



**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN KAHOOT
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XI SMKS PAB 2 HELVETIA**

**Maria Finsensia Sihaloho*¹, Rini Herliani², Ramdhansyah³, Pasca Dwi Putra⁴,
Choms Gary Ganda Tua Sibarani⁵**

Universitas Negeri Medan

Email: finsensiasihaloho@gmail.com¹, riniherliani@unimed.ac.id²,
ramdhansyah@unimed.ac.id³, pascadwiputra@unimed.ac.id⁴,
chomsgarygandatuasibarani@unimed.ac.id⁵

Diterima: 20/05/2026; Direvisi: 23/05/2026; Diterbitkan: Tgl/06/2026;

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar akuntansi peserta didik kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia yang ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran, kurangnya semangat belajar, serta belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) oleh sebagian besar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 17 peserta didik kelas XI Akuntansi sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 10 siswa (58,8%) menunjukkan motivasi belajar yang baik, kemudian meningkat menjadi 14 siswa (82,4%) pada siklus II. Peningkatan motivasi ditandai dengan bertambahnya keaktifan dalam diskusi, keberanian bertanya, dan antusiasme selama pembelajaran. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, dari 5 siswa (29,4%) yang tuntas pada pre-test menjadi 11 siswa (64,7%) pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 15 siswa (88,2%) pada siklus II. Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Kahoot, motivasi belajar, hasil belajar, akuntansi

ABSTRACT

This study was motivated by the low motivation and accounting learning outcomes of eleventh-grade students at SMKS PAB 2 Helvetia, as indicated by limited participation in classroom activities, low learning enthusiasm, and the inability of many students to achieve the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). The study aimed to improve students' motivation and accounting learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Kahoot application. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 17 eleventh-grade accounting students as research subjects. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The findings revealed that the implementation of the PBL model assisted by Kahoot significantly improved students' learning motivation. In the first cycle, 10 students (58.8%) demonstrated good learning motivation, which increased to 14 students (82.4%) in the second cycle. This improvement was reflected in greater participation in discussions, increased confidence in asking questions, and higher enthusiasm during learning activities. Learning



outcomes also improved substantially, with the percentage of students achieving mastery increasing from 29.4% (5 students) in the pre-test to 64.7% (11 students) in the first cycle and 88.2% (15 students) in the second cycle. Therefore, the Problem Based Learning model assisted by Kahoot proved effective in enhancing both learning motivation and accounting learning outcomes among eleventh-grade students at SMKS PAB 2 Helvetia.

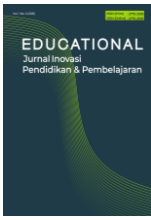
Keywords: Problem Based Learning, Kahoot, learning motivation, learning outcomes, accounting

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan strategis dalam membangun kualitas sumber daya manusia melalui rangkaian kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan bermakna. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada kapasitas guru dalam mentransfer pengetahuan, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh dorongan belajar serta tingkat keterlibatan siswa sepanjang pembelajaran berlangsung. Hamalik (2019) menegaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas harus sanggup membangun interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat diraih secara maksimal. Dalam konteks pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peserta didik dituntut untuk menguasai kemampuan berpikir kritis, ketelitian dalam bekerja, serta pemahaman konsep yang mendalam, mengingat substansi akuntansi berkaitan dengan pencatatan transaksi dan penyelesaian persoalan keuangan secara sistematis. Oleh sebab itu, desain pembelajaran akuntansi perlu dikemas secara menarik dan interaktif guna mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu elemen kunci yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sadirman (2020) mengemukakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang melahirkan semangat, orientasi, dan ketekunan siswa dalam menjalani proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat umumnya tampil lebih aktif, antusias, dan tangguh dalam menghadapi berbagai hambatan belajar. Sebaliknya, siswa yang motivasinya rendah cenderung kurang terfokus, bersikap pasif, dan mudah jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Kondisi rendahnya motivasi ini berimplikasi langsung pada hasil belajar, karena siswa tidak memiliki dorongan yang cukup untuk memahami materi secara mendalam. Dalam pembelajaran akuntansi, hal ini menjadi persoalan yang serius mengingat mata pelajaran ini menuntut konsentrasi tinggi, ketelitian, dan latihan yang konsisten agar siswa dapat menguasai konsep serta prosedur pencatatan keuangan dengan baik (Uno, 2021). Nabila Azza (2024) menambahkan bahwa rendahnya motivasi belajar juga erat kaitannya dengan minimnya variasi media yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran, sehingga hadirnya media berbasis game-based learning terbukti mampu mengangkat minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pandangan ini sejalan dengan temuan Supriyaddin, Rizzaludin, & Fitrianti (2023) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, karena suasana belajar yang menyenangkan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKS PAB 2 Helvetia, terungkap bahwa motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini tercermin dari rendahnya tingkat partisipasi selama pembelajaran, kurangnya semangat dalam mengikuti pelajaran, serta minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas. Sebagian siswa bahkan menunjukkan kebiasaan mengandalkan jawaban teman saat mengerjakan latihan soal dan tidak menyelesaikan tugas sesuai tenggat waktu yang ditetapkan. Situasi ini menyebabkan proses



pembelajaran berjalan kurang efektif dan bermuara pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar tersebut tercermin dari perolehan nilai Ulangan Harian (UH) mata pelajaran Akuntansi kelas XI AKL SMKS PAB 2 Helvetia yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada UH 1, hanya 35,3% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara pada UH 2 angka ketuntasan hanya mencapai 47,1%. Secara rata-rata, ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 41,2%, sedangkan 58,8% siswa belum memenuhi KKTP. Data ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari harapan dan proses pembelajaran yang berjalan belum mampu mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi.

Kondisi tersebut mengungkapkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dan realitas pembelajaran akuntansi di lapangan. Secara ideal, pembelajaran akuntansi semestinya mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa terdorong untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal. Namun kenyataannya, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru, dan media yang digunakan belum sepenuhnya berhasil menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang diterapkan masih bersifat sederhana dan monoton, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat dipertimbangkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model Problem Based Learning (PBL). Junaidi (2020) mendefinisikan Problem Based Learning sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan pada pemecahan masalah otentik, sehingga siswa terdorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menemukan solusi secara mandiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Rahayu & Listiadi (2017) turut menjelaskan bahwa Problem Based Learning mengajak peserta didik untuk berhadapan langsung dengan permasalahan melalui praktik yang relevan dengan kehidupan nyata. Model ini menempatkan masalah sebagai titik tolak pembelajaran, sehingga siswa didorong untuk aktif berdiskusi, berpikir secara analitis, dan menemukan solusi berdasarkan pengalaman belajar langsung. Pendekatan ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kokoh karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pencarian solusi. Dalam konteks pembelajaran akuntansi, PBL sangat relevan untuk diterapkan karena materi akuntansi memiliki keterkaitan kuat dengan analisis kasus dan penyelesaian masalah keuangan yang sistematis. Hal ini diperkuat oleh Fathurrizqy & Ulfatun (2024) yang membuktikan bahwa penerapan PBL pada pembelajaran akuntansi di SMK mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan kontekstual berbasis pemecahan masalah. Lebih lanjut, Umar & Tikollah (2022) menyatakan bahwa model PBL pada siswa kelas XI Akuntansi SMK terbukti secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar akuntansi keuangan, sebab model ini mendorong siswa untuk aktif menganalisis dan menyelesaikan permasalahan yang langsung berkaitan dengan materi keuangan.

Rosdiana & Sitompul (2021) menyatakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyelesaian masalah dunia nyata. Dalam implementasinya, siswa dituntut untuk mampu menganalisis, mengorganisasi informasi, serta merumuskan solusi melalui kerja kelompok dan diskusi yang aktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses belajar agar siswa semakin mandiri. Aprilianti & Siswandari (2024) juga membuktikan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK Akuntansi pada pembelajaran komputer akuntansi, yang memperkuat kesesuaian



model ini untuk pembelajaran akuntansi yang mensyaratkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.

Di samping pemilihan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga memegang peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Salah satu media yang relevan untuk digunakan adalah Kahoot. Kudri & Maisharoh (2021) menyatakan bahwa Kahoot sebagai media berbasis game-based learning mampu mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif, sekaligus menjadikan proses evaluasi lebih menarik, interaktif, dan kondusif. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan digital yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan kompetitif. Melalui Kahoot, siswa dapat mengikuti kuis secara langsung menggunakan perangkat digital sehingga pembelajaran terasa lebih dinamis dan interaktif. Tampilan visual yang menarik, fitur papan skor, dan nuansa kompetitif yang dibangun oleh Kahoot berkontribusi dalam meningkatkan perhatian serta semangat siswa selama pembelajaran berlangsung. Sugiani (2023) melalui penelitiannya pada siswa SMK di Buleleng membuktikan bahwa Kahoot sebagai media berbasis game-based learning memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Latifah, Choirudin, & Ningsih (2024) juga menjelaskan bahwa Kahoot unggul dalam hal fleksibilitas dan kemudahan penggunaan, karena media ini dapat diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran mulai dari pre-test, latihan soal, penguatan materi, hingga remedial, sehingga terbukti efektif dalam mendongkrak minat dan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Bahri & Nurhidayah (2024) menyimpulkan bahwa Kahoot sebagai media game-based learning sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan oleh pergeseran kategori motivasi dari rendah menuju tinggi setelah media tersebut diterapkan.

Sejumlah kajian terdahulu mengonfirmasi bahwa kombinasi antara model Problem Based Learning dan media Kahoot berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rahayu & Listiadi (2017) mengungkapkan bahwa PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar akuntansi. Rosdiana & Sitompul (2021) menjelaskan bahwa PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus hasil belajar melalui pendekatan berbasis pemecahan masalah. Sasoeng, Wonggo, & Liando (2022) juga membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah di SMK mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya melalui keterlibatan aktif dalam diskusi dan penyelesaian masalah nyata. Pemanfaatan Kahoot pun terbukti mampu mendorong partisipasi dan semangat belajar karena menghadirkan nuansa pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Safitri, Setiawan, & Darmayanti (2022) secara khusus membuktikan bahwa model PBL berbantuan Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri dan prestasi belajar siswa, dan terbukti lebih unggul dibandingkan pembelajaran langsung dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. Pitriani, Dantes, & Sariyasa (2022) juga membuktikan bahwa model game-based learning berorientasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga menjadi landasan yang kuat untuk mengombinasikan media ini dengan model pembelajaran inovatif seperti PBL. Meskipun demikian, kajian tentang penerapan PBL berbantuan Kahoot secara khusus pada pembelajaran akuntansi di SMK, terutama di kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia, masih sangat terbatas. Penelitian ini dengan demikian memiliki nilai kebaruan karena mengintegrasikan model PBL dengan media Kahoot dalam pembelajaran akuntansi untuk mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.



Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian berjudul "*Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia*". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia, dengan tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa melalui implementasi model tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diselenggarakan di SMKS PAB 2 Helvetia pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI Akuntansi sejumlah 17 orang sebagai subjek penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus berurutan. Setiap siklus mencakup empat rangkaian tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini diarahkan untuk mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar akuntansi peserta didik melalui implementasi model Problem Based Learning yang didukung oleh media Kahoot. Perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan dari segi cakupan subjek yang relatif kecil, yaitu hanya 17 siswa dari satu kelas di satu sekolah, sehingga temuan yang dihasilkan tidak dapat digeneralisasikan secara luas dan hanya relevan dalam konteks SMKS PAB 2 Helvetia.

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan berbagai perangkat yang diperlukan, meliputi modul ajar, perangkat pembelajaran, lembar observasi motivasi belajar, instrumen pre-test dan post-test, serta media Kahoot yang difungsikan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan dijalankan dengan mengintegrasikan model Problem Based Learning dan media Kahoot dalam pembelajaran akuntansi. Selama kegiatan pembelajaran, siswa diorganisasikan ke dalam sejumlah kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan permasalahan yang telah dirancang, yang kemudian diakhiri dengan kegiatan evaluasi interaktif melalui kuis berbasis Kahoot. Tahap observasi difokuskan pada pemantauan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Adapun tahap refleksi dilaksanakan sebagai upaya mengevaluasi keseluruhan pelaksanaan tindakan sekaligus menetapkan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengandalkan tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dimanfaatkan untuk memantau perkembangan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar melalui pelaksanaan pre-test dan post-test pada setiap siklus. Sementara itu, dokumentasi berfungsi untuk menghimpun data pendukung selama penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar observasi motivasi belajar siswa dan soal tes hasil belajar akuntansi, yang kisi-kisinya disusun berdasarkan indikator motivasi belajar serta capaian pembelajaran akuntansi yang telah ditetapkan. Indikator motivasi belajar yang diamati meliputi perhatian siswa selama proses pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta antusiasme yang ditunjukkan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Analisis data motivasi belajar dilakukan dengan menghitung skor pada setiap indikator motivasi yang diperoleh dari lembar observasi selama proses pembelajaran. Persentase motivasi belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Motivasi} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

PM: Persentase motivasi belajar

Skor diperoleh: Jumlah skor yang diperoleh siswa pada lembar observasi

Skor maksimal: jumlah indikator \times skor tertinggi \times jumlah siswa

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2012)

Selanjutnya, hasil persentase motivasi belajar dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar

Presentase	Kategori
80%–100%	Sangat Baik
60%–79%	Baik
40%–59%	Cukup
20%–39%	Kurang
0%-19%	Sangat Kurang

Riduwan (2012) Skala Pengukuran

Hasil persentase motivasi belajar yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Adapun analisis data hasil belajar dilakukan dengan menghitung tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan perolehan nilai pre-test dan post-test pada masing-masing siklus. Ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Seorang siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan apabila memperoleh nilai ≥ 80 , sesuai dengan KKTP mata pelajaran Akuntansi yang berlaku di SMKS PAB 2 Helvetia. Penelitian dikategorikan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari keseluruhan siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Data motivasi belajar dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator motivasi belajar siswa. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis berdasarkan persentase jumlah siswa yang berhasil memenuhi KKTP. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila motivasi belajar siswa berada pada kategori baik dengan persentase pencapaian $\geq 60\%$ dan minimal 75% siswa telah memenuhi KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Dalam penelitian ini, nilai KKTP mata pelajaran Akuntansi di SMKS PAB 2 Helvetia ditetapkan sebesar 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dijalankan dalam dua siklus dengan mengimplementasikan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia. Penelitian ini bertujuan mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Data penelitian dihimpun melalui observasi motivasi belajar dan tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap siklus.

Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran, motivasi belajar siswa menunjukkan perkembangan yang positif dari satu siklus ke siklus berikutnya.



Pada siklus I, sebagian peserta didik mulai memperlihatkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi kelompok, meskipun masih ditemukan sejumlah siswa yang belum cukup percaya diri untuk menyampaikan pendapat maupun mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan berbagai penyempurnaan pada siklus II melalui penerapan Problem Based Learning yang lebih terstruktur dan pemanfaatan Kahoot yang lebih interaktif, siswa tampak semakin aktif, bersemangat, dan mampu memusatkan perhatian selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I, guru mengawali pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan materi jurnal penyesuaian. Siswa kemudian dikelompokkan untuk bersama-sama mendiskusikan dan menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan. Selama diskusi berlangsung, guru mendampingi dan membimbing siswa dalam memahami materi serta memberikan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan. Setelah kegiatan diskusi tuntas, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka di hadapan kelas. Di penghujung pembelajaran, guru mengadakan evaluasi melalui kuis interaktif berbasis Kahoot guna mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kehadiran Kahoot dalam proses evaluasi membuat siswa tampak lebih antusias, karena suasana pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Jumlah Siswa Termotivasi	Persentase
Siklus I	10 Siswa	58,8%
Siklus II	14 Siswa	82,4%

Mengacu pada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, motivasi belajar siswa dinyatakan berhasil apabila persentasenya mencapai $\geq 60\%$ atau masuk dalam kategori baik. Pada siklus I, persentase motivasi belajar siswa baru mencapai 58,8%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan. Setelah dilaksanakan berbagai perbaikan pada siklus II, persentase motivasi belajar meningkat menjadi 82,4%, yang berarti telah masuk kategori baik dan berhasil memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Berdasarkan Tabel 2, tampak bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dari 58,8% pada siklus I menjadi 82,4% pada siklus II. Hasil observasi mencatat bahwa jumlah siswa yang termotivasi pada siklus I adalah sebanyak 10 siswa atau setara 58,8%. Meskipun telah terjadi peningkatan, pada siklus I masih ditemukan sejumlah hambatan dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa masih terlihat kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan pendapat maupun mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang mampu memusatkan perhatian dan belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru saat menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Atas dasar temuan tersebut, peneliti melaksanakan refleksi guna merancang perbaikan proses pembelajaran pada siklus II agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih optimal.

Pada siklus II, jumlah siswa yang termotivasi meningkat menjadi 14 siswa atau 82,4%. Sejumlah perbaikan dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan panduan yang lebih terperinci mengenai prosedur diskusi kelompok dan lebih intensif dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pemanfaatan Kahoot pada siklus II dikembangkan menjadi lebih variatif dengan menghadirkan soal-soal yang lebih interaktif, sehingga siswa semakin terfokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai penyempurnaan tersebut berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot

mampu mendorong peningkatan keterlibatan dan semangat belajar siswa selama pembelajaran akuntansi berlangsung.

Hasil Belajar Siswa

Selain motivasi belajar, capaian hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan tersebut ditinjau dari bertambahnya jumlah siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah diterapkannya model Problem Based Learning berbantuan Kahoot.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pre-Test	5 Siswa	29,4%
Post-Test Siklus I	11 Siswa	64,7%
Post-Test Siklus II	15 Siswa	88,2%

Hasil belajar siswa dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik berhasil memenuhi KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 80. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar baru mencapai 64,7%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan. Setelah diterapkan berbagai perbaikan pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 88,2%, yang berarti indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Berdasarkan Tabel 3, capaian hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap pre-test, hanya 29,4% siswa yang mampu mencapai ketuntasan belajar. Setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot pada siklus I, angka ketuntasan meningkat menjadi 64,7%. Kenaikan ini terjadi karena siswa mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi dan penyelesaian masalah. Dalam model PBL, siswa tidak sekadar menerima transfer pengetahuan dari guru, melainkan juga dilatih untuk menganalisis kasus serta merumuskan solusi atas permasalahan yang diberikan, sehingga secara bertahap pemahaman mereka terhadap konsep jurnal penyesuaian semakin berkembang. Pada siklus II, ketuntasan belajar kembali meningkat menjadi 88,2%. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa model Problem Based Learning berbantuan Kahoot efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi akuntansi. Kahoot yang difungsikan sebagai media evaluasi berhasil mendorong antusiasme dan motivasi siswa karena proses penilaian berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, aktivitas kerja kelompok dalam PBL memungkinkan siswa untuk saling bertukar gagasan dan menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif, yang pada akhirnya turut memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak semakin aktif berdiskusi dalam kelompok dan lebih berani mengemukakan pendapat dalam proses pemecahan masalah yang diberikan guru. Kehadiran Kahoot juga berhasil membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih mudah memusatkan perhatian selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa terlihat lebih cepat dalam menyerap materi karena pembelajaran tidak hanya bertumpu pada penjelasan guru, tetapi juga mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah secara langsung.

Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa implementasi model Problem Based Learning berbantuan Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia pada mata pelajaran akuntansi. Peningkatan motivasi ini tercermin dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Pada awal penelitian, sebagian besar siswa masih bersikap pasif dan kurang berpartisipasi. Namun setelah model PBL berbantuan Kahoot



diterapkan, siswa mulai memperlihatkan keberanian untuk bertanya, aktif terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Suasana belajar yang lebih interaktif membuat siswa semakin fokus dan tertarik terhadap materi yang dipelajari. Tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II, dengan persentase motivasi belajar yang melampaui 60% dan masuk dalam kategori baik, membuktikan bahwa penerapan model ini mampu mendorong peningkatan keterlibatan, perhatian, dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar tersebut selaras dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa siswa akan lebih terdorong untuk belajar apabila mereka dilibatkan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna. Sardiman (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang melahirkan semangat, arah, dan ketekunan siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, penerapan PBL mendorong siswa untuk lebih aktif memecahkan masalah dan berkolaborasi dalam kelompok, sehingga tumbuh rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang dijalani. Sementara itu, penggunaan Kahoot menghadirkan nuansa belajar yang lebih menyenangkan melalui kuis interaktif berbasis permainan digital, yang pada akhirnya membuat siswa semakin fokus dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pandangan Ardianti et al. (2022) yang menyatakan bahwa PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menerima penjelasan materi dari guru, tetapi juga dilatih untuk menganalisis permasalahan, mencari solusi, dan menarik kesimpulan dari hasil diskusi secara mandiri. Aktivitas ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi akuntansi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Di samping meningkatkan motivasi, penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot juga terbukti mampu mendongkrak hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi karena PBL memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung melalui aktivitas pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk berpikir kritis, berkolaborasi dalam kelompok, dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Kahoot sebagai media evaluasi turut berkontribusi dalam menciptakan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah mencerna dan memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Peningkatan hasil belajar tercermin dari bertambahnya jumlah siswa yang berhasil memenuhi KKTP pada setiap siklus. Pada kondisi awal, sebagian besar siswa belum mampu mencapai ketuntasan karena pembelajaran masih berlangsung secara pasif dan didominasi oleh guru. Setelah model PBL berbantuan Kahoot diterapkan, siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi melalui diskusi kelompok, penyelesaian studi kasus, dan evaluasi interaktif, yang secara keseluruhan membantu siswa memahami konsep akuntansi dengan lebih baik. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 88,2%, melampaui standar keberhasilan minimal sebesar 75% dengan KKTP 80. Capaian ini memperkuat bukti bahwa model PBL berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini selaras dengan Taksonomi Bloom yang menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom, 1956; Anderson & Krathwohl, 2001). Pada aspek kognitif, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep akuntansi yang tercermin dari kenaikan nilai post-test di setiap siklus. Pada aspek afektif, siswa memperlihatkan sikap yang lebih positif, aktif, dan



termotivasi selama mengikuti pembelajaran. Sementara pada aspek psikomotorik, siswa mampu menyelesaikan latihan dan memecahkan persoalan akuntansi dengan lebih baik melalui kegiatan diskusi dan presentasi kelompok. Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan Kahoot tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini turut diperkuat oleh kajian-kajian terdahulu yang membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kahoot menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dapat mengikuti kuis secara langsung menggunakan perangkat digital masing-masing. Fitur skor dan peringkat yang ditampilkan secara real-time membuat siswa semakin tertarik dan terdorong untuk meraih hasil terbaik. Hal ini selaras dengan temuan Rahmawati & Hidayat (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan landasan teori yang digunakan, dapat dipahami bahwa keberhasilan penerapan PBL berbantuan Kahoot tidak terlepas dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model PBL memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara langsung, sementara Kahoot berperan sebagai media yang mampu meningkatkan perhatian dan semangat belajar. Kombinasi keduanya berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia. Pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan didukung oleh media digital interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal sekaligus menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Implementasi model Problem Based Learning berbantuan Kahoot terbukti mampu mewujudkan proses pembelajaran akuntansi yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik dalam lingkup SMKS PAB 2 Helvetia. Model ini membuka ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pemecahan masalah, berdiskusi, saling bertukar gagasan, serta menemukan solusi secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan. Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif juga berhasil membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang pada akhirnya turut meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan antusiasme siswa sepanjang pembelajaran berlangsung.

Meningkatnya motivasi belajar siswa memperlihatkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah dengan penggunaan media digital mampu mendorong siswa untuk tampil lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Sejalan dengan itu, peningkatan hasil belajar siswa membuktikan bahwa pendekatan berbasis Problem Based Learning yang didukung Kahoot lebih efektif dalam membangun pemahaman konsep akuntansi dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada guru. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia berhasil dicapai melalui penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan.



Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran akuntansi maupun mata pelajaran lain di SMK, khususnya pada sekolah-sekolah dengan karakteristik yang serupa. Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot dapat menjadi pilihan strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21, mengingat kemampuannya dalam mengembangkan kecakapan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Ke depannya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengombinasikan model Problem Based Learning bersama media pembelajaran digital lain yang lebih variatif dan inovatif. Di samping itu, penelitian berikutnya disarankan untuk menjangkau materi, jenjang pendidikan, atau jumlah subjek yang lebih besar dan beragam, sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, A. R., & Siswandari, S. (2024). Keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK Akuntansi pada pembelajaran komputer akuntansi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1255–1266. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.733>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). *Problem-based learning: Apa dan bagaimana*. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media *game based learning*. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.68365>
- Fathurrizqy, R., & Ulfatun, T. (2024). Penerapan *Problem-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar MYOB siswa akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 899–908. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/445>
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Junaidi. (2020). Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan sikap berpikir kritis siswa SMA Negeri 1 Mandastana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(April), 25–35. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Latifah, A., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Media kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.22219/jtln.v2i1.32909>
- Nabila Azza, R. R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai asesmen pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 897–906. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1363>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). *Game based learning* berorientasi Kahoot! meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/472/300/>



- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8214–8226. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/4382>
- Rahayu, A. T., & Listiadi, A. (2017). Pengaruh model PBL (*Problem Based Learning*), penggunaan modul pembelajaran akuntansi, dan motivasi belajar akuntansi terhadap hasil belajar akuntansi materi jurnal khusus kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21200>
- Rahmawati, A., & Hidayat, R. (2023). Penerapan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran akuntansi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 45–53. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3298142>
- Rosdiana, & Sitompul, D. N. (2021). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i1.6533>
- Safitri, E., Setiawan, A., Wawan., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot terhadap kepercayaan diri dan prestasi belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57–61. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.154>
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sasoeng, N. J., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(6), 243–252. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i2.7000>
- Sugiani, K. A. (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), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>
- Umar, I., Tikollah, R. M., & Sato, S. (2022). Prestasi belajar akuntansi keuangan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Wanggarasi Kab. Pohuwato Gorontalo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 124–134. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/133>
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. PT Bumi Aksara.