



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TARUNA MASMUR PEKANBARU**



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



OLEH

MONICA SRIAPRILIA NINGSIH

NIM. 12110123341

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446 H/2025 M



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
TARUNA MASMUR PEKANBARU**

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

**MONICA SRIAPRILIA NINGSIH
NIM. 12110123341**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru*, yang ditulis oleh Monica Sriaprlia Ningsih NIM. 12110123341 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Zulkaidah 1446 H
15 Mei 2025 M

Menyetujui,



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru*, yang ditulis oleh Monica Sriaprilia Ningsih NIM 12110123341 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 16 Dzulhijjah 1446 H/16 Juni 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 20 Dzulhijjah 1446 H
16 Juni 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Dr. H. Kadar, M.Ag.

Pengaji III

Dr. Yanti, M.Ag.

Pengaji II

Nurul Zaman, M.Pd.I.

Pengaji IV

Dr. Nurhayati Zein, M.Sy.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Monica Sriaprilia Ningsih
Nim : 12110123341
Tempat/ Tgl Lahir : Sinambek, 22 April 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

- Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
- Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah dicantumkan sumbernya.
- Oleh karena itu, skripsi saya ini saya nyatakan bebas dari plagiat.
- Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Mei 2025
Yang membuat pernyataan


Monica Sriaprilia Ningsih
NIM. 12110123341

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

Alhamdulillaahi rabbil' alamin, puji syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ‘Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.’. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya Islam yang penuh berkah. Semoga kita selalu diberikan kekuatan untuk mengikuti teladan mulia beliau dalam kehidupan sehari-hari.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi serta do'a dari berbagai pihak. Penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan istimewa kepada orang tua tercinta yaitu ayahanda tercinta Edi dan ibunda Warniati yang tidak pernah berhenti mendoakan penulis sampai akhir hayatnya. Serta seluruh keluarga tercinta (Kakak Widia Ningsih, Abang Indra Saputra, Abang Yogi Mai Pines Saputra) yang telah memberikan bantuan moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

Selain itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor II, dan Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta kebijakan selama penulis menempuh pendidikan dengan baik di lingkungan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan I, Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., Wakil Dekan II, dan Prof. Dr. Amira Diniaty, M.Pd., Kons., Wakil Dekan III, yang telah memberikan fasilitas dalam perkuliahan selama penulis menempuh studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Nasrul HS., S.Pd. I., M.A., sekretaris jurusan dan seluruh staf Program Studi Pendidikan Agama Islam, Andi Saputra, S.E dan Maya Sastika, yang telah memberikan pelayanan dan bantuan sejak penulis kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Idris, M.Ed., dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Amril, M, MA., Penasehat Akademik (PA) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, nasehat, dan arahan yang sangat berharga kepada penulis.
6. Seluruh Tenaga Kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengajaran serta bekal ilmu pengetahuan dan juga yang telah memberikan pelayanan dalam pengurusan administrasi penelitian kepada peneliti.
7. Sarmadi S.Ag selaku Kepala Tata Usaha, Irfan Fahmi, S.E. selaku PJ Umum, Ririn Fejri Sundari, S.Pd, M.Psi. selaku PJ Akademik, dan seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang membantu penulis dalam mengurus surat-surat untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Dr. H. M. Husni Tamrin MA, M.Si., Kepala Sekolah SMK Taruna Masmur Pekanbaru, Imam Fahry Sidik, S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam SMK Taruna Masmur Pekanbaru yang telah mengizinkan dan mempermudah penelitian penulis, serta seluruh tenaga pendidik, para siswa yang penulis wawancarai, dan jajaran staf lainnya.



UIN SUSKA RIAU

© **Hak cipta** milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Pekanbaru, 15 Mei 2025

Monica Sriaprlia Ningsih
NIM. 12110123341



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
بُسْرًا الْعُسْرَ مَعَ فَانِ

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5)

Alhamdulillahi robbil' alamiin

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang Maha Menguasai langit dan bumi,
yang dengan rahmat dan kasih sayang-Nya penulis diberi kesempatan
untuk menyelesaikan perjalanan panjang ini.

Ya Allah, hanya karena kuasa-Mu aku mampu bertahan dalam setiap langkah
yang penuh liku. Engkau yang menguatkan saat hati lemah.
Engkau yang menuntunku dengan cahaya ketika aku kehilangan arah.
Setiap detik yang kulalui dalam menyelesaikan skripsi ini adalah
bukti kasih-Mu yang tak pernah padam.

Penulis persembahkan sebuah karya kecil ini untuk keluarga tercinta
Kepada kedua orang tuaku tercinta Mamak dan Bapak, yang selalu Yang selalu
menjadi sumber kekuatan dan semangat, yang doanya tak pernah putus, serta
kasih sayangnya tiada batas. Terima kasih atas cinta, dukungan, dan pengorbanan
yang tak terhingga.

Kepada kakak, abang, dan teman-teman tercinta, Terima kasih atas dukungan,
kasih sayang, dan semangat yang kalian berikan sepanjang perjalanan ini.
Dalam setiap doa, motivasi, dan bantuan kalian, aku menemukan kekuatan untuk
melangkah dan menyelesaikan apa yang telah aku mulai.

ABSTRAK

Monica Sriaprilia Ningsih (2025): Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru serta faktor-faktor yang pendukung dan penghambatnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Informan utama dalam penelitian ini adalah 1 orang Guru Pendidikan Agama Islam, dan informan pendukung terdiri dari 7 orang siswa SMK Taruna Masmur Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis, yaitu: membuat akun Kahoot, menyiapkan soal sesuai materi yang diajarkan, login ke aplikasi, membuat pertanyaan kuis, mengatur waktu, serta membagikan PIN atau link kuis kepada siswa.. Faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi Kahoot meliputi ketersediaan jaringan internet, perangkat pribadi siswa, serta antusiasme siswa. Faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, guru belum mendapatkan pelatihan khusus penggunaan Kahoot, serta tidak semua siswa memiliki perangkat atau jaringan yang stabil.

Kata kunci: *Kahoot, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.*

ABSTRACT

Monica Sriaprilia Ningsih (2025): The Use of Kahoot Application as an Islamic Education Learning Medium at Vocational High School of Taruna Masmur Pekanbaru

This research aimed at finding out the use of Kahoot application as an Islamic Education learning medium at Vocational High School of Taruna Masmur, Pekanbaru and the supporting and obstructing factors. It was qualitative descriptive research. The main informant in this research was an Islamic Education subject teacher, and the supporting informants consisted of 7 students at Vocational High School of Taruna Masmur Pekanbaru. Interview, observation, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was carried out through the stages of data reduction, data display, and drawing conclusions. The research findings showed that the use of Kahoot application as an Islamic Education learning medium was carried out through several systematic steps—creating a Kahoot account, preparing questions according to the material taught, logging into the application, creating quiz questions, setting time, and sharing quiz PIN or link to students. The factors supporting the use of Kahoot application were the availability of an internet network, student personal device, and active student involvement. The obstructing factors were limited learning time, teachers who did not receive special training on using Kahoot, and not all students having stable devices or networks.

Keywords: *Kahoot, Learning Media, Islamic Education*

ملخص

مونيكا سريأبريليانا نينغسيه، (٢٠٢٥): استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة لتدريس التربية الإسلامية في مدرسة تارونا مسمور الثانوية المهنية بكتارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة لتدريس التربية الإسلامية في مدرسة تارونا مسمور الثانوية المهنية بكتارو بالإضافة إلى العوامل الداعمة والمعيقه لذلك. نوع هذا البحث هو بحث وصفي كيفي. المخبر الرئيسي في هذا البحث هو معلم التربية الإسلامية، ويكون المخبرون الداعمون من ٧ طلاب من مدرسة تارونا مسمور الثانوية المهنية بكتارو. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذا البحث المقابلات واللاحظات والوثائق. قمت تقنية تحليل البيانات من خلال مراحل تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج. أظهرت نتائج البحث أن استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة لتدريس التربية الإسلامية يتم من خلال عدة خطوات منهجية، وهي: إنشاء حساب على كاهوت، وإعداد الأسئلة وفقاً للمادة التي يتم تدريسها، وتسجيل الدخول إلى التطبيق، وإنشاء أسئلة الاختبار، وتحديد الوقت، ومشاركة رمز التعريف الشخصي أو رابط الاختبار مع الطلاب. تشمل العوامل الداعمة في استخدام تطبيق كاهوت توفر شبكة الإنترنت، والأجهزة الشخصية للطلاب، والمشاركة النشطة للطلاب. أما العوامل المعيق فهي ضيق وقت التدريس، وعدم حصول المعلمين على تدريب خاص على استخدام كاهوت، بالإضافة إلى عدم امتلاك جميع الطلاب لأجهزة أو شبكة مستقرة.

الكلمات الأساسية: كاهوت، وسيلة تعليمية، التربية الإسلامية

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PENGHARGAAN	vii
PERSEMBERAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Permasalahan	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Konsep Teoretis	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Aplikasi Kahoot	19
3. Pendidikan Agama Islam	24
4. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	25
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	32
D. Informan Penelitian.....	32
1. Informan Utama	32
2. Informan Pendukung.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
B. Temuan Penelitian	47
C. Pembahasan	72



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V	PENUTUP	84
	A. Kesimpulan	84
	B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN90
RIWAYAT PENULIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1 Profil SMK Taruna Masmur Pekanbaru	39
Tabel IV. 2 Tenaga Pengajar SMK Taruna Masmur Pekanbaru.....	43
Tabel IV. 3 Daftar tenaga administrasi SMK Taruna Masmur Pekanbaru.....	44
Tabel IV. 4 Daftar Jumlah Siswa SMK Taruna Pekanbaru	46
Tabel IV. 5 Daftar Jumlah Sarana Prasarana SMK Taruna Masmur Pekanbaru.....	46
Tabel IV. 6 Hasil Observasi Penggunaan Aplikasi Kahoot	48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	Tampilan PIN Kahoot	24
Gambar IV. 1	Tampilan Kahoot Setelah Login Menggunakan Email.....	50
Gambar IV. 2	Soal Kahoot yang telah disiapkan guru.....	52
Gambar IV. 3	Soal Kahoot Tampak Adanya Gambar Pendukung	53
Gambar IV. 4	Tampilan akun Kahoot guru.....	55
Gambar IV. 5	Membuat Soal pada Aplikasi Kahoot	57
Gambar IV. 6	Tampilan Soal Kahoot.....	59
Gambar IV. 7	Guru Memberikan PIN Kahoot.....	60
Gambar IV. 8	Tampilan PIN Kahoot	61
Gambar IV. 9	Siswa Menggunakan Ponsel Pribadi	63
Gambar IV. 10	Tiga Nilai Tertinggi.....	67
Gambar IV. 11	Siswa Berbagi Perangkat.....	71

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Observasi
Lampiran 2 Pedoman Wawancara
Lampiran 3 Lembar Disposisi
Lampiran 4 Surat Pembimbing Skripsi
Lampiran 5 Lembar Kegiatan Bimbingan Proposal
Lampiran 6 Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran 7 Lembar Berita Acara Ujian Proposal
Lampiran 8 Surat Pra-Riset
Lampiran 9 Surat Izin Pra-Riset
Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Riset
Lampiran 11 Surat telah Melakukan Penelitian
Lampiran 12 Lembar Kegiatan Bimbingan Skripsi
Lampiran 13 Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam menyampaikan informasi tetapi juga menghadirkan peluang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Guru kini dapat memanfaatkan aplikasi digital sebagai media pembelajaran untuk mendorong keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar. Perkembangan teknologi ini memungkinkan guru menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.¹

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media secara efektif mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan sekaligus memperkuat pemahaman mereka. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, penyajian materi sering dilakukan menggunakan teks, gambar, dan video. Situasi ini memberikan kesempatan untuk mengadopsi teknologi digital dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

¹ Rina Puspitasari, dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 No. 6,(2022), h. 8214

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan dalam pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis interaktif. Menurut penelitian Hassan & Junaidah, Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan menantang. Aplikasi ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja dalam tim, dan menikmati proses pembelajaran secara lebih aktif. Dengan fitur-fitur seperti mode individu (Classic) dan kelompok (Team Mode), Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.²

Pada mata pelajaran PAI juga memuat materi pembelajaran berupa teks, gambar dan video untuk dapat memahami suatu materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot, materi pelajaran PAI berupa teks, gambar dan video dapat dijadikan bahan menarik untuk disertakan dalam aplikasi Kahoot.³

Media Kahoot adalah sesuatu permainan yang bisa dimainkan dengan aturan yang sudah dibuat, maka dalam permainan Kahoot ini ada yang menang dan ada yang kalahnya. Tetapi dengan adanya pembelajaran melalui media Kahoot ini bisa membuat siswa merefreshing dalam proses belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa. Pada media Kahoot ada dua cara bermainnya yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Kalau bermain *Classic* artinya bermain secara

² Nurul fazriyah, dkk, Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI No. 01, (2020), h.140

³ Diah Dewi Permata, ‘Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi di SMP Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi”, *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, Vol.11. No.1, (2024).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

individu dan kalau bermain *Team Mode* artinya bermain secara berkelompok, media Kahoot bisa membawa dampak positif sehingga siswa lebih aktif.⁴

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan agar penggunaan Kahoot berjalan optimal. Guru perlu menyiapkan perangkat proyektor, sementara siswa diharuskan membawa smartphone, tablet, atau laptop sebagai alat untuk mengikuti kuis. Jaringan internet yang stabil juga menjadi syarat penting dalam menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan Kahoot. Oleh karena itu, siswa memang wajib menggunakan perangkat digital selama pembelajaran berlangsung jika materi disampaikan melalui aplikasi Kahoot.

Ketertarikan peneliti terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berawal dari pengamatan langsung dalam proses pembelajaran di kelas serta wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Tarunaa Masmur Pekanbaru yaitu bapak Imam Fahry Sidik yang telah mengajar selama lebih kurang 2 tahun. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus saat pembelajaran menggunakan Kahoot.⁵

Peneliti juga menemukan beberapa permasalahan dalam penerapannya, padahal pada hakikatnya penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran harus dilakukan secara efektif oleh guru agar dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. seperti kurangnya pemanfaatan proyektor, minimnya pembahasan hasil kuis, dan belum

⁴ Artha Uli Sagala, dkk. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Prosiding Seminar Nasional*, (2021)

⁵ Imam Fahry Siddik (guru Pendidikan Agama Islam), wawancara, Senin 9 Desember 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

optimalnya penguasaan guru terhadap penggunaan Kahoot. Permasalahan ini mendorong peneliti untuk lebih mendalami bagaimana penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai implementasi media digital dalam pembelajaran PAI serta membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih kreatif dan bermakna.

B. Penegasan Istilah

1. Aplikasi Kahoot

Penggunaan Aplikasi Kahoot merujuk pada penerapan platform berbasis permainan (game-based learning) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaktivitas siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif, yang dapat mencakup berbagai materi pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam penelitian ini difokuskan pada implementasinya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru, dengan tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.⁶

⁶ Nurul fazriyah, dkk, Penggunaan...h.142

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau teknologi yang membantu proses pengajaran, seperti teks, gambar, audio, video, maupun aplikasi digital. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran merujuk pada penggunaan aplikasi digital (seperti Kahoot) sebagai alat untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.⁷

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru?
- b. Bagaimana keterlibatan siswa dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru?
- c. Apa faktor pendukung guru dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru?

⁷ Al Kudri & Maisharoh, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 No. 6, Halaman 4628 – 4636 (2021), h. 4629

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Apa faktor penghambat guru dalam penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru Pekanbaru?

2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah penelitian ini berfokus pada Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

3. Fokus Penelitian

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

2. Manfaat penelitian

Harapannya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dua aspek utama:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini memberikan Kontribusi Pemikiran Ilmiah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan berharga dalam pemikiran ilmiah, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dalam konteks pendidikan Islam.

Rujukan Penelitian Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian mendatang yang fokus pada kajian serupa, namun dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam di dalam ranah pendidikan Islam.

b. Manfaat Praktis**1) Untuk Guru-guru**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu guru dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam menjadi lebih efektif.

2) Untuk Siswa

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber motivasi yang berharga untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dan memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3) Untuk Sekolah

Sebagai pertimbangan penting dalam upaya peningkatan mutu sekolah, dapat berfungsi sebagai sumber laporan atau pedoman dalam pengambilan kebijakan terkait penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti pengantar tengah, atau perantara. Dalam bahasa Arab media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁸ sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar.⁹

Menurut azikiwe, media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapan saat menyampaikan pelajarannya. Latuheru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

⁸ Syaiful Anam Zaharah, dkk, “*Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami.*” Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, (2023), h.2

⁹ Andi Kristanto, “*Media Pembelajaran.*” Jawa Timur: Bintang Sutabaya,(2016), h.5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Muhammad Hassan, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.¹⁰

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat atau cara yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, sumber belajar, alat motivasi, sarana untuk mencapai hasil belajar yang baik, dan cara meningkatkan keterampilan siswa. Dengan melibatkan semua panca indera, media pembelajaran membantu guru dan siswa berinteraksi secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat

¹⁰ Muhammad Hassan. dkk, "Media Pembelajaran." Klaten: Tahta Media Grup, (2021), h.28

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.¹¹ Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsinya meliputi:

1) Pemusat Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menarik perhatian siswa, terutama anak-anak sekolah dasar. Media yang menarik, interaktif, dan menghadirkan sesuatu yang baru dapat membuat siswa lebih fokus pada pembelajaran.

2) Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa.

Media yang dikemas secara kreatif, seperti gambar berwarna, video, atau suara, dapat memengaruhi emosi dan meningkatkan motivasi siswa. Guru yang menggunakan media pembelajaran membuat suasana kelas lebih hidup dan mendorong siswa lebih berminat dalam memahami materi.

3) Pengorganisasi Materi

Media visual, seperti grafik, tabel, bagan, atau diagram, membantu siswa memahami dan mengorganisasi materi pelajaran dengan lebih mudah. Penyajian materi yang menarik juga membantu meningkatkan daya ingat siswa.

¹¹ M.shabih Shaleh. dkk, “*Media Pembelajaran*” Purbalingga: Eureka Media Aksara, (2023), h.12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Penyama Persepsi

Media pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret, sehingga siswa dapat memiliki persepsi yang sama. Hal ini sangat penting untuk siswa sekolah dasar yang sering mempelajari hal-hal baru.

5) Mendorong Aktivitas dan Respon Siswa

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi membuat proses belajar lebih menarik dan mendorong siswa menjadi lebih aktif. Dengan media yang tepat, siswa tidak hanya memahami pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara mandiri sebelum mendapatkan konfirmasi dari guru.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.¹²

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video,

¹² Hamzah Pagara. dkk, "Media Pembelajaran" Makasar: Badan Penerbit UNM, (2022), h.21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.

- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, ameba, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video siswa dapat mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- 8) Mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda.¹³

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kehiasan) tertentu, yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun beberapa jenis-jenis media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu:¹⁴

1) Media Grafis

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

¹³ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran", Jawa Timur: Bintang Sutabaya (2016), h.12

¹⁴ *Ibid*, h. 31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan dengan karakteristik bertekstur serta memiliki dimensi tinggi, lebar, dan volume. Media ini dapat berupa benda asli, baik yang hidup maupun mati, atau berupa replika yang merepresentasikan benda aslinya. Benda asli dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara dibawa langsung ke kelas atau mengajak siswa ke lokasi di mana benda tersebut berada. Jika membawa benda asli ke kelas atau mengunjungi lokasinya tidak memungkinkan, replika benda dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang sederhana mudah diproduksi, tidak memerlukan, keahlian khusus, dapat dibuat oleh guru, dan bahan-bahannya mudah ditemukan di sekitar lingkungan. Jenis-jenis media tiga dimensi meliputi media relia, model, dan boneka.

3) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan alat proyektor untuk menampilkan gambar, teks, atau video pada layar atau permukaan datar lainnya. Media ini berfungsi menyampaikan informasi secara visual kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi seperti proyektor LCD atau OHP (Overhead Projector), media proyeksi mampu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghadirkan materi secara lebih dinamis, interaktif, dan menarik. Jenis-jenis media proyeksi meliputi transparansi, slide, film, dan media digital seperti presentasi PowerPoint atau video edukasi. Media ini efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok besar, karena mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan pengalaman visual yang mendukung proses belajar.

4) Media Audio/Radio

Media audio adalah suatu media yang menyajikan pesan dalam bentuk lambang-lambang baik verbal maupun non verbal yang dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi sehingga proses belajar mengajar berlangsung pada diri siswa. Dalam pembahasan media audio/radio ini akan dibedakan antara media audio/radio tradisional dan media audio/radio digital.

5) Media Video dan Televisi

Media video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif, edukatif dan instruksional.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Komputer Multi

Komputer multimedia merupakan satu kesatuan sistem dari suatu perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (software) dan perlengkapan penunjang lainnya. Media ini mempunyai karakteristik dan batasan yang sangat luas karena mampu berfungsi sebagai media audio maupun media visual. Seluruh fungsi media-media yang telah disebutkan sebelumnya dapat ditemui pada media komputer multimedia ini.

7) Media E-learning/V-learning/M-learning

E-Learning/V-learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka electronic learning disingkat menjadi e-learning. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. ELearning/V-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya.

M-learning adalah adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan hand phone/ telepon genggam berbasis android yang terhubung dengan jaringan internet yang didesain untuk pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat interaktif, dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk setiap orang, yang tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbatas oleh tempat, waktu, dan jarak, serta bisa untuk pembelajaran secara individu maupun secara klasikal (grup).¹⁵

Salah satu contoh aplikasi yang termasuk dalam kategori M-learning adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan yang dapat diakses melalui perangkat mobile seperti handphone atau tablet yang berbasis Android dan iOS. Dalam penggunaannya, siswa wajib menggunakan smartphone atau perangkat digital lainnya yang terhubung dengan jaringan internet untuk mengikuti kuis yang telah disiapkan oleh guru. Aplikasi ini sangat mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa karena mendorong partisipasi aktif, memberikan umpan balik langsung, serta menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, Kahoot dapat digunakan baik dalam pembelajaran individu maupun secara klasikal atau kelompok, sesuai dengan pilihan mode permainan (Classic Mode atau Team Mode) yang disediakan. Dengan fleksibilitas dan kemudahan akses yang ditawarkan, Kahoot menjadi salah satu media yang efektif dalam penerapan M-learning di lingkungan sekolah.

Kini banyak portal e-learning yang dikembangkan dengan perangkat lunak Learning Management System (LMS). LMS merupakan perangkat lunak yang mendukung implementasi e-

¹⁵ Wawan Laksito Yuly Saptomo. "Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran" Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank,(2018), h.46.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

learning dengan paradigma terpadu dimana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal e-learning. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut misalnya: Lesson yaitu materi pembelajaran yang lebih menarik, dapat terdiri dari beberapa halaman, mahasiswa diberikan pilihan untuk menentukan halaman yang akan dilihat berikutnya, Resource dosen dapat mengupload materi dalam bentuk file, Kahoot dosen dapat membuat paket tes dalam bentuk quiz, pilihan ganda, benar-salah, dan soal jawaban singkat, Assigment yaitu dosen dapat menetapkan tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dalam bentuk hasil digital dan mengupload ke server web.¹⁶

2. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dirancang untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan produktif. Penggunaan media digital dalam pembelajaran, seperti Kahoot, memungkinkan pemanfaatan perangkat seperti ponsel secara optimal untuk mendukung proses belajar. Media ini diharapkan menjadi salah satu sumber pembelajaran yang efektif dan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa.¹⁷

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Irwan Hidayat. dkk, "Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam", *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01, (2023) h. 6933-6942.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kahoot digunakan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan platform Pendidikan berbasis kuis-kuis pembelajaran menarik yang dapat diakses menggunakan internet.¹⁸ Kahoot mengarahkan pelajar untuk dapat bersaing dalam permainan quis yang telah dibuat untuk meningkatkan point supaya mendapatkan nilai tinggi.

Kahoot ini merupakan salah satu aplikasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang disajikan dalam beberapa bentuk game online berupa kuis yang disajikan secara langsung. Dalam kegiatan proses KBM atau belajar mengajar Kahoot ini bisa dijadikan sebagai suatu bahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran untuk pelaksanaan kuis didalam Kahoot berupa sebelum tes ataupun sesudah tes, remedial atau bahkan pengayaan, dan juga ulangan sehari-hari. Sebelum peserta didik menggunakan aplikasi Kahoot, maka guru harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebagai pengajar (teacher) dengan mengakses link <https://www.Kahoot.com>.¹⁹

b. Manfaat Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu dalam mengkaji materi yang telah diberikan.
- 2) Menambah semangat belajar.
- 3) Menambah inspirasi dalam belajar

¹⁸Natalia Cristiani,dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, (Sukabumi: CV. Jejak Anggota, IKAPI, 2019) h.5.

¹⁹Irwan Hidayat. dkk, Implementasi...h.6937

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Menambah rasa ingin tahu dalam belajar
- 5) Dapat menambah informasi tentang materi yang diberikan.²⁰

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Kehadiran aplikasi Kahoot membuat guru tidak mesti susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital Game Based Learning untuk diintegrasikan dalam kelas termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Kemudahan pengorganisasian serta kemudahan akses melalui perangkat smartphone dan komputer, menjadikan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game basic learning.²¹ Kahoot tentunya juga bisa dimanfaatkan dengan sangat praktis dan mudah dalam bermacam macam keperluan dalam proses pembelajaran dan dapat dijadikan suatu media pembelajaran yang utuh dengan model gamifikasi digital, sehingga dengan Kahoot ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, lebih partisipatif, dan mengembangkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Kahoot ini pun melatih para peserta didik dalam penggunaan teknologi digital sebagai pemanfaatan media untuk belajar dan juga melatih kemampuan hardskill dan softskill serta kemampuan motoriknya dalam menggunakan aplikasi Kahoot ini.

Ada kelebihan dan tentunya ada juga kekurangannya, Kahoot ini memiliki beberapa kekurangan dari segi dibutuhkannya akses internet yang memiliki Mbps tinggi atau dengan kecepatan

²⁰Hindra Panji Wibowo, dkk, "Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran", *Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara*, (2023)

²¹Nurul Fajri, dkk. Penerapan...h.86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tertingginya agar dapat memperlancar pada saat menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajarannya, lalu kekurangan lainnya itu tidak semua guru melek akan kecanggihan teknologi, jadi sampai saat ini pun masih banyak guru yang tidak tau dengan apa itu Kahoot serta tidak semua guru pun memiliki waktu dalam menyusun rancangan proses pembelajaran dengan model aplikasi Kahoot ini, serta tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, dan pada saat menggunakan aplikasi Kahoot nya pun masih banyak peserta didik untuk membuka hal-hal yang lain.²²

d. Langkah-langkah mengoprasikan Kahoot

Dalam penggunaan kahoot terdapat 2 (dua) langkah utama dalam memainkan kuis sederhana ini. Langkah awal yaitu membuat kuis di situs web kahoot, selanjutnya langkah kedua yaitu memainkan kuis kahoot tersebut. Beberapa yang perlu diperhatikan dalam menggunakan kahoot antara lain:

- 1) Membuat akun pengguna pada <https://kahoot.com/>
- 2) Menyiapkan soal yang akan dimasukkan dalam evaluasi
- 3) Menyiapkan gambar sebagai penunjang maksud dari soal.²³

Adapun tahapan dapat dilakukan ketika menggunakan aplikasi kahoot sesuai langkah-langkah sebagai berikut :

²²Irwan Hidayat. dkk, Implementasi...h.6940

²³Putri Alfia Nur Rohma, "Penerapan Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Media Promosi Dalam Pemasaran", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 8, No. 1(2023)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
- 2) Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, click quiz untuk membuat pertanyaan tipe multiple choice.
- 3) Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.
- 4) Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah kontek yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- 5) Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses quiz telah dibuat.²⁴

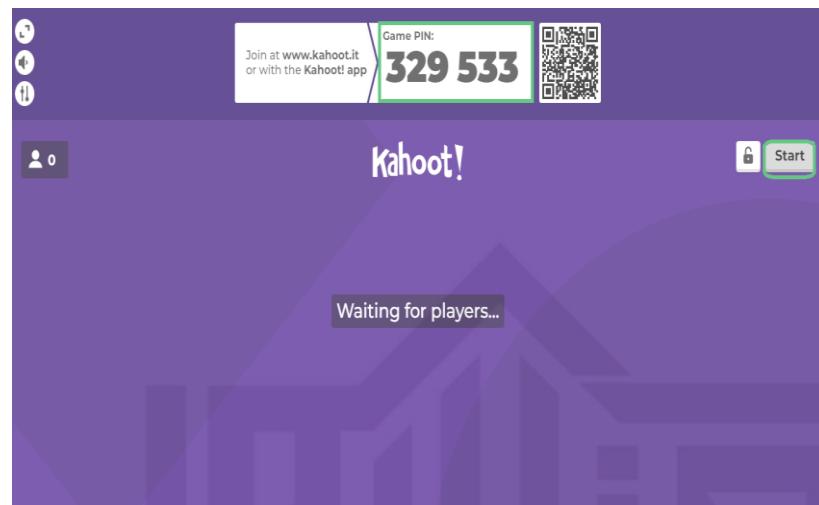
Untuk para peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz. Untuk memainkan Kahoot ini hanya tiga tahap, yaitu :

- 1) Jalankan Kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin seperti pada gambar berikut ini.

²⁴Aceng Cucu Bunyamin. dkk. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran", *Jurnal Kehumasan*, Vol.3, No.1,(2020), h.45-46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar II. 1 Tampilan PIN Kahoot

- 2) Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama penggilan atau nama tim jika digunakan mode group.
- 3) Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru kemudian klik mulai.²⁵

3. Pendidikan Agama Islam**a. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Secara terminologi, pengertian pendidikan dapat dipecah menjadi dua kata: konsep dan pendidikan. Menurut Saiful Sagala, gagasan atau konsep adalah hasil dari kumpulan pemikiran orang-orang seperti yang ditunjukkan dalam definisi, dan memberikan kehidupan pada produk pengetahuan seperti prinsip, hukum, dan

²⁵*Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konsepsi teoretis yang berasal dari fakta, peristiwa, dan pengalaman, serta untuk menjelaskan dan meramalkan.²⁶

Hakikat pendidikan agama Islam diartikan sebagai proses trans-internalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada peserta didik melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan, pengusahaan, pengawasan, pengarahan, dan pengembangan potensi-potensinya, guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat, jasmani dan rohani. Keberhasilan dalam mencapai tujuan PAI tersebut di antaranya disebabkan oleh kemampuan seorang guru dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang sesuai.²⁷

Pendidikan agama Islam (PAI) berperan penting dalam mengembangkan generasi muda yang berkualitas dan taat beragama. Oleh karena itu, penyampaian ilmu pendidikan agama Islam harus dilakukan dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik, menggunakan teknologi sebagai sarana belajar mengajar, dan mengikuti perkembangan zaman, sehingga tujuan pendidikan agama Islam dapat tercapai semaksimal mungkin.

4. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kemajuan teknologi yang meningkat sangat pesat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang

²⁶Syamsul Bahri, "Konsep Pembelajaran Pai Di Era Society 5.0", *Edupedia*, Vol. 6, No. 2 (2022), h.135

²⁷ *Ibid.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjembatani hubungan antara peserta didik dan sumber belajar, baik berupa pendidik maupun sumber belajar lainnya. GameBased Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan.²⁸

Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi ketika belajar. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif dan menyenangkan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini tidak harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya sehingga dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”²⁹.

Pada dasarnya Kahoot adalah media pembelajaran dengan jenis visual. Dimana sebagai media pembelajaran visual, Kahoot mempunyai fungsi atensi. Dimana Fungsi atensi adalah media visual yang merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkosentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran yang diberikan. Kahoot dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang efektif

²⁸ Fenny Eka Mustikawati, “Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, (2019), h.101

²⁹ Artha Uli Sagala, Penggunaan...h.6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar para generasi digital Kahoot merupakan salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah bisa menjadi kreatif dan tidak membosankan peserta didik maupun pengajar karena pada dasarnya aplikasi kahoot membuat gaya dalam belajar menitikberatkan peran aktif dalam partisipasi peserta didik dengan sejauhnya dalam hal persaingan mendapatkan nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya.³⁰

Adapun proses implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran diuraikan ke dalam tiga indikator yaitu: pra pembelajaran, proses pembelajaran dan pasca pembelajaran.

a. Pra pembelajaran

Pada tahap ini, guru melakukan persiapan sebelum memasuki kelas. Persiapan tersebut meliputi pemeriksaan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti laptop atau proyektor, serta koneksi internet yang stabil. Pada bagian evaluasi pendidik menyiapkan instrumen pertanyaan yang dikemas dalam aplikasi Kahoot untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran.

³⁰ Irwansyah Suwahyu, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI", *Jurnal Mdia TIK*, Vol.6, No.1(2023), h.48

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan pelaksanaan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam materi pembelajaran dan penyampaian gaya bahasa yang mudah dipahami dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

c. Pasca Pembelajaran

Kegiatan setelah proses pembelajaran adalah pasca pembelajaran, yaitu pendidik melakukan evaluasi dari kegiatan yang sudah direncanakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran³¹

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya, antara lain:

1. Nur Aliyah Rahmi penelitian dilakukan pada tahun 2020, skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Hasil penelitiannya menyimpulkan adanya perbedaan signifikan antara

³¹ Maulida Fithria & Dimyati Sajari, "Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Inovasi Edukasi*, Vol.06, No.01, (2023), h.66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Kahoot dengan yang menggunakan media presentasi (*PowerPoint*). Nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen adalah 85,48, sedangkan kelas kontrol 79,52. Uji statistik menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($3,108 > 1,683$) dan nilai signifikansi (2-tailed) $< \alpha$ ($0,003 < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.³²

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dalam hal yang terfokus pada penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada penelitian peneliti yang berfokus kepada Mengkaji penggunaan Kahoot secara keseluruhan, faktor pendukung, dan faktor penghambat guru, sedangkan penelitian Nur Aliyah Rahmi berfokus kepada pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar siswa.

2. Nurhayah, skripsi, penelitian dilakukan pada tahun 2023 Jurusan Tadris IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Parepare dengan judul “Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang” dari penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik setelah penerapan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dapat meningkat.³³

³² Nur Aliyah Rahmi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru”(2020).

³³ Nurhayah, “Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMPN 5 Duampanua Pinrang”(2023).

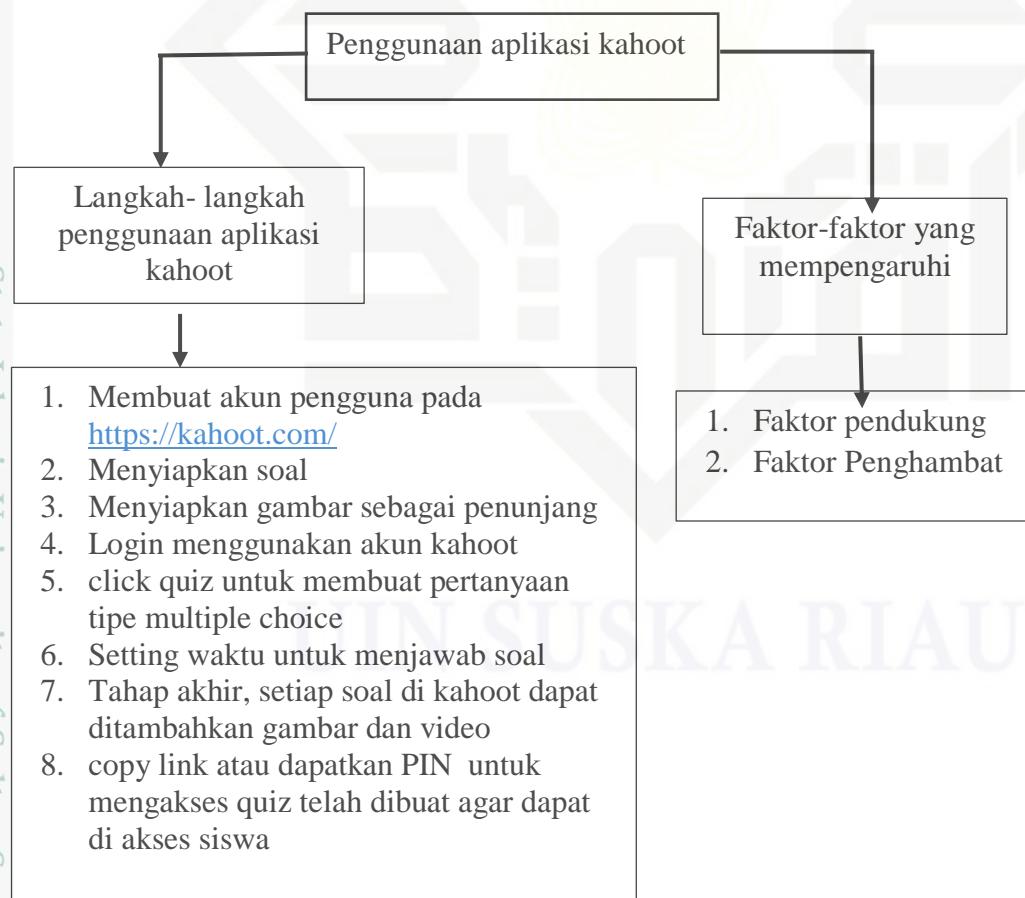
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis dalam hal penggunaan aplikasi kahoot, namun perbedaannya terletak pada penelitian peneliti terfokus pada penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian Nurhayah terfokus kepada Meningkatkan Hasil Belajar IPS.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian kualitatif adalah panduan konseptual yang membantu peneliti dalam memahami fenomena yang di teliti. Berikut adalah kerangka berpikir yang di buat peneliti untuk mempermudah proses penelitian:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III**METODE PENELITIAN****A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, serta pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah kepada kesimpulan.³⁴

Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. metode deskriptif kualitatif umum digunakan di berbagai disiplin ilmu, seperti pendidikan, psikologi, dan ilmu kesehatan. Metode ini berfokus pada pertanyaan "siapa, apa, dan di mana" peristiwa atau pengalaman terjadi dan mengumpulkan data langsung dari informan.³⁵

Tujuannya adalah memberikan gambaran komprehensif dan faktual dari suatu fenomena atau peristiwa tanpa melibatkan manipulasi variabel. oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil penelitian maka peneliti berusaha mengamati secara rinci, intens, lengkap dan mendalam mengenai Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.

³⁴ Muhammad Ilyas Ismail & Nurfikriah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2023),h.44

³⁵Tamaulina Br. Sembiring, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*,(karawang: CV Saba Jaya Publisher,2024), h.80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Mei tahun 2025 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan tempat penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Jl. Soekarno-Hatta, No. 15, Kel. Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Guru Pendidikan Agama Islam, yang bertugas di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru dan siswa Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur. Sedangkan objek penelitian ini adalah Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Disekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru. Penelitian ini fokus pada bagaimana penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur.

D. Informan Penelitian**1. Informan Utama**

Informan utama dalam penelitian ini adalah seorang guru Pendidikan Agama Islam di SMK Taruna Masmur Pekanbaru

2. Informan Pendukung

Informan pendukung adalah 7 orang siswa SMK Taruna Masmur Pekanbaru yang terlibat secara aktif dalam poses penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian.³⁶

Maka teknik pengumpulan data yang dikgunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk interaksi di mana pewawancara berkomunikasi langsung dengan sumber informasi melalui percakapan tatap muka.³⁷ Penggunaan wawancara bertujuan untuk memahami pendapat, aspirasi, harapan, keinginan, dan keyakinan yang terkait dengan permasalahan penelitian. metodenya melibatkan pengajuan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian.³⁸ Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru, dan siswa untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.

2. Observasi

Observasi merupakan fondasi ilmu pengetahuan. Ilmuwan hanya dapat melakukan penelitian berdasarkan data, yaitu fakta-fakta mengenai realitas dunia yang diperoleh melalui observasi. Melalui observasi, peneliti dapat memahami perilaku dan makna dari perilaku tersebut Secara umum.³⁹

³⁶ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021) h.67

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 218- 219.

³⁸ Muhammad Ilyas Ismail & Nurfikriyah Irhashih Ilyas, Metodologi...h. 65

³⁹ Amaulina Br. Sembiring, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*, h.169

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode observasi yang dilakukan adalah observasi langsung. Observasi langsung melibatkan pengamatan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara langsung di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.

Peneliti melakukan observasi langsung sebanyak dua kali. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 23 April 2025, untuk melihat proses guru menyiapkan dan membuka aplikasi Kahoot. Observasi kedua dilakukan pada 28 April 2025, saat guru melaksanakan kuis menggunakan Kahoot bersama siswa di akhir pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁴⁰

Teknik dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan dokumen dokumen guru seperti informasi mengenai profil sekolah, catatan guru catatan di buku siswa atau di buku rapor siswa dan dokumen dokumen lainnya yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran.

⁴⁰ Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*,(yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h.149

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴¹

Analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan beberapa langkah:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. catatan lapangan terbagi menjadi catatan deskriptif, yang mencatat fakta tanpa penafsiran, dan catatan reflektif, yang berisi pendapat, komentar, dan tafsiran peneliti terhadap temuan di lapangan. Pengumpulan data dilakukan ditempat penelitian yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bagian dari analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga simpulan-simpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data, data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka

⁴¹Hardani, Metode...h.162

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

macam cara melalui seleksi ketat. Melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowcard dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel persentase untuk menggambarkan tingkat keterlaksanaan penggunaan aplikasi Kahoot. Penyajian ini disusun berdasarkan variabel tunggal dalam penelitian, yaitu penggunaan aplikasi Kahoot, agar memudahkan peneliti dalam memahami hubungan antar data.

4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu proses untuk menyimpulkan hasil penelitian sekaligus memverifikasi bahwa kesimpulan tersebut didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Setelah melakukan verifikasi, kesimpulan dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan adalah tahap terakhir dalam proses analisis data.⁴²

Setelah data disajikan, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan temuan utama terkait bagaimana guru menggunakan Kahoot dalam pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambatnya. Kesimpulan ini juga diverifikasi dengan mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar lebih valid dan kredibel.

⁴² *Ibid*, h.162-164

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V
PENUTUP**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Mengenai Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru, maka dapat disimpulkan Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru tergolong baik. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa 75% langkah penggunaan aplikasi telah dilakukan guru, seperti membuat akun, menyusun soal, login, mengatur waktu, dan membagikan kuis kepada siswa. Namun, guru belum memanfaatkan fitur gambar dan video dalam soal.

Faktor pendukung penggunaan aplikasi Kahoot antara lain adalah kesiapan guru, jaringan internet yang stabil, serta partisipasi aktif siswa. Sedangkan faktor penghambatnya meliputi keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media visual, serta kesulitan mencari gambar yang sesuai dengan materi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti Kahoot secara lebih maksimal. Kedepannya, guru dapat mulai mengintegrasikan fitur-fitur visual seperti gambar dan video untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau historis. Guru juga disarankan untuk menyusun soal dengan variasi tingkat kesulitan dan mempertimbangkan pengelolaan waktu agar kuis dapat dilaksanakan secara efisien.
2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menjaga antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, siswa juga perlu memastikan kesiapan perangkat pribadi dan koneksi internet agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lancar. Saling berbagi perangkat atau bekerja sama dalam kelompok kecil juga dapat menjadi solusi jika terdapat keterbatasan fasilitas.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan penuh terhadap implementasi pembelajaran berbasis teknologi, baik dalam bentuk pelatihan guru, penyediaan jaringan internet yang stabil, maupun kebijakan yang mendukung penggunaan media digital di kelas. Sekolah juga dapat mempertimbangkan pengadaan perangkat pendukung seperti tablet atau laptop yang dapat dipinjamkan kepada siswa yang belum memiliki perangkat pribadi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada aspek penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas penggunaan Kahoot dibandingkan dengan media lain, atau meneliti dampak penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar Rifa'i, (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Al-Kudri & Maisharoh (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 No. 6, Halaman 4628 – 4636
- Bahri Syamsul (2022). Konsep Pembelajaran Pai Di Era Society 5.0, *Edupedia*, Vol. 6, No. 2.
- Cristiani,dkk (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*, Sukabumi: CV. Jejak Anggota, IKAPI.
- Fajri Nurul, dkk (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi Masuknya Islam ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam, *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, Vol.4, No.2.
- Fazriyah, dkk (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI No. 01, Halaman 139-147.
- Hardani dkk (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hidayat Irwan. Dkk (2023). "Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam", *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01, h. 6933-6942.
- Hamzah B. Uno. (2020). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismail & Nurfikriah (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Khoirunnisa, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Interdisipliner*, 3(1), 45–55
- Kristanto Andi (2016). *media pembelajaran*. Jawa timur: Bintang Sutabaya.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Muttaqin, M., Laili, R. N., & Nugroho, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 111–120.
- Mustikawati Fenny Eka (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba).
- Nur Aliyah Rahmi, (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk PGRI Pekanbaru. Skripsi.
- Nurfikriyah Irhashih Ilyas, Muhammad Ilyas Ismail. (2023) *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Ed.1, Cet. 2, Depok: Rajawali Pers.
- Nur Rohma Putri Alfia (2023). “Penerapan Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Materi Media Promosi Dalam Pemasaran”, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 8, No. 1.
- Puspitasari Rina, dkk (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 No. 6, Halaman 8214 – 8226.
- Sagala Artha Uli, dkk (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Srifariyati, N., Zainuri, & Nurhikmah, R. (2023). Penggunaan Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Keislaman*, 5(1), 23–35.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suwahyu Irwansyah. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI”, *Jurnal Mdia TIK*, Vol.6, No.1.
- Tamaulina Br. Sembiring (2024), *Buku Ajar Metodologi Penelitian Teori Dan Praktik*). karawang: CV Saba Jaya Publisher.

Permata (2024), Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi di SMP Negri 3 Karang Bahagia Bekasi, *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, Vol.11. No.1.

Widara Rizki Ulfa, dkk (2025) “Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiati Dalatul Jannah Sungkai Barat”, *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No.1, h.104-113

Wahyuni, D. (2022). Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 66–75.

Wigati Sri, “penggunaan media game kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika”, vol.28. No.2.

Wibowo Hindra Panji, dkk (2023). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran, *Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara*.

Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Yulita Pujilestari & Afni Susila,(2020). “Pemanfaatan Media Visual Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan”, *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, Vol.19, NO.2, h.43

Yuly Saptono Wawan Laksito (2018). *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran* Semarang: Badan Penerbitan Universitas Stikubank.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi

LEMBAR OBSEVASI

Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru

Nama Guru :
Mata Pelajaran :
Kelas :
Tanggal Pengamatan :

No	Aspek yang diamati	keterlaksanaan		keterangan
		Ya	Tidak	
1	Membuat akun pengguna pada https://kahoot.com			
2	Menyiapkan soal untuk evaluasi			
3	Menyiapkan gambar sebagai penunjang soal			
4	Login ke akun Kahoot atau daftar via Gmail/Facebook			
5	Membuka menu quiz dan membuat pertanyaan multiple choice			
6	Menentukan waktu dan skor sesuai tingkat kesulitan			
7	Menambahkan gambar/video untuk menarik perhatian siswa			
8	Menyalin link atau PIN untuk akses kuis			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Instrumen Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam SMK Taruna Masmur Pekanbaru

PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK TARUNA MASMUR

Nama : _____

Jabatan : _____

Hari/Tanggal : _____

Tempat : _____

Pedoman Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam

Pemahaman dan Pengalaman Menggunakan Kahoot

1. Sejak kapan Bapak/Ibu mulai menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran?
2. Apa yang melatarbelakangi Bapak/Ibu memilih menggunakan Kahoot?
3. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengenal atau belajar menggunakan aplikasi Kahoot?

Perencanaan Pembelajaran dengan Kahoot

4. Apakah Bapak/Ibu merencanakan penggunaan Kahoot dalam RPP? Jika iya, bagaimana bentuknya?
5. Materi seperti apa yang biasanya Bapak/Ibu sampaikan menggunakan Kahoot?
6. Bagaimana Bapak/Ibu menentukan waktu dan frekuensi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran?

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Kahoot

7. Bagaimana alur atau tahapan Bapak/Ibu dalam menggunakan Kahoot saat proses pembelajaran berlangsung?
8. Pada bagian pembelajaran yang mana Kahoot biasanya digunakan? Apakah saat evaluasi, kuis, atau lainnya?
9. Bagaimana Bapak/Ibu mempersiapkan soal-soal di Kahoot?
10. Apakah penggunaan Kahoot dilakukan secara rutin atau hanya pada momen tertentu saja? Mengapa demikian?
11. Bagaimana Bapak/Ibu membagi waktu antara penggunaan Kahoot dengan kegiatan pembelajaran lainnya?
12. Apakah pelaksanaan Kahoot dilakukan di awal, tengah, atau akhir pembelajaran? Apa alasannya?
13. Bagaimana respon siswa selama permainan Kahoot berlangsung?



UIN SUSKA RIAU

© **Lampiran 3 Lembar Disposisi**

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS
KODE :

HAL	: Pengajuan Sinopsis
TANGGAL	: 09 Desember 2024
ASAL	: Monica Sriaprilia Ningsih
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: <i>DR. IDRIS, M. ED</i>	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d
 Pekanbaru, 17-12-2024 Kajur PAI  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I

*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi"
2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"



UIN SUSKA RIAU

© **Lampiran 4 Surat Pembimbing Skripsi**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/25051/2024

Pekanbaru, 19 Desember 2024

Sifat : Biasa

Lamp. :

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth.

1. Dr. Idris, M.Ed.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara
sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	: Monica Sriaprililia Ningsih
Nim	: 12110123341
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam/7
Judul	: Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluarnya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan teknik penulisan skripsi,
sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m

an. Dekan

Wakil Dekan I



Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 5 Lembar Kegiatan Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

- | | | |
|---------------------------------|---|-----------------------------|
| 1. Jenis yang dibimbing | : | |
| a. Seminar usul Penelitian | : | |
| b. Penulisan Laporan Penelitian | : | |
| 2. Nama Pembimbing | : | Dr. Idris, M. Ed |
| a. Nomor Induk Pegawai (NIP) | : | 197605042005011005 |
| 3. Nama Mahasiswa | : | Monica Sriaprilira Ningstih |
| 4. Nomor Induk Mahasiswa | : | 12110123341 |
| 5. Kegiatan | : | Bimbingan Proposal |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	23/12/2024	Latihan kesiapan	<u>D</u>	
2.	8/1/2025	Teori variabel penelitian	<u>D</u>	
3.	14/1/2025	Metode penelitian	<u>D</u>	
4.	15/1/2025	Ace senior	<u>D</u>	

Pekanbaru, 20 ~~December~~ January 2020
Pembimbing,



Dr. Idris, M. Ed



© Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal

Lampiran 6 Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL				
Nama Mahasiswa		: Monica Sriaprilia Ningsih		
Nomor Induk Mahasiswa		: 12110123341		
Hari/Tanggal Ujian		: Rabu/12 Februari 2025		
Judul Proposal Ujian		: Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru		
Isi Proposal		: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal		
No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yanti, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Dr. Gusma Afriani, M.Ag	PENGUJI II		

a.n. Mengetahui
Dekan
Wakil Dekan I

Pekanbaru,
Peserta Ujian Proposal

Monica Sriaprilia Ningsih
NIM. 12110123341

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Lembar Berita Acara Ujian Proposal

Lampiran 7 Lembar Berita Acara Ujian Proposal

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL	
Nama	Monica Siaprilisa Ningish
Nomor Induk Mahasiswa	12110123341
Hari/ Tanggal	Rabu, 17 Februari 2025
Judul Proposal Penelitian	Pengembangan Aplikasi Kehutaniyah Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Teruna Masmar Pekanbaru
NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	Buat kerangka berpikir (Langkah - Langkah yang dilakukan oleh guru)
2.	Jelaskan apa saja perangkat yang digunakan oleh guru
3.	Jelaskan bagaimana hasil pembelajaran ketika melakukan observasi

Pengaji I
Dr. Yanti, M. Ag

Pekanbaru, 17 Februari 2025
Pengaji II
Dr. Gusma Afanafi, M. Ag

Note:
Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 8 Surat Pra-Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كالجية التربيية والكلورية
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Brastagi No. 185 KM 18 Tampahan Pekanbaru - Riau 28291 PO. BOX 1054 Telp. (0751) 561847 Fax. (0751) 561847 Web: www.uinsuska.ac.id E-mail: amirah@uinsuska.ac.id

Nomor : B.5476/Uin 04/T.II/3/PP.00.9/2025
Sifat : Biro
Lamp : Mohon Izin Melakukan PraRiset
Hal :

Pekanbaru, 17 Februari 2025

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMK Taruna Masmur Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

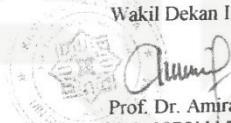
Nama	: Monica Sriaprilia Ningsih
NIM	: 12110123341
Semester/Tahun	: VIII (Delapan) / 2025
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Praiset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

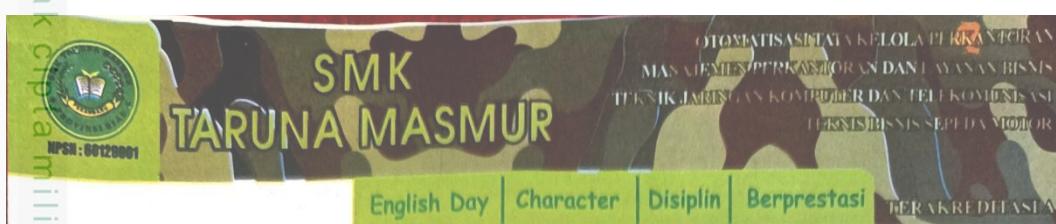
UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 9 Surat Izin Pra-Riset



Pekanbaru, 25 Februari 2025

Nomor : 15/SB/SMK-TM/II/2025

Lampiran :

Hal : *Izin Pra Riset*

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
SUSKA RIAU

Di-

Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan Hormat,
Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya kepada kita.
Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Doa dan harapan kami semoga Bapak/Ibu
senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Berdasarkan surat Nomor :B-5476/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025, tentang *Mohon Izin Melakukan Pra Riset* di SMK Taruna Masmur Pekanbaru, menanggapi surat tersebut dapat kami sampaikan
bahwa:

Nama : Monica Sriaprilia Ningsih
NIM : 12110123341
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : -

Dapat melakukan Riset di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dr. H. M. Husni Thamrin, MA, M.Si.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© **Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Riset**



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.flk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7372/Un.04/F.II/PP.00.9/04/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : ***Mohon Izin Melakukan Riset***

Yth : Kepala
SMK Taruna Masmur Pekanbaru
Di Pekanbaru

Pekanbaru, 11 April 2025

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Monica Sriaprililia Ningsih
NIM : 12110123341
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN TARUNA MASMUR PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMK Taruna Masmur Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (11 April 2025 s.d 11 Juli 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

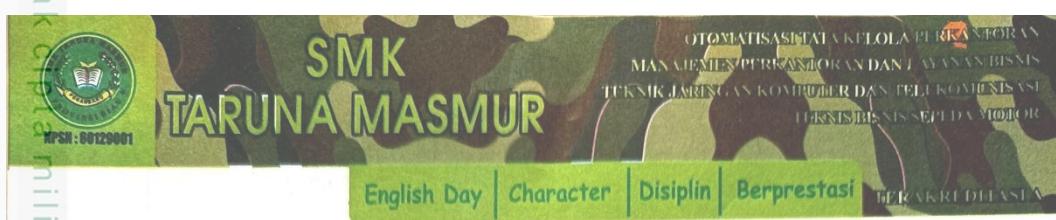
Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 11 Surat telah Melakukan Penelitian



Pekanbaru, 16 Juni 2025

Nomor : 39/SKet/SMA-OR-M/VI/2025

Lampiran :

Hal : *Surat Keterangan telah Melakukan Riset*

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN

SUSKA RIAU

Di-

Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan Hormat,

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya kepada kita. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Doa dan harapan kami semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Monica Sriaprilia Ningsih

NIM : 12110123341

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Penggunaan Aplikasi KAHOOT sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru

Benar telah melakukan Riset di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr. wb.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



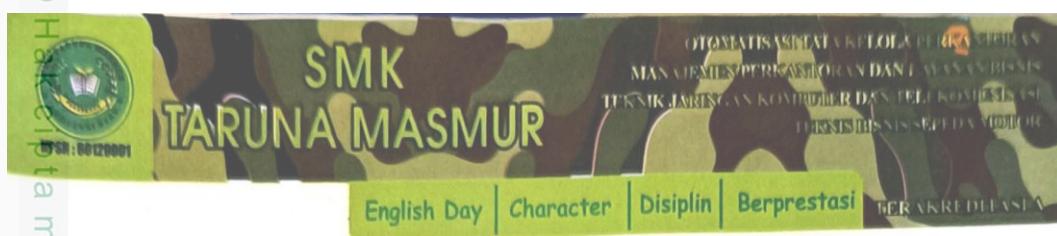
UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 17 April 2025

Nomor : 24/SB/SMK-TM/IV/2025

Lampiran :

Hal : *Izin Penelitian*

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
SUSKA RIAU
Di-
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Dengan Hormat,
Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya kepada kita. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Doa dan harapan kami semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Berdasarkan surat Nomor : B-7372/Un.04/F.II/PP.00.9/04/2025, tentang *Izin Penelitian* di SMK Taruna Masmur Pekanbaru, menanggapi surat tersebut dapat kami sampaikan bahwa:

Nama : Monica Sriaprilia Ningsih
NIM : 12110123341
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Penggunaan Aplikasi KAHOOT sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru

Dapat melakukan Riset di SMK Taruna Masmur Pekanbaru.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr. wb.



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

©

Lampiran 12 Lembar Kegiatan Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1.	Jenis yang dibimbing	:
a.	Seminar usul Penelitian	:
b.	Penulisan Laporan Penelitian	:
2.	Nama Pembimbing	: Dr. Idris, M.Ed
a.	Nomor Induk Pegawai (NIP)	: 19760504 200501 1 005
3.	Nama Mahasiswa	: Monica Sriaprilia Ningsih
4.	Nomor Induk Mahasiswa	: 12110123341
5.	Kegiatan	: Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	21/2 2025	Instrumen Penelitian		
2.	25/2 2025	Instrumen Penelitian		
3.	26/2 2025	Acc Instrumen		
4.	7/5 2025	Penyajian Data		
5.	9/5 2025	Analisis Data		
6.	14/5 2025	Penjabaran		
7	16/5 2025	Acc penjabaran		

Pekanbaru, 15-5-2025
Pembimbing,

Dr. Idris, M.Ed
NIP. 19760504 200501 1 005

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Lampiran 13** Dokumentasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© [Hak cipta milik UIN Suska Riau](#)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**RIWAYAT PENULIS**

Monica Sriaprlia Ningsih, lahir di Sinambek, pada tanggal 22 April 2003. Penulis merupakan anak ke 4 dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Edi dan Ibu Warniati. Pendidikan formal yang ditempuh penulis di SDN 001 Koto Taluk Kec. Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi, Riau dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke Pondok Pesantren Syafa'aturrasul, Kec. Kuantan Tengah, Kab. Kuantan Singingi, Riau dan lulus pada tahun 2021. Kemudian, pada tahun 2021 penulis menempuh studi ke Perguruan Tinggi Negeri dengan mengambil Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tahun 2024, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Logas, Kec. Singingi, Kab. Kuantan Singingi, Riau. Penulis juga mengikuti Program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Taruna Masmur Pekanbaru dan mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Atas berkat Rahmat dan anugerah Allah serta do'a sekaligus dukungan dari keluarga dan juga teman-teman, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Masmur Pekanbaru”**. Dibawah bimbingan bapak Dr. Idris, M.Ed. dan dosen penasehat akademik bapak Prof. Dr. Amril, M.MA .