

## **Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa**

**Ayunda Widanty Zulham**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Akuntansi, <sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*ayundawidanty@gmail.com*

### **Abstrak**

*Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Metode Library Research. Sumber data yang diperoleh dalam skripsi ini yaitu dengan menganalisis 20 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media aplikasi Kahoot!. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan human instrumen yang dikembangkan berupa observasi dan angket. Observasi dan dokumentasi pada penelitian diperoleh dengan mengumpulkan data data tentang meaplikasi kahoot! dan minat belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi kahoot! sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai pemicu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga telah terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang aplikasi kahoot! dan minat belajar siswa. Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa Aplikasi kahoot! ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.*

**Kata Kunci:** *Aplikasi Kahoot!, dan Minat Belajar Siswa*

## 1. PENDAHULUAN

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

Media *kahoot!* di gunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun lebih bisa menggunakan media kahoot ini untuk menunjang pembelajarannya didalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dengan perkembangan teknologi, penggunaan teknologi dasar memiliki dampak baik, karena dapat membuat siswa antusias untuk belajar, sehingga belajar menjadi menarik dan tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu aplikasi Kahoot!. Kehadiran alat-alat telekomunikasi memudahkan para peserta didik dan guru dalam mengakses informasi sehingga setiap waktu dan setiap saat dapat dengan mudah mencari bahan dan metode evaluasi beragam memanfaatkan teknologi informasi. *Kahoot!* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena media *Kahoot!* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Kahoot merupakan alat bantu bagi guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan platform ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasi dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. Melalui aplikasi ini peserta didik distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media merupakan hal yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya motivasi peserta didik.

Pelajaran akuntansi merupakan salah satu pelajaran yang cukup sulit dihadapi peserta didik. Kesulitan ini sering dihadapi ketika mereka masuk pada kasus kasus yang diantaranya pada kasus perusahaan jasa. berdasarkan hasil

observasi pada pembelajaran perusahaan jasa kelas X perlu adanya ada bantuan aplikasi khusus yang memudahkan peserta didik untuk memahami kasus tersebut. salah satu di antaranya menggunakan media *kahoot!* Maka aplikasi kahoot ini menjadi alasan kuat untuk dikembangkan sehingga pelajaran akuntansi perusahaan jasa ini nyaman untuk dipahami peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2021 pada Sekolah yang ada di Kecamatan Perbaungan dengan siswa dan guru mata pelajaran akuntansi tersebut diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata siswa kurang tertarik dengan pelajaran akuntansi. Minimnya minat belajar siswa terhadap pelajaran akuntansi. Bahkan ada yang tertidur mendengarkan guru menyampaikan materi, dan tidak ada yang mau bertanya tentang materi. Dapat dibuktikan dengan adanya siswa yang mengeluh karena terjadinya kebosanan dalam pembelajaran berlangsung dan karena adanya ketidaknyamanan dengan media belajar yang dipakai oleh siswa. Beberapa dari siswa juga mengaku pernah tertidur didalam kelas.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Oktober 2021 dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan / ruang baca dan referensi online. sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah manusia dan selain manusia. Pengambilan sumber data diambil secara purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi dan Dokumentasi.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari jurnal. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan daya yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara Pengamatan secara seksama, Triangulasi, Mengadakan Membercheck.

## 3. HASIL

### Gambaran Umum Aplikasi *Kahoot!*

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

*Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis digital dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Untuk pengembangan disisi kecerdasan intelektual peserta didik, konten kahoot dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. Kahoot dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas. Kahoot dapat diakses melalui SmartPhone dan dapat dipandu dengan Proyektor. Pelaksanaan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis 10 jurnal tentang Aplikasi *Kahoot!*

dan 10 Jurnal tentang meningkatkan minat belajar siswa, sehingga seluruh jurnal berjumlah 20. Analisis 20 jurnal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis pemanfaatan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa, maka data yang akan disajikan berupa data primer yang bersumber dari jurnal atau artikel karya ilmiah lainnya. Peneliti juga melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan untuk menentukan fokus penelitian. Namun, fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan terus berkembang setelah peneliti masuk atau selama dilapangan. Dengan adanya diperoleh dari analisis data ini maka peneliti menentukan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan ialah dengan menganalisis aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Observasi yang cocok dan sesuai dengan fokus penelitian ini ialah peneliti mencoba melihat atau mengobservasi di salah satu sekolah menengah kejuruan yaitu SMK S MUSDA kecamatan Perbaungan. Peneliti melihat bahwa aktivitas yang dalam proses pembelajaran siswa berbeda-beda. Beberapa siswanya cukup aktif dan beberapa siswa lainnya kurang aktif dalam belajar seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, mengantuk, dan mengerjakan tugas pelajaran lainnya serta tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Pelajaran akuntansi.

Akuntansi merupakan pembelajaran yang tergolong sulit jika siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang menurun. Hal ini juga terjadi karena beberapa faktor penyebab lainnya seperti kurangnya perhatian guru dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak memvariasikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang ada agar siswa merasa lebih tertarik untuk memahami pembelajaran akuntansi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akuntansi ialah dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Peneliti juga sudah menganalisis manfaat menggunakan aplikasi *Kahoot!* ini dari 10 jurnal dan minat belajar dari 10 jurnal. Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan ialah Muhtadin Amri, dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* memberikan dampak positif dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah. *Kahoot!* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah minat dan keaktifan siswa dalam mempelajari akuntansi konsolidasi bank syariah. Dengan menggunakan *Kahoot!* maka dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sendiri materi yang akan dipelajari sebelum memulai pembelajaran tatap muka. Sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran akuntansi

#### **Hasil Analisis Data**

Pada penelitian ini, analisis data yang dilakukan ialah dengan mendeskripsikan seluruh data yang digunakan yaitu 20 jurnal yang berhubungan dengan aplikasi *kahoot!* dan minat belajar. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Maka peneliti dapat memperoleh hasil analisis tentang aplikasi *Kahoot!* pada minat belajar siswa. Hasil – hasil penelitian dengan rekaman pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot!* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi *Kahoot!* ini memiliki kelebihan dibanding jenis media pembelajaran berbasis internet lainnya yang dapat menambah pemahaman siswa dalam belajar serta menambah minat siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Mata

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

#### 4. PEMBAHASAN

##### **Manfaat Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Minat belajar Siswa**

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

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

### **Penggunaan dan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot!**

Media pembelajaran berbasis internet *Kahoot!* ini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses manual oleh siswa dan guru melalui laman <https://kahoot!.com> bahkan aplikasinya dapat diunduh melalui playstore dan appstore dan dapat digunakan pada handphone, komputer, laptop ataupun tablet. Media pembelajaran ini dapat diakses sesuai dengan kriteria masing-masing, yaitu kriteria untuk Login sebagai Guru atau kriteria dengan Login sebagai Siswa. Pada laman yang sudah disediakan maka akan muncul pilihan apakah ingin masuk sebagai guru atau murid. Jika seorang murid ingin memasuki kelas online yang sudah dipersiapkan guru sebelumnya maka siswa akan diarahkan untuk menerapkan kode akses yang sudah diberikan guru sebelumnya. Media pembelajaran ini sangat membantu dan bermanfaat bagi siswa ataupun guru karena dapat diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa keterbatasan waktu selama masih tersedia internet sehingga siswa tidak perlu khawatir dan ketinggalan pembelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran ini juga sangat mudah untuk digunakan karena memiliki fitur - fitur menarik untuk siswa sehingga siswa tidak kesulitan dalam menggunakannya. Berdasarkan hal ini maka menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

### **5. KESIMPULAN**

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

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

### **6. REFERENSI**

- Andri, & Purwanti, R. S. 2019. Meningkatkan Minat Dan Hasil, Belajar Siswa Menggunakan Model Number Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PIMat*, 1(1), 26-37.
- Anggriani, T. U., & Effendi, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KOMISI (KOTAK MISTERI AKUNTANSI) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA AKUNTANSI. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 2(1), 53-67.
- Axters, R., & Effendi, S. (1991). Standardization and Quality Control Development of Food and Agricultural Products (Coffee and Cocoa), Indonesia. Report, 25 March to 24 May 1991.
- Dalimunthe, M. I. 2020. Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99-108.
- Darma, M. B., Effendi, S., & Juari, A. A. T. (2018). Pengaruh citra merek dan kepuasan pelanggan terhadap loyalitas pelanggan kosmetik. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(1), 1-8.
- Daryances, F., & Ririen, D. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal of National Science and Intregation*, 3(2), 172-186.

- Effendi, S. (1988). [Determination of optimal fermentation time of cacao beans base on fermentation index]. [Indonesian]. In *Seminar Penelitian Pasca Panen Pertanian. Bogor (Indonesia). 1-2 Feb 1988.*
- Effendi, S. (1989). Determination of optimum duration of cacao bean fermentation based on fermentation index. *Menara Perkebunan (Indonesia).*
- Effendi, S. (1995). Utilization of Cacao Sweetings for Nata Production Using *Acetobacter Xylinum*. *Menara Perkebunan*, 63(1), 23-26.
- Effendi, S. (2012). Teknologi Pengolahan Pangan dan Pengawetan Pangan. *Bandung (ID): Alfabeta.*
- Effendi, S. (2015). Hubungan tingkat kecerdasan emosional dan intelektual dengan keberhasilan belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian Journal of Islamic Studies*, 1(2).
- Effendi, S., & Hardjosuwito, B. (1988). Measurements of cacao bean fermentation by fermentation index and organoleptic test. *Menara Perkebunan (Indonesia) v. 56 (3) p. 76-69.*
- Effendi, S., & Siregar, S. A. (2018). Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 1(2), 125-137.
- Effendi, S., Winarno, F. G., Nur, M. A., & Hardjo, S. (1983). Pengaruh kondisi pengolahan terhadap mutu biji coklat (*Theobroma cacao L.*) di Perkebunan Bunisari. *Menara perkebunan.*
- Fachrurozi, M., & Rahmawati, S. N. 2021. Pengembangan Model Instrumen Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Ekonomi. *Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VIII(1), 01-10.
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. 2020. Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, IV(1), 1-7.
- Hamonangan, S. D., Marbun, D. S., Siregar, S. A., & Effendi, S. (2020, September). Panel: The Problem of Pandemic Economics and the Solution of Constitutional Macroeconomics. In *IF 2020.*
- Hariani, P. P., & Sihotang, I. M. (2021). Excel Mempermudah Penyusunan Laporan Keuangan. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 50-57.
- Hartanti, D. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif game Berbasis Hypermedia. *Penelitian dan Evaluasi Pembelajaran*, 78-85.
- Hartati, S., & Fatmawati, L. 2020. Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Mesjid Syuhada. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 45-55.
- Jannah, K. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis High Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, VIII(1), 108-121.
- Kusuma, C.S.D. 2015. Pentingnya Guru Dalam Pengembangan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal efisiensi*, XIII(2),66-83
- Lisnani, & Emmanuel, G. 2020. Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 155-167.
- Lubis, H. Z., Effendi, S., & Fatmawarni, F. (2021, November). Online Accounting Learning Problems Analysis During the Covid-19 Pandemic. In *Journal of International Conference Proceedings (JICP)* (Vol. 4, No. 2, pp. 447-454).
- Lubis, H. Z., Effendi, S., & Fatmawarni, F. (2021, November). Online Accounting Learning Problems Analysis During the Covid-19 Pandemic. In *Journal of International Conference Proceedings (JICP)* (Vol. 4, No. 2, pp. 447-454).
- Mahrus, Safrillah, A., Ayumingtias, W., Ainun, M. N., Taufikurahman, & Ramadan, E. F. 2021. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pembelajaran Door To Door Di Kelurahan Kendo Kecamatan Raba Kota Bima. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 231-236.

- Marbun, D. S., Effendi, S., Lubis, H. Z., & Pratama, I. (2020). Role of education management to expediate supply chain management: a case of Indonesian Higher Educational Institutions. *Int. J Sup. Chain. Mgt Vol, 9(1)*, 89-96.
- Marbun, D. S., Juliandi, A., & Effendi, S. (2020). The Effect of Social Media Culture and Knowledge Transfer on Performance. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Vol, 3(3)*, 2513-2520.
- Mulato, S., Amir, E. J., Effendi, S., & Sariyanto, T. (1991). Effect of drying temperature of solar tunnel dryer on drying rate of cocoa bean. *Menara Perkebunan (Indonesia)*.
- Musdiani. 2019. Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas V Sd Negeri Pante Cermin. *Jurnal Tunas Bangsa, VI(1)*,60-68.
- Muzdalifah, N. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMA. *Jurnal penelitian*. 1-16
- Ningrum, G. D. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. (N. Wedyawati, Ed.) *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, IX(1)*, 01-81.
- Ramayulis. 2018. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas II SD Negeri 157 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, II(2)*, 214-222.
- Riswanto, W. 2019. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi TKR Semester 4 SMK Pancasila 1 Kutoarjo 2017/108. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif\_Universitas Muhammadiyah Purwarejo, XIII(1)*, 26-32.
- Sihotang, I. M. (2015). Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Sihotang, I. M., & Hariani, P. P. (2021). Implementation of Lesson Study Based Accounting Learning with Student Facilitator and Explaining Learning Model. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Vol, 4(1)*, 153-159.
- Sihotang, I. M., & Husna, F. (2020, October). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN PADAMASA COVID-19. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Sihotang, I. M., & Lestari, L. (2018). Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Pada PTPN III Kebun Sei Silau Kabupaten Asahan. *LIABILITIES (JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI)*, 1(1), 57-64.
- Sihotang, I. M., & Munthe, D. S. (2017). Pembelajaran Model Student Teams Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Akuntansi Siswa. In *Seminar Nasional Pendidikan ISSN: 2503 (Vol. 4855, pp. 56-66)*.
- Wardana, S. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XVII*, 46-57.
- Yogga Mar Muhamad, T. 2018. Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri I Garut). *Journal Civics and Social Studies, I*, 75-92.
- Zoebaeda, S. 2020. Penggunaan Media Prezi Dan Kahoot Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Teknologi Pendidikan, VIII(2)*, 213-233.