PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Vol.11 No.1 Bulan Maret 2025
p-ISSN : 2640-7363
e-ISSN: 2615-8787
DOI: 10.31980/jpetik.v11i1.1658
https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/index

Pengaruh Metode Student *Facilitator And Explaining* Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Pertiwi Kuningan

Nurul Fadilah, Yoyo Zakatria
STKIP Muhammadiyah Kuningan
fadilahnurul756@gmail.com
yoyo_tik@upmk.ac.id
Kuningan - Indonesia

Article History
***Received**: 8 August 2024, Accepted: 26 August 2024, **Published:** Maret 25 2025*

Abstrak
Berdasarkan observasi pada saat proses pembelajaran aktivitas siswa dalam proses belajar rendah dan pasif, siswa hanya menerima materi, kurangnya minat menyimak materi yang disampaikan guru, kurang beraninya siswa menyampaikan pendapatnya. Oleh karena itu sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada penelitian ini penulis menerapkan metode SFAE menggunakan aplikasi *Kahoot*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatnya keaktifan dan kreatif siswa dalam proses belajar, serta meningkatnya hasil pembelajaran setelah penggunaan metode SFAE menggunakan aplikasi *kahoot*. Dibantu media aplikasi quiz kahoot untuk evaluasi penilaian dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian semu atau Quasi Experiment. Dilaksanakan pada satu kelompok, design, populasi dan sampel yang diambil ialah siswa SMK Pertiwi Kuningan sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian dari penerapan metode SFAE dan Aplikasi pembelajaran kahoot ini memiliki hasil akhir peroleh hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,00 sedangkan nilai *pretest* sebesar 50,00 sehingga diketahui skor hasil belajar *posttest* lebih besar dibandingkan dengan *pretes*t. Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 2,382 , Nilai T $_{tabel}$ adalah 2.042 . Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ (2,382 > 2,042) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 (p=0,000 < 0,05), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai Pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
Kata Kunci: Pembelajaran, Metode SFAE, Aplikasi *Kahoot*.

Abstract
Based on observations during the learning process, student activity in the learning process was low and passive, students only received the material, there was a lack of interest in listening to the material presented by the teacher, and students lacked the courage to express their opinions. Therefore, as a solution to the problems in this research, the author applies the SFAE method using the Kahoot application. This research was conducted with the aim of increasing students' activeness and creativity in the learning process, as well as increasing learning outcomes after using the SFAE method using the Kahoot application. Assisted by the Quiz Kahoot application media to evaluate assessments and to find out the extent to which students understand the learning material. This research is a quasi-research or Quasi Experiment. Carried out in one group, the design, population and sample taken were 30 Pertiwi Kuningan Vocational School students. The results of the research from applying the SFAE method and the Kahoot learning application have the final result of calculating the hypothesis test (t-test) in that the average posttest result is 80.00, while the pretest score is 50.00, so it is known that the posttest learning result score is greater. compared with the pretest. It is also known that the T value is 2.382, the T table value is 2,042. So it can be concluded that Tcount > Ttable (2.382 > 2.042) and the significance value is smaller than 0.05 (p=0.000 < 0.05), so it can be stated that there is a significant difference in the significant increase in learning outcomes in the pretest and posttest scores. Thus it can be concluded that H0 is rejected and Ha is accepted.
Keyword: Learning, SFAE Method, Kahoot Application

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana pembelajaran di mana siswa berpartisipasi secara aktif. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Tidak selalu proses pembelajaran yang menggunakan berbagai pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien berhasil. Beberapa faktor yang bertanggung jawab atas kegagalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien termasuk faktor internal yang biasanya berasal dari siswa sendiri, seperti kurangnya minat, motivasi, sikap, dan kemampuan. Faktor eksternal biasanya berupa lingkungan belajar, keluarga dan lainnya. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang efektif dan efisien tidak selalu cocok, penyebab biasanya karena kebiasaan belajar, kurangnya minat dan motivasi siswa, ada beberapa faktor kegagalan siswa dalam mencapai tujuan belajar yang efektif dan efisien diantaranya faktor internal yang biasanya berasal dari diri siswa tersebut, faktor eksternal biasanya berasal dari luar siswa seperti lingkungan belajar, keluarga, serta metode pembelajaran yang membosankan. Kualitas pendidikan sering kali dikaitkan dengan hasil akademik. hasil akademik dijadikan tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Masing-masing sekolah mempunyai otoritas dalam menentukan standar ketuntasan untuk mengetahui hasil akademik dari peserta didiknya[1]

Berdasarkan observasi terhadap guru pada saat proses pembelajaran menunjukan aktivitas siswa dalam proses belajar pada saat pembelajaran rendah dan pasif, siswa hanya menerima materi, kurangnya minat memperhatikan materi yang disampaikan guru, kurang beraninya siswa menyampaikan pendapatnya. Sehingga hal itu kan sangat berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Berbeda ketika adanya minat atau adanya perasaan senang memperhatikan materi pada saat kegiatan pembelajaran, hasil dari evaluasi pembelajaran siswa akan berbeda, atau jauh lebih baik. Karena konstruksi pembelajaran yang baik adalah apabila pembelajaran tersebut dilakukan berpusat pada siswa. Dimana kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan, perkembangan peserta didik.

Oleh karena itu sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada penelitian ini penulis menerapkan metode SFAE menggunakan aplikasi Kahoot, dimana pembelajaran berfokus pada siswa yang mempresentasikan atau mengemukakan pendapat pada siswa lain terkait pemahaman materi metode ini mendorong siswa cenderung lebih kritis kreatif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dibantu media aplikasi quiz kahoot untuk evaluasi penilaian dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran dan menunjukan minatnya tehadap materi pembelajaran yang diberikan serta hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan uraian hasil observasi, maka penerapan metode pembelajaran *student facilitator and explaining* menggunakan platform kahoot, dapat memberikan solusi tentang metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar serta kreativitas siswa dalam berbahasa dalam mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu penulis akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh penerapan metode *student facilitator and explaining* menggunakan platform kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa

KAJIAN LITERATUR

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di smk pertiwi kuningan yang beralamatkan di „„ memiliki permasalahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, monotonya proses pembelajaran siswa, sehingga siswa cenderung tidak memahami materi yang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian hasil observasi, maka penerapan metode pembelajaran *student facilitator and explaining* menggunakan platform kahoot, dapat memberikan solusi tentang metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar serta kreativitas siswa dalam berbahasa dalam mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat

A. Landasan Teori

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek- aspek yang ada pada individu yang belajar[2].

Belajar ialah terjadinya perubahan yang permanen terkait tingkah lakui karena adanya latihan serta pengalaman menggunakan kata lain, belajar merupakan aktivitas atau perjuangan yang dilakukan sehingga terbentuknya perubahan, perubahan tersebutterlihat secara langsung ataupun tidak langsung tetapi hanya berbentuk perubahan dari penyempuraan yang pernah dipelajari[3]

Belajar merupakan proses latihan seseorang yang menghasilkan suatu pengalaman. belajar adalah proses meneliti, mengamati, serta dapat berbijaksana dalam menghadapi atau menyikapi segala sesuatu dalam kehidupan. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru atau pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan atau membantu siswa untuk memahami suatu ilmu pengetahuan dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana guru memfasilitasi media bahan ajar atau materi untuk peserta didiknya. selain itu pembelajaran ialah suatu proses kerja antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi yang bersumber dalam diri peserta didik itu sendiri seperti, bakat, kemampuan dasar dan minat atau potensi yang ada pada diri siswa. Sarana dan sumber pembelajaran digunakan untuk upaya dalam mencapai suatu tujuan belajar atau tujuan tertentu yang ingin dicapai. Proses pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Pengaplikasian model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi ketercapaian dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran [4].

Konstruksi pembelajaran yang baik adalah apabila pembelajaran tersebut dilakukan sesuai perspektif siswa sehingga pola pembelajaran akan mudah di respon karena sesuai dengan terapan siswa. serta pemanfaatan teknologi yang diarahkan pada partisipasi siswa dimana pembelajaran bertumpu pada siswa sehingga menimbulkan suasana pembelajaran yang efektif serta efisien. Menurut Syaiful minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.[5] Pernyataan di atas didukung oleh Sumadi , minat adalah tenaga psikis yang tertuju kepada suatu obyek serta banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.[6] Pendapat-pendapat di atas menunjukkan adanya unsur aktivitas di dalam minat seseorang terhadap sesuatu. Menurut Agus Sujanto, minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya.[1] Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Minat merupakan suatu faktor psikis yang membantu dan mendorong individu dalam memberikan rangsangan terhadap suatu individu dalam memberikan rangsangan terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Minat dapat timbul apabila individu tertarik pada suatu hal yang dianggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan.

Student facilitator and explaining merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi yang diawali dengan menjelaskan, memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan atau mempresentasikan mengenai ide gagasannya kepada temannya dimana siswa sebagai fasilitator bagi siswa lainnya [7] Metode pembelajaran *student facilitator and explaining* atau

metode teman sejawat, merupakan tipe model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil secara acak, diawali dengan penyampaian materi secara singkat kegiatan kelompok, kuis dan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan atau dipelajari. dimana penyampaian pendapat tersebut selain menggunakan lisan bisa juga menggunakan media peta konsep dimana kegiatan tersebut akan mendorong siswa lebih berfikir kreatif.

Kahoot merupkan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual, dan media visual sat ini sangat digemari oleh generasi digital. Kahoot bisa memenuhi gaya belajar generasi digital[8]. Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk melihat kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam menguasai sebuah materi.[9]

Penggunaan Kahoot! pada pempelajaran sejarah memiliki beberapa manfaat seperti yang dipaparkan oleh Lin Sururoh manfaat kahoot! dalam pembelajaran seperti merangsang minat peserta didik, digunakan untuk memantau minat peserta didik, dan kegiatan belajar menjadi menarik.[10] Kahoot adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis internet. Aplikasi kahoot berisikan game dan kuis yang dibentuk menjadi pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Yunita dan Reza, Kahoot adalah suatu teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif yang dilengkapi dengan sistem monitoring aktivitas para peserta didik. Inovasi kahoot ini mampu membuat aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah untuk memonitoring hasil belajar[11]

Kahoot merupakan aplikasi berbasis game quiz, di dalam aplikasi tersebut memiliki banyak fitur selain quiz, discusion dan survey quiz merupakan bahan alternatif untuk memberikan penilaian atas evaluasi pembelajaran, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran. Selain itu quiz memiliki manfaat untuk mendorong siswa belajar mandiri diluar kelas atau diluar kegiatan pembelajaran.

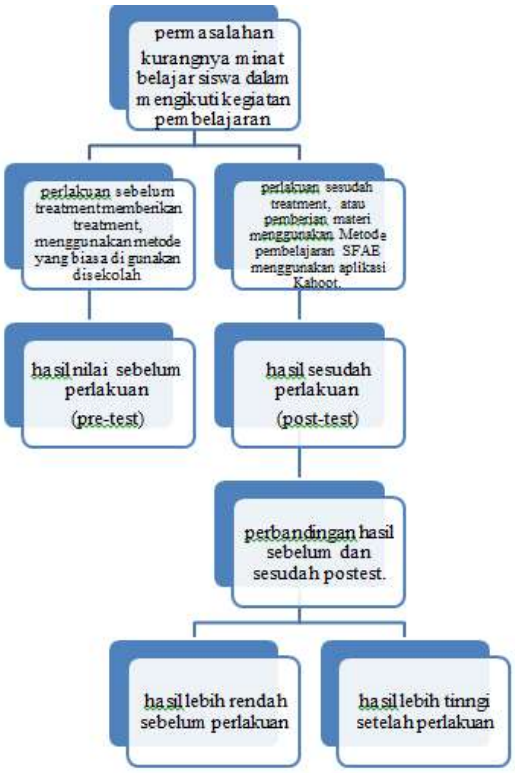
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatnya keaktifan dan kreatif siswa dalam proses belajar, serta meningkatnya hasil pembelajaran setelah penggunaan metode SFAE menggunakan aplikasi kahoot, dan tidak monotonnya proses pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian siswa pada saat KBM dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pada penelitian ini, jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol). [12] Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah , one group pre-test post-test design yang di pilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. desain penelitian ini akan dilakukan dengan pre test yang akan dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test setelah mendapat perlakuan untuk setiap pembelajaran berlangsung. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat untuk menghilangkan bias dari penelitian, maka pretest posttest akan dilakukan pada setiap pembelajaran berlangsung. Sampel yang dipilih ialah murid SMK Pertiwi Kuningan Kelas XI.

Teknik pengumpulan data yang di ambil melalui angket dan quisioner, Menurut sugiyono angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada siswa untuk di jawab,[13] sedangkan Menurut sugiyono (2000) Kuisioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukam dengan cara memberi responden seperangkat pertanyaan maupun pertanyaan tertulis untuk dijawab.[13]

Angket merupakan rangkaian pernyataaan yang telah disususun sebelumnya. Dalam metode perhitungan hasil angket menggunakan skala likert. Lalu data hasil angket pernyataan tersebut diuji validitas dan rebilitasnya. Sedangkan quisioner dilakukan dua tahap, pertama tes awal (pre test) pemberian soal sebelum perlakuan , lalu tes akhir (Post-test) pemberian soal setelah perlakuan. Hasil data dari pre-test dan post test tersebut dihitung melalui 3 tahap rangkaian perhitungan yang pertama adalah uji normalitas, dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak[14]. Setelah data tersebut berdistribusi normal, dilakukan tahap perhitungan selanjutnya yaitu uji homogenitas, kedua teknik pengujian tersebut merupakan salah satu syarat rangkaian sebelum pengujian hasil akhir atau uji hipotesis. Uji hipotesis yang di ambil melalui teknik perhitungan uji T independent sample test, data-data tersebut dihitung melalui aplikasi IBM SPSS 25, dimana hasil dari perhitungan tersebut akan memberikan hasil ahir bahwa penerapan Metode *Student Facilitator And Explaining* menggunakan aplikasi kahoot berpengaruh atau tidak terhadap minat dan hasil belajar siswa, dan diperkuat dengan hasil hitung angket pernyataan yang diisi oleh siswa.



Gambar. 1 alur penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan di SMK Pertiwi kuningan, yang terletak di jl raya cirendang , penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, pada bulan mei metode penelitian ini merupakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang diambil adalah murid kelas X SMK Pertiwi Kuningan, dan sampel yang diambil adalah murid kelas X RPL I SMK Pertiwi Kuningan berjumlah 30 orang siswa.

A. Uji Normalitas

Tahap pertama yang digunakan untuk pengujian ialah uji normalitas dari hasil data pretest dan post test. Memiliki hasil rata rata, pre test sebesar 50.00 sedangkan rata-rata post test sebesar 70.00 diuji menggunakan IBM SPSS 25 uji normalitas memiliki hasil pada nilai pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0.071 dan nilai hasil post test memiliki nilai signifikansi sebesar 0.126. berdasarkan tabel signifikansi alfa shapiro-wilk 0.05% dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi

hasil pre-test dan post test > 0.05% maka dapat disimpulkan data bersistribusi normal. sehingga pengujian hipotesis

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Aplikasi IBM SPSS 25

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,169	30	,029	,936	30	,071
posttest	,163	30	,040	,945	30	,126
a. Lilliefors Significance Correction						

B. Uji homogenitas

Dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varian data tersebut homogen atau tidak. Untuk menentukan jenis uji hipotesis yan di gunakan. Berdasarkan uji homogenitas pada aplikasi IBM SPSS 25 uji homogenitas memiliki hasil 0,963 > 0,05% maka hasil data tesebut homogen. Sehingga dapat melajutkan uji ahir uji hipotesis menggunakan uji t.

Tabel. 2 Hasil Uji Homogenitas Aplikasi IBM SPSS 25

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBelajar	Based on Mean	,002	1	58	,963
	Based on Median	,000	1	58	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	56,720	1,000
	Based on trimmed mean	,005	1	58	,943

C. Uji ahir atau hipotesis

Hasil dari uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai antara sebelum dan setelah perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan program SPSS 25. Adapun hasil perbandingan diantaranya sebagai berikut:

Tabel. 3 Hasil Uji T, Uji Hipotesis Aplikasi IBM SPSS 25

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	,002	,963	-7,546	58	,000	-25,333	3,357	-32,054	-18,613
	Equal variances not assumed			-7,546	57,997	,000	-25,333	3,357	-32,054	-18,613

Berdasarkan table grup statistik kelompok hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,00 sedangkan nilai *pretest* sebesar 50,00 sehingga diketahui skor hasil belajar *posttest* lebih besar dibandingkan dengan *pretes*t. Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 2,382 , Nilai T_{tabel} adalah 2.042 . Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ (2,382 > 2,042) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 (p=0,000 < 0,05), sehingga dapat dinyatakan

terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai Pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

D. Uji Validitas dan Reabilitas Angket

Untuk memperkuat data dari hasil perbandingan Pre-test dan Post-Test dari peritungan uji hipotesis, dilakukan uji validitas da reabilitas angket pernyataan siswa terdiri dari 10 pernyataan, 8 pernyataan mendukung judul penelitian, dan 2 pernyataan tidak mendukung.

Uji validitas, Jika nilai korelasi r hitung > dari r tabel maka item soal pernyataan dinyatakan valid atau sebaliknya Soal dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r table, perbandingan dapat dinyatakan dimana pearson correlation lebih besar dari nilai table signifikansi[15]. Dapat dilihat dari hasil total pearson correlation lebih besar dari sig 2-tailed, maka dapat di katakana bahwa soal pernyataan valid. Berdasarkan hasil perhitungan hasil angket pernyataan 8 point pernyataan positif dinyatakan valid karena r hitung > r tabel.

Uji reabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak menggunakan batasan 0,6. Reabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat di terima dan diatas 0,8 adalah baik. Rumus uji reabilitas yang digunakan di aplikasi SPSS. Dari kesimpulan hasil uji reliabilitas data, nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,06 (0,708> 0,06) maka soal angket dikatakan reliabel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan tentang Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining menggunakan Aplikasi Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK Pertiwi Kuningan. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan berikut ; penggunaan metode SFAE dan Aplikasi Kahoot kelas X RPL SMK Pertiwi Kuningan berpengaruh signifikan . hal ini dapat dibuktikan Berdasarkan table grup statistik kelompok hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata hasil *posttest* sebesar 80,00 sedangkan nilai *pretest* sebesar 50,00 sehingga diketahui skor hasil belajar *posttest* lebih besar dibandingkan dengan *pretes*t. Diketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 2,382 , Nilai T $_{tabel}$ adalah 2.042 . Jadi dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ (2,382 > 2,042) dan nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 (p=0,000 < 0,05), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada nilai Pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil data untuk mengetahui seberapa berpengaruh atau tidaknya pada kelas eksperimen diperoleh rata rata sebelum perlakuan (pretest) nilai sebesar 50 , sedangkan setelah perlakuan (posttest) memperoleh nilai 80, artinya kelas eksperimen mengalami perubahan peningkatan minat dan hasil belajar siswa x rpl 1 smk pertiwi kuningan. Hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran produktif di kelas XI RPL SMK Pertiwi Kuningan meningkat setelah menggunakan Aplikasi Kahoot meningkat dengan nilai rata rata 80 yang artinya melebihi nilai Ketentuan Kriteria Minimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang mendukung kelancaran penelitian ini,yaitu: Kedua orang tua penulis yang terus memberikan restu juga doa dan telah memberikan motivasi kepada penulis. Kepada pembimbing Bapak Yoyo Zakaria S.Pd. M.Kom. Yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.Kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis

mengharapkan kritik dan saran. Penulis juga berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Bimantara, "Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi MAN 1 Pontianak," *J. Ilm. Pendidik. MIPA*, 2018.

[2] D. Juanda, "Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Statistika," *Didact. Math*, vol. 4, no. 1, pp. 241–252, 2022, doi: doi: 10.31949/dm.v4i1.2410.

[3] C. O. S. Patricia, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman," vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.

[4] N. Muslimah, R. W. Y. Putra, and R. Masykur, "Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Self-Confidence Peserta Didik," *MAJU J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 1, pp. 49–59, 2021.

[5] S. Sihombing, "Analisis Minat dan motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap hasil Belajar Siswa dalam Materi Geometri Selama Pembelajaran Dalam Jaringan kelas X SMA Kota Medan," *Sepren*, vol. 2, no. 2, pp. 50–66, 2021, doi: 10.36655/sepren.v2i2.555.

[6] L. F. Viera Valencia and D. Garcia Giraldo, "Upaya Meningkatkan Perhatian Siswa Melalui Media LCD Proyektor Pada Pelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI) Kelas VII-A (Penelitian Tindakan di MTs Abdulloh Bangsongan Sukoanyar Mojo Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2015/2016)," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952.*, vol. 2, pp. 10–46, 2019.

[7] A. Subair, Lukman, and Shasliani, "Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDit Robbi Radhiyya Curup," *Semin. Nas. Has. Penelit. 2021*, no. Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19, pp. 1497–1508, 2016.

[8] A. U. Sagala, D. D. S. Hutagaol, K. A. Haloho, N. Aini, and T. R. Pangaribuan, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pros. Semin. Nas. PBSI IV*, no. 1, pp. 1–6, 2021.

[9] K. Rahayu, *Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto*. 2021.

[10] P. Sejarah and U. Tanjungpura, "Volume 11 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10-17 Pengaruh Kahoot ! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI," vol. 11, pp. 10–17, 2022, doi: 10.26418/jppk.v11i6.54857.

[11] J. Pendidikan, G. Madrasah, F. Ilmu, T. Dan, U. Islam, and N. Syarif, "Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Larangan 8".

[12] R. Susanti, "Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif untuk Meningkatka Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA," *Univ. Pendidik. Indones.*, pp. 19–29, 2013.

[13] A. G. Prawiyogi, T. L. Sadiah, A. Purwanugraha, and P. N. Elisa, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 446–452, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.

[14] Riduan, *Dasar- dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2003.

[15] Y. P. Kuntum Annisa Imania, Siti Husnul Bariah, Dian Rahadian, "Pembelajaran Darurat Selama Masa Pandemi Covid-19: Daring/E-learning Sebagai Solusi Kegiatan Pembelajaran dengan Berbagai Kelebihan & Kekurangannya," *PETIK J. pendididkan Teknol. Inf. da Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 126–135, 2021, doi: https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i2.1236.