

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT
TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR AKUNTANSI SISWA
KELAS X JURUSAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA DI
SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

Oleh

Maissy Christiani,

NIM 2017011067

ABSTRAK

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

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kahoot, Hasil Belajar

**THE EFFECT OF USING KAHOOT LEARNING MEDIA ON LEARNING
OUTCOMES OF BASIC ACCOUNTING CLASS X DEPARTMENT OF
ACCOUNTING AND FINANCE INSTITUTIONS AT SMK NEGERI 1
SINGARAJA**

By

Maissy Christiani,

NIM 2017011067

ABSTRACT

This research aims to determine the significant effect of using Kahoot learning media on learning outcomes of the basics of accounting. This research design is a quantitative approach to the quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The population in this study was 106 class The sampling technique uses simple random sampling technique. The data collection method used in the research used the results of study tests, interviews and documents. Data were analyzed using the paired sample t test. The results of this research prove that the use of Kahoot learning media has an influence on the learning outcomes of the basics of accounting for class X students majoring in Accounting and Institutional Finance at SMK Negeri 1 Singaraja.

Keywords: Learning Media, Kahoot, Learning Results