

Editorial Team

EDITOR IN-CHIEF

- Assoc. Prof. Dr. Drs. Abubakar Ajalil, M.Si, SCOPUS ID. [58634461600](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia

MANAGING EDITOR

- Dr. Dian Aswita, S.Pd, M. Pd, Universitas Negeri Makasar, ID SCOPUS : [57202957850](#), Indonesia

SECTION EDITORS

- Prof. Dr. Magdalena Mo Ching Mok, M. Ed, Educational University of Hongkong, ID SCOPUS 7006024212, Hong Kong
- Dr. Asriani, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Rani Siti Fitriani, S.S., M. Hum, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
- Dr. Wahyu Khafidah, S.Pd.I, MA, Serambi Mekkah University, Indonesia
- Dr. Usman Effendi, S.Sos., MM, Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta, Indonesia, Indonesia
- Dr. Arfriani Maifizar S,E, M.Si., Universitas Teuku Umar Aceh Barat, Indonesia, ID SCOPUS [57210744149](#), Indonesia
- Zhao Jing, M. ED, Gizhou Education University, China, China
- Nurlaili Ramli, S. SiT., MPH, Health Polytechnic of the Ministry of Health in Aceh, Aceh Besar. ID SCOPUS [57195919249](#), Indonesia
- Zaiyana Zaiyana Putri, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57211267424](#), Indonesia
- Fitri Wulandari, S.Pd., M. Hum, Universitas Islam Riau, ID SINTA 6704089, Indonesia
- JUNAIDI S, PD., M.PD., Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [57190374979](#), Indonesia
- Muhammad Fajrin Pane, SH.I., M. Hum, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Anita Noviyanti, S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia, ID SCOPUS [57219092073](#), Indonesia
- Drs. Burhanuddin AG,. M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh Indonesia, ID SCOPUS [57219343469](#), Indonesia
- Drs. Jailani, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219098536](#) Indonesia
- Drs. Ridhwan Ismail, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah ID SCOPUS [57219091724](#), Indonesia
- Dr. Hj. Israwati, M. Si, Universitas Syiah Kuala, ID SCOPUS [57211263956](#), Indonesia

- Drs. Yulsafli - MA, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS , Indonesia
- Drs. Anwar S. Pd., M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS [58634699300](#), Indonesia
- Drs. Muhammad Isa, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS [57205735891](#), Indonesia
- Prof. Mahendran, P.hD, Universitas Pendidikan Sultan Idris, Malaysia
- Dr. J. Karthikeyan, Ph.D, National College, Tiruchirappali, India
- Sophia Manning, Ph.D, Kean University New Jersey, USA
- Dra. Hj. Ismawirna, M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, [ID SCOPUS](#), Indonesia
- Dra. Hj. Armi, M. Si, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D. ID Scopus ID [58785862800](#) Universitas Syiah Kuala, Indonesia
- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, ID Scopus [57209573672](#), Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Soetam Rizky Wicaksono, M.M, ID Scopus [57209459047](#), Machung University, Indonesia
- Dr. Lutfi Yondri, M.Hum. ID Scopus [24391756000](#), Kajian Budaya dan Arkeologi Indonesia
- Kamarullah, S. Pdi., M. Pd, Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh, ID Scopus [58577051200](#), Indonesia
- Teuku Afriliansyah, Universitas Bumi Persada, ID Scopus [57200726172](#), Indonesia
- Suci Maulina, MA, Universitas Jabal Ghafur, ID Scopus [57204472764](#), Indonesia
- Dr. Cut Nya Dhin, S. Pd., M. Pd, Universitas Islam Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia
- WEB AND OJS MANAGER**
- Munawir Munawir, ST,. MT, Universitas Serambi Mekkah, ID SCOPUS [57194214483](#) Indonesia

ADMINISTRATOR OFFICE TEAM

- Dra. Ismawirna M. Pd, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia. ID. SCOPUS 57463492600,. ID SINTA 6167918, Indonesia
- Dra. Armi M, Si, Universitas Serambi Mekkah, Aceh. Indonesia ID SCOPUS [57219094630](#), Indonesia
- Said Ali Akbar, S. Pd., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh ID SCOPUS 57190374979, Indonesia

ENGLISH LANGUAGE ADVISORS

- Septhia Irnanda, S.Pd., M.Tsol., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh ID SCOPUS 5720957372, Indonesia
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS, [58785862800](#), Indonesia

LAYOUT EDITORS

- Samsuddin Samsuddin, Program Studi Teknik Komputer - Universitas Serambi Mekkah
- Dr. Nasir Ibrahim, SE., M. Si, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Dr. Hj. Elvitriana, Universitas Serambi Mekkah, Indonesia
- Firdaus, Designer Grafis Zoom Printing, Aceh, Indonesia

PROOFREADERS

- Prof. Dr. Asnawi Abdullah, BSc.PH, MHSM, MSc.HPPF, DLSHTM, Ph.D, Universitas Muhammadiyah, Aceh, ID SCOPUS : 57202957850, Indonesia
- Ery Utomo, P.hD, Universitas Negeri Jakarta
- Muslem Daud, S. Ag., M. Ed., Ph.D, Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia, Indonesia
- Dr. Faradiba Sari Harahap, S. Pd., M. Pd, Politeknik Tanjung Balai, Sumatera Utara, Indonesia
- Dr. Muhammad Subhan, Ph.D., M.Sc., B.Eng., MLogM, Aff.M.ASCE, King Abdul Aziz University, Saudi Arabia
- Muhammad Aulia, S.Pd., MTSOL,.MA.(Res)., Ph.D, Syiah Kuala University, Aceh, ID SCOPUS [58785862800](#), Indonesia
- Exkarach Denang, M. Ed., Ph,D, Udom Tani University, Thailand
- Sabrina, S. Pd., M. Appling., M. Tran, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia
- Prof. Yunisrina Qismullah Yusuf, S. Pd., M. Ed., Ph.D, Universitas Syiah Kuala, Aceh, ID SCOPUS : [55351138500](#), Indonesia
- Dr. H. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag., M. Ag, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Depok, Indonesia
- Sukri Adani, S. Pd., M. Pd, STKIP Muhammadiyah Abdiya, ID Sinta 5984339, Indonesia

Indexed by :

1. SINTA 4,
2. Base,
3. Copernicus,
4. ONESearch,
5. Demession,
6. Moraref
7. Garuda,
8. Crossref,
9. Copernicus,
10. WordCat,
11. CiteFactor,
12. ISJD
13. Scilit,
14. Europub,
15. Advance Science Index

Pengaruh Model Pembelajaran *Flipped classroom* Berbantuan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi

Winda Sari Putri¹, Choms Gary Ganda Tua Sibarani², Dede Ruslan³, Ulfa Nurhayani⁴

¹ Winda Sari Putri Hutabarat adalah Mahasiswa S1 Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : hutabaratw273@gmail.com

² Choms Gary Ganda Tua Sibarani adalah Dosen Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email : gary.sibarani@unimed.ac.id

³ Dede Ruslan adalah Profesor pada Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email : drasruslan@unimed.ac.id

⁴ Ulfa Nurhayani adalah Dosen Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email : Ulfanurhayani@yahoo.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the Flipped classroom learning model assisted by the Kahoot application on the accounting learning outcomes of class X AKL students at SMK Negeri 13 Medan, compared to the Teacher Centered Learning model. The study used a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample of the study was all 68 class X AKL students in the 2024/2025 academic year, divided into a control class and an experimental class. Data were collected through a multiple-choice test of 20 questions. Data analysis included calculating the average, standard deviation, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test at a significance level of 0.05. The results showed that the average post-test score in the experimental class was higher (85.74) than the control class (62.35). The hypothesis test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, which indicated a significant difference between the two groups. In conclusion, the use of the Flipped classroom model assisted by Kahoot significantly improved students' accounting learning outcomes compared to the Teacher Centered Learning model.

Keywords ; *flipped classroom, kahoot, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu yang akan berkontribusi pada masyarakat (Sebayang & Tiur, 2020). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi minim.

Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar, yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar (Haan et al., 2020).

Isu rendahnya hasil belajar ini juga terjadi di SMK Negeri 13 Medan, khususnya pada mata pelajaran akuntansi di kelas X AKL. Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester, mayoritas siswa belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa harus mengikuti ujian remedial, dan hasil pengamatan menunjukkan lebih dari 60% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya pencapaian akademik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Quizizz* dan *Kahoot* masih sangat terbatas, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang menarik.

Pentingnya mengatasi masalah ini terletak pada dampaknya terhadap kualitas lulusan dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja atau pendidikan lanjutan. Jika proses pembelajaran tidak segera diperbaiki, siswa akan terus mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran yang kompleks seperti akuntansi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara efektif.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Flipped Classroom*. Model ini membalik pola pembelajaran tradisional, di mana siswa mempelajari materi secara mandiri di rumah melalui video atau bahan ajar digital, sementara waktu di kelas digunakan untuk diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan interaktif lainnya. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif, bertanggung jawab atas proses belajarnya, dan guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membimbing pemahaman siswa (Rohmatulloh & Nindiasari, 2021; Bergmann & Sams, 2012). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam mendukung penerapan *Flipped Classroom*, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform kuis online yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa secara langsung, menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara *real time* (Utami & Hamdun, 2020). Penggunaan *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar pun meningkat secara signifikan (Agraini et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan dan pentingnya inovasi dalam pembelajaran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL di SMK Negeri 13 Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk membandingkan

efektivitas model *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot* dengan metode pembelajaran konvensional. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi referensi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara sistematis (Fraenkel et al., 2022; Siva et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 13 Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan populasi seluruh siswa kelas X AKL sebanyak 68 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh siswa dijadikan sampel penelitian sesuai dengan rekomendasi Sugiyono (2013b) untuk populasi kecil agar hasil penelitian lebih representatif. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode *Teacher Centered Learning* konvensional.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, pada kelompok eksperimen, siswa mempelajari materi akuntansi secara mandiri di rumah melalui bahan ajar digital yang disiapkan guru. Saat pembelajaran di kelas, siswa melakukan diskusi dan aktivitas interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media kuis yang menyenangkan dan memotivasi. Sebaliknya, kelompok kontrol menerima pembelajaran secara langsung melalui metode ceramah yang lebih tradisional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa (Bergmann & Sams, 2012; Rohmatulloh & Nindiasari, 2021).

Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diambil dari buku pegangan guru, sehingga validitas dan reliabilitas instrumen dianggap memadai tanpa perlu pengujian ulang (Hidayat et al., 2022). Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Tahap awal analisis meliputi uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* untuk memastikan data berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas *Levene* untuk menguji kesamaan varians antar kelompok. Setelah data memenuhi asumsi tersebut, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Siva et al., 2024; Fraenkel et al., 2022).

Modifikasi utama dalam penelitian ini adalah penerapan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam model *Flipped Classroom*, yang bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Utami & Hamdun, 2020). Dengan prosedur dan teknik analisis data yang sistematis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang

valid mengenai efektivitas model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di SMK Negeri 13 Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup hasil *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot*, dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Teacher Centered Learning*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian dilakukan dari bulan April hingga Juni 2025 di SMK Negeri 13 Medan. Berikut data penelitian yang didapatkan. untuk lebih memperjelas digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Pada Kedua
Kelompok Sebelum Dan Sesudah Perlakuan.

Kelas	Tes	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Standar Deviasi	Varians
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	52,50	75	40	10,02	100,38
Eksperimen	<i>Post-test</i>	85,74	100	75	7,70	59,29
Kontrol	<i>Pre-test</i>	52,94	75	35	9,46	89,57
Kontrol	<i>Post-test</i>	62,35	85	45	10,39	107,93

Sumber : Data Penelitian 2025

Penelitian ini melibatkan 68 siswa kelas X AKL SMK Negeri 13 Medan yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan aplikasi *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode *Teacher Centered Learning*. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata nilai awal kedua kelompok hampir sama, yaitu 52,50 untuk kelas eksperimen dan 52,94 untuk kelas kontrol. Setelah perlakuan selama tiga minggu, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 85,74, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 62,35. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot* memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Table 2
 Hasil Uji Hipotesis

Data	Persamaan	Uji Levene's			Uji T	
		F	sig	T	df	Sig 2 tailed
Post Test	Diasumsikan	2,902	0,093	-10,543	66	0,000
	Tidak Diasumsikan			-10,543	60,852	0,000

Sumber : Data Penelitian 2025

Analisis statistik menunjukkan data berdistribusi normal dan varians antar kelompok homogen. Uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Uji *Paired Sample T-Test* juga mengonfirmasi peningkatan signifikan pada nilai *pre-test* dan *post-test* di kedua kelompok, dengan peningkatan lebih besar pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *Flipped Classroom* yang didukung aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa yang mempelajari materi secara mandiri sebelum pertemuan kelas menjadi lebih aktif dalam diskusi dan kuis interaktif, sementara *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga memperdalam pemahaman materi. Sebaliknya, metode *Teacher Centered Learning* cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi.

Begitu pula dengan penggunaan *Kahoot*, meskipun banyak manfaatnya, beberapa studi menyebutkan bahwa media ini dapat menimbulkan tekanan kompetitif yang berlebihan dan kecenderungan siswa untuk fokus pada skor kuis semata, bukan pada pemahaman materi secara mendalam (Kurnia Martikasari, 2021). Selain itu, ketergantungan pada teknologi dan jaringan internet yang tidak selalu stabil dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis aplikasi ini (Kurnia Martikasari, 2021).

Hasil menunjukkan bahwa nilai peserta didik tergolong cukup tinggi. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran berlangsung secara maksimal serta didukung oleh komitmen tinggi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, meskipun dalam pelaksanaannya sempat terkendala oleh gangguan jaringan internet. Temuan ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian oleh (Siva et al., 2024) menyatakan bahwa model *Flipped classroom* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa geografi, baik pada siswa dengan kemandirian belajar tinggi maupun rendah. (Amalia, dkk, 2023) juga menemukan bahwa *flipped classroom* mampu meningkatkan hasil belajar fisika secara signifikan dengan N-Gain 0,68. Namun demikian, tidak sejalan dengan (Setren et al, 2021) yang menyatakan bahwa *blended learning* tipe *flipped classroom* menyebabkan kesenjangan pencapaian yang tinggi dan tidak berpengaruh terhadap pembelajaran di bidang ilmu ekonomi.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar yang tinggi juga didukung oleh penggunaan media pembelajaran seperti *Kahoot*. Dari sisi media pembelajaran, (Nadhira Aisyah Damayanti dan Retno Mustika Dewi, 2021) membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot* meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai dari 43,1 menjadi 88,1 dan N-Gain sebesar 0,792. Sementara itu, (Serly Wardana dan Endra Murti Sagoro, 2019) menyatakan bahwa media *Kahoot* secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, serta hasil belajar siswa akuntansi. Namun, temuan ini bertentangan dengan hasil penelitian dari (Turan & Meral, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat menimbulkan kecemasan pada peserta didik karena terlalu fokus pada perolehan poin, skor, dan kemenangan. Penelitian ini juga tidak sejalan dengan (Wang, 2015) yang menyatakan bahwa *Kahoot* memiliki dampak yang rendah dan tidak menunjukkan perbedaan signifikan dalam pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan temuan positif dan potensi kendala tersebut, hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis sebagai dasar bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif namun tetap memperhatikan kesiapan siswa dan ketersediaan fasilitas pendukung. Pendekatan *Flipped Classroom* berbantuan *Kahoot* dapat dioptimalkan dengan memberikan pendampingan lebih intensif bagi siswa yang kesulitan belajar mandiri serta memastikan infrastruktur teknologi memadai agar proses pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan media *Kahoot* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Perbankan Dasar, khususnya materi Simpanan Tabungan, dibandingkan dengan model *Teacher Centered Learning*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang mencapai 85,74, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 62,35.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan efektivitas model *Flipped Classroom* yang mendorong siswa untuk belajar mandiri di rumah dan memanfaatkan waktu di kelas untuk diskusi serta pemecahan masalah, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan siap menerima materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Kahoot* sebagai alat bantu kuis interaktif memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Karakteristik *Kahoot* yang menyenangkan, kompetitif, dan memberikan umpan balik secara langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan fokus pada materi yang diajarkan.

Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran *Flipped Classroom* dan media *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan serta melampaui standar minimum yang ditetapkan. Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan model ini pada mata pelajaran lain dan memperhatikan faktor kesiapan siswa serta dukungan teknologi agar hasil pembelajaran lebih optimal. Penulis

juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini, khususnya guru dan siswa SMK Negeri 13 Medan.

REFERENCES :

- Agraini, D, Wulandari, S & Putri, R. (2024), Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SMK, *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(1), 45–53.
- Bergmann, J & Sams, A. (2012), *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*, International Society for Technology in Education, Washington DC.
- Damayanti, NA & Dewi, RM. (2021), Pengembangan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Fraenkel, JR, Wallen, NE & Hyun, HH. (2022), *How to Design and Evaluate Research in Education*, 10th edn, McGraw-Hill Education, New York.
- Haan, MD, Mataheru, W & Laamena, CM. (2020), Perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 19 Ambon yang diajarkan dengan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining dan model pembelajaran konvensional, *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 1(1), 16–20.
- Hidayat, A, Setiawan, B & Pratama, Y. (2022), Pengembangan instrumen tes hasil belajar akuntansi berbasis HOTS, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(3), 301–310.
- Hidayat, T, Kasmianti, S & Ode Nursalam, L. (2022), Peningkatan hasil belajar geografi siswa dengan menggunakan model pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending pada materi dinamika hidrosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 8 Kendari, *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 7(3), 104–114.
- Kurnia Martikasari, D. (2021), Dampak penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran daring pada motivasi siswa, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 87–95.
- Rohmatulloh, M & Nindiasari, D. (2021), Penerapan model Flipped Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 144–153.
- Sebayang, R & Tiur, M. (2020), Pengaruh metode pembelajaran Teacher Centered Learning terhadap hasil belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 210–218.
- Setren, E, Greenberg, K, Moore, O & Yankovich, M. (2021), Effect of flipped classroom instruction: evidence from a randomized trial, *Education Finance and Policy*, 16(3), 363–387.
- Siva, M, Putri, L & Nugroho, H. (2024), Desain penelitian kuasi eksperimen dalam pendidikan, *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 7(1), 15–27.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Turan, Z & Meral, E. (2018), Game-based versus to non-game-based: The impact of

- student response systems on students' achievements, engagements and test anxieties, *Informatics in Education*, 17(1), 105–116.
- Utami, S & Hamdun, H. (2020), Pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran interaktif, *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 8(2), 99–108.
- Wang, AI. (2015), The wear out effect of a game-based student response system, *Computers & Education*, 82, 217–227.
- Wardana, S & Sagoro, EM. (2019), Pengaruh media Kahoot terhadap aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 36–46.

Copyright © 2025, Winda Sari Putri, Choms Gary Ganda Tua Sibarani, Dede Ruslan, Ulfa Nurhayani

The manuscript open access article distributed under the Creative Commons CC BY-SA 4.0, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.