
10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
11	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	1%
12	riset.unisma.ac.id Internet Source	1%
13	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
14	André R. Denham, Kelly W. Guyotte. "Cultivating critical game makers in digital game-based learning: learning from the arts", Learning, Media and Technology, 2017 Publication	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off