



Penerapan Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Pemahaman Akuntansi dan Motivasi Belajar Siswa pada SMKN 2 Jakarta

Tiara Anggraeni Putri, Dwi Kismayanti Respati, Sri Widi Lestari

^{1,2}, Universitas Negeri Jakarta

Received: 10 September 2026
Revised: 15 September 2026
Accepted: 01 Oktober 2026

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana penggunaan media pembelajaran Kahoot! memengaruhi pemahaman siswa tentang akuntansi dan motivasi belajarnya di kelas X Akuntansi SMKN 2 Jakarta. Penelitian ini dilakukan karena siswa masih kurang memahami materi jurnal penyesuaian dan semangat belajarnya menurun karena metode dan media pembelajaran yang digunakan masih tradisional dan tidak terlalu menarik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pra-eksperimen dengan pendekatan satu kelompok yang dilakukan pretest dan post-test. Penelitian menggunakan 35 siswa sebagai sampel, yang diambil secara lengkap tanpa dibagi menjadi kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes pemahaman akuntansi dan kuesioner motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan Kahoot!. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, menguji normalitas, melakukan uji Wilcoxon Signed-Rank, serta menghitung skor N-Gain. Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman akuntansi naik dari 56,43 menjadi 91,57. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, dan tingkat peningkatan N-Gain mencapai 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, rata-rata skor motivasi belajar naik dari 77,88 menjadi 84,61 dengan nilai signifikansi 0,001 dan tingkat N-Gain sebesar 0,30 yang termasuk dalam kategori sedang. Secara keseluruhan, menggunakan media pembelajaran Kahoot! berdampak baik dan besar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akuntansi serta membuat mereka lebih termotivasi belajar.

Keywords: Kahoot, Pemahaman akuntansi, motivasi belajar, hasil belajar

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Putri, T., Respati, D., & Lestari, S. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Pemahaman Akuntansi dan Motivasi Belajar Siswa Pada SMKN 2 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(10.D), 46-59. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14595>.

INTRODUCTION

Pendidikan vokasi dalam akuntansi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan di dunia profesional, terutama di sektor jasa keuangan dan perbankan. Di Indonesia, perkembangan sektor akuntansi membuat lulusan SMK dari jurusan akuntansi perlu memiliki keterampilan yang baik dalam penguasaan materi dasar akuntansi, termasuk pencatatan, penjurnalan, hingga pelaporan keuangan. Pemahaman dasar akuntansi mensyaratkan penguasaan teori dan kemampuan perhitungan secara bersamaan, yang memerlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan efektif.

Lebih dari 20 persen siswa di Indonesia belum memenuhi Kriteria Kemampuan Minimum (KKM) pada mata pelajaran inti pada tahun ajaran 2024/2025, menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik dan Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap penurunan prestasi akademik adalah rendahnya motivasi belajar. Situasi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih tradisional dan berpusat pada guru serta kurangnya variasi media interaktif. Siswa cenderung menjadi pasif dan cepat bosan, terutama dengan materi abstrak seperti penyesuaian jurnal.

Di SMKN 2 Jakarta, kondisi serupa juga terlihat, terutama di kelas Akuntansi kelas X, yang terdiri dari 35 siswa. Menurut pengamatan, sekitar 70% siswa memiliki kecenderungan untuk menjadi pasif dan menghadapi kesulitan untuk memahami materi konseptual. Hanya 15 siswa (43%) dari Penilaian Akhir Semester berhasil mencapai KKM sebesar 76, sedangkan 21 siswa (57%) belum memenuhinya. Beberapa faktor internal, seperti kurangnya motivasi dan pemahaman konsep yang buruk, dan faktor eksternal, seperti kurangnya variasi metode pengajaran dan bahan ajar yang tidak memadai, bertanggung jawab atas pencapaian belajar ini.

Dalam situasi seperti ini, pemahaman akuntansi didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep dan prosedur akuntansi dengan cara yang tepat (Goddard, 2021). Revisi Taksonomi Bloom oleh (Anderson et al., 2023) yang digunakan untuk mengukur pemahaman dalam penelitian yang mencakup kemampuan untuk memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) materi jurnal penyesuaian. Di sisi lain, motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari lingkungan luar atau dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Uno (2016) menyatakan bahwa faktor motivasi termasuk keinginan untuk berhasil, dorongan untuk belajar, harapan untuk masa depan, pengakuan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan yang mendukung. Motivasi sangat penting untuk meningkatkan ketekunan dan fokus siswa saat mempelajari bahan yang sulit. Siswa yang termotivasi cenderung berusaha lebih keras untuk memahami materi, dan pemahaman yang baik akan meningkatkan kepercayaan diri mereka dan antusiasme mereka untuk belajar. Kedua faktor ini saling berkaitan.

Kahoot! adalah salah konsep kreatif yang sedang direncanakan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Kahoot! adalah platform berbasis web yang memungkinkan orang untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur permainan, kompetisi, dan papan peringkat. Umpan balik langsung, berbagai mode permainan, dan kuis real-time adalah fitur utamanya yang dapat meningkatkan partisipasi siswa (Wang & Tahir, 2020)

Kahoot! meningkatkan pembelajaran akuntansi, menurut penelitian seperti (Tarigan et al., 2024) dan (Evaalfasalni H & Supriyadi, 2023). Meskipun demikian, beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Astuti, 2023) tidak menemukan hasil yang signifikan. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak berkonsentrasi pada hasil belajar secara keseluruhan dan jarang memeriksa entri jurnal penyesuaian secara khusus atau mempertimbangkan motivasi belajar sebagai metrik keberhasilan yang sama pentingnya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap pemahaman akuntansi dan motivasi belajar di kalangan siswa akuntansi kelas X di SMKN 2 Jakarta.

METHODS

Penelitian ini menerapkan desain pre-eksperimen dengan satu kelompok yang menyertakan pretest dan posttest, di mana satu kelompok subjek mendapatkan tes awal, menerima perlakuan berupa penggunaan Kahoot!, dan diakhiri dengan tes akhir (Sugiyono, 2019). Kegiatan penelitian dilakukan antara Februari dan Maret 2026 di

SMKN 2 Jakarta, yang berlokasi di Jalan Batu III, Gambir, Jakarta Pusat. Semua 35 siswa belajar akuntansi di kelas sepuluh adalah subjek penelitian. Semua siswa dalam populasi adalah responden, karena sampling jenuh digunakan. Tes yang terdiri dari pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman akuntansi dan kuesioner untuk mengukur keinginan untuk belajar digunakan dalam penelitian ini.

Data dikumpulkan dari pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, dua sesi pembelajaran yang membahas entri jurnal penyesuaian, dan posttest yang dilakukan menggunakan platform pembelajaran Kahoot. Selain itu, terdapat juga kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Metode statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji perbedaan berpasangan non-parametrik (Wilcoxon Signed-Rank Test), dan perhitungan Nilai N-Gain digunakan untuk menganalisis data (Meltzer, 2002)

RESULTS & DISCUSSION

Results

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menjelaskan karakteristik data yang telah dikumpul, tanpa dimaksudkan untuk menarik kesimpulan yang berlaku bagi populasi yang lebih luas. Bagian ini menyajikan hasil analisis statistik deskriptif terkait pemahaman akuntansi dan motivasi belajar siswa, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

A. Pemahaman Akuntansi

1. Sebelum penerapan media pembelajaran kahoot (Pretest)

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh dengan memberikan tes kepada siswa kelas X AK di SMKN 2 Jakarta. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap awal dan setelah penerapan media pembelajaran Kahoot! . Nilai dari pretest yang telah dikumpulkan kemudian diproses menggunakan Microsoft Excel, dan dihasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif Nilai Pretest

<i>PRETEST</i>	
Mean	56.42857
Standard Error	1.746202
Median	60
Mode	60
Standard Deviation	10.33067
Sample Variance	106.7227
Range	45
Minimum	30
Maximum	75
Sum	1975
Count	35

Data diolah penulis (2026)

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

Interval	Frekuensi	Persentase
30 – 36	1	3%
37 – 43	3	9%
44 – 50	6	17%
51- 57	6	17%
58 – 64	12	34%
65 – 71	4	11%
72 – 78	3	9%
JUMLAH	35	100%

Data diolah penulis (2026)

RataRata-rata nilai pretest adalah 56,43 yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa tentang materi jurnal penyesuaian masih kurang, dan berada di bawah KKM (76). Sebanyak 28 siswa (80%) mendapatkan nilai di bawah 65, dengan nilai terendah 30 dan tertinggi 75, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya tidak optimal dan kurang efektif dalam menyampaikan materi akuntansi khususnya tentang jurnal penyesuaian.

2. Sesudah penerapan media pembelajaran kahoot (Post-test)

Setelah analisis data pretest, maka selanjutnya dilakukannya pengolahan data post-test menggunakan Microsoft excel dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Nilai Post-test

POST TEST	
Mean	91.57
Standard Error	1.16
Median	95.00
Mode	95.00
Standard Deviation	6.84
Sample Variance	46.72
Kurtosis	(0.28)
Skewness	(0.76)
Range	25.00
Minimum	75.00
Maximum	100.00
Sum	3,205.00
Count	35.00

Data diolah penulis (2026)**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Post-test**

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
	SI	ASI
75-78	1	3%
79-82	4	11%
83-86	4	11%
87-90	6	17%

91-94	0	0%
95-98	14	40%
99-102	6	17%
Jumlah	35	100%

Data diolah penulis (2026)

Setelah menerapkan Kahoot! , rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi 91,57 dengan 34 siswa (97%) berhasil mencapai atau bahkan melampaui KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis gamifikasi dapat menyederhanakan materi yang sulit dan membuatnya lebih menarik bagi siswa.

3. Perbandingan Deskriptif Pemahaman Akuntansi

Sebelum digunakan media pembelajaran Kahoot!, rata-rata nilai ujian pre-test siswa adalah 56,43 (56,4%), nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Angka ini menunjukkan bahwa pemahaman awal para siswa terhadap materi akuntansi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu 76. Setelah menggunakan media Kahoot!, rata-rata nilai post-test siswa naik menjadi 91,57 (91,5%), dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Kenaikan rata-rata sebesar 35,14 poin (35,14%) ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akuntansi.

Tabel 5. Perbandingan Nilai Pretest dan Post-test

Indikator	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	56,43	91,57	+35,14
Standar Deviasi	10,33	6,84	-3,49
Nilai Tertinggi	75	100	+25
Nilai Terendah	30	75	+45

Data diolah penulis (2026)

Terjadi peningkatan rata-rata yang signifikan sebesar 35,14 poin. Penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa menjadi lebih merata dan konsisten, artinya media ini bermanfaat bagi seluruh kelompok siswa, baik yang kemampuannya rendah maupun tinggi.

B. Motivasi Belajar

1. Sebelum penerapan media pembelajaran kahoot (Pretest)

Data tentang motivasi siswa diperoleh dengan memberikan kuesioner kepada siswa kelas X AK di SMKN 2 Jakarta. Kegiatan ini dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot, untuk mengukur semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi. Setelah nilai pre-test diolah, diperoleh data seperti berikut:

Tabel 6. Analisis Deskriptif Pretest Motivasi Belajar

PRETEST	
Mean	77.87755 1
Standard Error	2.281524 8
Median	80
Mode	80
Standard Deviation	13.49768 3

Sample Variance	182.18745
Range	69.285714
Minimum	21
Maximum	90
Sum	2725.7143
Count	35

Data diolah penulis (2026)

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Pretest Motivasi Belajar

INTERVAL	FREKUE NSI	PERSENTA SE
21 – 31	1	3%
32 – 42	0	0%
43 – 53	1	3%
54 – 64	0	0%
65 -75	9	26%
78 – 88	18	51%
89 – 99	6	17%
Jumlah	35	100%

Data diolah penulis (2026)

Motivasi awal siswa secara umum berada pada tingkat yang tinggi dengan rata-rata 77,88, tetapi masih ada beberapa siswa yang memiliki motivasi rendah, yang menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Nilai motivasi belajar siswa terendah adalah 21 dan tertinggi mencapai 90.

2. Sesudah penerapan media pembelajaran kahoot (Post-test)

Setelah menganalisis data pretest, selanjutnya data post-test diproses menggunakan Microsoft Excel dan diperoleh hasil data seperti berikut:

Tabel 8. Analisis Deskriptif Post-test Motivasi Belajar

POST-TEST	
Mean	84.61
Standard Error	2.32
Median	89.28
Mode	90
Standard Deviation	13.73
Sample Variance	188.72
Range	61.42
Minimum	39
Maximum	100
Sum	2961.42
Count	35

Data diolah penulis (2026)

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Post-test Motivasi Belajar

INTERVAL	FREKUENS I	PERSENTASI
39 – 48	2	6%
49 – 58	0	0%
59 – 68	0	0%
69 -78	4	11%
79 -88	11	31%
89 – 98	14	40%
99 -108	4	11%
Jumlah	35	100%

Data diolah penulis (2026)

Secara rata-rata, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 84,61 dan masuk dalam kategori sangat tinggi. Sebagian besar siswa, yaitu 51%, berada di tingkat skor tertinggi, yang menunjukkan bahwa suasana belajar yang interaktif dan kompetitif berhasil meningkatkan semangat mereka untuk belajar lebih giat.

3. Perbandingan pretest dan post-test motivasi belajar siswa

Sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot!, rata-rata nilai pre-test motivasi belajar siswa adalah 77,88 (77,8%), dengan nilai terendah 21 dan nilai tertinggi 90. Angka tersebut menunjukkan bahwa semangat belajar awal para siswa terhadap materi akuntansi sudah termasuk dalam kategori yang tinggi. Setelah menggunakan media Kahoot!, nilai post-test rata-rata siswa naik menjadi 84,61 (84,6%), dengan nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan rata-rata sebesar 6,73 poin atau 6,73% menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot! memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 10. Perbandingan Pretest dan Post-test Motivasi Belajar

Indikator	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	77,88	84,61	+6,73
Nilai Maksimum	90	100	+10
Nilai Minimum	21	39	+18

Data diolah penulis (2026)

Peningkatan rata-rata sebesar 6,73 poin mencerminkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun peningkatannya tidak terlalu besar seperti pada hasil belajar, perubahan ini cukup efektif karena ada faktor lainnya

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, tahap pertama yang dilakukan adalah menguji apakah data memiliki distribusi normal menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 100. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan dalam tiga tahap, yaitu dengan menguji normalitas data, menguji menggunakan metode Wilcoxon Signed Rank Test, serta menguji skor N-Gain.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 100, dan pengolahan datanya dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26. Nilai signifikansi yang diperoleh digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika hasilnya lebih besar dari 0,05, maka data dikategorikan sebagai data yang berdistribusi normal. Namun, jika hasilnya kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

1. Pemahaman Akuntansi melalui hasil belajar

Analisis selanjutnya dilanjutkan dari tahap deskriptif ke uji normalitas data hasil belajar siswa, yang telah diolah menggunakan program SPSS 26 for Windows. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Soal	.178	35	.007	.943	35	.069
Post-test Soal	.263	35	.000	.880	35	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Data diolah penulis (2026)

Berdasarkan hasil uji, dapat disimpulkan bahwa data pre-test memenuhi syarat normalitas, sedangkan data post-test tidak memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya difokuskan pada penggunaan uji statistik non-parametrik sebagai pengganti uji parametrik, sehingga uji hipotesis yang dipilih adalah Uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

2. Motivasi Belajar

Setelah melakukan analisis deskriptif, selanjutnya data diolah dengan uji normalitas pada angket motivasi belajar menggunakan program SPSS 26 for Windows, berikut hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.191	35	.002	.720	35	.000
Posttest Motivasi Belajar	.169	35	.013	.800	35	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Data diolah penulis (2026)

Sementara itu, uji normalitas terhadap data angket motivasi belajar dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan hasil yang berbeda untuk variabel hasil belajar. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pre-test dan post-test motivasi belajar sama-sama 0,000, yang menunjukkan bahwa keduanya berada di bawah batas 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar tidak memiliki distribusi normal, sehingga uji hipotesis diganti dengan uji non-parametrik, yaitu Uji Wilcoxon Signed-Rank Test, sebagai alternatif dari Paired Sample T-Test.

Uji Hipotesis

Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Uji Wilcoxon, yang sering disebut sebagai Uji Wilcoxon Signed-Rank, adalah metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang berpasangan dari responden yang sama. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019), metode ini dipilih sebagai pengganti dari uji t berpasangan ketika data yang dikumpulkan tidak berdistribusi normal. Dalam studi ini, uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis data hasil belajar dan data angket motivasi belajar.

1. Pemahaman Akuntansi melalui hasil belajar

Setelah data hasil belajar diketahui tidak berdistribusi normal melalui uji Shapiro-Wilk, langkah selanjutnya adalah memproses data tersebut menggunakan uji Wilcoxon. Hasil pengujiannya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji Wilcoxon Hasil Belajar Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test Soal - Pretest Soal	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	35 ^b	18.00	630.00
	Ties	0 ^c		
	Total	35		

a. Post-test Soal < Pretest Soal

b. Post-test Soal > Pretest Soal

c. Post-test Soal = Pretest Soal

Data diolah penulis (2026)

Tabel 14. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Hasil Belajar Test Statistics^a

	Post-test Soal - Pretest Soal
Z	5.174 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Data diolah penulis (2026)

Uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa 35 siswa (peringkat positif) mengalami peningkatan nilai hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot!, dengan rata-rata peringkat sebesar 18,00. Tidak ada siswa (peringkat negatif) yang mengalami penurunan nilai. Nilai statistik uji Z yang diperoleh adalah -5,174, dengan nilai Asymp. Nilai Sig.(2-pihak) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa angka tersebut lebih kecil dari 0,05.

H0 = Tidak ada peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot!, sehingga hipotesis tersebut ditolak.

H1 = Terdapat peningkatan nilai hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran Kahoot!, dinyatakan diterima.

Hasil belajar meningkat dari sebelum sampai setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot!, sehingga hasilnya dianggap sudah memenuhi syarat.

Dengan demikian, hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima, artinya terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot!. Dominasi peringkat positif (35 siswa) dibandingkan peringkat negatif (5 siswa) semakin memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot! secara umum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Motivasi Belajar

Setelah data motivasi belajar diketahui tidak berdistribusi normal melalui uji Shapiro-Wilk, tahap berikutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan uji Wilcoxon. Hasil pengujiannya disajikan sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Wilcoxon Motivasi Belajar Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Motivasi Belajar	5 ^a	15.70	78.50
- Pretest Motivasi Belajar	27 ^b	16.65	449.50
	3 ^c		
Total	35		

a. Posttest Motivasi Belajar < Pretest Motivasi Belajar

b. Posttest Motivasi Belajar > Pretest Motivasi Belajar

c. Posttest Motivasi Belajar = Pretest Motivasi Belajar

Data diolah penulis (2026)

Tabel 16. Hasil Uji Signed Rank Test Motivasi Belajar Test Statistics^a

	Posttest Motivasi Belajar - Pretest Motivasi Belajar
Z	-3.479 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Data diolah penulis (2026)

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa ada 27 siswa (peringkat positif) yang mengalami peningkatan nilai motivasi setelah menerima perlakuan, dengan rata-rata peringkat mencapai 16,65. Di sisi lain, 5 siswa dengan peringkat negatif justru mengalami penurunan dengan rata-rata peringkat 15,70, sedangkan 3 siswa lainnya memiliki peringkat yang sama. Nilai statistik uji Z yang diperoleh adalah -3,479, dengan nilai Asymp. Sig.(2-tailed) adalah 0,001, yang menunjukkan angka tersebut lebih kecil dari 0,05.

H0 = Tidak ada peningkatan nilai motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran kahoot, hal tersebut dibatalkan.

H2 = Ada peningkatan nilai motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot, hal ini dinyatakan diterima.

Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis kedua (H2) diterima, artinya ada peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Kahoot!. Dominasi peringkat positif (27 siswa) dibandingkan peringkat negatif (5 siswa) semakin memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot! secara umum efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Analisis Uji N-Gain Score

N-Gain Score merupakan perbandingan antara selisih skor post-test dan pre-test dengan selisih skor maksimum dan pre-test (Meltzer, 2002). Skor ini menggambarkan seberapa besar peningkatan pemahaman materi akuntansi yang dicapai siswa sebelum

dan sesudah pembelajaran, dibandingkan dengan peningkatan maksimal yang mungkin diperoleh.

1. Analisis Uji N-Gain Score Pemahaman Akuntansi melalui Hasil Belajar

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan N-Gain Score menggunakan formula (Meltzer, 2002) sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Hasil Uji N-Gain Score Hasil Belajar

Data	Hasil
N	35
Mean Pre-test	
	56.43
Mean Post-test	
	91.57
Mean (Post - Pre)	
	35.14
Mean (S. Ideal - Pre)	
	43.57
N Gain Score	0.81
% N Gain Score	81%
Kategori	Tinggi

Data diolah penulis (2026)

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan skor N-Gain menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Meltzer tahun 2002, seperti berikut ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test adalah 56,43 dan rata-rata skor post-test adalah 91,57. Dengan demikian, selisih rata-rata antara post-test dan pre-test (Mean Post-Pre) adalah 35,14. Sementara itu, perbedaan antara skor ideal dengan rata-rata pre-test (Mean S. Ideal-Pre) tercatat sebesar 43,57. Dari perhitungan tersebut, diperoleh nilai N-Gain Score sebesar 0,81 atau setara dengan 81%, yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa meningkat setelah mereka menggunakan media pembelajaran Kahoot!. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot! dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, seperti yang terlihat dari nilai N-Gain Score yang mencapai 81%, yang masuk dalam kategori tinggi.

Analisis Uji N-Gain Score Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang (0,30), yang berarti media ini cukup efektif, meskipun tidak secara signifikan dan dapat ditingkatkan melalui integrasi yang lebih konsisten pada setiap pertemuan pembelajaran.

Tabel 18. Deskripsi Hasil Uji N-Gain Score Motivasi Belajar

Data	Hasil
N	35
Mean pretest	77,88
Mean post-test	84,61
Mean (post - pre)	7
Mean (s.ideal - pretest)	22
N-gain score	0.30
% N gain score	30%
Kategori	Sedang

Data diolah penulis (2026)

Berdasarkan pada tabel deskripsi hasil angket motivasi belajar yang sudah diolah dengan menggunakan Microsoft excel dengan Hasil uji N-Gain Score menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot! memberikan peningkatan motivasi belajar siswa dengan kategori sedang (Meltzer, 2002). Hal ini berarti terdapat peningkatan yang cukup tinggi antara nilai pretest dan post-test, meskipun belum meningkat secara signifikan. Peningkatan sebesar 30% mengindikasikan bahwa media pembelajaran Kahoot! cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

Discussion

Pembahasan Variabel Pemahaman Akuntansi

Siswa hanya memiliki nilai rata-rata 56,43 dalam pemahaman akuntansi sebelum menggunakan Kahoot!, menurut hasil analisis statistik deskriptif. Angka ini menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami materi jurnal penyesuaian. Ini dianggap sebagai akibat dari materi yang konseptual dan metode pembelajaran sebelumnya yang tidak menarik minat siswa. Nilai rata-rata siswa menjadi 91,57 setelah menggunakan Kahoot! di kelas.

Hasil tes prasyarat menunjukkan bahwa distribusi data setelah tes tidak normal. Akibatnya, analisis dilanjutkan dengan uji Wilcoxon. Ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa kondisi sebelum dan sesudah perlakuan telah berubah secara signifikan. Serta nilai N-Gain Score yang mencapai 0,81 merupakan nilai dengan skor tinggi menunjukkan peningkatan besar.

Kahoot! menawarkan materi dalam bentuk kuis interaktif, memungkinkan siswa menemukan kesalahan dan memperbaikinya untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang akuntansi, yang berkontribusi pada peningkatan ini. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Tarigan et al., 2024), (Evaalfasalni H & Supriyadi, 2023) dan (Devania Mita Sari, 2025) yang menunjukkan bahwa Kahoot! meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai alat pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akuntansi di SMKN 2 Jakarta, khususnya tentang jurnal penyesuaian..

Pembahasan Variabel Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa, meskipun terdapat perbedaan yang tidak terlalu signifikan di antara siswa, skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan Kahoot! adalah 77,88, yang termasuk dalam kategori "tinggi". Setelah menerapkan Kahoot!, skor rata-rata meningkat menjadi 84,61, yang termasuk dalam kategori "sangat tinggi". Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis data angket motivasi belajar karena data tidak terdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan nilai p sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai N-Gain Score sebesar 0,30, yang menunjukkan kategori sedang, menunjukkan besarnya peningkatan motivasi belajar.

Kahoot! berhasil mengubah lingkungan belajar yang sebelumnya terkesan kaku dan membosankan menjadi lingkungan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, yang merupakan hasil dari keberhasilan ini. Sistem penilaian berbasis waktu, papan peringkat, dan tampilan visual yang menarik mendorong minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Meskipun peningkatan dalam motivasi belajar tidak signifikan karena motivasi belajar merupakan fenomena psikologis yang membutuhkan waktu dan pengembangan kebiasaan baru agar benar-benar melekat. Namun, hal ini dapat diterima.

Studi sebelumnya oleh (Karima et al., 2020) (Hasanah et al., 2024) dan (Daryanes & Ririen, 2020) menemukan bahwa Kahoot!, sebuah platform permainan edukatif, dapat

mendorong siswa untuk belajar lebih banyak. Kuis ini, yang memiliki fitur interaktif dan kompetitif dan memberikan umpan balik langsung, dianggap mampu mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa platform pembelajaran Kahoot! memiliki kemampuan untuk mendorong siswa di SMKN 2 Jakarta untuk lebih tertarik untuk belajar, khususnya tentang entri jurnal penyesuaian.

CONCLUSION

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X jurusan akuntansi di SMKN 2 Jakarta pemahaman dalam akuntansi meningkat secara signifikan. Sebagai hasil dari kemampuan Kahoot! untuk menyajikan materi secara interaktif, memberikan umpan balik langsung, dan membuat konsep jurnal penyesuaian lebih mudah dipahami oleh siswa, hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dan tingkat efektivitas pembelajaran yang tinggi.

Selain itu, motivasi belajar, meskipun peningkatan ini belum terlalu signifikan, peningkatan ini masih berada dalam kategori sedang. Lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan tidak monoton, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, Kahoot! adalah alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, terutama untuk mata pelajaran akuntansi yang kompleks seperti jurnal penyesuaian, yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih baik.

CONFLICT OF INTEREST

Dalam hal penelitian, kepenulisan, dan publikasi artikel ini, penulis menyatakan tidak terdapat potensi konflik kepentingan.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua orang yang telah membantu, membimbing, dan membantu penulis selama proses penulisan, terutama kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan yang sangat berharga. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada guru-guru SMKN 2 Jakarta yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman saya yang selalu mendukung satu sama lain untuk memastikan penelitian ini selesai tepat waktu.

REFERENCES

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2023). *Revisi atas Taksonomi Bloom (et.al.) Udin Juhrocin Terjemah atas: A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Abridge Edition)* (U. Juhrocin, Tran.; Januari 2023). Jim-Zam Co.
- Astuti, A. W. (2023). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75958/1/11180162000035_Ariyani%20Widi%20Astuti.pdf
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 3, Number 2). <https://kahoot.com/>

- Devania Mita Sari. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Game Kahoot terhadap Hasil Belajar Kognitif Aqidah Akhlak pada Siswa Kelas VII C MTsN 1 Tuban. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 338–351. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1698>
- Evaalfasalni H, E., & Supriyadi, S. (2023). The Influence of Kahoot and Conventional Technology-Based Learning Media on Learning Outcomes in Accounting Practicum. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1838–1842. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1542>
- Goddard, A. (2021). Accountability and accounting in the NGO field comprising the UK and Africa – A Bordieusian analysis. *Critical Perspectives on Accounting*, 78, 102200. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2020.102200>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa The Role of Kahoot Educational Game in Increasing Student Motivation to Learn. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Karima, A., Utami, Z., Hamdun, D., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Kunci, K., Kahoot, A., & Arab, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Peters, M., von Doetinchem, P., & von Doetinchem, S. (2023). *Virtual physics laboratory courses: An evaluation of students’ self-efficacy and intelligence mindset*. <https://arxiv.org/pdf/2301.02699>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, M. C., Wayan, N., & Santi, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga Di SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i2>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Junwinanto, Ed.; 1st ed.). PT. Bumi Aksara.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>