

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Penelitian Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dari Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro (2019) dengan judul “Implementasi Gamifikasi Berbantu Media *Kahoot* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 dengan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Gamifikasi Berbantu Media Kahoot dapat meningkatkan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Peningkatan ini dilihat dari perbandingan persentase nilai rata-rata post-test pada masing-masing siklus, Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa pada nilai rata-rata pra penelitian sebesar 54,17, Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian pada nilai rata-rata post-test siklus I sebesar 73,33 sedangkan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa pada nilai rata-rata post-test siklus II sebesar 81,30. Presentase ketuntasan belajar pada pra penelitian 12,5%, persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 61,90%, sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 82,61%. Berdasarkan hasil pra penelitian dan post-test siklus II dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa mengalami peningkatan sebesar 27,13 dan

ketuntasan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa meningkat sebesar 70,11%.

Sedangkan penelitian sekarang membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Kasus Kelas X AKL SMKN 1 Lemahbang). Subjek penelitian ini sama-sama di kelas X Akuntansi (Akuntansi Keuangan Lembaga) akan tetapi metode penelitian yang dipakai pada peneliti ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE sedangkan dalam penelitian terdahulu yakni menggunakan metode penelitian Tindakan kelas. Persamaan dari peneliti terdahulu adalah sama-sama memanfaatkan media pembelajaran *Kahoot* dan dalam penelitian ini memfokuskan hasil untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dengan memanfaatkan media *Kahoot*.

2. Penelitian dari Siti Zoebaidah (2020) dengan judul “Penggunaan Media Prezi Dan *Kahoot* Serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi di SMKN 2 Madiun”. Metode penelitian ini menggunakan metode PTK (Pembelajaran Tindakan Kelas) dengan subjek kelas XI Akuntansi SMKN 2 Madiun. Hasil dari penelitian terdahulu ini didapatkan bahwa sebanyak 23 siswa (72%) telah memenuhi ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 78. Hal ini menandakan bahwa tidak hanya terjadi peningkatan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal. Namun masih ada 9 siswa lagi (28%) yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditentukan. Berdasarkan data pada pra siklus, siklus-1, dan siklus-2 tersebut maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar pada siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun tahun pelajaran 2018/2019. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran

akuntansi apabila disajikan dengan menggunakan media Prezi jika dibandingkan dengan media konvensional. Materi pelajaran yang disajikan juga dapat lebih mudah dipahami siswa apabila setelah kegiatan belajar, dilakukan kegiatan penguatan materi pelajaran melalui pemberian kuis dalam permainan *Kahoot*. Selain itu, pemberian rewards juga membuat siswa lebih bersemangat belajar agar dapat memperoleh hasil maksimal pada saat pembelajaran.

Sedangkan penelitian sekarang membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Kasus Kelas X AKL SMKN 1 Lemahbang). Subjek penelitian ini di kelas X Akuntansi (Akuntansi Keuangan Lembaga) sedangkan dalam penelitian terdahulu itu di kelas XI Akuntansi. Metode penelitian yang dipakai pada peneliti ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE sedangkan dalam penelitian terdahulu itu menggunakan penelitian Tindakan kelas. Dalam penelitian terdahulu memfokuskan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Kahoot* sama saja dengan penelitian ini akan tetapi dalam penelitian terdahulu terdapat pemberian reward dalam penggunaan media *Kahoot* tersebut.

3. Peneliti dari Rina Puspitasari, Suparman dan Fahrunnisa (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik”. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan subjek kelas X MIPA SMAN 1 Plampang. Dengan hasil penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *gamebased learning* meningkat minat belajar peserta didik, terlihat bahwa hasil analisis uji t data minat menunjukkan nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05 artinya terdapat pengaruh penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran

berbasis *gamebased learning* terhadap minat belajar materi periodik unsur dibandingkan kelas yang menerapkan media *power point* berbasis konvensional. Minat belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol tergolong tinggi, akan tetapi minat belajar kelas eksperimen (84,38) dibandingkan kelas kontrol (71,88). Hal ini disebabkan adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang nyaman dapat membuat peserta didik dapat belajar dengan baik.

Dalam penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Kasus Kelas X AKL SMKN 1 Lemahbang). Subjek penelitian ini di kelas X Akuntansi (Akuntansi Keuangan Lembaga) sedangkan dalam penelitian terdahulu pada kelas X MIPA. Metode penelitian yang dipakai pada peneliti ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE sedangkan dalam penelitian terdahulu menggunakan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dan tang terdahulu sama-sama memfokuskan pada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *Kahoot*. Dan dalam penelitian terdahulu terbukti bahwa dalam penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Penelitian dari Ayunda Widanti Zulham (2021) dengan judul “Kajian Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Minat dan Semangat Belajar Siswa”. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka (*Library Research*). 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.

Dalam penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Kasus Kelas X AKL SMKN 1 Lemahbang). Subjek penelitian ini di kelas X Akuntansi (Akuntansi Keuangan Lembaga). Metode penelitian yang dipakai pada peneliti ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE sedangkan dalam penelitian terdahulu yakni dengan tinjauan pustaka (*Library Research*). Persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama memfokuskan pada pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran. Penelitian mengenai hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang meningkat bahkan dalam pelajaran Akuntansi sendiri yang memang berkesan susah dipahami bagi peserta didik tersebut.

5. Penelitian dari Irwan, dkk (2019) dalam judul “Efektifitas Penggunaan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dengan metode penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Daalam penelitian terdahulu ini mengkaitkan subjek dari mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Padang. Dengan hasil “pengukuran hasil

belajar, kelas eksperimen (kelas yang menggunakan *Kahoot*) mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ($M=13.33$, $SD=3.30$) dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan *Kahoot*). Uji Levene dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilannya yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat. *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini membahas tentang Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Dalam Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Kasus Kelas X AKL SMKN 1 Lemahbang). Subjek penelitian ini di kelas X Akuntansi (Akuntansi Keuangan Lembaga). Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE sedangkan dalam penelitian terdahulu yakni dengan quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Persamaan dalam penelitian ini yakni sama-sama memfokuskan pada pemanfaatan media *Kahoot* sebagai media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian mengenai hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang meningkat karena adanya inovasi dan tampilan yang menarik pada media *Kahoot* sehingga membuat peserta didik menjadi semangat dalam menjalankan proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari lima penelitian terdahulu yang memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dalam media pembelajaran yakni

terbukti secara valid bahwa melibatkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran Ketika di sekolah.

2.2 Mata Pelajaran Akuntansi

Menurut Suwardjono (2015:10), Akuntansi dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan ekonomi. Dalam arti sempit, akuntansi merupakan proses, fungsi, atau praktik, akuntansi dapat didefinisikan sebagai proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengakuan, peringkasan, pengklasifikasian, penggabungan, dan penyajian data keuangan dasar yang terjadi dari kejadian-kejadian, transaksi-transaksi, atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Pembelajaran merupakan suatu usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses perolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukkan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, menurut hanafy (2014) pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan. Dapat disimpulkan bahwa pelajaran Akuntansi adalah suatu usaha untuk mewujudkan terjadinya proses kemahiran dalam penyajian data keuangan dasar yang terjadi dari kejadian transaksi-transaksi yang telah dilakukan suatu perusahaan.

Pada dasarnya mata pelajaran Akuntansi adalah suatu pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, jujur, teliti, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokkan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan

dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan. Pelajaran Akuntansi bertujuan untuk membekali peserta didik SMK dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk terjun ke masyarakat sehingga dapat memberikan manfaat bagi kehidupan siswa (Dinda: 2019).

2.3 Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu proses atau kegiatan untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Dalam mengetahui hasil belajar terdapat kegiatan proses belajar yang mana belajar adalah suatu proses yang sudah tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Karena kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kegiatan menuntut ilmu. Hal tersebut didukung juga dari pendapat Nurita (2018) Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Sedangkan menurut Sudirman (2014: 23) belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman. Beriringan dengan itu, Menurut Ahdar (2019) mendefinisikan belajar adalah segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar.

Dilihat dari berbagai pengertian belajar. Menurut Helper (2018) ciri-ciri dari belajar adalah sebagai berikut:

- Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).

- Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan ini terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan.

Helper (2018) juga berpendapat bahwa terdapat faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Terdapat 3 bagian dalam faktor tersebut yaitu sebagai berikut:

- Kondisi Internal

Kondisi Internal adalah keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi di dalam individu.

- Kondisi Eksternal

Kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran yang meliputi berbagai hal seperti perhatian, motivasi, dan ingatan dari kemampuan yang dipelajari sebelumnya yang relevan dengan peristiwa belajar saat itu.

- Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dicerminkan dalam wujud perbuatan tertentu untuk setiap jenis belajar.

Hasil Belajar merupakan suatu kemampuan yang telah didapat peserta didik setelah melakukan suatu proses pembelajaran atau kegiatan-kegiatan yang menjadi perwujudan dalam kehidupan. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

2.4 Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Menurut Azhar Arsyad (2019: 10) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Dalam suatu proses belajar mengajar unsur tersebut sangat berperan penting, karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mana apabila media pembelajaran yang digunakan ketika proses belajar tersebut tidak kreatif dan membosankan. Maka, peserta didik akan merasa jenuh. Ketika proses pembelajaran berlangsung dan akan mengakibatkan hasil belajar menurun tidak sesuai kriteria yang telah ditentukan dan dapat membangkitkan keinginan minat belajar yang baru.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar (2019: 28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses

belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, lebih lagi ketika guru tersebut mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar ssebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi, juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, menerangkan dan lain-lain.

2.5 Kahoot

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti latihan soal, penguatan materi, remedial dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Irwan, Dkk (2019) mengatakan bahwa *Kahoot* adalah sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada laman *Kahoot* terdapat beberapa fitur yakni *game*, kuis, diskusi, dan survey. Dalam *game* tersebut dapat dibuat dalam jenis pertanyaan dan jawaban serta dapat menentukan durasi waktu menjawab pertanyaan tersebut. Hal utama Ketika ingin memulai mengaplikasikan media *Kahoot*, hal utama dalam tahapan tersebut adalah memiliki akun gmail.

Kahoot memiliki empat fitur yaitu *game*, kuis, diskusi, dan *survey*. Untuk *game*, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dan nantinya akan menampilkan jawaban yang akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah klik ketika memilih jawaban.

Menurut Sumarso (2019) menyatakan bahwa *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* merupakan media yang digunakan untuk pre-test, post-test, Latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lain sebagainya.

Selain menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, terdapat beberapa manfaat dan kekurangan *Kahoot* sebagai media pembelajaran. Menurut Harawi (2019) manfaat dan kekurangan *Kahoot* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

2.5.1 Manfaat *Kahoot* dalam pembelajaran

1. Dapat membantu dalam mengingat Kembali materi yang telah diberikan.
2. Meningkatkan semangat belajar
3. Menambah motivasi daalam belajar
4. Meningkatkan minat dalaam belajar
5. Dapat menambah pengetahuan materi yang diberikan.

2.5.2 Kekurangan media *Kahoot* dalam pembelajaran

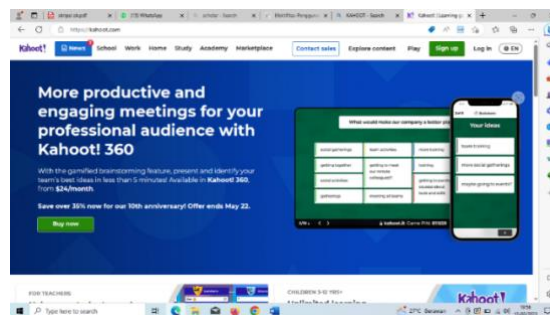
1. Tidak dapat terhubung dengan *game* kembali setelah koneksi internet terputus
2. Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
3. Anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lain dalam

handphone-nya.

4. Memakai 2 media yakni *Kahoot* itu sendiri dan infokus untuk menampilkan pertanyaan dan jawabannya.

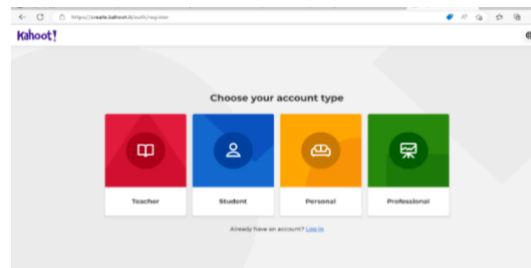
Terdapat beberapa cara untuk mengakses *Kahoot*, bagi guru (admin) dan siswa (peserta).

1. Admin dapat mengakses *Kahoot* melalui: <https://kahoot.com/> maka akan muncul tampilan halaman awal *Kahoot* seperti gambar dibawah ini:



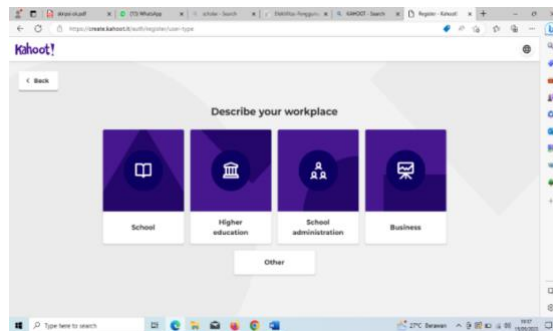
Gambar 2. 1 Tampilan awal

2. Untuk membuat akun *Kahoot*, klik “*Sign Up*” yang berada di pojok kanan atas berwarna hijau. maka muncul tampilan berikut:



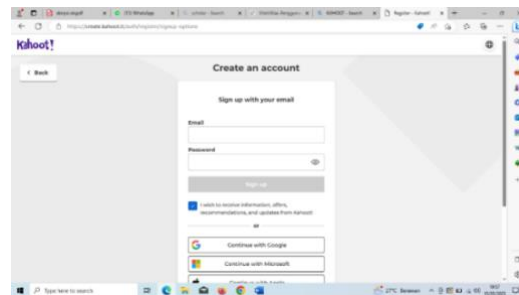
Gambar 2. 2 Tampilan profesi pengguna

3. Kemudian pilih *Teacher* atau Guru. Setelah diklik *Teacher* maka akan muncul tampilan berikut:



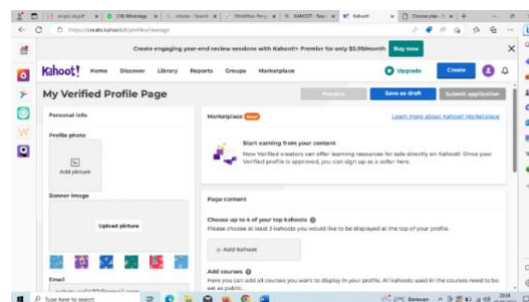
Gambar 2.3 Tampilan identitas tempat

4. Pada bagian ini, karena untuk di media pembelajaran maka pilih menu *school* lalu klik *other*. Selanjutnya akan muncul tampilan sebagai berikut:



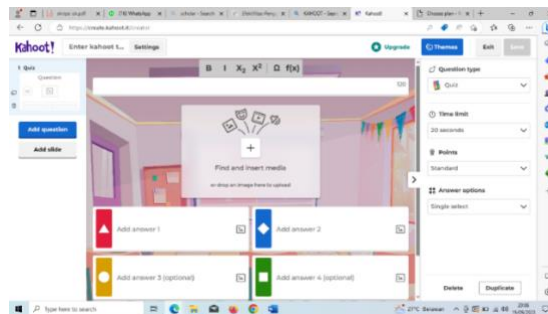
Gambar 2.4 Log in email

5. Pada bagian ini pilih continue with google yang sudah tersedia akunnya. Maka akan mmuncul tampilan sebagai berikut:



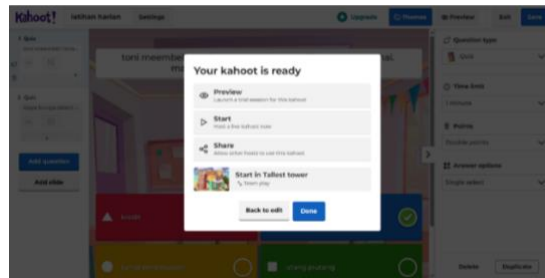
Gambar 2.5 Tampilan awal setelah email terdaftar

6. Untuk memulainya klik pojok kanan atas pada tulisan *Creat*. Maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Tampilan pembuatan kuis atau true or false

7. Pada tampilan tersebut admin diminta untuk membuat soal dan jawabannya serta mengaaplikasikan fitur-fitur tersebut:
- Pada pojok atas kiri klik setting untuk mengatur nama dan deskripsi dari soal-soal tersebut, mengatur music saat aplikasi di mainkan.
 - Kanan atas terdapat *Themes* untuk mengaplikasikan background pada tampilan pertanyaan.
 - Pada kanan atas terdapat tulisan *Questions type* untuk memilih model pertanyaan tersebut dalam bentuk quis atau lainnya.
 - *Time limits* dipilih sesuai dengan keinginan kita ingin menampilkan soal tersebut berapa detik.
 - Poin dipilih sesuai dengan keinginan kita ingin memberi posin dengan nilai standar ataukah double pada soal tersebut (setiap soal berbeda-beda).
 - *Answer* 1,2,3,4 untuk option jawabannya. Untuk kunci jawaban atau jawaban yang benar, kita tinggal meng klik tanda centang atau gambar bulet disebalh kanan sampai berwarna hijau
 - Untuk lanjut ke soal berikutnya klik add question atau add slide di sebelah kiri atas.
 - *Save* untuk menyimpannya. Maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Tampilan bahwa Kahoot siap untuk dibagikan

8. Setelah klik star, maka muncul tampilan yang berisi PIN. Yang mana pin tersebut untuk dibagikan kepada peserta didik untuk memulai gamenya. Jika peserta sudah terkumpul semua maka klik start untuk memulai. maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. 8 Tampilan pin dan star untuk memulai

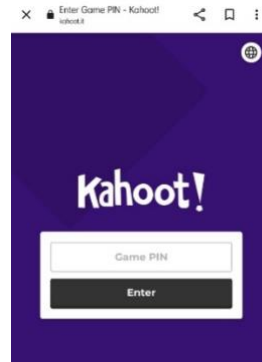
Selanjutnya yakni cara menggunakan *Kahoot* untuk siswa atau peserta yakni sebagai berikut:

1. Peserta masuk pada laman webset <https://kahoot.it>:



Gambar 2.1
Web google

2. klik laman yang paling atas, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



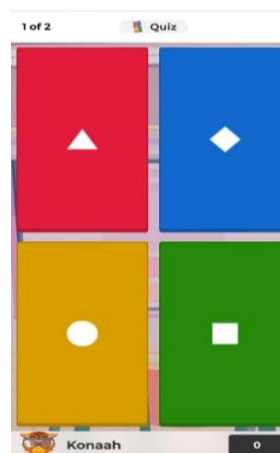
Gambar 2. 9 Tampilan awal pada siswa

3. Masukkan Pin yang telah diberikan guru untuk memulainya lalu klik *enter*, maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. 10 Tampilan awal pada siswa

4. Ketik nama anda lalu klik "*Ok,go!*" maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. 11 Tampilan jawaban pada siswa

5. Selanjutnya klik salah satu gambar atau warna tersebut sebagai jawabannya yang nantinya pertanyaan dan pilihan jawabannya akan ditampilkan di depan oleh guru. Dan yang terakhir akan muncul tampilan *score* tertinggi dari *quiz games* tersebut.



Gambar 2. 12 Tampilan pemberitahuan ranking