

<http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>

PENGGUNAAN MEDIA *PREZI* DAN *KAHOOT* SERTA PEMBERIAN *REWARD* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI

The Utilization of Prezi & Kahoot Media and Reward's Giving as the Efforts to Improve the Accounting Learning Achievements

Siti Zoebaidha

Guru Akuntansi SMKN 2 Madiun, Pos-el: zoebaidha2018@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 Agustus 2020

Direvisi : 29 Agustus 2020

Disetujui : 17 September 2020

Keywords:

Classroom Action Research, Education Technology, Cognitive Learning Achievement, Educational Games.

Kata kunci:

Penelitian Tindakan Kelas, Teknologi Pendidikan, Hasil Belajar Kognitif, Permainan Edukatif.

ABSTRACT:

Learning by implementing the conventional methods in which the teachers are considered as the learning central attention (teacher-centered learning) and books as the main learning sources is no longer relevant. Since the most students now become more familiar with the development of technology, the teachers are also required to adapt with the technology-based learning. This classroom action research (CAR) was conducted in three cycles (pre-cycle, cycle-1, and cycle-2). The stages and activities made in cycle-1 were similar with those made in cycle-2. The different was only related to development and completion made in cycle-2 due to the weaknesses found in cycle-1. This research aims at revealing the impact of Prezi & Kahoot media and reward's giving utilized as the learning strategies on the improvement of learning achievements made by the XI Ak 3 students of SMKN-2 Madiun in the academic year of 2018/2019. It is concluded that the utilization of Prezi & Kahoot media and reward's giving can improve the student' cognitive learning achievements up to 84%. It means that these learning achievements are already above the Minimum Mastery Criteria (75%) set by the school.

ABSTRAK:

Pembelajaran menerapkan metode konvensional, guru sebagai pusat pembelajaran (teacher-centered learning), dengan menggunakan buku sebagai sumber belajar dinilai sudah kurang relevan sekarang ini. Hal ini dikarenakan siswa sudah semakin akrab dengan perkembangan teknologi yang ada sehingga

guru juga dituntut untuk dapat beradaptasi dan mengadopsi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung 3 siklus (pra siklus, siklus-1, dan siklus-2). Tahapan dan kegiatan yang dilakukan pada siklus-1 adalah sama dengan yang dilakukan pada siklus-2. Perbedaannya terletak pada perbaikan dan penyempurnaan pada siklus-2 yang didasarkan atas kekurangan/kelemahan pada siklus-1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media Prezi dan Kahoot serta pemberian reward sebagai sarana pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun Tahun Pelajaran 2018/2019. Simpulan penelitian adalah bahwa penggunaan media Prezi dan Kahoot serta pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sampai 84%. Capaian ini berarti berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75%.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, manusia telah berada pada sebuah era di mana teknologi menawarkan sumber informasi dan komunikasi yang sangat luas dan tidak terbatas. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi tidak dapat terlepas dari penetrasi teknologi. Hal ini dikarenakan teknologi kini memegang peranan yang sangat penting dalam ranah pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengikuti arah perkembangan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang

diikuti oleh siswanya (Saenkhhot & Boonmoh, 2019).

Era teknologi seperti sekarang ini layaknya dua sisi mata uang logam (koin). Di satu sisi, teknologi menawarkan tantangan, namun di sisi lain, teknologi menjadi tugas rangkap baru bagi guru untuk selalu mengikuti perkembangannya. Singapura merupakan salah satu contoh negara yang telah menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sehingga sekarang negara tersebut berada pada masa *post technology* (Kai, 2019). Teknologi telah menjadi bagian besar yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Singapura. Sementara, Indonesia sekarang ini sedang berada pada masa optimalisasi

penggunaan teknologi, terutama di bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan ini menjanjikan berbagai perubahan, baik tentang bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung maupun tentang bagaimana bentuk penugasan yang akan diberikan guru kepada siswa (Ngafifi, 2014). Pendidikan di era belum ditemukannya teknologi berupa komputer, laptop, atau proyektor, guru sebagai pengajar melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan bantuan papan tulis. Papan tulis digunakan sebagai media untuk menampilkan materi pembelajaran yang akan dibahas guru bersama siswanya. Proses pembelajaran tersebut dikenal sebagai pembelajaran konvensional yang menyita waktu banyak untuk menuliskan materi pelajaran yang akan dibahas di papan tulis. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi, kegiatan tersebut telah dapat diminimalisasi. Pemanfaatan waktu untuk kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien. Materi pelajaran yang telah dirancang/disiapkan guru dapat ditampilkan dengan cepat pada layar proyektor dengan bantuan komputer atau laptop. Dalam satu kali tatap muka, materi pelajaran yang dapat

dibahas guru bersama siswa akan lebih banyak sehingga waktu pembelajaran semakin efisien.

Dunia sekarang ini sedang berada pada fase revolusi industri 4.0, yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber* (Hermann *et al.*, 2016). Kondisi yang demikian ini menjadikan teknologi sebagai sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari segala bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali bidang pendidikan. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan ini, dibutuhkan optimalisasi peran teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu pendidikan yang dapat menghasilkan luaran sesuai dengan perkembangan jaman (Widyastono, 2017).

Di era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan, istilah yang jamak digunakan para ahli dalam bidang teori pendidikan untuk menggambarkan integrasi bidang pendidikan dengan teknologi *cyber*, baik secara fisik maupun non fisik (Lase, 2019). Tantangan yang dihadapi juga berbeda dengan di era-era sebelumnya. Di era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan, terjadi perubahan dalam cara belajar, pola berpikir, dan cara bertingkah laku siswa dalam mengembangkan inovasi kreatif di berbagai bidang (Surani, 2019). Hal tersebut timbul sebagai respon

terhadap kebutuhan teknologi untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang mungkin akan terjadi pada masa depan. Tentunya, perubahan akibat adanya revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan, bukan hanya menjadi tanggung jawab guru saja, melainkan harus ada kerjasama antara guru dan siswa untuk dapat bersinergi menghadapi berbagai perubahan yang ada (Lase, 2019).

Shyamlee & Phil (2012) mengemukakan bahwa teknologi memegang peranan positif dalam mempromosikan aktivitas dan inovasi dalam hal pembelajaran, baik yang dilakukan guru maupun siswa. Secara khusus dalam pembelajaran akuntansi misalnya, inovasi penggunaan teknologi ini dapat dilihat melalui perkembangan berbagai piranti lunak (*software*) pengolah data dan angka, seperti MYOB, Zahir, dan juga Accurate (Rahmawati, 2015). Namun, perkembangan teknologi dalam pembelajaran akuntansi tersebut belum sepenuhnya dapat diserap guru akuntansi. Hal ini dikarenakan mayoritas kegiatan pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa kegiatan ceramah satu arah dan mencatat (*talk*

and chalk) tanpa menggunakan berbagai kemudahan yang ditawarkan teknologi.

Penelitian awal telah dilakukan pada siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun tahun pelajaran 2018/2019 tentang materi pelajaran jurnal penyesuaian. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa cenderung kurang baik atau relatif rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan Sekolah sebesar 75.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan secara terbatas dengan beberapa siswa kelas XI Ak 3, ditemukan suatu fakta bahwa siswa cenderung merasa bosan apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Pembelajaran yang sebelumnya terjadi cenderung didominasi guru sebagai sumber belajar sehingga menciptakan situasi pembelajaran satu arah. Guru juga seringkali hanya menyampaikan materi pelajaran yang ada di dalam buku pegangan dengan metode ceramah tanpa adanya komunikasi atau pemberian penghargaan kepada siswa yang berhasil mengerjakan soal dengan benar atau mendapatkan nilai yang terbaik. Akibatnya, siswa merasa

kurang bersemangat dan kurang berminat terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai materi pelajaran akuntansi.

Inovasi dalam kegiatan pembelajaran telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini berkaitan dengan salah satu kompetensi abad 21 yang harus dimiliki guru pada era revolusi industri 4.0 di mana pemanfaatan teknologi menjadi suatu keharusan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Lase, 2019). Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk dapat menggunakan berbagai macam teknologi atau media yang tersedia. Di era sekarang ini, guru difasilitasi untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih berwarna sehingga dapat memacu ketertarikan siswa untuk aktif berpartisipasi sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*).

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 juga menuntut guru sebagai inovator pembelajaran yang menerapkan, baik strategi maupun teknik belajar yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan berbagai

kemajuan teknologi atau media digital dan menggunakan pendekatan yang bersifat inovatif (Surani, 2019) dan Koesnandar (2020). Produk-produk pembelajaran inovatif dan kreatif yang berbasis teknologi juga sudah banyak bermunculan sebagai alternatif pembelajaran di abad 21 (Warsita, 2017).

Prezi merupakan salah satu inovasi di bidang teknologi pendidikan berupa media presentasi untuk pembelajaran siswa di kelas. Media *Prezi* ini dapat digunakan siswa sebagai wadah penyampaian informasi pelajaran yang akan disampaikan. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar dengan baik (Hosnan, 2014). Media presentasi *Prezi* ini menawarkan berbagai pengalaman belajar yang lebih menarik daripada media konvensional seperti buku dan papan tulis. Hal ini dikarenakan media *Prezi* menggunakan tampilan visual yang menarik, baik dari sisi warna, tulisan, gerak perpindahan, audio maupun penampilan video.

Penelitian Nuryadin & Tamam (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang meng-

gunakan media berbasis teknologi sehingga materi pelajaran yang dibahas dapat diserap siswa lebih baik. Chou *et al.*, (2015) juga mengemukakan hal yang serupa bahwa penggunaan media *Prezi* terbukti lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah satu arah dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Selain media *Prezi*, terdapat pula media pembelajaran berbasis teknologi yang disebut *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif secara *online* yang dikemas dalam bentuk permainan. Media *Kahoot* dikemas dengan tampilan yang menarik disertai iringan musik yang sesuai sehingga dapat memacu adrenalin siswa sebagai peserta permainan untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan memperoleh ranking tertinggi. Media *Kahoot* hadir sebagai jawaban di bidang pendidikan pada era revolusi industri 4.0 di mana perkembangan dan pemanfaatan berbagai macam permainan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang digunakan di berbagai bidang pendidikan (Surani, 2019).

Surani (2019) mengemukakan bahwa permainan memiliki beberapa

kriteria agar dapat dimanfaatkan secara tepat di bidang pendidikan. Kriteria permainan yang baik untuk pendidikan di antaranya adalah menetapkan tujuan belajar yang harus dicapai secara jelas, membantu siswa mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran yang menantang namun tetap menyenangkan, menyediakan instrumen untuk mengukur capaian belajar, dan memperhatikan isu-isu efisiensi pembelajaran. Media *Kahoot* hadir menjawab kriteria permainan edukatif tersebut.

Pada dasarnya, aplikasi *Kahoot* merupakan suatu aplikasi kuis secara *online* di mana guru dapat menampilkan soal dalam layar dan mengendalikan jalannya kuis tersebut. Posisi siswa dalam permainan ini adalah sebagai peserta yang nantinya dapat langsung mengetahui jawaban yang mereka berikan atas pertanyaan yang ditampilkan guru. Media *Kahoot* ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur, baik pengkoreksian jawaban secara otomatis maupun perangkingan hasil jawaban siswa secara *real time*. Kondisi yang demikian inilah yang membuat media *Kahoot* sangat digemari siswa (Ilmiyah & Sumbawati, 2019).

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tan *et al.* (2018) menunjukkan bahwa media *Kahoot* sebagai sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Rafnis (2018) yaitu bahwa pemanfaatan media *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran telah meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan siswa merasa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan kuis pada media *Kahoot*. Faktor penyebabnya adalah dikarenakan pada media *Kahoot* terdapat sistem kompetisi yang membuat siswa saling bersaing secara sportif satu sama lain untuk menjadi yang terbaik dalam mengerjakan kuis.

Pemberian *reward* kepada siswa yang berhasil menjadi yang terbaik dalam permainan juga menjadi salah satu metode yang dapat digunakan untuk membuat siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kondisi yang demikian ini dibuktikan oleh penelitian, baik yang dilakukan Kusyairi & Sulkipli (2018) maupun Fadhlilah & Laili (2019). Kedua penelitian ini mengungkapkan bahwa pemberian *reward* kepada siswa dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa merasa terpacu untuk menjadi yang terbaik sehingga dapat memperoleh *reward* tersebut.

Reward didefinisikan sebagai pemberian sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-

kenangan atau cinderamata (Djamarah, 2011: 160). *Reward* dapat dianggap juga sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan dapat digunakan, baik sebagai pendorong maupun motivator bagi siswa dalam belajar (Surbakti, 2019). Di bidang pendidikan, hadiah dapat dijadikan sebagai salah satu alat untuk memotivasi siswa. Hadiah yang diberikan dapat bermacam-macam, baik berupa pemberian gelar sebagai siswa teladan dan pemberian beasiswa maupun pemberian alat-alat untuk menunjang proses pembelajaran (Utomo & Kartiko, 2015).

Pemberian *reward* kepada siswa secara bertahap juga dianggap lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan (McClurg & Morris, 2014). Pemberian *reward* kepada siswa secara bertahap ini akan terus memacu mereka untuk bersemangat dalam belajar sehingga tidak hanya berhasil meraih *reward* pada pertemuan itu saja, namun mereka juga memiliki kebanggaan apabila dapat mempertahankan posisi tersebut pada pertemuan-pertemuan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana dampak penggabungan media *Prezi*, *Kahoot*, dan

pemberian *reward* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini sangat penting dilaksanakan sebagai salah satu upaya pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung lebih efisien dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna bagi (1) guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, (2) siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan (3) *stakeholder* dalam menentukan media yang tepat untuk digunakan bagi kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2018/2019 di kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun yang berjumlah 32 siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus (pra siklus, siklus-1, dan siklus-2). Kegiatan dan tahapan yang dilakukan pada siklus-1 sama dengan yang dilakukan pada siklus-2. Perbedaannya terletak pada perbaikan dan penyempurnaan yang dilakukan pada siklus-2 sebagai hasil evaluasi dari siklus-1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah (1) wawancara terbimbing (*guided interview*) dengan 32 siswa sebagai sumber data, (2) tes hasil belajar akuntansi siswa, (3) observasi kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus-1, dan siklus-2, dan (4) dokumentasi (hasil penerapan metode pembelajaran konvensional dan catatan lapangan).

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber atau triangulasi metode dan juga validitas isi. Analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap menurut Kemmis *et al.* (2015), yaitu: (1) perencanaan tindakan (*plan*), (2) pelaksanaan tindakan (*act*), (3) observasi (*observe*), dan (4) refleksi (*reflect*).



Gambar 1: Tahap Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis, McTaggart, and Nixon; 2015:19)

Prosedur penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahap *plan* atau perencanaan, yaitu kegiatan untuk merencanakan tindakan dan menyusun rencana bagaimana penelitian akan dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah tahap penyusunan tindakan, maka dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu *act* (pelaksanaan tindakan sebagai kegiatan realisasi atau pelaksanaan rencana yang telah disusun sebelumnya). Kemudian, tahapan penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan dengan kegiatan *observe* atau observasi, yaitu aktivitas untuk mengobservasi hasil dari tindakan atas rencana yang telah disusun. Kegiatan terakhir setelah mengobservasi adalah menarik suatu kesimpulan melalui kegiatan *reflect* atau refleksi terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan; apakah tindakan tersebut telah tepat atau mungkin perlu adanya modifikasi terhadap tindakan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus penelitian yang terdiri dari (1) pra siklus, (2) siklus-1, dan (3) siklus-2. Pada tahapan pertama, yaitu tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi awal mengenai metode pembelajaran yang digunakan guru sehari-hari disertai hasil belajar siswa yang dicapai

melalui metode pembelajaran tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi berupa *Prezi*, *Kahoot*, dan juga pemberian *reward*.

Pada siklus-1 dan siklus-2, dilaksanakan kegiatan pembelajaran akuntansi (materi Jurnal Penyesuaian) yaitu dengan menggunakan media berbasis teknologi (*Prezi*, *Kahoot*), dan juga pemberian *reward* kepada siswa. Pada setiap siklusnya, dilakukan tindakan yang sama berupa kegiatan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*) untuk mengetahui perkembangan hasil belajar akuntansi siswa sebelum dan setelah diberikan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah tindakan yang diberikan kepada siswa telah sesuai atau belum dengan tujuan yang telah ditetapkan di awal yaitu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun.

Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini diawali dengan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas tentang cara guru mengajar dan tanggapan siswa serta hasil kegiatan belajar siswa. Kegiatan pengamatan pada pra siklus dilanjutkan dengan melakukan wawancara secara terbatas dengan beberapa siswa untuk

mengetahui bagaimana tanggapan mereka tentang kegiatan pembelajaran akuntansi tersebut. Pada kegiatan pra siklus juga dilakukan pemberian tes awal untuk mengukur hasil belajar akuntansi siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi*, *Kahoot*, dan pemberian *reward* kepada siswa.

Berdasarkan pengamatan awal selama pra siklus diketahui bahwa siswa cenderung kurang bersemangat apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, hasil dari tes awal mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75. Memperhatikan kondisi yang demikian ini, diperlukan upaya untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang berbeda yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih bersemangat lagi. Salah satu di antara upaya yang dimaksudkan adalah pemanfaatan teknologi yang sudah sangat dekat atau akrab dengan hidup keseharian siswa.

Hasil yang telah didapat dari kegiatan pra siklus dilanjutkan pada siklus-1. Pada siklus-1 ini, kegiatan diawali dengan tahap perencanaan tindakan. Pada tahapan perencanaan

tindakan ini, disusun suatu rencana pembelajaran yang telah disesuaikan dengan hasil refleksi pada kegiatan pra siklus. Berdasarkan hasil pra siklus, siswa menginginkan pembelajaran yang berpusat pada diri mereka dengan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, pada siklus-1 ini, disusunlah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi* dan *Kahoot* serta pemberian *reward* kepada siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi mereka.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi*, *Kahoot*, dan pemberian *reward* pada siklus-1 ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pembelajaran yang pertama, kedua, dan ketiga, dilaksanakan dengan menggunakan media *Prezi*, *Kahoot*, dan pemberian *reward*. Kemudian, pada pertemuan pembelajaran yang keempat, dilaksanakan tes untuk mengukur hasil belajar akuntansi siswa. Kegiatan pembelajaran dan hasil tes pada siklus-1 dilanjutkan dengan kegiatan observasi dan kegiatan refleksi. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perkembangan hasil belajar akuntansi siswa.

Kemudian kegiatan penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus-2 yang men-

cakup kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi hasil tindakan. Tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui penggunaan media *Prezi*, *Kahoot*, dan pemberian *reward* terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Pada setiap pertemuan pembelajaran, guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran melalui media *Prezi* yang ditampilkan pada layar proyektor untuk dibahas bersama. Materi pelajaran pada media *Prezi* dibuat guru semenarik mungkin dengan menambahkan, baik unsur visual maupun audio visual pada presentasi sehingga diharapkan siswa memberi perhatian lebih pada materi pelajaran yang akan dibahas. Dengan tambahan unsur visual dan audio visual tersebut pada sajian materi pelajaran, dapat mempermudah siswa memahaminya dan pada akhirnya diharapkan akan berimbas pada nilai tes yang lebih baik.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, diberikan permainan interaktif melalui aplikasi *Kahoot*. Melalui permainan dalam aplikasi tersebut, guru dapat mengecek tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akuntansi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu,

pemberian permainan tersebut juga dapat digunakan sebagai penghilang stres (*stress relief*) bagi siswa karena telah belajar dengan serius.

Pada aplikasi *Kahoot*, siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dengan menggunakan *smartphone* masing-masing yang telah terkoneksi dengan internet sekolah untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan guru di layar proyektor. Penggunaan aplikasi *Kahoot* dimulai dengan pembuatan soal oleh guru pada aplikasi *Kahoot* dan akan mendapatkan kode permainan yang nantinya akan dimainkan bersama dengan siswa. Kemudian siswa diminta membuka *website Kahoot* pada laman www.kahoot.it untuk memasukkan kode permainan dan nama masing-masing siswa agar terdaftar sebagai peserta permainan. Permainan dapat dimulai ketika keseluruhan siswa di dalam kelas tersebut telah bergabung. Selanjutnya, guru menampilkan soal pada layar proyektor dan siswa dapat memberikan jawaban melalui *smartphone* masing-masing. Soal dan jawaban ditampilkan pada layar yang berbeda. Setiap selesai menjawab satu soal yang diberikan akan muncul kunci jawaban yang ditampilkan dan juga peringkat siswa dalam *games* tersebut. Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan waktu

tercepat, maka siswa tersebut akan memperoleh nilai maksimal. Namun apabila siswa menjawab benar dengan waktu yang lebih lama, maka siswa yang bersangkutan tidak akan memperoleh skor semaksimal siswa yang menjawab dengan cepat (Darmawan, 2020).

Pada satu sisi, media *Kahoot* ini dapat dijadikan sebagai media evaluasi untuk membahas materi pelajaran yang diberikan guru. Di sisi lain, siswa juga merasa terpacu untuk menjawab dengan tepat dan cepat agar dapat menduduki peringkat 1 dalam permainan *Kahoot*. Setelah permainan *Kahoot* berakhir, akan diketahui siapa di antara siswa yang berhasil memperoleh nilai tertinggi dan mendapatkan rangking 1. Kepada siswa rangking 1, guru memberikan *reward* sebagai hadiah atas kerja kerasnya dalam belajar. *Reward* yang diberikan kepada siswa bermacam-macam jenisnya, seperti buku, alat tulis, makanan, atau pulsa.

Pada siklus-1, guru membahas materi pelajaran akuntansi dengan siswanya menggunakan media Prezi. Siswa tampak antusias karena media yang ditampilkan sangat menarik dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau papan tulis pada pembelajaran akuntansi sebelumnya. Penggunaan media Prezi yang dilengkapi dengan animasi

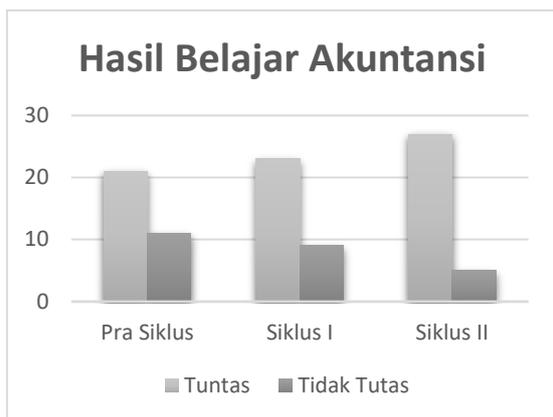
gerak, warna yang beraneka ragam, dan tampilan menarik, secara tidak langsung dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru.

Selain itu, pada setiap akhir pertemuan pembelajaran, guru juga memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi akuntansi yang telah dibahas dengan memberikan tes yang dikemas secara menarik melalui aplikasi Kahoot. Ketika awal sebelum melaksanakan permainan Kahoot, guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana cara melaksanakan permainan tersebut. Kemudian, siswa tampak tertarik untuk mencoba permainan tersebut.

Ketika permainan Kahoot dilaksanakan, siswa tampak senang namun juga terlihat tegang, apakah jawaban yang mereka berikan benar atau tidak. Selain itu, mereka juga tampak was-was menantikan siapa yang akan memperoleh reward sebagai hadiah rangking 1 dalam permainan tersebut.

Setelah melaksanakan kegiatan pra siklus, siklus-1, dan siklus-2, peneliti melakukan observasi dan refleksi tentang bagaimana hasil belajar akuntansi siswa yang telah dilaksanakan. Apabila hasil kegiatan pembelajaran yang dicapai siswa ternyata masih belum memenuhi kriteria

ketuntasan minimal yang ditetapkan, maka peneliti dapat merefleksikan hasil kegiatan pembelajaran dan mencari penyebab atau memodifikasi metode dan media yang akan digunakan lebih lanjut di dalam penelitian tersebut.



Gambar 2: Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Gambar 2 di atas memuat hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum mencapai 75 sebagaimana yang ditetapkan (Mardapi *et al.*, 2015).

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada pra siklus, terdapat 21 siswa (66%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 74 yang berhasil mencapai ketuntasan minimal, sementara sisanya 11 siswa (34%) masih belum mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Kemudian pada siklus-1, setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi* dan *Kahoot* serta pemberian *reward*, maka

didapatkan hasil 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.

Hasil dari siklus-1 tersebut menunjukkan bahwa masih belum dipenuhinya target capaian sebesar 75% siswa yang dapat mencapai batas ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran siklus-1 harus dilanjutkan ke siklus-2. Pada siklus-2, diberikan perlakuan yang serupa dengan yang diberikan pada siklus-1, yaitu pemberian materi pelajaran dengan menggunakan media *Prezi* yang didukung aplikasi *Kahoot* serta pemberian *reward* bagi siswa yang berhasil mencapai ranking 1 dalam permainan *Kahoot* tersebut. Hasil yang dicapai pada siklus-2 adalah bahwa terdapat 27 siswa (84%) yang berhasil memenuhi KKM dengan nilai rata-rata sebesar 85. Hal ini telah melampaui target capaian yang ditetapkan sebesar 75%.

Berikut ini ditampilkan Tabel 1 yang berisi perkembangan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, nilai terendah, nilai tertinggi, nilai

rata-rata kelas, dan prosentase ketuntasan. Data yang ditampilkan berasal dari pra siklus, siklus-1, dan siklus-2.

Tabel 1: Perkembangan Hasil Belajar Akuntansi

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	40	68	70
Nilai Tertinggi	95	100	100
Rata-Rata Nilai Kelas	74	78	85
Prosentase Ketuntasan	66%	72%	84%

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Data pada Tabel 1 di atas menunjukkan perkembangan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI Ak 3 SMKN 2 Madiun tahun pelajaran 2018/2019. Apabila dilihat dari prosentase ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebesar 75%, maka pada pra siklus dan siklus-1 masih belum dapat memenuhi kriteria minimal tersebut. Meskipun belum dapat memenuhi kriteria minimal, namun terdapat peningkatan ketuntasan dari pra siklus ke siklus-1 yaitu sebesar 6%. Kenaikan tersebut didapatkan dari prosentase ketuntasan pada siklus-1 sebesar 72% dikurangi dengan prosentase ketuntasan pada pra siklus sebesar 66%. Peningkatan yang terjadi ini sudah cukup baik, namun masih belum memenuhi KKM. Sementara pada siklus-1 ke siklus-2, terjadi peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 12% yang berasal dari prosentase ke-

tuntasan siklus-2 sebesar 84% dikurangi dengan prosentase ketuntasan pada siklus-1 sebesar 72%.

Apabila dilihat dari rata-rata nilai kelas, terjadi juga peningkatan yang cukup baik. Diawali dengan rata-rata nilai kelas sebesar 74 pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 78 pada siklus-1, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus-2 menjadi 85. Hal tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan Sekolah sebesar 75.

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.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang

telah dilaksanakan. Salah satunya adalah penelitian Santiana & Fatimah (2017) yang menunjukkan bahwa media *Prezi* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa untuk membangun atmosfer kelas yang lebih baik dan pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Penelitian yang relevan lainnya adalah yang dilakukan Akgun *et al.*, (2016) yang mengungkapkan bahwa media *Prezi* dianggap sebagai salah satu alternatif yang menyediakan solusi untuk meningkatkan efektivitas luaran hasil pembelajaran. Selain itu, media *Prezi* juga terbukti dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Velloso *et al.*, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawati *et al.*, (2018) dan Darmawan (2020) juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan yang pesat terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Kahoot*. Selain itu, penelitian yang dilakukan Iaremenko (2017) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* dapat menimbulkan beberapa dampak positif, di antaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan pendekatan pembelajaran lain (Wang & Tahir, 2020).

Peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu hasil yang didapat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media dan teknologi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saenkhhot & Boonmoh (2019) yang mengungkapkan bahwa guru yang menggunakan media dan teknologi akan membuat siswa menjadi lebih memahami materi dan menstimulasi siswa untuk belajar dengan sukarela.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lin *et al.* (2017) menunjukkan bahwa hasil penggunaan teknologi atau media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dapat membawa berbagai hasil, di antaranya: (1) pembelajaran berbasis teknologi dan media membawa dampak positif terhadap motivasi belajar, baik dari sisi guru maupun siswa, (2) membawa dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dan (3)

motivasi guru dan siswa membawa dampak positif terhadap luaran pembelajaran.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Mulyani (2018), Tohari *et al.*, (2019), Hoerunnisa *et al.*, (2019), Arthur *et al.*, (2019), dan Utomo & Ubaidillah (2018) mengungkapkan hasil yang sama, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi dan teknologi berbasis internet. Penggunaan media *Prezi* dan juga *Kahoot* dinilai sebagai suatu perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif dan dapat dioptimalkan melalui penggunaan metode *gamification* di dalam kelas (Bicen & Kocakoyun, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas melalui gamifikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa pada pelajaran, dan mendorong siswa menjadi lebih ambisius untuk belajar menjadi sukses.

Penelitian Kusyairy & Sulkipli (2018) juga menunjukkan bahwa pemberian *reward and punishment* bagi siswa terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh McClurg & Morris (2014) yang menyatakan bahwa

pemberian *rewards* secara berkelanjutan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Utomo & Kartiko (2015) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan positif pada hasil belajar siswa yang diberikan motivasi berupa *reward*.

Pemberian *reward* kepada siswa dapat membawa dampak positif yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Lestari, 2019). Pemberian *reward* ini dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga akan berimplikasi pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini berarti bahwa adanya pemberian *reward* dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Prezi*, *Kahoot* dan pemberian *rewards* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan: (1) penggunaan media *Prezi* efektif dan efisien dalam pembelajaran karena waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak tersita habis untuk menulis di papan tulis sehingga banyak waktu yang dapat digunakan

untuk berdiskusi dan memahami materi pelajaran (McClurg & Morris, 2014); (2) media *Prezi* dianggap menarik dalam segi tampilan seperti penggunaan bentuk yang beragam, tampilan yang menarik, penggunaan audio dan video membuat siswa merasa tertarik untuk memperhatikan materi pelajaran sehingga berimbas pada peningkatan pemahaman materi pelajaran dan hasil belajar (Akgun *et al*, 2016); (3) media permainan *Kahoot* memiliki berbagai fitur seperti pengecekan jawaban secara langsung, perangsangan, dan musik yang mendukung suasana kompetisi membuat siswa merasa bersemangat dalam mengerjakan kuis yang ada sehingga siswa berusaha untuk dapat menjadi yang terbaik dengan belajar (Iaremenko, 2017); dan (4) pemberian *reward* bagi siswa dengan skor *Kahoot* tertinggi memacu siswa untuk belajar sehingga tercipta persaingan sehat untuk memperoleh *reward* tersebut yang membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat (Fadlilah & Laili, 2019).

SIMPULAN

Penggunaan media *Prezi*, *Kahoot*, dan pemberian *rewards* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Ak 3 SMKN-2 Madiun tahun pelajaran 2018/2019 dalam mata pelajaran akuntansi.

Peningkatan hasil belajar ini disebabkan media pembelajaran yang digunakan efektif dan efisien, menarik, memiliki aroma kompetisi, dan memacu siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga dapat terpacu menjadi yang terbaik untuk memperoleh *rewards*.

Namun di sisi lain, peran guru dirasa penting dalam era digital ini agar memiliki pemikiran yang terbuka terhadap perubahan teknologi yang terjadi pada siswa di dalam kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Prezi* dan *Kahoot* juga memaksa guru untuk berpikir kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran dan terus belajar tentang perkembangan teknologi dan internet. Hal ini dikarenakan pada masa yang akan datang, dapat dipastikan bahwa mayoritas kegiatan pembelajaran akan berdampingan dengan teknologi dan media yang ada sehingga peran guru dalam memaksimalkan potensi siswa harus terus dioptimalkan. Terlebih lagi, pada kondisi pandemi yang diakibatkan oleh virus Corona (Covid-19) seperti pada tahun 2020 ini telah merubah keseluruhan kegiatan pembelajaran yang semula dilaksanakan dengan cara tatap muka (*luring*) menjadi daring (*online*). Hal ini menjadikan teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu,

peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan teknologi tidak hanya sebagai sumber belajar, melainkan sebagai penasihat, *content expert*, dan juga pelatih. Kemudian, sebagai seorang guru, perlu adanya pemahaman tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga kegiatan yang dilakukan di dalam kelas akan mengarah pada pencapaian tujuan tersebut dengan menggunakan berbagai media dan metode yang disesuaikan dengan kondisi siswa.

PUSTAKA ACUAN

- Akgun, O. E., Babur, A., & Albayrak, E. 2016. Effect of Lecturers with PowerPoint or Prezi Presentation on Cognitive Load, Recall, and Conceptual Learning. *International Online Journal of Education Science Vol. 8 No. 3*
- Arthur, R., Sekartaji, G.T., Maulana, A., & Dewi, L.K. 2019. Pengembangan Media Video Presentasi pada Mata Kuliah Hidrologi di Universitas Negeri Jakarta. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 7 No. 2 2019*.
- Bicen, H. & Kocakoyun, S. 2018. Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal Emerging Technology Learning Vol. 13 No. 2*.
- Chou, P. N., Chang, C. C. & Lu, P. F. 2015. Prezi versus PowerPoint: The Effects of Varied Digital Presentation Tools on Students' Learning Performance. *Computers & Education 91 (2015)*.
- Darmawan, A. 2020. Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMAN-1 Muncar. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran Vol. 1 No. 2*.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlilah, I. & Laili, A. M. 2019. Pengaruh *Reward* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SDN 1 Karangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Vol. 5 No. 1 Juli 2019*.
- Hermann, M., Tobias, P. & Boris, O. 2016. Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios: A Literature Review. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conferences on System Sciences*.
- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. 2019. The Effectiveness of the Use of e-Learning in Multimedia Classes to Improve Vocational Students' Learning Achievement and Motivation. *Kwangsan: Jurnal*

- Teknologi Pendidikan Vol. 7 No. 2* 2019.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iaremenko, N. V. 2017. Enhancing English Language Learners' Motivation Through Online Games. *Information Technologies and Learning Tools Vol. 59 No. 3* 2017.
- Ilmiyah, N. H. & Sumbawati, M. S. 2019. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology Vol. 3 No. 1* 2019.
- Kemmis, S., McTaggart, R. and Nixon, R. 2014. *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Science and Business Media.
- Koesnandar, A. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sesuai Kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 6 No. 1* 2020.
- Kusyairy, U. & Sulkipli. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward and Punishment*. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 6 No. 2 September 2018*.
- Lase, D. 2019. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sunderman Vol. 1 No. 1*.
- Lestari, A. 2019. Pengaruh Pemberian *Reward dan Punishment* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra' 2 Kota Bengkulu. *An-Nizom: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana IAIN Bengkulu Vol. 4 No. 1*.
- Lin, M. H., Chen, H. C. & Liu, K. S. 2017. A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education Vol. 13 No. 7*.
- Mardapi, D., Hadi, S. & Retnawati, H. 2015. Menentukan Kriteria Ketuntasan Minimal Berbasis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Vol. 19 No. 1*.
- McClurg, L., & Morris, R. 2014. Shaping Student Behaviors Through Reward Systems: Lesson From Beaver Trapping? *Journal of Higher Education Theory and Practice Vol. 14 No. 2* 2014.
- Mulyani, E.W.S. 2018. Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Kwangsan: Jurnal*

- Teknologi Pendidikan Vol. 6 No. 2 2018.*
- Ngafifi, M. 2014. Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.*
- Nuryadin, E., & Tamam, Z. F. 2018. Media Prezi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Perencanaan pada Manusia (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMPN 20 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019). *Jurnal Bio Education Vol. 3 No. 1 April 2018.*
- Rafnis. 2018. Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Vol. 6 No. 2 Tahun 2018.*
- Rahmawati, M. 2015. Peran Aplikasi Komputer Berbasis Akuntansi untuk Badan Usaha dalam Perspektif Sistem Informasi. *Perspektif Vol. XIII No. 2 September 2015.*
- Saenkhot, A. & Boonmoh, A. 2019. Factors Affecting Teachers' Use of Technologies as Teaching Aids in Thai EFL Classrooms. *Journal of Liberal Arts, Prince of Songkla University Vol. 11 No. 1 January-June 2019.*
- Santiana & Fatimah, A. S. 2017. Prezi, Could-Based Presentation, for Teaching: How is it Interesting? *EDULITE: Journal of English Education, Literature, and Culture Vol. 2 No. 2 August 2017.*
- Setiawati, H. D., Sihkabuden & Adi, E. P. 2018. Pengaruh Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 1 No. 4.*
- Utomo, S.W., & Ubaidillah, M. 2018. Pemanfaatan Aplikasi *Whatsapp* pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mata Kuliah Akuntansi Internasional di Universitas PGRI Madiun. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 6 No. 2 2018.*
- Surani, D. 2019. Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2 No. 1.*
- Surbakti, A. S. 2019. Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 20182019. *Jurnal Ilmiah AQUINAS Vol. 2 No. 2.*
- Syamlee, S. D. & Phil, M. 2012. Use of Technology in English Language

- Teaching and Learning Analysis. *International Conference on Language, Medias and Culture IPEDR Vol. 33 2012.*
- Tan, D., Ganapathy, M. & Singh, M. K., M. 2018. *Kahoot It: Gamification in Higher Education. PERTANIKA Journal: Social Sciences and Humanities Vol. 26 No. 1 2018.*
- Tohari, H., Mustaji, & Bachri, B.S. 2019. Pengaruh Penggunaan Youtube terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 7 No. 1 2019.*
- Utomo, M. & Kartiko, D.C. 2015. Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket (Studi pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Vol. 3 No. 2.*
- Velloso, J. F. M. d. L., Bastos, H. P. P., & Macedo, S. d. H. 2016. Prezi as a Tool to Assist in the Development of Liguistic Abilities in English. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World Vol. 6 Issue 4 Article 8 November 2016.*
- Wang, A. I. & Tahir, R. 2020. The Effect of Using *Kahoot* for Learning – A Literature Review. *Computers and Education Vol. 149 May 2020.*
- Warsita, B. 2017. Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 5 No. 2 2017.*
- Widyastono, H. 2017. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditasi A di Provinsi Jawa Timur. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 5 No. 1 2017.*
- Kai, C. C. 2019. *Singpost: Staying Relevant–From Postman to e-Commerce.* Singapura: Nanyang Technopreneurship Center.