LAPORAN PRAKTIK BAIK
(BEST PRACTICE)

PENERAPAN *GAME KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X TKJ 4 SMK NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG

Disusun Oleh :

ADE FERDIANSYAH, S.ST., M.Pd

NUPTK : 9042759660130193

PEMERINTAH PROVINSI BANTEN

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIT PELAKSANA TEKNIS

SMK NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG
TANGERANG 2023

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN *GAME KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X TKJ 4 SMK NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG

Disusun dan diajukan oleh :

ADE FERDIANSYAH, S.ST., M.Pd

Telah diselesaikan Laporan Praktik Baik (*Best Practice*)

Mengetahui dan Menyetujui,

Kepala SMKN 2 Kab. Tangerang	Wakasek Kurikulum SMKN 2 Kab. Tangerang
Drs. MAHPUDIN M. ARDI, M.Pd	**SUTARMAN, M.Pd**
NIP. 196304031987031011	**NIP. 197507052008011005**

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Praktik Baik (*Best Practice*) ini adalah seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Praktik Baik yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi, sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Sepatan, Februari 2023
Yang membuat pernyataan,
Guru Mata Pelajaran Matematika

ADE FERDIANSYAH, S.ST., M.Pd
NIP.

PENERAPAN *GAME KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X TKJ 4 SMK NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG

Ade Ferdiansyah
Guru di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang, Sepatan – Tangerang
adeferdiansyah07@guru.belajar.id

Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran matematika materi fungsi pada siswa SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang menggunakan media pembelajaran interaktif *game kahoot*. Jenis penulisan ini adalah penulisan praktik baik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 52 orang. Instrumen pengumpulan data dalam penulisan ini adalah kuesioner minat belajar siswa. Hasil penerapan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *game kahoot* minat belajar siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari minat belajar siswa sebelum penerapan *game kahoot* 63,72%. Sedangkan setelah penerapan *game kahoot* persentase rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 75,56%. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *game kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran matematika materi fungsi siswa kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang. Oleh karena itu, para guru sebaiknya menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakter peserta didik dan itu perlu diterapkan secara berkelanjutan untuk mengoptimalkan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan kondisi yang dapat mendorong peseta didik agar dapat mencapai kompetensi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan diterapkannya media pembelajaran yang tepat dan sesuai, peserta didik mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal.

Kata Kunci: Minat Belajar Siswa, Media Pembelajaran, Game Kahoot.

THE USE OF KAHOOT GAME AS INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS OF 10 GRADE STUDENTS TKJ 4 SMK NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG

Ade Ferdiansyah
Teacher at SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang, Sepatan – Tangerang
adeferdiansyah07@guru.belajar.id

Abstract

This study aims to improve the mathematics learning interest of function material in students of SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang using game kahoot as learning media. This type of paper is best practice. The subjects in this study were students of class X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang in the odd semester of the 2022/2023 school year, totaling 52 people. The data collection instruments in this study were the learning interest questionnaire. The result of the application show that by using the kahoot game learning media, students' interest in learning increases, this can be seen from the student learning interest before implementing the kahoot game was 63,72%. While after the implementation of the kahoot game, the percentage of class completeness increased to 75,56%. Thus, the researchers concluded that using the interactive media of kahoot game can improve the interest of learning mathematics of function material for class X TKJ 4 students of SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang. Therefore, teachers should using various kinds of models learning media according to the character of students and it needs to be applied continuously to optimize learning, the create conditions that can encourage students to achieve competence in the learning given by the teacher. The existence of the application of the right learning model, students are able to achieve abilities in the cognitive, affective, psychomotor domains and can improve interpersonal skills.
Keywords: Learning Model, Learning Interest, Game Kahoot.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah Praktik Baik sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tak lupa *shalawat* dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Laporan Praktik Baik (*Best Practice*) ini berjudul **"Penerapan *Game Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang"**.

Laporan ini dilakukan sebagai bahan kajian dalam perbaikan proses pembelajaran. Laporan makalah ini dapat tersusun dan terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Sehingga dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang Bapak Drs. Mahpudin, M.Pd
2. Wakil Kepala Sekolah bagian WMM Bapak Saefullah, M.Pd
3. Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum Bapak Sutarman, M.Pd
4. Rekan-rekan Guru di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang.
5. Orang Tua, istri dan anak-anak tercinta yang selalu berada di belakang memberikan motivasi dan dukungannya demi selesainya laporan Praktik Baik ini.
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan Praktik Baik yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari laporan ini, masih jauh dari harapan dan masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Tangerang, Februari 2023

Penulis,

(**Ade Ferdiansyah, S.ST., M.Pd**)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		Halaman
LEMBAR PENGESAHAN		i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT		ii
ABSTRAK		iii
ABSTRACT		iv
KATA PENGANTAR		v
DAFTAR ISI		vi
DAFTAR TABEL		viii
DAFTAR LAMPIRAN		ix
BAB I	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang	1
	B. Rumusan Masalah	3
	C. Tujuan Penulisan	4
	D. Manfaat Penulisan	4
BAB II	KAJIAN TEORI	
	A. Hakikat Penerapan Game Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif	5
	1. Pengertian Game Kahoot	5
	2. Pengertian Model Pembelajaran	10
	B. Kajian Minat Belajar Siswa	14
	1. Pengertian Minat	14
	2. Pengertian Minat Belajar	17
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Pelaksanaan	19
	1. Kondisi Awal Sebelum Penerapan Game Kahoot	19
	2. Kondisi Setelah Penerapan Game Kahoot.....	20
	B. Pembahasan	30
BAB IV	PENUTUP	
	A. Simpulan	35
	B. Saran	35

DAFTAR PUSTAKA 37
LAMPIRAN 38
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa sebelum Tindakan Praktik Baik……... 19

Tabel 2. Hasil kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Tindakan Praktik Baik ……..……..... 30

Tabel 3. Data Kumulatif Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Game Kahoot**……**…….. 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa ……... 39

Lampiran 2. Kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa ……. 40

Lampiran 3. Tabel Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Game Kahoot……... 42

Lampiran 4. Tabel Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Game Kahoot ……..….. 44

Lampiran 5. Program Semester Genap 2022 – 2023……...….. 46

Lampiran 6. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Kahoot …… 47

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Matematika hingga saat ini masih menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Selain materinya kompleks juga banyak mengandung konsep abstrak. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar selain harus mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai hal di sekitarnya. juga harus bisa menyampaikan materi tersebut dengan menarik dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan minat siswa untuk belajar Matematika lebih dalam lagi.

Salah satu hambatan guru dalam proses belajar mengajar Matematika adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap materi-materi pada pelajaran Matematika. Hal tersebut bisa disebabkan karena kemasan yang disampaikan kepada peserta didik kurang menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa terjadi karena pembelajaran dianggap membosankan karena tidak ada metode dan media yang tepat untuk mengakomodir kebutuhan mereka sebagai peserta didik.

Dengan fenomena yang terjadi tersebut di atas, penulis mengevaluasi kekurangan apa saja yang bisa diperbaiki dalam pembelajaran. Akhirnya setelah mengidentifikasi karakteristik dan latar belakang peserta didik di kelas X TKJ 4, penulis mencoba menerapkan game kahoot sebagai media pembelajaran interaktif pada pelajaran Matematika. Dengan penerapan media tersebut diharapkan akan

meningkatkan minat siswa kelas X TKJ 4 dalam pembelajaran Matematika.

Pada pembelajaran matematika di kelas X semester genap terdapat 2 bab, salah satunya yaitu bab tentang fungsi. Dari bab tentang fungsi ini memiliki 3 kompetensi dasar dan dilaksanakan dalam 10 kali pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, angket dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap 52 siswa sebagai sample dari kelas X TKJ 4 diperoleh kesimpulan bahwa minat belajar matematika siswa rendah pada pembelajaran matematika pada Kompetensi Dasar "Menerapkan konsep fungsi linear".

Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengenang, dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktifitas atau kegiatan untuk mengetahui disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Sementara minat belajar adalah suatu keadaan atau kecenderungan dalam belajar di suatu lingkungan. Inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan minat belajar, peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan insiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran yang interaktif salah satunya dengan menggunakan aplikasi *game kahoot*. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi Pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Kahoot adalah salah satu perangkat lunak

pintar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran hanya melalui handphone. Aplikasi smartphone tersebut bisa menjadikan para siswa semakin bersemangat belajar dan dilakukan dimana saja serta kapanpun**.**

Konstribusi pembelajaran interaktif melalui aplikasi *game Kahoot* terhadap peningkatan minat belajar Matematika adalah ketika para siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan menikmati proses tersebut. Dengan pembelajaran yang dikemas secara interaktif tersebut akan memungkinkan para siswa menikmati proses pembelajaran tersebut sehingga dengan demikian minat belajar siswa akan meningkat.

Beradasarkan latar belakang di atas, penerapan game kahoot sebagai media pembelajaran interaktif ditengarai dapat meningkatkan minat belajar Matematika khususnya pada Kompetensi Dasar: Menerapkan konsep fungsi linear. Untuk itulah perlu dilaksanakan penerapan dengan judul "Penerapan *Game Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang akan menjadi fokus perbaikan pembelajaran adalah apakah penerapan *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2022/2023 semester genap ?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka laporan penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas X TKJ 4 di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2022/2023 semester genap.

D. Manfaat Penulisan

1. Manfaat bagi siswa, meningkatnya minat belajar Matematika pada siswa.
2. Manfaat bagi guru, Hasil penulisan ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru, dalam memperoleh pengalaman baru untuk menerapkan *game kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Matematika.
3. Manfaat bagi sekolah, Hasil penulisan ini dapat memberikan konstribusi bagi sekolah, khususnya kepala sekolah yang dapat ditindak lanjuti dan diinformasikan kepada staf edukatif untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga mutu sekolah meningkat..

BAB II
KAJIAN TEORI

A. HAKIKAT PENERAPAN *GAME KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

1. Pengertian *Game Kahoot*

Kahoot adalah salah satu perangkat lunak pintar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran hanya melalui handphone. Aplikasi smartphone tersebut bisa menjadikan para siswa semakin bersemangat belajar dan dilakukan dimana saja serta kapanpun.

Perkembangan teknologi kini semakin pesat. Apalagi sekarang sudah banyak sekali keluaran HP dan PC terbaru dengan berbagai fitur canggihnya. Oleh sebab itu agar para siswa tidak bermain game saja, maka aplikasi kahoot ini mampu mengimbangkan bertambahnya pengetahuan di dalam diri mereka.

Sebagai aplikasi smartphone berbasis pembelajaran tentu saja banyak manfaat yang akan di dapat ketika menggunakannya. Sebab perkembangan teknologi akan lebih memudahkan bertambahnya wawasan pengetahuan. Berikut ini beberapa kelebihan dari aplikasi kuis *Kahoot*:

1. Pembelajaran lebih menyenangkan.

Kebanyakan siswa akan merasakan kebosanan di dalam dirinya ketika mendapatkan pembelajaran yang monoto. Maksudnya kegiatan belajar mereka di kelas hanya mendengarkan ceramah guru saja tanpa adanya aksi atau hal unik lainnya. Jadi disini pendidik dituntut untuk mengatasinya. Oleh sebab itulah, pendidik bisa menggunakan perangkat lunak Kahoot

sebagai media dalam pembelajarannya. Di dalam website pintar tersebut terdapat berbagai permainan, semisalnya terdapat kuis dengan pilihan jawabannya. Namun lebih serunya lagi adanya durasi waktu untuk menjawab.

2. Siswa lebih paham teknologi.

Perkembangan teknologi semakin canggih setiap harinya. Para produsen saling berlomba-lombah menciptakan software terbaik. Salah satunya adalah penerapan perangkat lunak bernama Kahoot. Hal ini dimaksudkan agar para siswa dapat membiasakan diri menggunakan HP / PC untuk belajar. Selain itu, para siswa akan lebih mudah memahami akan kecanggihan teknologi canggih masa kini. Mereka perlahan menjadi tahu fungsi penggunaan smartphone maupun PC sebagai sarana belajar di luar jam sekolah. Dengan demikian mereka mendapatkan banyak wawasan pengetahuan ilmu.

3. Kemampuan motorik anak meningkat

Penggunaan sebuah perangkat lunak bernama *Kahoot* ini memang sangat berdampak positif di dalam perkembangan diri siswa. Sebab motorik mereka bergerak dengan begitu cepat. Seperti berpikir mencari jawaban, membaca soal, menggerakkan kursor atau panah ke yang diinginkan. Hal tersebut perlahan akan melatih perkembangan motorik di dalam diri siswa. Jadi mereka akan terbiasa ketika mendapatkan sebuah soal atau kuis dan secara spontan menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Dengan demikian guru lebih sebagai pendamping, lalu peserta didiknya aktif beraksinya.

Menurut Susilo (2007:174) dalam Imam Mawardi (2009:1), “Implementasi (penerapan) merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap”.

Dari pendapat para ahli mengenai penerapan (implementasi) di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan (implementasi) merupakan aktivitas untuk menjalankan suatu program berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

Kecanggihan teknologi memang memberikan dampak positif bagi perkembangan wawasan ilmu pengetahuan. Namun perlu diketahui juga bahwa aplikasi bernama *Kahoot* ini masih mempunyai hambatan di dunia pendidikan Indonesia. Berikut beberapa kekurangannya:

1. Sebagian guru kurang *update*.

Kendala jika ingin menerapkan kecanggihan teknologi adalah dari pendidiknya sendiri. Terkadang sebagian guru kurang memahami *update*an perkembangan aplikasi di smartphone maupun komputer. Hal semacam ini dapat menghambat penerapan pembelajaran dengan basis internet. Selain itu di berbagai pelosok desa-desa terpencil jugalah yang menjadikan para guru kurang mengetahui perkembangan teknologi terbaru. Alhasil lebih condong menggunakan metode pembelajaran lama, yaitu berceramah dan para murid hanya mendengarkan isi materi tanpa aksi.

2. Fasilitas sekolah kurang mendukung.

Salah satu faktor yang menjadi penghambat tidak maksimalnya penggunaan Kahoot adalah fasilitas sekolah kurang mendukung. Hal ini sangat berpengaruh besar ketika ingin menerapkan sistem pembelajaran berbasis internet. Sebab pastinya membutuhkan jaringan online saat proses belajar. Fasilitas sekolahlah yang mendukung akan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Ketika hal tersebut tida ada, maka akan sangat sulit sekali belajar dengan sistem online di terima oleh para siswa. Oleh karena itu pembangunan akan infrastruktur perlahan harus diperbaharui.

3. Sebagian guru masih butuh waktu menggunakannya.

Memang pelatihan akan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran haruslah dilakukan. Sebab kalau tidak, maka para guru bisa kuwalahan karena masih asing dengan hal baru tersebut. Sebagian dari pendidik terhalang atau terbentur oleh banyaknya aktivitas kesehariannya. Oleh sebab itulah harus adanya pelatihan bagaimana melakukan penyusunan materi di dalam Kahoot tersebut. Jika tidak begitu, maka sampai kapanpun guru menjadi sulit memahami dan malah pembelajaran menjadi terhambat, hanya mengurusi teknologi tersebut secara otodidak.

4. Jam belajar sangat terbatas

Indonesia sendiri dalam sistem pendidikannya sering mengganti kurikulum. Selain itu para siswa harus mendapatkan serta mempelajari beberapa materi pembelajaran setiap harinya. Begitupun waktu belajarnya maksimal sampai jam 2 siang. Itupun bagi yang menerapkan *full day school*. Hal semacam inilah yang menjadikan pembelajaran dengan

menggunakan media internet bernama kahoot terhambat. Sebab dengan waktu terbatas dan kurangnya pemahaman akan teknologi canggih ini tersebut akan sangat sulit menerapkan sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa

5. Terkadang siswa ingin membuka yang lainnya

Salah satu kekurangan menggunakan jaringan internet sebagai media pembelajaran adalah dapat menjadikan anak-anak terkecoh perhatiannya. Maksudnya, terkadang mereka ingin membuka aplikasi atau halaman lainnya. Disitulah letak dari kelemahan belajar dengan sistem online. Mungkin sebagian siswa lebih suka membuka website youtube, facebook atau malah bermain game online. Oleh sebab itulah sang guru harus bertindak secara bijak dan cerdas mengantisipasi kendala tersebut. Sehingga pembelajaran berbasis internet ini bisa secara maksimal berjalan sempurna.

Berikut ini tata cara membuat kuis pada aplikasi Kahoot:

1. Langkah pertama buku dulu browser
2. Kemudian ketik www.getkahoot.com di tab pencarian
3. Lalu masukkan identitas pribadi anda
4. Setelah itu klik pada menu NEW K!
5. Tulislah judul kuis sesuai dengan materi
6. Ketik soal atau pertanyaan-pertanyaan beserta jawabannya.
7. Bisa menyisipkan gambar, audio dan video untuk menarik minat siswa.
8. Setelah seleai, simpan kuis tersebut dengan klik SAVE.
9. Untuk memainkan kuis, klik PLAY dan kode kuis akan muncul

10. Siswa bisa memasukan kode kuis, atau bisa juga scan barcode.

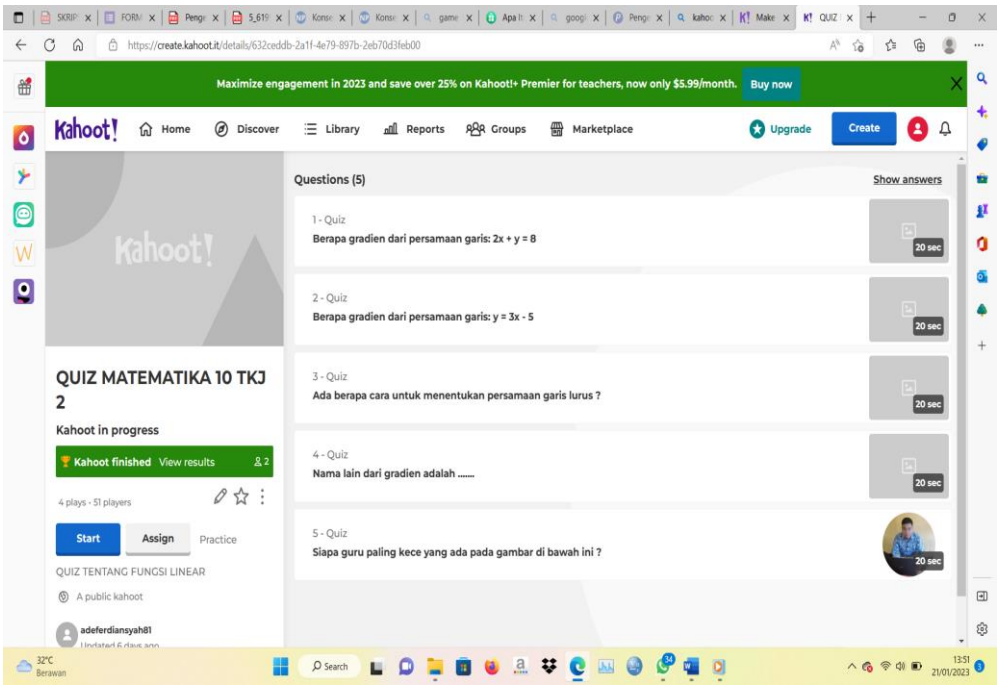
11. Jika semua siswa sudah bergabung, maka klik START

12. Setelah itu kuis akan keluar otomatis dimana siswa bisa membaca pertanyaan-pertanyaan kuis dan bisa menjawabnya di hape masing-masing dengan cara klik pilihan yang benar saja.

13. Setekah selesai menjawab pertanyaan, kita bisa melihat siapa yang berhasil mencapai podium tertinggi.

Berikut ini salah satu tampilan kuis pada aplikasi *kahoot.*

Gambar 1. Tampilan Kuis Aplikasi *Kahoot*.



2. Pengertian Media Pembelajaran

Kajian teori media pembelajaran, pemahaman, dasar, manfaat, jenis, dan cara memilih media menjadi suatu topik yang menarik untuk di bahas karena tidak semua orang memiliki persepsi sama tentang hal ini. Seperti misalnya menurut Heinich, and friends (1982) dalam Arsyad

(2013: 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan pedoman bagi tenaga pendidik dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga media pembelajaran bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, sehingga dari pengertian tersebut media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Piaget dalam Slameto (2010:13) mengatakan bahwa ada tiga tahap perkembangan mental anak, yaitu:

1. berpikir secara intuitif + 4 tahun,
2. beroperasi secara konkrit + 7 tahun,
3. beroperasi secara mandiri resmi + 11 tahun.

Proses belajar di lingkungan belajar siswa harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap perkembangan mental operasional konkret. Karena itu dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru harus menyediakan kondisi belajar

nyata. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang abstrak dapat diubah menjadi pesan yang jelas. Misalnya, guru menyampaikan pesan tentang teknik membaca *scanning*, ketika guru hanya menjelaskan maka siswa akan kesulitan memahami teknik membaca scan. Tetapi ketika guru menggunakan majalah, buku atau koran sebagai media dan menunjukkan secara langsung bagaimana teknik membaca dan memindai, kemudian siswa dengan mudah menerima pesan yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran juga disampaikan dalam Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946. Kerucut ini merupakan elaborasi rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman yang dikeluarkan oleh Burner. Dalam kerucut dijelaskan bahwa pengalaman secara langsung (konkret) memberikan hasil belajar yang setinggi-tingginya. Lanjut dengan peniruan, dramatisasi, karyawisata, televisi, pameran gambar langsung, gambar diam, simbol visual dan simbol kata (abstrak) yang memberikan porsi paling sedikit. Meski begitu urutan ini tidak berarti proses pembelajaran dan interaksi belajar-mengajar harus selalu menjadi pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan Anda.

Disampaikan oleh Daryanto (2013:5) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Dalam proses pembelajaran ada pesan yang

ingin kamu sampaikan dan disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh penerima, tetapi juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk dipahami. Saat pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh penerima, media menjadi solusi yang dapat menyampaikan pesan. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pengajaran adalah tentang taraf berfikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menambahkan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap manusia berfikir mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Karena perannya yang penting dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi belajar, oleh karenanya penting pula untuk selektif dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Adapun beberapa kriteria tersebut seperti poin-poin berikut ini:

1. Sesuai dengan materi pelajaran
2. Praktis dan luwes
3. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
4. Karakteristik siswa
5. Kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan

6. Fasilitas pendukung
7. Biaya

Selain itu media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media yang sesuai dengan teori-teori belajar. Prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah:

1. memotivasi siswa dalam belajar
2. memahami perbedaan individu
3. sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. isi yang terorganisasi
5. ketersediaan siswa dalam belajar
6. menumbuhkan emosi siswa
7. menumbuhkan partisipasi siswa
8. memberikan umpan balik

Dari pembahasan di atas, kita bisa mengetahui betapa pentingnya kehadiran media pembelajaran dalam membantu mempermudah penyampaian materi belajar kepada siswa. Sayangnya masih banyak pihak sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mereka.

B. HAKIKAT MINAT BELAJAR SISWA

1. Pengertian Minat

Individu memiliki kecendrungan mendasar untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada di lingkungan. Minat muncul ketika seseorang

tertarik pada sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari bermakna bagi dirinya.

Secara Bahasa, minat adalah perasaan bahwa aktivitas, pelajaran, objek berharga atau bermakna bagi individu. Menurut istilah, peneliti menyajikan beberapa pendapat ahli psikologi tentang pengertian minat diatas.

Secara Umum minat ialah suatu kecendrungan yang menyebabkan seseorang berusaha mencari atau mencoba kegiatan di bidang tertentu. Kemudian minat ditafsirkan dengan sikap positif anak pada aspek lingkungan. Ada pula yang menafsirkan minat yaitu kecendungan permanen untuk memperhatikan serta menikmati kegiatan disertai rasa menguasai individu dengan mendalam untuk tekun melakukan aktivitas.

Menurut Purwanto (2017 : 21) mengatakan bahwa minat ialah kecenderungan hati yang luas bersifat relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar pengaruhnya 22 terhadap kegiatan seseorang karena ia dapat melakukan apa yang disukainya dan tanpa minat seseorang tidak akan melakukannya.

Minat merupakan deskripsi tentang karakter sera rasa ingin memiliki kecendrungan kemudian minat pula diartikan moment dari kecendurngan secara intensif diarahkan pada tujuan maupun objek yang penting, objek yang menarik perhatian akan membentuk minat dengan dorangan serta kecendrungan untuk memperoleh, mengetahui, maupun mengeksplorasi serta mencapainya.

Maka dari beberapa teori diatas, peneliti mencoba menggunakan pernyataan Alisuf Sabri karena dia mengatakan bahwa minat ada akibat dari kecendurungan yang terus menerus dan mengingat sesuatu. Minat juga terkait dengan perasaan bahagia. Karena itu, apabila seseorang memiliki perasaan bahagia tentang sesuatu maka akan memiliki minat untuk memdapatkan dengan usahanya sehingga kemauanya dapat dicapai.

Keberhasilan belajar tidak lepas dari minat. Memiliki minat membuat konsentrasi lebih mudah dilakukan sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Minat tinggi dalam belajar memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar tinggi bisa dilihat dari usaha pada saat kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat dalam belajarnya memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Memiliki kecenderungan untuk memperhatikan serta mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Memiliki rasa cinta serta bahagia pada seuatu yang dimiliki.
3. Mendapatkan rasa kebanggaan serta kepuasan pada sesuatu yang menarik minat anda. Memiliki rasa keterikatan terhadap kegiatan yang menarik minat anda.
4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lain.
5. Diwujudkan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Minat tidak hadir dengan sendirinya, biasanya minat ditimbulkan oleh suatu gejala yang berasal dari luar dan dalam dirinya. Minat biasanya terjadi karena rangsangan sehingga rangsangan itu menjadi stimulus

terhadap individu. Berikut ini beberapa faktor yang menimbulkan minat seseorang:

1. Faktor internal; yang meliputi sikap, motif, permainan, pengalaman, tanggapan dan persepsi.
2. Faktor eksternal; yang meliputi dorongan dari diri individu, motof social dan factor emosional.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa factor yang mempengaruhi minat seseorang dalam melakukan kegiatannya berasal dari lingkungan maupun dari dalam diri seseorang. Fakto-faktor tersebut diantaranya faktor sosial, motivasi dan emosional.

2. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar ialah dorongan batin yang timbul dari siswa untuk meningkatkan kebiasaanb belajar. Minat belajar muncul saat siswa mempunyai kemauan meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar. Minat belajar juga bisa dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa..

Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi cenderung tekun, semangat dalam belajar, ulet, pantang menyerah serta senang menghadapi rintangan. Mereka memandang hambatan belajar sebagai tantangan. Siswa dengan tingkat minat belajar rendah, umumnya malas belajar, cenderung menghindar dari tugas serta pekerjaan yang terkait matematika.

Elizabeth B. Hurlock dalam Ressa Arsita Sari mengatakan bahwa minat ialah hasil dari pengalaman atau proses belajar. Ia mengemukakan bahwa minat memiliki dua aspek yaitu:

1. Aspek kognitif Aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang dalam bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang dipelajari dari lingkungan.
2. Aspek afektif Aspek afektif merupakan konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menumbuhkan minat. Aspek ini mempunyai peranan yang besar dalam memotivasikan tindakan seseorang.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan

1. Kondisi Awal Sebelum Penerapan *Game Kahoot.*

Jumlah siswa kelas X TKJ 4 yang terlibat dalam pembelajaran ini adalah 52 siswa dari total 54 siswa, yang terdiri dari 34 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan penulis terhadap seluruh siswa kelas X TKJ 4 pada awal semester genap tahun pelajaran 2022/2023, masih banyak siswa yang memiliki minat belajar Matematika rendah dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari hasil rekapitulasi kuesioner pendapat siswa tentang pembelajaran matematika (terlampir) sebelum penerapan *praktik baik*, diperoleh data bahwa persentase minat belajar Matematika siswa dalam pembelajaran tergolong rendah. Hal tersebut secara keseluruhan dapat dikemukakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Minat Belajar Matematika Sebelum Penerapan Praktik Baik.

No.	Skala	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	0 – 24	Sangat Rendah (SR)	0	0%
2.	25 - 48	Rendah (R)	15	29%
3.	49 – 72	Cukup (C)	33	63%
4.	73 - 96	Tinggi (T)	4	8%

Siswa dengan kategori minat belajar rendah sebanyak 15 siswa atau 29%, kategori cukup sebanyak 33 siswa atau 63%, dan kategori tinggi hanya sebanyak 4 siswa atau 8%

2. Kondisi Setelah Penerapan *Game Kahoot*

Penerapan *game Kahoot* sebagai media interaktif ini dilaksanakan pada tanggal 19, 25, 26, 30 Januari 2023 dan tanggal 1, 6 Februari 2023 dengan Kompetensi Dasar : "Memahami konsep fungsi linear" dan "Memahami konsep fungsi kuadrat". Adapun tahapan pada tiap pertemuan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Penerapan

Pada tahapan ini dilakukan observasi pembelajaran matematika terhadap siswa kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang sebanyak 54 siswa tepatnya pada Kompetensi Dasar: "Memahami konsep Fungsi Linear" pada pokok bahasan menggambar grafik fungsi linear. Hasil observasi terhadap siswa kelas X TKJ 4 diperoleh data bahwa terdapat siswa dengan kategori minat belajar rendah sebanyak 15 siswa, kategori cukup sebanyak 33 siswa dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa.

b. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Pertama

Pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Januari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah "Menentukan persamaan garis lurus". Sebelum pelajaran dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui

sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang persamaan garis lurus disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang bagaimana menentukan persamaan garis lurus. Setelah pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi game Kahoot dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut. Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*.

c. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Kedua

Pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Januari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah “Kedudukan Dua Garis”. Sebelum pelajaran dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang kedudukan dua garis disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang kedudukan dua garis. Setelah pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi *game Kahoot* dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut.

Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*.

d. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Ketiga

Pertemuan ke-3 ini dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah “Menggambar Grafik Fungsi Kuadrat”. Sebelum pelajaran dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang bagaimana cara menggambar grafik fungsi kuadrat disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang bagaimana menggambar grafik fungsi kuadrat. Setelah

pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi game Kahoot dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut. Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*

e. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Keempat

Pertemuan ke-4 ini dilaksanakan pada hari Senin, 30 Januari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah lanjutan “Menggambar Grafik Fungsi Kuadrat”. Sebelum pelajaran dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai

oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang bagaimana cara menentukan persamaan fungsi kuadrat jika diketahui titik-titik potongnya disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang bagaimana menentukan persamaan fungsi kuadrat. Setelah pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi game Kahoot dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut. Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*

f. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Kelima

Pertemuan ke-5 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Februari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah “Fungsi Komposisi”. Sebelum pelajaran

dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang fungsi komposisi disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang fungsi komposisi. Setelah pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi *game Kahoot* dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut. Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*

g. Pelaksanaan Penerapan Pertemuan Keenam

Pertemuan ke-6 ini dilaksanakan pada hari Senin, 6 Februari 2023. Materi pada pertemuan ini adalah lanjutan "Fungsi Komposisi". Sebelum pelajaran dimulai semua media pembelajaran yang akan digunakan telah disiapkan terlebih dahulu oleh guru. Pembelajaran ini dimulai dengan menumbuhkan minat belajar siswa dengan memberikan pembekalan motivasi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui sebuah tayangan video motivasi yang dilampirkan dari media *powerpoint* sebelum pembelajaran materi dimulai kemudian dilanjutkan dengan refleksi materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi yang akan disampaikan nanti, kemudian memasuki kegiatan inti guru memberikan sebuah materi tentang fungsi komposisi disertai pemahaman konsep dan contoh soal pada *slide powerpoint*. Setelah itu guru memberikan tugas kepada smasing-masing kelompok siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah studi kasus tentang fungsi komposisi. Setelah pengamatan selesai perwakilan kelompok mengkomunikasikan jawaban hasil dari pemecahan masalahnya di depan kelas.

Selama siswa aktif mengikuti pembelajaran, guru melaksanakan penilaian proses. Setelah itu, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi dan merefleksi berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan quiz melalui aplikasi *game Kahoot* dan siswa dapat berpartisipasi untuk mengikuti quiz tersebut. Siswa yang mencapai podium tertinggi pada *game Kahoot* tersebut mendapat apresiasi. Pada akhir pembelajaran penulis membagikan kuesioner berupa lembar *checklist* minat belajar kepada siswa untuk diisi.

Selama proses pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot*, terbukti bentuk usaha guru dengan memberikan motivasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai menumbuhkan minat belajar siswa, siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti sudah mencerminkan pembelajaran dengan penerapan *game Kahoot.*

h. Hasil Pengamatan Penerapan *Game Kahoot*

Selama pelaksanaan penerapan ke-1, ke-2, ke-3, ke-4, ke-5 dan ke-6, pengamatan pada siswa dilakukan dengan menggunakan format pengamatan atau lembar kuesioner siswa yang sebelumnya telah disiapkan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana “Game Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif” dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa. Dari hasil pengamatan yang dilakukan tersebut, pada awal pembelajaran Sebagian besar siswa sudah terlihat aktif dan senang mengikuti pembelajaran matematika karena guru mengajak siswa memberikan pembekalan motivasi dan minat yang berkaitan dengan materi pelajaran melalui tayangan video ditambah dengan menerapkan

game Kahoot di akhir pembelajaran. Pada saat kegiatan inti berlangsung siswa juga terlihat antusias untuk mempresentasikan hasil pengamatannya terhadap studi kasus yang diberikan. Akan tetapi ada sebagian kecil siswa yang masih tidak mempedulikan dan hanya bermain-main dengan media yang disediakan oleh guru. Barulah setelah guru memberikan *game kahoot* sebagai quiz hampir semua siswa terlibat dan berpartisipasi mengikutinya. Hanya beberapa orang saja yang tidak ikut karena masalah sinyal dan perangkat, selebihnya mereka sangat antusias mengikuti quiz yang dikemas dalam bentuk *game* tersebut. Setelah lima kali pertemuan menggunakan media games kahoot, di akhir pembelajaran guru memberikan daftar kuesioner dalam bentuk lembar *checklist* kepada peserta didik untuk mengukur seberapa besar minat mereka terhadap pembelajaran matematika setelah enam kali pertemuan menggunakan media game tersebut.

Analisis hasil kuesioner minat belajar matematika siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan, diperoleh data bahwa minat belajar matematika siswa sebelum diberikan penerapan *game kahoot* pada pembelajaran matematika rendah. Namun setelah diadakan penerapan *game kahoot* tersebut pada pembelajaran matematika, minat belajar matematika siswa meningkat secara signifikan. Rekapitulasi hasil kuesioner setelah penerapan game kahoot, diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Table 2. Hasil Kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Penerapan Kahoot

No.	Skala	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	0 – 24	Sangat Rendah (SR)	0	0%
2.	25 - 48	Rendah (R)	0	0%
3.	49 – 72	Cukup (C)	23	44%
4.	73 – 96	Tinggi (T)	29	56%

i. Refleksi

Berdasarkan Tindakan penerapan *game kahoot*, telah ada peningkatan rata-rata minat belajar matematika siswa yakni dari 63,72% menjadi 75,56% (sudah mengalami kenaikan sebesar 11,84%).

Selama proses pembelajaran setelah penerapan *game kahoot*, dapat direfleksikan:

1. Sebagian besar siswa telah memiliki minat belajar matematika yang tinggi
2. Sebagian besar siswa telah aktif dalam kegiatan individu maupun kelompok.
3. Penerapan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *game kahoot* dalam pembelajaran matematika telah terlaksana dengan baik

B. Pembahasan

Hasil Penerapan Sesuai dengan rumusan masalah dan rumusan tujuan yaitu untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa perlu diterapkan media pembelajaran yang interaktif yaitu dalam hal ini dalam

bentuk aplikasi *game kahoot* yang diharapkan dapat membawa perubahan pada proses pembelajaran matematika di SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kuesioner minat belajar siswa dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 4. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Siswa lebih tertarik (memberikan respon posititif) terhadap apersepsi yang diberikan oleh guru
2. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika
3. Siswa lebih berani bertanya pada guru
4. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan benar
5. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru dengan baik.
6. Siswa memanipulasi media yang diberikan oleh guru dengan baik
7. Kemampuan siswa mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru meningkat.
8. Siswa dibuat penasaran dan sangat antusias menunggu quiz pada pertemuan berikutnya.

Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam hal minat belajar selama pelaksanaan penelitian *best practice* ini dapat dilihat dalam tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Data Kumulatif Minat Belajar Matematika Siswa

Sebelum dan Setelah Penerapan Game Kahoot

No	Nama Siswa	Sebelum Penerapan	Setelah Penerapan	KET
1	Adelia Safitri	60	62	Naik
2	Adi Hadi Wicaksono	40	65	Naik
3	Aditya Rizky Pratama	66	70	Naik
4	Ahmad Awaludin	68	74	Naik
5	Ahmad Revaldo	60	61	Naik
6	Alek Novansya	68	68	Tetap
7	Alya Nurul Syari'ah			
8	Andika Syafulloh Yusuf	72	78	Naik
9	Arjuna Islami Putra	70	70	Tetap
10	Bayu Ferdiyan	72	73	Naik
11	Bunga Diannita	70	70	Tetap
12	Dadan Darma Wiguna	40	74	Naik
13	Dafina Lyudia Uzla	38	76	Naik
14	David Vera Zuhdi	40	79	Naik
15	Deby Adhira Purnama	70	73	Naik
16	Dwi Rizka Darmawan	64	64	Tetap
17	Dzul Fauzi	36	68	Naik
18	Fadil Zikri Adzani	70	74	Naik
19	Fatimah Khoirun Nisa Hasibuan	44	75	Naik
20	Fauzan Dwi Laksono	48	73	Naik
21	Febrian Hellan	70	78	Naik
22	Firshandy Dwi Cahyo	46	76	Naik
23	Idzhar Maulana Sobari	48	68	Naik
24	Intan Juliyanti	72	81	Naik
25	Jefrialfahri	40	65	Naik
26	Keysha Nabilla Adira	60	66	Naik
27	Luthfiyah Hasna Iftikhar	74	77	Naik
28	M. Giyan Pangestu	68	68	Tetap
29	Mas Aby Ayyasy Altof	42	66	Naik
30	Muhamad Bayu Samudra	70	70	Tetap
31	Muhamad Erlan	72	72	Tetap
32	Muhamad Paoji	70	83	Naik
33	Muhammad Alditiar Firmansyah	70	72	Naik

No	Nama Siswa	Sebelum Penerapan	Setelah Penerapan	KET
34	Muhammad Evan Alzaroni			
35	Muhammad Fauziansyah	68	77	Naik
36	Muhammad Luthfi	72	74	Naik
37	Muhammad Zharif Aufa	69	69	Tetap
38	Mutia Hardina Putri	60	65	Naik
39	Nadzira Mumtaz Zahari	65	65	Tetap
40	Nia Rahmawati	72	74	Naik
41	Nurhayati	70	75	Naik
42	Putra Andika Wahono	68	75	Naik
43	Raka Ahmad Syarif	68	70	Naik
44	Regha Yushan Albhana	60	77	Naik
45	Rizky Firmansyah	44	74	Naik
46	Satrio Alghozali Riyadi	85	85	Tetap
47	Siti Aas Maslamatul Udma	38	70	Naik
48	Siti Jumbrotun	42	76	Naik
49	Siti Salimil Umah	40	73	Naik
50	Supriyadi	77	79	Naik
51	Valdez Faza Lautana	70	74	Naik
52	Vika Nuraini	70	82	Naik
53	Yoga Pradita Gotama	66	70	Naik
54	Rayyya Rahma Rabany	79	79	Tetap
	Jumlah	3.181	3772	Naik
	Rata-rata	61,17	72,54	Naik
	Persentase (%)	63,72%	75,56%	

Dari tabel 3 tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar matematika siswa pada sebelum *penerapan game kahoot*, Siswa dengan kategori minat belajar rendah sebanyak 15 siswa, kategori cukup sebanyak 33 siswa, dan kategori tinggi hanya sebanyak 4 siswa. Setelah penerapan *game kahoot*, tidak terdapat siswa yang memiliki kategori minat belajar rendah. Yang ada adalah 23 siswa yang memiliki minat belajar cukup serta 29 siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

Dengan demikian dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa penerapan quiz dengan berbasis *game kahoot* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang.

BAB. IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penerapan *best practice* yang telah dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan menerapkan *game kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas X TKJ 4, dapat diketahui bahwa dengan penerapan *game kahoot* tersebut dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 10 TKJ 4 dari rata-rata minat belajar matematika siswa pada sebelum penerapan *game kahoot* yaitu 63,72% terjadi peningkatan pada setelah penerapan *game kahoot* sebesar 75,56%. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar matematika pada siswa setelah dilakukan penerapan *game kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penulisan mengenai penerapan *game kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif pada kelas X TKJ 4 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2022 / 2023, maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi peserta didik SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang pada khususnya sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penulisan tentang penerapan *best practice* dapat membantu dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

a. Untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa diharapkan menggunakan media-media yang interaktif.

b. Untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa dan keefektivan pembelajaran diharapkan menerapkan pendekatan kontekstual.

3. Bagi Siswa

a. Siswa hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar .

b. Siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya kedalam kehidupan sehari hari.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohani. 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Djam'an, Satori. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Hamalik, Oemar, Drs. 1995. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito.

Hamzah B.Uno. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bandung : Bumi Aksara.

Indradi, A. 2014. *Menghipnotis Siswa Dengan Edutainment*. Malang : Alta Pustaka.

Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Sardiman AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyanto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Surakarta : UNS Press.

Udin Syaefudin Sa'ud. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Wahjosumidjo. 1994. *Kepemimpinan dan Motivasi*. Jakarta : Balai Aksara.

Lampiran-lampiran...

Lampiran 1

Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Minat belajar Internal	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22.	15
Minat belajar Eksternal	1. Adanya penghargaan dalam belajar 2. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 3. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	9, 10, 11, 12, 13, 16, 19, 23, 24.	9

Lampiran 2

KUESIONER MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :……

Kelas :……....

Hari/Tgl :……..

A. Pengantar

Kuesioner (daftar *checklist*) ini bertujuan untuk mengetahui minat ananda dalam belajar Matematika. Ananda diharapkan mengisi lembar ini sesuai dengan kuesioner yang dibahas. Jawaban yang ananda berikan sangat rahasia, dan tidak berpengaruh terhadap nilai Matematika ananda.

B. Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda check (√) untuk setiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju

S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju.

No.	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang terhadap pelajaran matematika				
2.	Saya bersemangat mempelajari matematika				
3.	Saat mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				
4.	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika				
5.	Saya tidak peduli dengan pelajaran Matematika				
6.	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika				
7.	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika				
8.	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika				
9.	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika				
10.	Saya bertanya kepada guru jika tidak paham mengenai PR matematika				
11.	Saya cenderung pasif ketika diskusi kelompok				
12.	Saya berdiskusi dengan teman membahas PR matematika				
13.	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham				
14.	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan Matematika				
15.	Saya belajar Matematika ketika akan menghadapi ulangan				
16.	Saya mengerjakan PR matematika di dirumah setiap ada PR dari guru				
17.	Saya belajar matematika dengan giat agar mendapat nilai tinggi				
18.	Saya mendengarkan dengan sungguh-sungguh				

	penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru				
19.	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi				
20.	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika yang disampaikan guru				
21.	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru				
22.	Saya pelajari dulu materi matematika yang akan diajarkan guru				
23.	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru dirumah				
24.	Saya mengikuti pelajaran matematika di kelas dengan baik.				

Lampiran 3

Tabel Hasil Kuesinoer Minat Belajar Sebelum Penerapan Game Kahoot

NO.	NAMA SISWA	SKOR	KATEGORI
1	Adelia Safitri	60	Cukup
2	Adi Hadi Wicaksono	40	Rendah
3	Aditya Rizky Pratama	66	Cukup
4	Ahmad Awaludin	68	Cukup
5	Ahmad Revaldo	60	Cukup
6	Alek Novansya	68	Cukup
7	Alya Nurul Syari'ah		
8	Andika Syafulloh Yusuf	72	Cukup
9	Arjuna Islami Putra	70	Cukup
10	Bayu Ferdiyan	72	Cukup
11	Bunga Diannita	70	Cukup
12	Dadan Darma Wiguna	40	Rendah
13	Dafina Lyudia Uzla	38	Rendah
14	David Vera Zuhdi	40	Rendah
15	Deby Adhira Purnama	70	Cukup
16	Dwi Rizka Darmawan	64	Cukup
17	Dzul Fauzi	36	Rendah
18	Fadil Zikri Adzani	70	Cukup
19	Fatimah Khoirun Nisa Hasibuan	44	Rendah
20	Fauzan Dwi Laksono	48	Rendah
21	Febrian Hellan	70	Cukup
22	Firshandy Dwi Cahyo	46	Rendah
23	Idzhar Maulana Sobari	48	Rendah
24	Intan Juliyanti	72	Cukup
25	Jefrialfahri	40	Rendah
26	Keysha Nabilla Adira	60	Cukup
27	Luthfiyah Hasna Iftikhar	74	Tinggi
28	M. Giyan Pangestu	68	Cukup
29	Mas Aby Ayyasy Altof	42	Rendah
30	Muhamad Bayu Samudra	70	Cukup
31	Muhamad Erlan	72	Cukup
32	Muhamad Paoji	70	Cukup
33	Muhammad Alditiar Firmansyah	70	Cukup
34	Muhammad Evan Alzaroni		
35	Muhammad Fauziansyah	68	Cukup

NO.	NAMA SISWA	SKOR	KATEGORI
36	Muhammad Luthfi	72	Cukup
37	Muhammad Zharif Aufa	69	Cukup
38	Mutia Hardina Putri	60	Cukup
39	Nadzira Mumtaz Zahari	65	Cukup
40	Nia Rahmawati	72	Cukup
41	Nurhayati	70	Cukup
42	Putra Andika Wahono	68	Cukup
43	Raka Ahmad Syarif	68	Cukup
44	Regha Yushan Albhana	60	Cukup
45	Rizky Firmansyah	44	Rendah
46	Satrio Alghozali Riyadi	85	Tinggi
47	Siti Aas Maslamatul Udma	38	Rendah
48	Siti Jumbrotun	42	Rendah
49	Siti Salimil Umah	40	Rendah
50	Supriyadi	77	Tinggi
51	Valdez Faza Lautana	70	Cukup
52	Vika Nuraini	70	Cukup
53	Yoga Pradita Gotama	66	Cukup
54	Rayyya Rahma Rabany	79	Tinggi
	Jumlah	3.181	
	Rata-rata	61,17	Cukup
	Persentase (%)	63,72%	

Lampiran 4

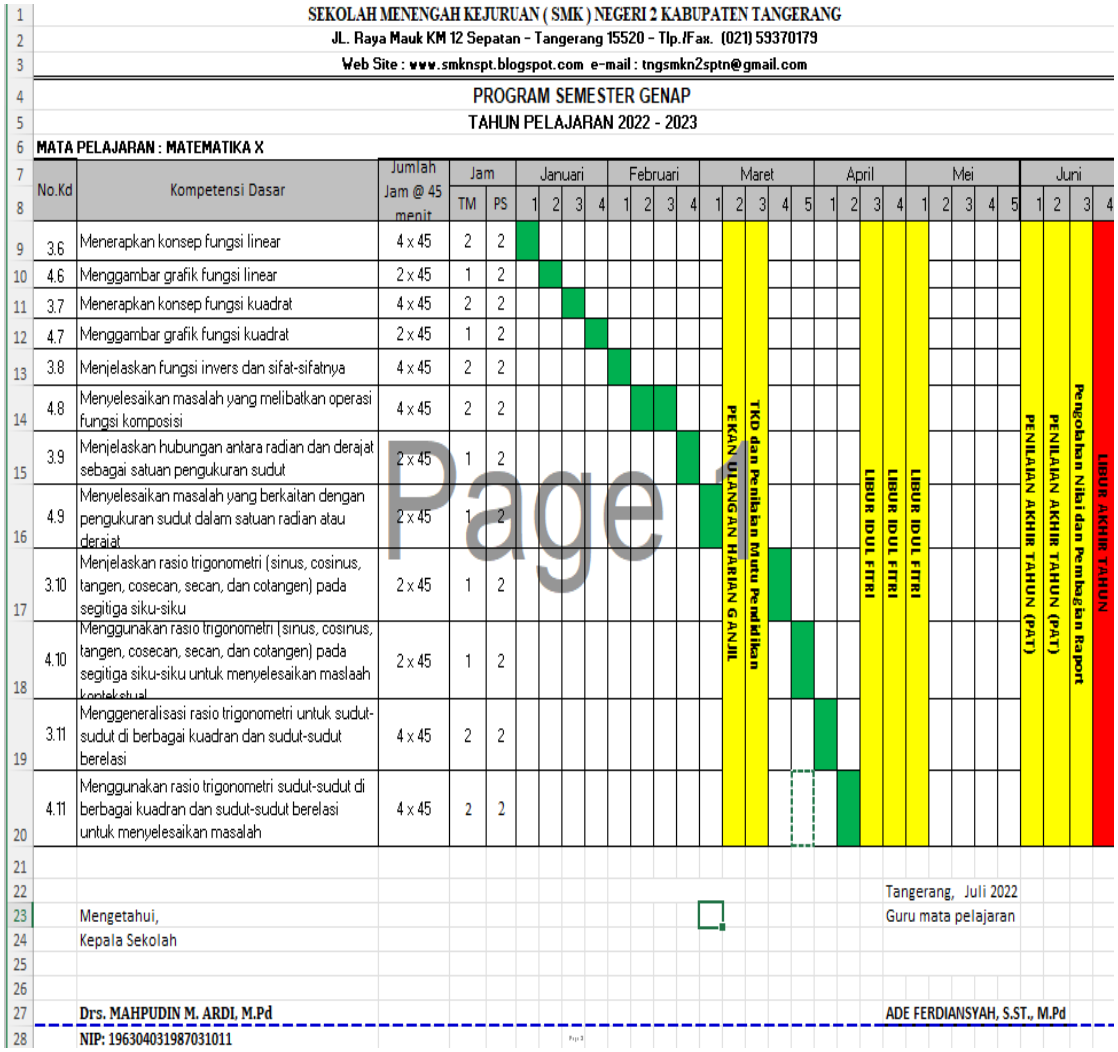
Tabel Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Game Kahoot

NO.	NAMA SISWA	SKOR	KATEGORI
1	Adelia Safitri	62	Cukup
2	Adi Hadi Wicaksono	65	Cukup
3	Aditya Rizky Pratama	70	Cukup
4	Ahmad Awaludin	74	Tinggi
5	Ahmad Revaldo	61	Cukup
6	Alek Novansya	68	Cukup
7	Alya Nurul Syari'ah		
8	Andika Syafulloh Yusuf	78	Tinggi
9	Arjuna Islami Putra	70	Cukup
10	Bayu Ferdiyan	73	Tinggi
11	Bunga Diannita	70	Cukup
12	Dadan Darma Wiguna	74	Tinggi
13	Dafina Lyudia Uzla	76	Tinggi
14	David Vera Zuhdi	79	Tinggi
15	Deby Adhira Purnama	73	Tinggi
16	Dwi Rizka Darmawan	64	Cukup
17	Dzul Fauzi	68	Cukup
18	Fadil Zikri Adzani	74	Tinggi
19	Fatimah Khoirun Nisa Hasibuan	75	Tinggi
20	Fauzan Dwi Laksono	73	Tinggi
21	Febrian Hellan	78	Tinggi
22	Firshandy Dwi Cahyo	76	Tinggi
23	Idzhar Maulana Sobari	68	Cukup
24	Intan Juliyanti	81	Tinggi
25	Jefrialfahri	65	Cukup
26	Keysha Nabilla Adira	66	Cukup
27	Luthfiyah Hasna Iftikhar	77	Tinggi
28	M. Giyan Pangestu	68	Cukup
29	Mas Aby Ayyasy Altof	66	Cukup
30	Muhamad Bayu Samudra	70	Cukup
31	Muhamad Erlan	72	Cukup
32	Muhamad Paoji	83	Tinggi
33	Muhammad Alditiar Firmansyah	72	Cukup
34	Muhammad Evan Alzaroni		

NO.	NAMA SISWA	SKOR	KATEGORI
35	Muhammad Fauziansyah	77	Tinggi
36	Muhammad Luthfi	74	Tinggi
37	Muhammad Zharif Aufa	69	Cukup
38	Mutia Hardina Putri	65	Cukup
39	Nadzira Mumtaz Zahari	65	Cukup
40	Nia Rahmawati	74	Tinggi
41	Nurhayati	75	Tinggi
42	Putra Andika Wahono	75	Tinggi
43	Raka Ahmad Syarif	70	Cukup
44	Regha Yushan Albhana	77	Tinggi
45	Rizky Firmansyah	74	Tinggi
46	Satrio Alghozali Riyadi	85	Tinggi
47	Siti Aas Maslamatul Udma	70	Cukup
48	Siti Jumbrotun	76	Tinggi
49	Siti Salimil Umah	73	Tinggi
50	Supriyadi	79	Tinggi
51	Valdez Faza Lautana	74	Tinggi
52	Vika Nuraini	82	Tinggi
53	Yoga Pradita Gotama	70	Cukup
54	Rayyya Rahma Rabany	79	Tinggi
	Jumlah	3772	
	Rata-rata	72,54	Tinggi
	Persentase (%)	75,56%	

Lampiran 5

Program Semester Genap 2022 – 2023



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 2 KABUPATEN TANGERANG

JL. Raya Mauk KM 12 Sepatan – Tangerang 15520 – Tlp./Fax. (021) 59370179

Web Site : www.smknspt.blogspot.com e-mail : tngsmkn2sptn@gmail.com

PROGRAM SEMESTER GENAP

TAHUN PELAJARAN 2022 - 2023

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA X

No.Kd	Kompetensi Dasar	Jumlah Jam @ 45 menit	Jam TM	Jam PS
3.6	Menerapkan konsep fungsi linear	4 x 45	2	2
4.6	Menggambar grafik fungsi linear	2 x 45	1	2
3.7	Menerapkan konsep fungsi kuadrat	4 x 45	2	2
4.7	Menggambar grafik fungsi kuadrat	2 x 45	1	2
3.8	Menjelaskan fungsi invers dan sifat-sifatnya	4 x 45	2	2
4.8	Menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi fungsi komposisi	4 x 45	2	2
3.9	Menjelaskan hubungan antara radian dan derajat sebagai satuan pengukuran sudut	2 x 45	1	2
4.9	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dalam satuan radian atau derajat	2 x 45	1	2
3.10	Menjelaskan rasio trigonometri (sinus, cosinus, tangen, cosecan, secan, dan cotangen) pada segitiga siku-siku	2 x 45	1	2
4.10	Menggunakan rasio trigonometri (sinus, cosinus, tangen, cosecan, secan, dan cotangen) pada segitiga siku-siku untuk menyelesaikan maslaah kontekstual	2 x 45	1	2
3.11	Menggeneralisasi rasio trigonometri untuk sudut-sudut di berbagai kuadran dan sudut-sudut berelasi	4 x 45	2	2
4.11	Menggunakan rasio trigonometri sudut-sudut di berbagai kuadran dan sudut-sudut berelasi untuk menyelesaikan masalah	4 x 45	2	2

Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4

PEKAN ULANGAN HARIAN GANJIL

TKD dan Penilaian Mutu Pendidikan

LIBUR IDUL FITRI

LIBUR IDUL FITRI

LIBUR IDUL FITRI

PENILAIAN AKHIR TAHUN (PAT)

PENILAIAN AKHIR TAHUN (PAT)

Penggolahan Nilai dan Pembagian Raport

LIBUR AKHIR TAHUN

Tangerang, Juli 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Drs. MAHPUDIN M. ARDI, M.Pd

NIP: 196304031987031011

Guru mata pelajaran

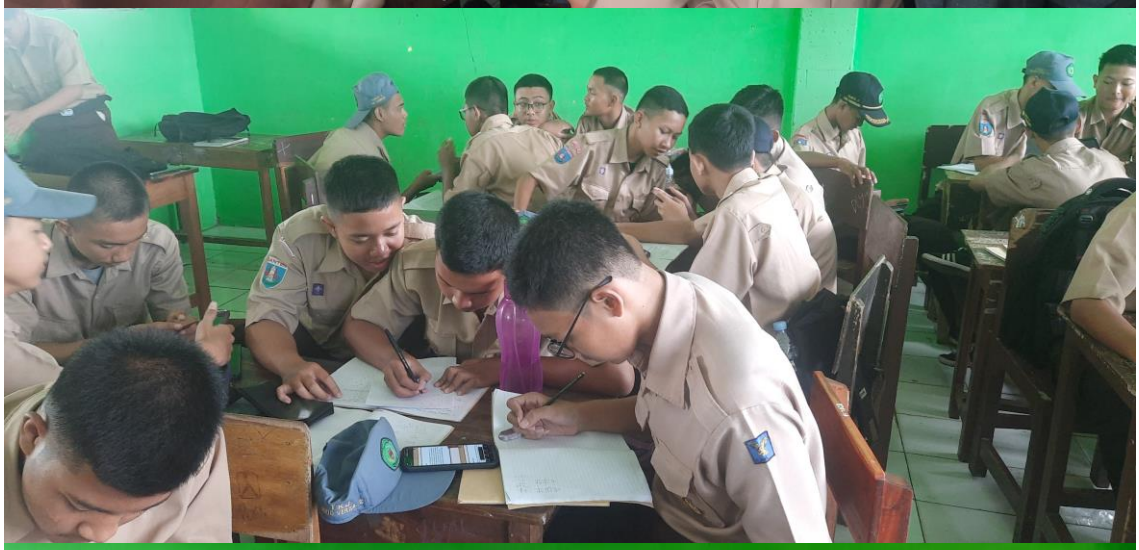
ADE FERDIANSYAH, S.ST., M.Pd

Page 1

Lampiran 6

Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Kahoot








Coba tebak
Biar apa


QUIZ MATEMATIKA 10 TKJ
Pecel sudirman
ALEK NOVANSYAH
PAK HOHOHO


QUZ 10 TKJ PART 6
ayam
Watanabe Haruto
Adolf kumis

RIWAYAT HIDUP PENULIS



ADE FERDIANSYAH lahir dari pasangan Alm. Ahmad Sanusi dan Almh. Siti Jauzah pada hari Jum'at tanggal 10 Juli 1981, di Jl. Raya Mauk Desa Buaranjati Rt. 002 Rw. 001 No. 65 Kec. Sukadiri Kab. Tangerang Prov. Banten 15530.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri Buaranjati tahun 1994, MTs Daarul Muqimien tahun 1997, dan SMU Negeri 1 Mauk tahun 2000. Selanjutnya menimba ilmu di Sekolah Tinggi Manajemen Industri (STMI) Depperin dari tahun 2000 hingga lulus tahun 2005 dengan mengambil jurusan Teknik Manajemen Industri. Kemudian melanjutkan pendidikan S-2 pada program studi MIPA di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta dari tahun 2014 hingga 2016.

Setelah wisuda S-1 pada bulan Desember 2005, sempat bekerja di beberapa perusahaan swasta diantaranya di PT. Global Informasi Bermutu (Global TV) dan PT. Smartfren Telecom sampai tahun 2012. Akhirnya pada tahun 2012 memutuskan untuk mengajar di SMK Kesehatan BIPTA menjadi guru Fisika dan di SMK Tunas Pemuda menjadi guru Gambar Teknik Otomotif sampai tahun 2018. Akhirnya pada tahun 2015 diterima kembali mengajar sebagai guru matematika di SMK Negeri 2 Kab. Tangerang hingga sekarang. Selain mengajar di sekolah, penulis juga mengajar di kampus Politeknik Tunas Pemuda dari tahun 2013 hingga sekarang.

Saat ini penulis aktif di dunia Pendidikan dan tulis menulis. Dengan semangatnya yang kuat akhirnya penulis berhasil menerbitkan empat buah buku novel fiksi yaitu "Takbir Cinta Sofia", "Biarkan Bintang Jatuh Cinta", "Para Pencari Cinta", dan "Titian Sang Pemimpi" dan satu buah buku antologi dengan para penulis lainnya yang berjudul "Lingkaran Cinta Ini Membuatku Mati" serta tiga buah PTK dengan judul "Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Fungsi" dan judul lainnya adalah "Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 10 Pada Pelajaran Matematika" serta "Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XII TKJ 3 SMK Negeri 2 Kabupaten Tangerang" dan satu buah jurnal nasional dalam jurnal inovasi keguruan dan ilmu pendidikan yang terbit pada bulan Juli 2022.