



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



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *MENTIMETER* TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMP BABUSSALAM  
PEKANBARU**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**ULIL DEVIA NINGRUM  
NIM. 12210121647**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2026 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS *MENTIMETER* TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DI SMP BABUSSALAM  
PEKANBARU**

Skripsi

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



**UIN SUSKA RIAU**

Oleh

**ULIL DEVIA NINGRUM**

**NIM. 12210121647**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2026M**



**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.

**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru*, yang ditulis oleh Ulil Devia Ningrum NIM. 12210121647 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 25 Jumadil akhir 1447 H  
16 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

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

Pembimbing

Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
NIP. 19661108 199402 1 001





## 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 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru*, yang ditulis oleh Ulil Devia Ningrum NIM. 12210121647 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 18 Rajab 1447 H/07 Januari 2026 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SD/SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 18 Rajab 1447 H  
07 Januari 2026 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Idris, M. Ed.

Penguji III

Dr. Nasrul HS., S.Pd.I., MA.

Penguji II

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.

Penguji IV

Dr. Gusma Afriani, M.Ag.



Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons.

NIP. 19751115 200312 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ulil Devia Ningrum  
 NIM : 12210121647  
 Tempat/Tgl. Lahir : Lumajang, 03 Desember 2004  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. 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, 16 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Ulil Devia Ningrum  
 NIM. 12210121647



## PENGHARGAAN



Alḥamdulillāhirabbil ‘ālamīn segala puji dan syukur bagi Allah Rabb semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam, semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, para sahabat, dan orang-orang yang mengikuti beliau khususnya kita sebagai umat-Nya. Āmīn yā rabbal ‘ālamīn

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru 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.

Penulis menyadari bahwa tidak mudah untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kalian semua yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terkhususnya penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Karyono dan Ibunda Matria yang selalu memberikan do’a, bantuan dan dukungannya. beserta seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan. Selain itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Novianti, MS, S.E., M.Si., AK, CA, selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., selaku Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng., selaku Wakil Rektor II, Dr Harris Simaremare, S.T., M.T., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Ismail Mulia Hasibuan, M.Si., PLt. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Dr. Idris, M.Ed., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Devi Arisanti, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan, nasehat, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Zuhri Tauhid, M.Ag., selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberi semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu.
7. Kepala Tata Usaha, Kasubag, dan seluruh Staf di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. H. Khirul Fajri, Lc., MH. selaku Kepala Sekolah SMP Babussalam Pekanbaru yang memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Novia Fariha, S.Pd. selaku guru PAI di SMP Babussalam Pekanbaru yang telah mendampingi penulis dalam proses penelitian.
10. Teman dan Sahabat perjuangan Angkatan 22, serta sahabat ku Adelia Putri, Putri Dewi Sinta, dan Meisy Affriliany Wilanda tak lupa pula teman sahabat sekaligus seperti keluarga yaitu Aulia Darisnawati yang senantiasa memberikan dukungan dan selalu ada dan memotivasi untuk selalu semangat dalam belajar dan teman-teman Lokal F yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan tugas akhir maupun dalam penyusunan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



**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.

Penulis berharap semoga segala kemudahan, bimbingan, nasehat serta Doa yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda sehingga menjadi amalan yang tidak terputus di sisi Allah Swt. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan krtitik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 16 Desember 2025  
Penulis,

Ulil Devia Ningrum  
NIM. 12210121647





## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil 'alamiin*

*Alhamdulillahilahi rabbil 'alamiin*

Segala puji bagi Allah swt. zat 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 ku 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

### **Ibuku dan Ayahku Tercinta**

Penuh cinta dan rasa syukur, ku persembahkan karya kecil ini kepada dua sosok yang menjadi ladang pahala bagi ku, Ibuku Matria dan Ayahku Karyono.

Terima kasih atas kasih sayang yang tiada batas, doa yang selalu menyertai setiap langkah ku, serta nasihat, motivasi, dan dukungan yang tak terhingga. Ibu, Ayah, aku tahu karya ini belum sebanding dengan segala pengorbanan dan perjuangan kalian, tetapi semoga ini menjadi awal dari perjalanan menuju kesuksesan yang dapat membahagiakan kalian.

Terima kasih, Ibu, atas perhatian dan kasih sayang tanpa henti. Terima kasih, Ayah, atas kerja keras dan pengorbanan yang tak pernah lekang oleh waktu. Doa kalian adalah kekuatan terbesar ku.



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.

## ABSTRAK

**Ulin Devia Ningrum (2025): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Mentimeter* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Experimental*. Populasi pada penelitian ini seluruh Kelas VIII berjumlah 91 siswa, sampel terdiri dari 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji-T (*independent-sampel t-test*). Hasil Penelitian diperoleh nilai  $t_{hitung} (16,452) > t_{tabel} (2,021)$ , dengan taraf signifikansi sebesar 5% dan Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 44,62 lebih tinggi dari kelas kontrol dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 34,76. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Mentimeter* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter, Keaktifan Belajar Siswa*

## ABSTRACT

**Uli Devia Ningrum (2025): The Effect of Using Mentimeter-Based Interactive Learning Media on Student Learning Activeness on Islamic Education Subject at Junior High School of Babussalam Pekanbaru**

This research aimed at examining the effect of using Mentimeter-based interactive learning media on student learning activeness on Islamic Education subject at Junior High School of Babussalam Pekanbaru. Quasi-experimental design was used in this research. All the eighth-grade students were the population in this research, and they were 91 students. The samples were 21 students from the experimental group and 21 students from the control group. Purposive sampling technique was used. The techniques of collecting data were observation, questionnaire, and documentation. The technique of analyzing data was independent-sample t-test. The research findings showed that the score of  $t_{\text{observed}}$  (16.452) was higher than  $t_{\text{table}}$  (2.021) at 5% significant level, and Sig. 2-tailed was 0.000 lower than 0.05. Therefore, Null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected, and Alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. The experimental group mean score was 44.62 higher than the control group mean score of 34.76. Based on the research findings, there was a significant effect of using Mentimeter-based interactive learning media on student learning activeness on Islamic Education subject at Junior High School of Babussalam Pekanbaru.

**Keywords:** *Mentimeter-Based Interactive Learning Media, Student Learning Activeness*



## ملخص

أولي الديفيا نينغروم، (٢٠٢٥): أثر استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على برنامج مينتيمتير على تفاعل الطلاب في مادة التربية الإسلامية في مدرسة باب السلام المتوسطة بكنبارو

تهدف هذه الدراسة إلى بحث أثر استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على برنامج مينتيمتير على تفاعل الطلاب في مادة التربية الإسلامية في مدرسة باب السلام المتوسطة بكنبارو. استخدمت الدراسة تصميمًا شبه تجريبي. شمل مجتمع الدراسة جميع طلاب الصف الثامن البالغ عددهم ٩١ طالبًا، مع عينة مكونة من ٢١ طالبًا من المجموعة التجريبية و ٢١ طالبًا من المجموعة الضابطة. تم اختيار العينة باستخدام أسلوب العينة الهادفة. شملت عملية جمع البيانات الملاحظة والاستبيان والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار ت للعينات المستقلة. أظهرت النتائج أن قيمة ت المحسوبة (٤٥٢.١٦) كانت أكبر من قيمة ت الجدولية (٠.٢١.٢)، عند مستوى دلالة ٥٪. وقيمة دلالة ثنائية الطرف. بما أن قيمة ٠.٠٠٠.٠ أقل من ٠.٠٥.٠، فقد تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية ٦٢.٤٤، وهو أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابطة البالغ ٧٦.٣٤. تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود أثر معنوي لاستخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على برنامج مينتيمتير على تفاعل الطلاب في مادة التربية الإسلامية في مدرسة باب السلام المتوسطة بكنبارو.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية التفاعلية القائمة على برنامج مينتيمتير، تفاعل الطلاب



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	4
C. Permasalahan .....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	 <b>9</b>
A. Kerangka Teoretis .....	9
B. Penelitian Relevan .....	41
C. Konsep Operasional.....	44
D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian .....	46
 <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	 <b>48</b>
A. Jenis Penelitian .....	48
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	49
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	49
D. Populasi dan Sampel.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Uji Instrumen Penelitian .....	51
G. Teknik Analisis Data.....	53
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>55</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	55
B. Penyajian Data .....	59
C. Pembahasan .....	78
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>	 <b>81</b>
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	82
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT PENULIS</b>	



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

## DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Rancangan Nonequivalent Control Group Design .....	48
Tabel III. 2	Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel III. 3	Hasil Uji Reliabilitas .....	53
Tabel IV. 1	Sarana dan Prasarana SMP Babussalam Pekanbaru .....	58
Tabel IV. 2	Aktivitas Guru Dalam Menerepakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Mentimeter Pada Kelas Eksperimen .....	60
Tabel IV. 3	Aktivitas Guru Dalam Menerepakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Mentimeter Pada Kelas Eksperimen .....	62
Tabel IV. 4	Aktivitas Guru Dalam Menerepakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Mentimeter Pada Kelas Eksperimen .....	64
Tabel IV. 5	Rekapitulasi aktivitas Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter .....	66
Tabel IV. 6	Hasil Pre-test Keaktifan Belajar Siswa.....	68
Tabel IV. 7	Hasil Post-test Keaktifan Belajar Siswa .....	69
Tabel IV. 8	Analisis Data Deskriptif Statistik Pre-Test.....	70
Tabel IV. 9	Analisis Data Deskriptif Statistik Post-Test .....	71
Tabel IV. 10	Output Analisis SPSS Uji Normalitas .....	74
Tabel IV. 11	Output Analisi SPSS Uji Homogenitas .....	75
Tabel IV. 12	Output Analisi SPSS Uji Hipotesis.....	76
Tabel IV. 13	Hasil Output SPSS Effect Size .....	77





**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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1	Modul Ajar
Lampiran. 2	Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter
Lampiran. 3	Angket Keaktifan Belajar Siswa
Lampiran. 4	Data Angket Penelitian Keaktifan Belajar Per-Individu Siswa
Lampiran. 5	Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran. 6	Ourput Statistik Uji Validitas
Lampiran. 7	Output Statistic Uji Reliabilitas
Lampiran. 8	Output Statistic Analisis Deskripsi
Lampiran. 9	Output Statistic Uji Normalitas dan Homogenitas
Lampiran. 10	Output Statistic Uji-T dan Effect Size
Lampiran. 11	ACC Sinopsis
Lampiran. 12	Surat Disposisi
Lampiran. 13	Surat Permohonan Penunjukkan Pembimbing
Lampiran. 14	Surat Izin Melakukan Pra Riset
Lampiran. 15	Balasan Surat Pra Riset Dari SMP Babussalam Pekanbaru
Lampiran. 16	Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal
Lampiran. 17	Acc Proposal
Lampiran. 18	Berita Acara Proposal
Lampiran. 19	Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran. 20	Surat Izin Melakukan Riset
Lampiran. 21	Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi
Lampiran. 22	Dokumentasi Penelitian



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

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Era digital saat ini, tantangan pembelajaran tidak hanya pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang efektif menuntut siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpikir, berinteraksi, dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang aktif akan lebih terlibat secara fisik, kognitif, dan emosional dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>1</sup> Keaktifan belajar siswa sangat penting pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI), karena tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Menghadapi tantangan era globalisasi yang begitu cepat menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam agar tetap relevan dan mampu menjawab kebutuhan zaman.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mawar Sari et al., "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): hlm 220, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4267>.

<sup>2</sup>Cece Hidayat and Dety Mulyanti, *Inovasi Pendidikan Agama Islam*, ed. Dety Mulyanti (Bandung: CV Kimfa Mandiri, 2023), hlm 4.

#### 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.

Bentuk inovasi teknologi yang berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik adalah media pembelajaran interaktif. Media ini menggabungkan berbagai elemen digital seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam suatu sistem yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menarik perhatian siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui interaksi digital yang dinamis, siswa terdorong untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun afektif. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif sangat potensial dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Salah satu media interaktif yang kini banyak dimanfaatkan dalam kegiatan belajar adalah *Mentimeter*. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti kuis, polling, dan pertanyaan terbuka yang memungkinkan siswa memberikan respons secara langsung dan real-time. Penggunaan *Mentimeter* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasyati & Zulherman juga menyimpulkan bahwa media evaluasi berbasis *Mentimeter* mampu mendorong partisipasi siswa secara signifikan.<sup>4</sup> Bahkan menurut Moorhouse & Kohnke, teknologi seperti *mentimeter* dapat menjadi sarana inovatif untuk memunculkan dan mengelola respons peserta didik.<sup>5</sup>

<sup>3</sup>Rudi Yulio Arindiono and Nugrahandi Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD," *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* 2, no. 1 (2013): hlm 29, [http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856).

<sup>4</sup>Hasyati and Zulherman, "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021) hlm 2552, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>.

<sup>5</sup> Benjamin Luke Moorhouse and Lucas Kohnke, "Using *Mentimeter* to Elicit Student Responses in the EAP / ESP Classroom," 2020, <https://doi.org/10.1177/0033688219890350>.



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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hal ini menunjukkan bahwa *Mentimeter* tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga mampu mengubah pola interaksi dalam proses belajar. berinteraksi dengan konten yang mereka pelajari. Tingginya potensi media interaktif seperti *Mentimeter* perlu dilihat dalam konteks kebutuhan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga penanaman nilai-nilai moral dan spiritual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI di SMP Babussalam Pekanbaru yaitu ustazah Novia Fariha S.Pd. media pembelajaran interaktif seperti *Mentimeter* belum diterapkan. Media yang digunakan masih konvensional, seperti media cetak dan papan tulis. Hal ini menyebabkan kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini terlihat dari beberapa gejala berikut:

1. Sebagian siswa terlihat tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, hanya duduk diam dan belum menunjukkan respons.
2. Saat kegiatan belajar kelompok, partisipasi semua anggota masih rendah; hanya beberapa siswa yang aktif, sementara lainnya cenderung pasif atau belum mengemukakan pendapat.
3. Masih ada siswa yang belum menunjukkan tanggung jawab dan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, seperti menyelesaikan tugas tidak tepat waktu, mengerjakan tugas secara tidak lengkap, atau tidak mengerjakan tugas sama sekali.

#### 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

4. Sebagian besar siswa belum menunjukkan kemandirian belajar dalam mencari informasi tambahan terkait materi pembelajaran, yang terlihat dari ketergantungan pada penjelasan guru serta tidak adanya inisiatif untuk mencari referensi lain seperti buku-buku yang ada di perpustakaan.
5. Siswa belum aktif mengajukan pertanyaan, baik untuk memperjelas materi maupun menanggapi penjelasan guru.
6. Siswa belum berani atau belum terbiasa memberikan jawaban, meskipun guru telah memberikan kesempatan untuk merespons.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru”

### B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah. Penulis menegaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul yaitu:

#### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini biasanya berbasis teknologi digital dan dirancang untuk merangsang keterlibatan siswa secara aktif melalui fitur-fitur seperti kuis, polling, video, animasi, dan simulasi. Dengan adanya interaksi langsung, siswa

## 2. Mentimeter

tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut serta dalam proses belajar secara aktif dan menyenangkan<sup>6</sup>.

*Mentimeter* adalah salah satu platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kuis, jajak pendapat, dan pertanyaan langsung. Penggunaan Mentimeter diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran<sup>7</sup>.

## 3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa dalam berbagai bentuk aktivitas seperti memperhatikan, mendengarkan, mencatat, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Keaktifan ini mencerminkan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran<sup>8</sup>.

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala dalam pendahuluan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

<sup>6</sup>Neha, La Ili, and Iman Ashari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2023): hlm 244, <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.

<sup>7</sup>Ismail et al., "Pelatihan Media Interaktif Mentimeter Dalam Memberdayakan Kualitas Teknologi Guru Di MTS Arifah Gowa," *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): hlm 185, <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.187>.

<sup>8</sup>Adinda Sri Puspita sari, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): hlm 32512, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.



**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.

- a. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mentimeter* di SMP Babussalam Pekanbaru
- b. Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru
- c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mentimeter* di SMP Babussalam Pekanbaru
- e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru

**2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, serta beberapa permasalahan, agar peneitian ini lebih terarah dan terfokus terhadap permasalahannya, maka perlu diberikan batasan masalah pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru

**3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian: apakah terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru?

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk menguji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Mentimeter*. Penelitian ini juga dapat memperkuat teori tentang efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif.

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi Guru**

Penggunaan teknologi interaktif seperti *Mentimeter* dapat membantu guru menemukan strategi dan media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan alat-alat digital untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berinteraksi dalam proses 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.

## 2) Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PAI melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dan membantu siswa untuk lebih memahami materi PAI dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

## 3) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan mengadopsi media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dan membantu sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan potensi siswa.



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. Kerangka Teoretis

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Jalinus dan Ambiyar media merupakan asal kata dari Bahasa latin yaitu medius yang berarti “tengah”, “perantara”, “pengantar”. Berbagai ahli telah mengemukakan definisi mengenai media, yang umumnya dilihat dari perspektif komunikasi. Secara etimologis, kata "media" merupakan bentuk jamak dari "medium", berasal dari bahasa Latin yang berarti "di antara" atau "perantara". Dalam konteks komunikasi, "medium" diartikan sebagai alat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian pesan. Artinya, media dapat membantu dalam mengalirkan pesan dan informasi dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan).<sup>9</sup>

Menurut Heinich dalam Gimin dan Suarman mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton dalam Gimin dan Suarman, mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah

<sup>9</sup> Gimin dan Suarman Watri, *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (Pekanbaru: Taman Karya, 2023), hlm 1 <http://feridi.blog.upi.edu/2015/08/08/pembelajaran-interaktif/>.



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.

sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver).<sup>10</sup>

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi pendidikan, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar dari pendidik kepada peserta didik secara efektif. Media ini tidak hanya membantu memperjelas informasi, tetapi juga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan efektivitas proses pembelajaran.

**b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm 2.

<sup>11</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), hlm 5-6.

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.

- 1) Fungsi Edukatif
  - a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
  - b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
  - c) Memberi pengalaman bermakna
  - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
  - e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
- 2) Fungsi ekonomis
  - a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
  - b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu
- 3) Fungsi social
  - a) Memperluas pergaulan antar siswa
  - b) Mengembangkan pemahaman
  - c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
- 4) Fungsi budaya
  - a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
  - b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.<sup>12</sup>

Menurut Kemp dan Dayton dalam Muhammad Hasan, media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama ketika digunakan, baik untuk individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar.

---

<sup>12</sup> Ibid. hlm 10-11

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) Untuk memotivasi minat atau Tindakan, media pembelajaran dapat diwujudkan melalui pendekatan seperti drama atau hiburan, dengan tujuan membangkitkan minat dan mendorong peserta didik untuk bertindak.
- 2) Untuk menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik secara kelompok. Informasi yang disampaikan dapat bersifat umum dan berfungsi sebagai pengantar materi, ringkasan laporan, atau memberikan pengetahuan latar belakang. Bentuk penyajian dapat berupa hiburan, drama, atau teknik yang bersifat memotivasi.
- 3) Berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media berperan untuk membantu pencapaian tujuan belajar, di mana informasi yang terkandung di dalamnya harus mampu melibatkan peserta didik, baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran benar-benar terjadi. Oleh karena itu, materi yang disajikan melalui media harus dirancang secara sistematis sesuai prinsip-prinsip pembelajaran, agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pribadi peserta didik.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021), hlm 34-35.

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.

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Asyhar dalam Shoffan Shoffa jenis-jenis media pembelajaran ada beberapa kategori, diantaranya:

#### 1) Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan semata dari siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa berasal dari indera penglihatannya. Secara garis besar, media pembelajaran visual terdiri dari unsur-unsur garis, tekstur, bentuk dan warna. Media pembelajaran visual harus menonjolkan kesan visualnya agar menarik bagi siswa. Kemenarikan itu bisa dalam bentuk permainan warna, bentuk yang dimodifikasi menjadi unik dan tidak biasa atau memberi efek gambar agar menyerupai keadaan sebenarnya. Media visual terdiri media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi. Media visual non-proyeksi contohnya benda nyata, model/prototipe, media cetak (buku, modul, majalah) dan media grafis (gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta dan poster). Sedangkan media visual proyeksi berbentuk hasil potret kamera, hasil program aplikasi pengolah gambar, film bingkai/slide, Overhead Projector (OHP), gambar digital dan Liquid Crystal Display (LCD).



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 Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Biasanya media audio digunakan untuk mempelajari materi yang berhubungan dengan lisan, pengucapan dan sering digunakan dalam ilmu bahasa, namun tidak menutup kemungkinan media audio juga digunakan untuk pelajaran lainnya. Untuk memahami pesan yang disampaikan melalui media audio, diperlukan keterampilan mendengarkan dari si penerima pesan. Media audio menggunakan lambang-lambang auditif dalam menyampaikan pesannya, seperti kata-kata, musik dan efek suara (sound effect). Jenis-jenis media audio yaitu radio, tape, piringan hitam, compact disc dan mp3 player.

## 3) Media audio-visual

Media audio-visual adalah media yang menggabungkan unsur visual serta suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Media audio-visual terbagi menjadi

- 1) Media audio visual murni, yaitu baik unsur visual dan unsur suara berasal dari satu sumber, contohnya adalah televisi, sedangkan
- 2) Media audio visual tidak murni yaitu unsur visual dan unsur suara berasal dari sumber-sumber yang berbeda atau penggabungan dari dua media yaitu media audio dan visual.

**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.

Contohnya adalah gambar pada OHP yang dikombinasikan dengan suara yang berasal dari tape.

**4) Multimedia**

Istilah multimedia digunakan untuk menyebutkan penyatuan teknologi digital dan analog di bidang hiburan, iklan, komunikasi, pemasaran dan komersial. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media” yang berarti “banyak media”. Pengertian multimedia adalah penggunaan beberapa media (teks, grafis, animasi, video dan interaktivitas) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia. Contoh multimedia adalah internet, game, dan C AI (Computer Assisted Instruction).<sup>14</sup>

**2. Media Pembelajaran Interaktif**

**a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Menurut Sutarti dalam Amelia Dewi dkk interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar

<sup>14</sup> Shoffan Shoffa, “*Media Pembelajaran*,” ed. Sriwardona, (Sumatra Barat: CV . Afasa Pustaka, 2009), hlm 58-60.

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.

dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di inputkan ke media tersebut.<sup>15</sup>

Defenisi lain mengatakan media pembelajaran interaktif merupakan bentuk media presentasi yang mencakup elemen-elemen seperti hypertext, hypermedia, multimedia, sumber daya berbasis web, serta televisi pintar. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, media ini memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya adalah terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan media, serta penyampaian informasi dalam bentuk audio-visual yang mampu memberikan rangsangan belajar yang tinggi.<sup>16</sup>

#### b. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Ahmadi dalam Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, media pembelajaran interaktif memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

<sup>15</sup>Amelia Dewi, Dayat, and Nawangulan Widyastuti, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual," Jurnal Inovasi Penelitian 1, no. 3 (2020): hlm 1299.

<sup>16</sup> Alfa Dadi Putra and Hasna Salsabila, "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan," Jurnal Inovasi Kurikulum 18, no. 2 (2021): hlm 233, <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>.

#### 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) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.<sup>17</sup>

#### c. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran.
- 2) Dalam mencari terobosan pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat.
- 3) Mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.
- 5) Materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulitdditerangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional.
- 6) Melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri.<sup>18</sup>

<sup>17</sup>Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. Hendrizal (Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), hlm 26.

<sup>18</sup> Prita Triana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai," *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* 12, no. 2 (2021): 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.

Bambang Warsita dalam Indrawan Irjus menyatakan bahwa “Keistimewaan teknologi media pembelajaran interaktif, terutama yang menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, terletak pada tingginya interaktivitas peserta didik dengan berbagai sumber belajar.” Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keunggulan media pembelajaran interaktif meliputi sebagai perantara penyampaian informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, membantu guru menyampaikan materi dengan tampilan menarik, serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya.<sup>19</sup>

**d. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif**

Menurut Yudhi Munadi dalam Sadam Husein media interaktif memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Proses pengembangannya membutuhkan keterlibatan tim yang memiliki keahlian khusus, dan
- 2) Pembuatan media ini memerlukan waktu yang relatif Panjang.<sup>20</sup>

**3. Mentimeter**

**a. Pengertian Mentimeter**

Mentimeter merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis online. Menurut Kelvin dan Imas Mentimeter adalah aplikasi presentasi interaktif berbasis web yang telah digunakan oleh lebih dari

<sup>19</sup> Indrawan Irjus., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Jawa Tengah: Pena Persada, 2020), hlm 57-58.

<sup>20</sup> Sadam Husein, Lovy Herayanti, and Gunawan, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi I*, no. 3 (2015): hlm 222.

#### 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.

30 juta orang di lebih dari 120 negara. Selain untuk membuat presentasi, Mentimeter juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan survei, kuis, word cloud, serta menampilkan gambar dan grafik. Interaksi antara presenter dan audiens dapat berlangsung melalui perangkat seperti smartphone, tablet, PC, atau laptop.<sup>21</sup> Adapun menurut Pichardo dalam Aldy Hermawan dan Laksmi Dewi mentimeter adalah perangkat lunak berbasis web yang dapat digunakan tanpa perlu diunduh. Aplikasi ini menyajikan antarmuka visual yang menarik dan ramah pengguna, sehingga mudah dioperasikan baik oleh peserta maupun instruktur.<sup>22</sup>

Sinta Dameria Simanjuntak berpendapat Mentimeter merupakan salah satu perangkat lunak presentasi yang praktis dan mudah digunakan. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan pelatihan, seperti membuat kuis, polling, voting, soal pilihan ganda, esai, mencocokkan, serta kegiatan brainstorming sebelum penyampaian materi, sesi tanya jawab, dan berbagi informasi. Selain itu, Mentimeter dapat diakses melalui smartphone, memungkinkan peserta untuk memberikan respons secara langsung kepada narasumber dengan tampilan yang menarik dan interaktif.<sup>23</sup>

<sup>21</sup> Kelvin dan Imas, "Pengenalan Mentimeter Sebagai Aplikasi Pembelajaran Siswa Pada SMP Negeri 1 Majalaya," Jurnal Pengabdian Mahasiswa 3, no. 1 (2020): hlm 302.

<sup>22</sup> Aldy Hermawan and Laksmi Dewi, "Pemanfaatan Mentimeter Dalam Pembelajaran Pelatihan Daring Untuk Meningkatkan Interaksi Peserta," Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran Vol. 8, no. 1 (2023): hlm 114, <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>.

<sup>23</sup> Sinta Dameria Simanjuntak, Derma Yanti Sitanggang, and Esra Ayu Lamria, "Penggunaan Mentimeter Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 31 Medan," Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 3, no. 11 (2024): hlm 1019.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

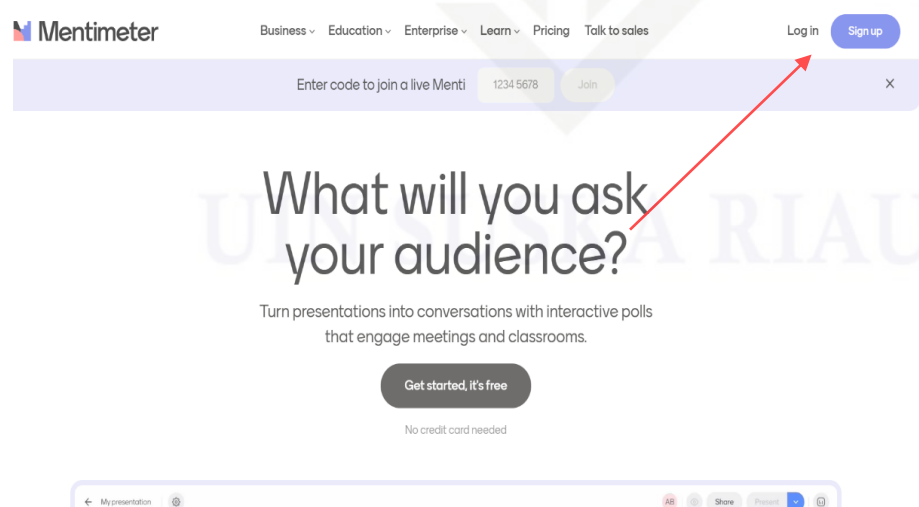
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Berdasarkan pernyataan Kelvin dkk, Pichardo, dan Sinta dkk bahwa Mentimeter merupakan media pembelajaran berbasis web yang interaktif, praktis, dan mudah digunakan. Aplikasi ini tidak memerlukan instalasi dan memiliki antarmuka yang menarik serta ramah pengguna. Mentimeter mendukung berbagai fitur seperti kuis, polling, voting, word cloud, soal interaktif, hingga sesi tanya jawab dan brainstorming. Dengan dukungan akses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop, aplikasi ini memungkinkan interaksi langsung antara presenter dan audiens dalam suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

#### b. Langkah-Langkah Penggunaan Mentimeter

Cara menggunakan mentimeter sebenarnya cukup mudah. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat akun terlebih dahulu. Berikut ini cara membuat akun mentimeter:

- 1) Akses alamat <https://www.mentimeter.com/>
- 2) Klik tombol Sign Up



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

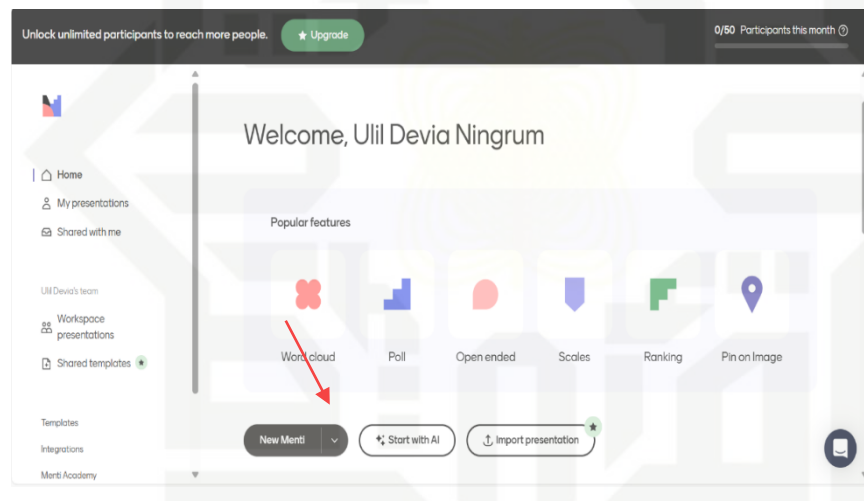
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Daftarkan akun kita dengan cara mengkoneksikan akun Facebook/Google atau mengisikan email lain selain Google melalui form yang diakhiri dengan menekan tombol Sign UP

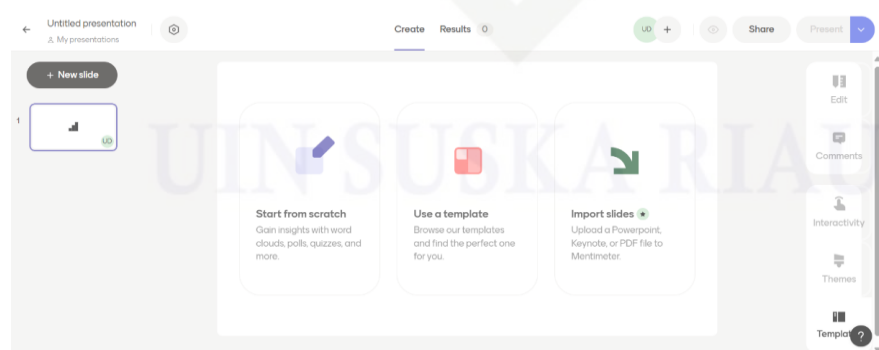
***Membuat Presentasi Dengan Mentimeter***

Setelah berhasil membuat akun dan sampai ke bagian dashboard aplikasi, maka selanjutnya kita akan mulai membuat presentasi dengan menggunakan Mentimeter. Berikut ini langkah-langkah pembuatannya.

- 1) Klik tombol New Mentimeter



- 2) Tampilan halaman kerja kita.





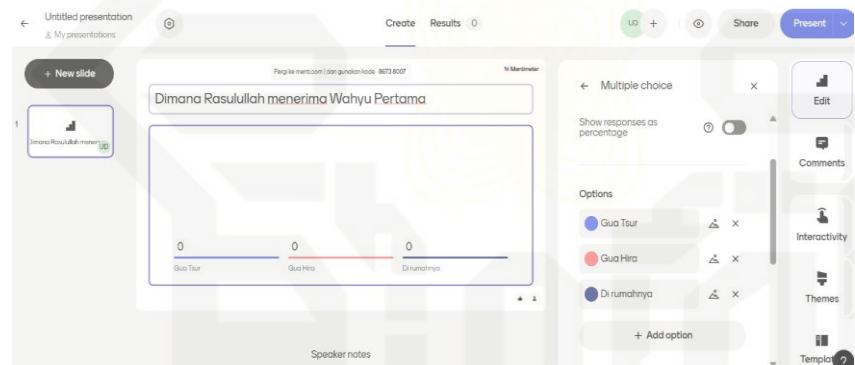
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

3) Selanjutnya kita memilih tipe presentasi interaktif yang akan dibuat, Pilih tipe presentasi, word-cloud, multiple choice, atau yang lain. Untuk membuat presentasi dengan tipe multiple choice, silakan ikuti langkah berikut:

- a) Create a new slide
- b) Choose Multiple Choice question
- c) Fill in your question
- d) Enter answer options

Contoh slide soal yang sudah dibuat yang akan ditambahkan gambarnya.

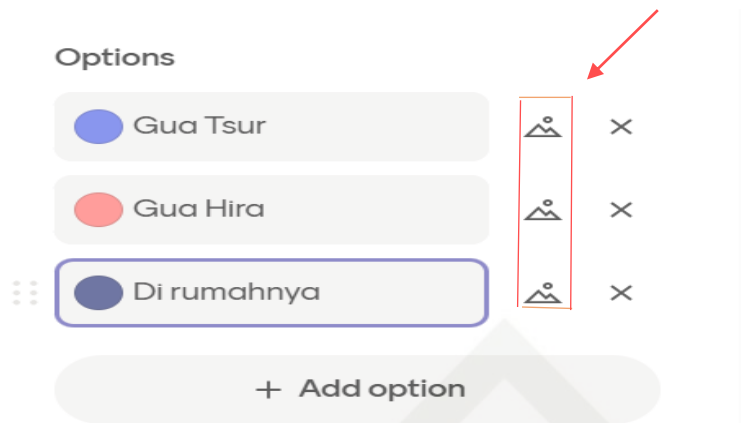


*Tambahkan Gambar untuk pilihan jawaban (jika diperlukan)*

Dengan menggunakan mentimeter, kita bisa menambahkan gambar untuk pilihan jawaban dengan mudah. Klik icon Image (kotak merah) untuk menambahkan gambar pada opsi pilihan jawaban

#### 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) Memilih tipe layout untuk report hasil Setelah pertanyaan dan jawaban ditambahkan ke Slide presentasi, mentimeter memungkinkan kita untuk memilih tipe layout untuk report hasil jawaban yang dipilih oleh peserta. Secara default tipe layout akan menampilkan bentuk Bars. Jika ingin memilih tipe lain, maka kita cukup memilih pada bagian Vizualization Type yang berada di sebelah kanan lembar kerja presentasi

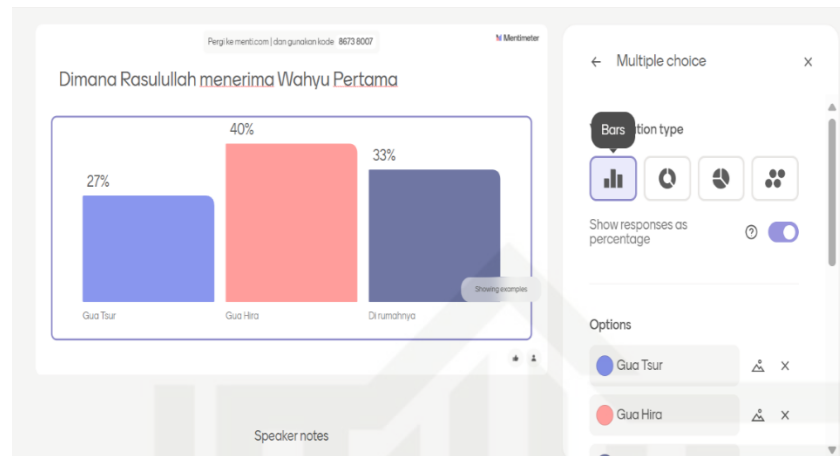
#### Visualization type



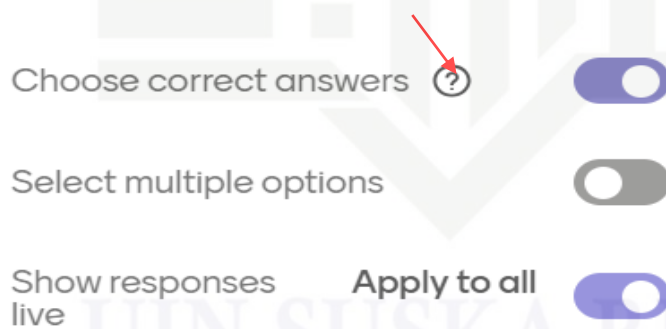
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

Berikut tampilan setelah memilih type layout



- 5) Memberikan informasi jawaban yang benar kepada peserta. Karena tipe yang kita pilih merupakan multiple choice, maka mentimeter dapat kita atur agar memberikan informasi jawaban yang benar kepada peserta yang sudah menjawab pertanyaan yang ada di slide kita. Untuk mengaktifkan fitur ini, kita perlu menekan tombol yang ada di depan keterangan “Show correct answer(s)” pada bagian Extras



- 6) Setelah pertanyaan dengan tipe Multiple choice selesai kita buat, silakan kita save dan melihat hasilnya dengan cara menekan tombol Present. Ada 2 hal penting yang ditampilkan oleh

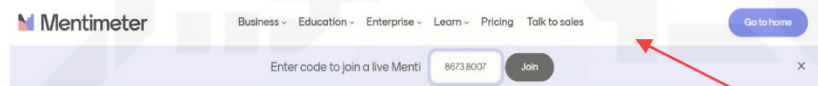
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

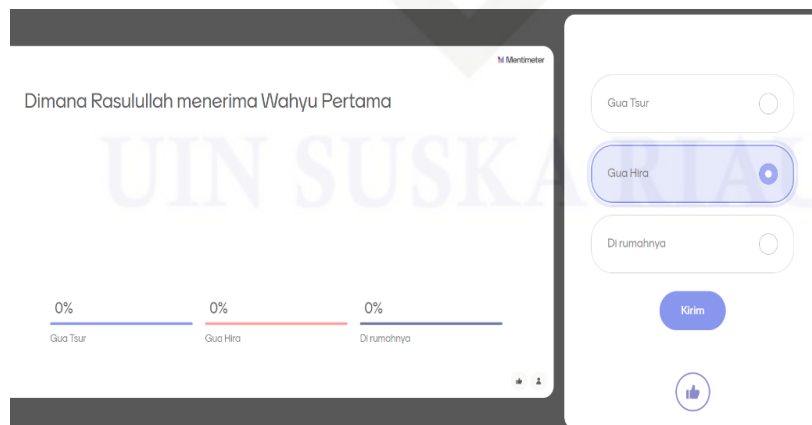
mentimeter pada slide yang kita presentasikan untuk siswa/partisipan:

- a) “Go to [www.menti.com](https://www.menti.com) and use the code 8673 8007”

Bagian ini adalah informasi yang perlu kita berikan kepada peserta agar presentasi kita bisa berjalan interaktif dan dapat langsung dikerjakan secara bersamaan oleh semua partisipan. Syaratnya partisipan harus mengakses alamat [menti.com](https://www.menti.com) lewat web (bisa desktop/smartphone) kemudian masukkan kode, kemudian akhiri dengan tombol join.



- b) Tampilan pertanyaan setelah kode dimasukan pada laman <https://www.mentimeter.com/>

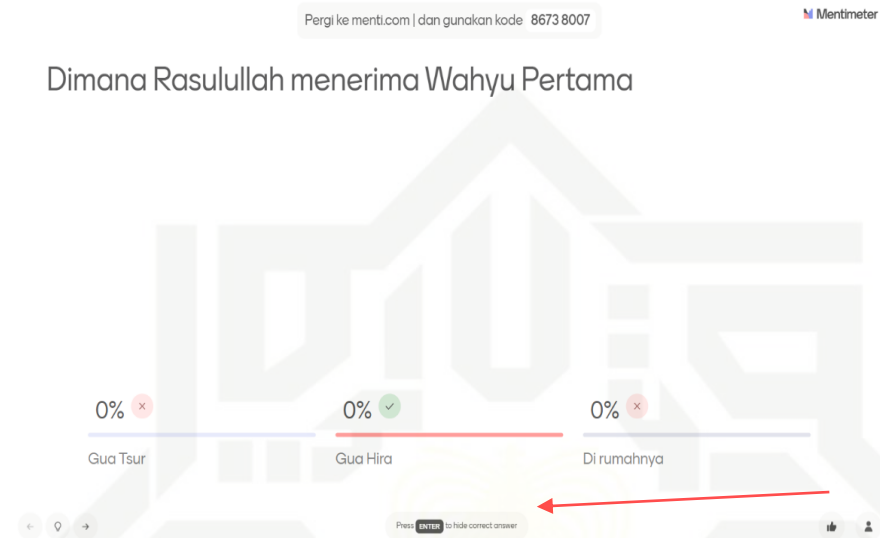




#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- c) “Press ENTER to show correct” Bagian ini akan memberikan informasi kepada partisipan tentang jawaban yang benar dari apa yang kita tanyakan sebelumnya<sup>24</sup>.



Menurut Ananta Rias Safitri dkk, bahwa langkah-langkah Penggunaan mentimeter sebagai berikut:

- 1) Ketik alamat domain <https://www.mentimeter.com/>. jika ingin membuat presentasi ,silahkan pilih fitur log in pada pojok kanan atas atau sign up jika pengguna belum mempunyai akun mentimeter.
- 2) Klik fitur new presentation.
- 3) Setelah klik new presentation pengguna dapat memilih tipe atau bentuk presentasi sesuai kebutuhannya. Beberapa contoh tipe presentasi yang dapat dipilih adalah kuis berisi pilihan ganda (multi

<sup>24</sup> Yuwita Riana Wati, “Panduan Mentimeter,” n.d.,[https://anyflip.com/mawen/boux/basic?utm\\_source.com](https://anyflip.com/mawen/boux/basic?utm_source.com), Senin 13 April 2025.

#### 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.

choice), word cloud yang dapat digunakan untuk memperoleh jawaban singkat, Question and Answer, dan lain-lain.

- 4) Pengguna dapat mengatur apakah audiens presentasi / pengisi jawaban dapat mengirim lebih dari satu jawaban. Caranya adalah dengan menggeser fitur extras hingga menjadi bewarna biru.
- 5) Setelah selesai membuat isi presentasi / pertanyaan, pengguna dapat membagikannya dengan cara menekan fitur share.
- 6) Jika ingin menampilkan pertanyaan / presentasinya, pengguna dapat memilih fitur present.<sup>25</sup>

#### c. Kelebihan Mentimeter

Mentimeter merupakan media pembelajaran yang interaktif dan praktis, serta memiliki sejumlah keunggulan. Berdasarkan pendapat Andrini dan Pratama dalam Vera Septi Andrini beberapa kelebihan Mentimeter antara lain sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini tidak membebani memori perangkat karena bersifat daring (online) dan seluruh data disimpan secara cloud, sehingga tidak perlu khawatir akan kehilangan file.
- 2) Mentimeter dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone atau Android, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja.

<sup>25</sup> Ananta Ria Safitri et al., *Panduan Media Pembelajaran Daring, Kapstra* (Yogyakarta: Kapstra (Keluarga Mahasiswa Pembangunan Sosial dan Kesejahteraan Fisispol UGM, 2022), hlm 36.

#### 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.

- 3) Melalui Mentimeter, pemateri dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik melalui fitur diskusi dan tanya jawab dalam bentuk slide, yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas serta memungkinkan pemantauan aktif terhadap keikutsertaan peserta karena adanya komunikasi secara langsung.<sup>26</sup>

Menurut Devi Fitriyati dkk Kelebihan penggunaan Mentimeter dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Proses refleksi menjadi lebih interaktif karena semua peserta didik bisa melihat berbagai tanggapan yang diberikan, dan
- 2) Guru dapat secara langsung mengakses respons siswa, sehingga mempermudah dalam mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Moorhouse & Kohnke bahwa terdapat beberapa manfaat menggunakan aplikasi Mentimeter yaitu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, media untuk meminta pendapat, dan dapat pula mengevaluasi pemahaman peserta didik.<sup>28</sup> Hal ini dikuatkan oleh pendapat Mohin dalam Devi Fitriyati yang menyatakan bahwa Mentimeter merupakan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas karena

<sup>26</sup> Vera Septi Andriani and Hendrik Pratama, "Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," Jurnal Mimbar Ilmu Vol 26, no. 2 (2021): 287, <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>.

<sup>27</sup> Devi Fitriyati, dkk "Analisis Penggunaan Mentimeter Pada Kegiatan Refleksi Pembelajaran Matematika," Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021, no. 2020 (2023): hlm 19.

<sup>28</sup> Benjamin Luke Moorhouse and Lucas Kohnke, *Loc.Cit.*

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.

mendorong adanya keaktifan peserta didik dan menciptakan kesenangan.<sup>29</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat dan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Mentimeter sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Interaktif dan Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik, mentimeter memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik melalui fitur seperti polling, diskusi, dan tanya jawab, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton
- 2) Mendukung Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran, Peserta didik dapat melihat berbagai tanggapan secara langsung, sementara guru dapat mengevaluasi dan mengidentifikasi pemahaman maupun aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran
- 3) Praktis dan Mudah Diakses Mentimeter bersifat daring (online) dan menyimpan data secara cloud, sehingga tidak membebani memori perangkat dan meminimalkan risiko kehilangan file
- 4) Fleksibel dan Multi-platform Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun laptop, memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dari mana saja
- 5) Meningkatkan Kualitas dan Efektivitas Pembelajaran, dengan fitur-fitur interaktifnya, Mentimeter mampu meningkatkan keaktifan,

---

<sup>29</sup> *Ibid*, hlm 20



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.

keterlibatan, dan kesenangan peserta didik dalam belajar, yang pada akhirnya mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif

**d. Kelemahan Mentimeter**

Mentimeter merupakan sebuah media pembelajaran daring atau interaktif yang memiliki kekurangan. Menurut Jaka Warsihna dkk. kekurangan dari mentimeter sebagai berikut:

- 1) Sulit untuk mengetahui siapa saja mahasiswa yang benar-benar berpartisipasi.
- 2) Ketergantungan tinggi terhadap jaringan internet untuk dapat digunakan secara optimal.
- 3) Tanggapan yang telah dikirimkan tidak dapat diperbaiki atau diubah.
- 4) Jawaban peserta dapat terpengaruh oleh tanggapan dari peserta lainnya.<sup>30</sup>

Beberapa kekurangan dalam penggunaan aplikasi Mentimeter menurut Fitriyati dalam Sinta Dameria Simanjuntak antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif lama karena penggunaannya dilakukan secara langsung (real-time),

<sup>30</sup> Jaka Warsihna, Zulmi Ramdani, and Andi Amri, "Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Melalui Platform Mentimeter Increaseing Students ' Engagement in Learning through Mentimeter Platform," *Jurnal Teknodik* Vol. 27, no. 2 (2023): hlm 42, <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1071>.

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) Pada pertanyaan awal, peserta didik memiliki kemungkinan untuk mengisi lebih dari satu kali, sehingga jumlah respons yang tampil tidak mencerminkan jumlah peserta yang sebenarnya, dan
- 3) Tanggapan yang diberikan oleh peserta didik kadang tidak relevan atau menyimpang dari konteks pertanyaan yang diajukan.<sup>31</sup>

Erinda Rizki Nuretha dan Siti Fatimah mengemukakan kekurangan media pemebelajaran mentimeter ini adalah keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan proyektor yang terbatas, kualitas jaringan Wi-Fi yang rendah, serta perangkat pendukung lainnya yang belum memadai, menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan aplikasi Mentimeter secara optimal. Kondisi ini dapat mengurangi efektivitas interaksi digital yang seharusnya terjadi selama proses pembelajaran, serta menghambat partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan berbasis teknologi.<sup>32</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat dari Jaka Warsihna dkk., Fitriyati, serta Erinda Rizki Nuretha dan Siti Fatimah, dapat penulis simpulkan bahwa kekurangan penggunaan aplikasi Mentimeter dalam pembelajaran terletak pada aspek teknis, partisipatif, dan kontekstual. Kesamaan di antara temuan mereka menunjukkan bahwa:

- 1) Ketergantungan pada jaringan internet dan infrastruktur merupakan hambatan utama yang sering ditemui, karena kualitas koneksi serta

<sup>31</sup> Sinta Dameria Simanjuntak dkk, *loc, cit.*

<sup>32</sup> Erinda Rizki Nuretha et al., "Pengaruh Media Pemebelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Palembang," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan* Vol. 3, no. 1 (2023): hlm 23.

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.

perangkat pendukung yang tidak memadai dapat mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran daring berbasis Mentimeter.

- 2) Kesulitan dalam memantau keaktifan dan keaslian partisipasi peserta didik, di mana sistem tidak selalu mampu mengidentifikasi siapa yang benar-benar berkontribusi atau jika ada peserta yang mengirim lebih dari satu tanggapan.
- 3) Keterbatasan fitur teknis, seperti tanggapan yang tidak bisa diedit, dan potensi pengaruh jawaban dari peserta lain, dapat mengurangi validitas respons serta fokus peserta terhadap pertanyaan yang diajukan.
- 4) Penggunaan real-time yang memerlukan waktu, terutama ketika digunakan dalam skala besar atau pada sesi refleksi yang kompleks, berpotensi menghambat efisiensi pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun Mentimeter memiliki banyak keunggulan sebagai media pembelajaran interaktif, tetap perlu adanya pertimbangan terhadap keterbatasan teknis dan pedagogis agar penerapannya dapat lebih optimal dalam konteks pembelajaran di kelas.

**e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter***

Berikut adalah faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter:

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) Aspek Teknis

- a) Ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil, penggunaan Mentimeter memerlukan perangkat seperti laptop, smartphone, atau tablet, serta koneksi internet yang stabil untuk memastikan kelancaran interaksi selama pembelajaran.
- b) Kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi, efektivitas Mentimeter sangat bergantung pada kemampuan teknis pengguna, baik guru maupun siswa, dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.<sup>33</sup>

2) Aspek Pedagogis

- a) Desain materi ajar yang sesuai dengan fitur Mentimeter Integrasi fitur-fitur seperti kuis, polling, dan word cloud dalam Mentimeter dapat meningkatkan partisipasi siswa jika disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- b) Strategi pembelajaran yang mendukung interaktivitas Penggunaan Mentimeter efektif dalam strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Muhammad Ikhsan Fadil and Muhammad Ramli, "Pemanfaatan Mentimeter Dalam Pembelajaran: Interaktivitas Dan Keterlibatan Siswa Di Era Digital," *Al-Mabd: Journal Pf Education and Culture* 1, no. 1 (2025): hlm 48.

<sup>34</sup> Rr Diana Insyafari, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter Untuk Pembelajaran Teori Musik Anak Berkebutuhan Khusus ( Studi Kasus : SLB Negeri Surakarta )," *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa* 1, no. 4 (2023): hlm 326.



**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.

3) Aspek Psikologis

- a) Motivasi belajar siswa, penggunaan Mentimeter dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui interaksi yang menyenangkan dan partisipatif.
- b) Keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, fitur-fitur interaktif Mentimeter mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka

4) Aspek Lingkungan

- a) Dukungan institusi pendidikan terhadap penggunaan teknologi. Keberhasilan implementasi Mentimeter juga dipengaruhi oleh dukungan dari institusi pendidikan, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan infrastruktur yang memadai.
- b) Budaya digital di lingkungan belajar, budaya digital yang positif di lingkungan belajar dapat memfasilitasi adopsi dan penggunaan efektif Mentimeter dalam pembelajaran.<sup>35</sup>

**4. Keaktifan Belajar**

**a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Menurut Ratmi dalam Tri Hardini keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. “Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha”. Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm 327

#### 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.

belajar.<sup>36</sup> Menurut Hamalik dalam Anifatus Sholihah dkk keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran.<sup>37</sup>

Keaktifan belajar siswa mencerminkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran baik secara fisik, mental serta emosional. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, dan aktif mengerjakan tugas, menyusun laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan tersebut.<sup>38</sup>

Berdasarkan pendapat dari Ratmi dan Hamalik, dapat disimpulkan bahwa, keaktifan belajar adalah suatu kondisi di mana siswa secara giat dan sadar terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan ini tercermin dalam berbagai bentuk keterlibatan seperti berdiskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, mengerjakan tugas, menyusun laporan, dan mempresentasikan hasilnya. Keaktifan belajar menunjukkan adanya usaha yang sungguh-sungguh dari siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.

<sup>36</sup> Tri Hardini, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang," *Jurnal Scholaria* 5, no. 3 (2006): hlm 124.

<sup>37</sup> Anifatus Sholihah, Warsiman Warsiman, and Heni Dwi Arista, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Teks Artikel," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 12, no. 1 (2023): hlm 97, <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>.

<sup>38</sup> Indriyani Khotijah Sri and Jan Wantoro, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas II," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* Vol. 7, no. 2 (2024): hlm 5268.

## b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Menurut Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, ciri-ciri keaktifan belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Memiliki keberanian untuk mengajukan pertanyaan selama kegiatan belajar berlangsung.
- 3) Aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau teman.
- 4) Berani mempresentasikan hasil pemahaman di depan kelas.<sup>39</sup>

Menurut Sampara Palili Ada empat ciri keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Keinginan dan keberanian menampilkan perasaan.
- 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan berprestasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- 3) Penampilan berbagai usaha dan kreativitas belajar mengajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 4) Kebebasan dan keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lain. Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan, keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari keadaan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis.<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif," *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2, no. 2 (2020): hlm 43, <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.

<sup>40</sup> Sampara Palili, "Usaha Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMPN 16 Makassar," *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan Pendidikan* 8, no. 1 (2019): hlm 47.

**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.

Pemaparan diatas memberikan pemahaman kepada kita bahwa ciri-ciri keaktifan belajar siswa diantaranya yaitu: Keinginan dan keberanian menampilkan perasaan, dan Keinginan dan keberanian serta kesempatan berprestasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar

**c. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar**

Beberapa bentuk kegiatan keaktifan belajar siswa dikelas menurut Dierich dalam Maman Achdiyat and Kartika Dian Lestari adalah:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual. Kegiatan ini meliputi membaca, melihat, mengamati, mendemonstrasikan, dan pameran.
- 2) Kegiatan kegiatan lisan. Kegiatan ini meliputi mengemukakan pendapat, wawancara, bertanya, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan. Kegiatan ini meliputi mendengarkan pelajaran, mendengarkan diskusi kelompok.
- 4) Kegiatan kegiatan menulis. Kegiatan ini meliputi menulis cerita, mengerjakan tes, dan menulis karangan
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar. Kegiatan ini meliputi menggambar grafik, diagram peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik. Kegiatan ini meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, dan membuat model.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental. Kegiatan ini meliputi mengingat, merenungkan, dan memecahkan masalah, dan



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.

- 8) Kegiatan-kegiatan emosional. Kegiatan ini meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.<sup>41</sup>

#### d. Prinsip-Prinsip Keaktifan Belajar

Untuk mendukung keaktifan siswa dalam belajar dibutuhkan prinsip-prinsip. Menurut William dan Holt terdapat beberapa prinsip yang perlu diingat, untuk menciptakan keaktifan seorang anak yakni:

- 1) Anak-anak tidak perlu “diajari” agar mereka belajar; mereka akan banyak dan bahkan juga belajar paling baik tanpa di ajari
- 2) Anak-anak sangat tertarik dengan dunia orang dewasa dan apa yang kita lakukan didalamnya, dan
- 3) Anak-anak belajar paling baik ketika hal-hal yang mereka pelajari terkait dengan konteks hidup yang nyata.<sup>42</sup>

Aunurrahman mengemukakan bahwa penerapan prinsip keaktifan dalam pembelajaran memiliki sejumlah konsekuensi yang harus diperhatikan oleh guru. Di antaranya:

- 1) Memberikan ruang bagi kreativitas siswa, guru diharapkan membuka peluang seluas-luasnya agar siswa dapat terlibat aktif dan mengekspresikan kreativitasnya selama proses pembelajaran berlangsung.

<sup>41</sup> Maman Achdiyat and Kartika Dian Lestari, “Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kepercayaan Diri Dan Keaktifan Siswa Di Kelas,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. (2016): hlm 57, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752>.

<sup>42</sup> William D. Sheldon and John Holt, “How Children Learn,” *The English Journal* 57, no. 4 (1968): hlm 589, <https://doi.org/10.2307/812676>.

**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) Mendorong kegiatan eksploratif, siswa diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti observasi, investigasi (inkuiri), dan eksperimen guna mengasah kemampuan berpikir ilmiah dan kritis.
- 3) Menugaskan siswa secara individu dan kelompok, guru perlu memberikan tugas baik secara perorangan maupun kelompok, dengan tetap melakukan pengawasan dan bimbingan yang sesuai.
- 4) Memberikan penghargaan terhadap partisipasi siswa, berupa pujian, baik secara verbal (melalui ucapan) maupun non-verbal (seperti senyuman, anggukan, atau gestur positif lainnya), diberikan kepada siswa yang berani merespons pertanyaan atau berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 5) Menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran, guru disarankan untuk menggunakan pendekatan yang beragam, baik dari segi metode maupun media pembelajaran, agar proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa<sup>43</sup>.

**e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Menurut William dan Holt faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran,
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- 3) Mengingat kompetensi belajar kepada siswa,

<sup>43</sup> Aunurrahman, "Belajar Dan Pembelajaran" (Bandung: Alfabeta CV, 2019), hlm 120-

#### 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) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari),
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya,
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran,
- 7) Memberi umpan balik (feedback),
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur, dan
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir Pelajaran.<sup>44</sup>

Menurut Surybrata dalam Eman Nataliano Busa faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor Internal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik mencakup aspek fisiologis dan psikologis.
  - a) Faktor fisiologis meliputi kondisi fisik seperti kesehatan jasmani dan fungsi panca indra. Panca indra yang berfungsi baik dan tubuh yang sehat sangat mendukung proses pembelajaran karena memudahkan peserta didik menerima materi dan berpartisipasi aktif di kelas
  - b) Faktor psikologis seperti perhatian, tanggapan, dan ingatan juga berperan penting. Peserta didik menunjukkan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan, menanggapi, menyempurnakan

<sup>44</sup> William D. Sheldon and John Holt, *op.cit*, hlm 56-57.

**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.

jawaban teman, serta bertanya tentang materi yang belum dipahami. Tanggapan ini penting untuk mendukung proses belajar dan perlu dikembangkan serta diarahkan dengan baik.<sup>45</sup>

2) Faktor eksternal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik meliputi:

- a) Sarana prasarana, sarana seperti alat pembelajaran sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar
- b) Lokasi sekolah, lokasi sekolah yang tenang, jauh dari keramaian, juga membantu meningkatkan konsentrasi belajar.
- c) Metode dan media pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang inovatif dari guru dapat mendorong kemandirian dan partisipasi aktif peserta didik
- d) Lingkungan sosial. Selain itu, lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, turut memengaruhi semangat belajar baik secara positif maupun negatif. Kehadiran orang lain saat belajar juga bisa menjadi faktor yang mengganggu.<sup>46</sup>

**B. Penelitian Relevan**

1. Jurnal oleh Nia Amanda Putri, Satrio Hadi Wijoyo, dan Admaja Dwi Herlambang dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter terhadap Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata

<sup>45</sup> Eman Nataliano Busa, “Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas,” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): hlm 115, <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.

<sup>46</sup> *Ibid* hlm 116.



#### 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.

Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK Negeri 7 Malang” Penelitian ini menggunakan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif dan menemukan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap keaktifan dan motivasi belajar.<sup>47</sup> Persamaan penelitian Nia Amanda Putri, Satrio Hadi Wijoyo, dan Admaja Dwi Herlambang dengan penelitian penulis yaitu pada variabel X sama-sama menggunakan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif. Perbedaan penelitian ini, penelitian ini dilakukan dalam konteks pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, sedangkan penelitian penulis fokus pada pembelajaran tatap muka dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini menawarkan inovasi dengan menggunakan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran PAI, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video. Keunikan penelitian ini terletak pada fokus untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pengamalan nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang lebih interaktif dalam kelas.

2. Skripsi oleh Afriza An Nafisha dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mentimeter Pada Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII di SMA Al-Munawwaroh Tenggara”,

<sup>47</sup>Nia Amanda Putri, Satrio Hadi Wijoyo, and Admaja Dwi Herlambang, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan , Motivasi , Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang” 5, no. 7 (2021): 3062–68.

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

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Mentimeter dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas XII di SMA Al-Munawwaroh Tenggara. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Mentimeter efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>48</sup> Persamaan penelitian Afriza An Nafisha dengan penelitian penulis yaitu pada variable X sama-sama menggunakan Mentimeter sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu pada variable Y penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis fokus pada keaktifan belajar siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh Mentimeter terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran tatap muka, bukan hanya pada hasil belajar.

3. Skripsi oleh Andika Arga Chorunnisa dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas VIII, SMPN 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).<sup>49</sup> Persamaan penelitian Choirunnisa,

<sup>48</sup> Afriza An Nafisa, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mentimeter Pada Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII Di SMA Al-Munawwaroh Tenggara” (Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, 2022).

<sup>49</sup> Andika Arga Choirunnisa, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Pai Siswa Kelas Viii, Smpn 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024” (Intitut Agama Islam Negeri Pnorogo, 2024).

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.

Andika Arga dengan peneetian penulis pada sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu media yang digunakan berbeda penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz, sedangkan penelitian penulis menggunakan Mentimeter. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan platform yang berbeda, yaitu Mentimeter, dalam konteks pembelajaran tatap muka, sementara penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aplikasi Quizizz yang mungkin lebih sering digunakan dalam pembelajaran daring.

### C. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dirumuskan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap kerangka teoretis, sehingga memudahkan dalam pengukuran variabel penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter sebagai variabel X, dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel Y.

#### 1. Indikator Variabel X (Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter)

- a. Guru mengakses website Mentimeter melalui URL <https://www.mentimeter.com/>
- b. Guru membuat akun di Mentimeter jika belum memiliki akun.
- c. Guru memilih jenis presentasi atau kuis sesuai dengan kebutuhan 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.

- d. Guru membuat desain pertanyaan untuk kuis/presentasi sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.
- e. Guru menyimpan hasil desain presentasi setelah selesai membuat kuis/presentasi di Mentimeter.
- f. Guru membagikan link atau kode presentasi kepada siswa agar dapat mengakses presentasi atau kuis di Mentimeter.
- g. Guru memulai presentasi melalui fitur "Present" di Mentimeter menyajikan materi pembelajaran.
- h. Guru bersama siswa berinteraksi selama presentasi, di mana siswa dapat memberikan jawaban atau respons melalui Mentimeter secara real-time.
- i. Guru memberikan feedback langsung kepada siswa atas jawaban yang diberikan.
- j. Guru mengajukan pertanyaan atau meminta tanggapan dari siswa mengenai materi yang disajikan melalui Mentimeter.
- k. Guru memberikan evaluasi kepada siswa berdasarkan jawaban atau hasil polling yang diperoleh melalui Mentimeter.
- l. Guru bersama siswa menarik kesimpulan bersama mengenai materi yang telah dipelajari berdasarkan respon serta interaksi siswa saat menggunakan media mentimeter.
- m. Guru menutup pembelajaran, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami.



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. Indikator Variabel Y (Keaktifan Belajar Siswa)

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator yaitu:

- a. Mengikuti kegiatan pembelajaran secara fokus dari awal hingga akhir.
- b. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- c. Mampu memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam pembelajaran.
- d. Menyampaikan pendapat atau pemahaman materi di depan kelas.
- e. Menyelesaikan tugas-tugas belajar secara tepat waktu.
- f. Berpartisipasi dalam diskusi kelompok selama kegiatan pembelajaran.

## D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Berdasarkan teori dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diasumsikan bahwa.

- a. Keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru bervariasi.
- b. Keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif berbasis *Mentimeter*.

### 2. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan menjadi hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) 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.

$H_a$ : Terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaa media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

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

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi eksperimen*. Penelitian ini menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok sampel: satu kelompok sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, dan satu lagi sebagai kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Dua kelompok sampel ini akan diberikan pretest terlebih dahulu selanjutnya, diadakan posttest untuk kedua kelompok sampel.<sup>50</sup> Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel III. 1**  
**Rancangan Nonequivalent Control Group Design**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

**Keterangan:**

- E : Eksperimen  
 K : Kontrol  
 O<sub>1,3</sub> : Pretest (tes awal)  
 X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter*  
 O<sub>2,4</sub> : Posttest (tes akhir) yang dilakukan pada kedua kelas.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm 111.



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

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November tahun 2025. Penelitian dilakukan di SMP Babussalam Pekanbaru yang terletak di Jl. HR. Soebrantas No. 62 Kel. Sidomulyo Barat Kec. Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Riau.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMP Babussalam Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini ialah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

## D. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan subjek dalam penelitian serta menjadi sumber utama pengumpulan data. Oleh karena itu, pemilihannya harus dilakukan secara cermat agar tujuan penelitian dapat dicapai secara maksimal.

Populasi mengacu pada keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, namun tetap mewakili karakteristik dan sifat-sifat yang dimiliki oleh populasi secara umum.<sup>51</sup>

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII SMP Babussalam Pekanbaru yang berjumlah 91 orang yang terdiri dari 4 kelas.

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta CV, 2021), hlm 145-146.



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.

Sampel dalam penelitian ini diambil secara *purposive sampling*. Purposive sampling ialah teknik penelitian dengan pertimbangan tertentu, sehingga diperoleh sebanyak 2 kelas. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel kelas VIII.3 berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan VIII.4 berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah-langkah yang harus diikuti untuk memperoleh informasi konkret dari suatu objek yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini digunakan beberapa teknik, antara lain:

### 1. Observasi

Obsevasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran.<sup>52</sup> Penelitian ini, teknik observasi yang digunakan untuk pengambilan data dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* terhadap keaktifan belajar siswa adalah teknik observasi langsung

### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data atau informasi mengenai keaktifan belajar siswa

<sup>52</sup> Moch. Bahak Udin By Arifin, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bekasi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm 135. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.

#### 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.

pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru

Secara operasional, dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, artinya responden hanya memberikan ceklis pada jawaban yang telah disediakan. Adapun alternatif jawaban yang disediakan dalam bentuk skala likert berupa: selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasi dapat berupa dokumen tertulis, gambar, dan elektronik. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan sekolah, jumlah siswa, jumlah kelas dan data lainnya yang diperlukan dalam penelitian.

## F. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Validitas sebuah instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mampu mengukur sesuatu dengan tepat sesuai dengan yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, validitas instrumen berkaitan dengan tingkat ketepatan dan akurasi alat ukur dalam mengukur aspek yang dituju. Kaidah Pengujiannya yaitu:

**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.

- a.  $H_a$  diterima apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , (alat ukur yang digunakan valid atau sah)
- b.  $H_0$  ditolak apabila  $r_{statistic} \leq r_{tabel}$ . (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

Berikut ini lembar angket uji validitas dalam penelitian diberikan kepada 21 siswa dengan 12 Pernyataan Hasil uji validitas dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel III. 2**  
**Hasil Uji Validitas**

Item Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Hasil	Keterangan
Item 1	0,528	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,631	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,465	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,563	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,467	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,495	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,769	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,793	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,658	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,586	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 11	0,474	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 12	0,581	0,432	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber Data: Hasil Olahan Data SPSS (2025)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa 12 item pernyataan semuanya menunjukkan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada pengujian konsistensi jawaban responden. Biasanya, reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka berupa koefisien. Semakin tinggi nilai koefisien tersebut, semakin tinggi pula tingkat konsistensi jawaban responden.<sup>53</sup> Kaidah pengujiaanya yaitu:

<sup>53</sup> Syafrida Hafni Sahir, Metodologi Penelitian, (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021), 33.

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.

- a. Apabila nilai *cronbach's Alpha*  $> 0.60$ , maka data dinyatakan reliabel
- b. Apabila nilai *cronbach's Alpha*  $< 0.60$ , maka data dinyatakan tidak reliabel

Untuk menentukan kriteria reliabilitas suatu instrumen, dapat merujuk pada interpretasi instrumen yang disajikan dalam tabel:

**Tabel III. 3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.824	12

Sumber Data: Hasil Olahan Data SPSS (2025)

Hasil perhitungan uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha* (r hitung) dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha*, yaitu 0.824 dengan N of Items menunjukkan bahwa jumlah dari items atau jumlah pernyataan yang penulis input pada variable view adalah 12. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *Cronbach's Alpha* untuk 12 data dari items pernyataan, yaitu 0,824. Jadi nilai *cronbach's Alpha*  $0,824 < 0.60$ , maka data dinyatakan tidak reliabel.

### G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji-t independen (*independent sample t-test*) yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Mentimeter* (kelompok eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakannya (kelompok kontrol).



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.

Uji-t independen digunakan untuk membandingkan rata-rata keaktifan belajar antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Uji ini dirumuskan dengan persamaan sebagai berikut: <sup>54</sup>

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{x}_1$  = rata-rata keaktifan belajar kelompok eksperimen,
- $\bar{x}_2$  = rata-rata keaktifan belajar kelompok kontrol,
- $s_1^2, s_2^2$  = varians dari masing-masing kelompok,
- $n_1, n_2$  = jumlah sampel pada masing-masing kelompok.

<sup>54</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm 138.



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 analisis data diperoleh bahwa nilai  $T_{hitung}$  sebesar 16,452. Adapun, nilai  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,021. Maka, dapat disimpulkan bahwa  $T_{hitung} 16,452 > T_{tabel} 2.021$ . Sementara itu, nilai sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa antara media pembelajaran interaktif berbasis *mentimeter* dengan media pembelajaran cetak dan papan tulis pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat diperoleh bahwa nilai rata rata *post-test* keaktifan belajar siswa kelas eksperimen 44.62 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 34.76, maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru.

## B. Saran

### 1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan serta memfasilitasi berbagai media pembelajaran interaktif, termasuk *Mentimeter*, untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penggunaan media interaktif seperti ini dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat berkembang lebih optimal.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif, khususnya *Mentimeter*, secara optimal dalam proses pembelajaran. Guru dapat merancang kegiatan belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti polling, kuis, dan tanya jawab. Selain itu, guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran secara variatif agar siswa lebih terlibat, aktif berinteraksi, dan terdorong untuk meningkatkan keaktifan belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, khususnya *Mentimeter*. Dengan berpartisipasi secara aktif pada setiap aktivitas interaktif, siswa dapat meningkatkan pemahaman serta menumbuhkan kebiasaan belajar yang lebih mandiri dan bersemangat.

**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**

Peneliti lain disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau jenjang yang berbeda, atau dengan menambahkan variabel lain yang relevan. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas media interaktif selain *Mentimeter* untuk melihat pendekatan mana yang paling efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa







## DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, Maman, and Kartika Dian Lestari. "Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kepercayaan Diri Dan Keaktifan Siswa Di Kelas." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): hlm 57. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752>.
- Andrini, Vera Septi, and Hendrik Pratama. "Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Mimbar Ilmu* Vol 26, no. 2 (2021): 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>.
- Arifin, Moch. Bahak Udin By. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bekasi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.
- Aunurrahman. "Belajar Dan Pembelajaran." Bandung: Alfabeta CV, 2019.
- Choirunnisa, Andika Arga. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Pai Siswa Kelas Viii, Smpn 1 Plaosan, Magetan Tahun Ajaran 2023/2024." Intitut Agama Islam Negeri Pnorogo, 2024.
- Devi Fitriyati, Dkk. "Analisis Penggunaan Mentimeter Pada Kegiatan Refleksi Pemeblajaran Matematika." *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021*, no. 2020 (2023): hlm 19.
- Dewi, Amelia, Dayat, and Nawangulan Widyastuti. "Peran MediaInteraktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): hlm 1299.
- Dkk, Rimma Sianipar. "Peran Mentimeter Dalam Mengaktifkan Siswaa Di Kelas." *JURNAL RISET TINDAKAN KELAS* 4, no. 2 (2025): 18–29. <https://doi.org/10.52622/jcar.v4i2.487>.
- Eman Nataliano Busa. "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas." *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): hlm 115. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>.
- Fadil, Muhammad Ikhsan, and Muhammad Ramli. "Pemanfaatan Mentimeter Dalam Pembelajaran : Interaktivitas Dan Keterlibatan Siswa Di Era Digital." *Al-Mabd: Journal Pf Education and Culture* 1, no. 1 (2025): hlm 48.
- Hardini, Tri. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar SiswaDalam Pemeblajaran PPKN Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang." *Jurnal Scholaria* 5, no. 3 (2006): hlm 124.

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. 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.

- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup, 2021.
- Hasyati, Hasyati, and Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2550–62. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>.
- Hermawan, Aldy, and Laksmi Dewi. "Pemanfaatan Mentimeter Dalam Pembelajaran Pelatihan Daring Untuk Meningkatkan Interaksi Peserta." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* Vol. 8, no. 1 (2023): hlm 114. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>.
- Hidayat, Cece, and Dety Mulyanti. *Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Edited by Dety Mulyanti. Bandung: CV Kimfa Mandiri, 2023.
- Husein, Sadam, Lovy Herayanti, and Gunawan. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* I, no. 3 (2015): hlm 222.
- Imas, Kelvin dan. "Pengenaln Mentimeter Sebagai Aplikasi Pemebelajaran Siswa Pada SMP Negeri 1 Majalaya." *Jurnal Pengabdian Mahasiswa* 3, no. 1 (2020): hlm 302.
- Indrawan, Irjus., Dkk. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Vol. 1. Jawa Tengah: Pena Persada, 2020.
- Insyafari, Rr Diana. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter Untuk Pembelajaran Teori Musik Anak Berkebutuhan Khusus ( Studi Kasus : SLB Negeri Surakarta )." *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa* 1, no. 4 (2023): hlm 326.
- Ismail, Asham Bin Jamaluddin, Syamsiah, and Andi Rahmat Saleh. "Pelatihan Media Interaktif Mentimeter Dalam Memberdayakan Kualitas Teknologi Guru Di MTS Arifah Gowa." *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): hlm 185. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i3.187>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Madona, Hasnul Fikri dan Ade Sri. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Edited by Hendrizal. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018.



#### 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Moorhouse, Benjamin Luke, and Lucas Kohnke. "Using Mentimeter to Elicit Student Responses in the EAP / ESP Classroom," 2020. <https://doi.org/10.1177/0033688219890350>.
- Nafisa, Afriza An. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mentimeter Pada Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XII Di SMA Al-Munawwaroh Tenggaraong." Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, 2022.
- Neha, La Ili, and Iman Ashari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang." *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2023): hlm 244. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.
- Nuretha, Erinda Rizki, Siti Fatimah, Program Studi, Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya, and Hasil Belajar Ekonomi. "Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri Palembang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan* Vol. 3, no. 1 (2023): hlm 23.
- Palili, Sampara. "Usaha Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMPN 16 Makassar." *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan Pendahuluan* 8, no. 1 (2019): hlm 47.
- Puspita sari, Adinda Sri, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): hlm 32512. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Putra, Alfa Dadi, and Hasna Salsabila. "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan." *Jurnal Inovasi Kurikulum* 18, no. 2 (2021): hlm 233. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>.
- Putri, Nia Amanda, Satrio Hadi Wijoyo, and Admaja Dwi Herlambang. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan , Motivasi , Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang" 5, no. 7 (2021): 3062–68.
- Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2, no. 2 (2020): hlm 43. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>.





1. Rudi Yulio Arindiono, and Nugrahadi Ramadhani. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD." *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* 2, no. 1 (2013): hlm 29. [http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856).
2. Safitri, Ananta Ria, Khairunnisa Dita Aulia Nanda Wijaya, Patricia Saraswati Wea, Raden Roro Seraphine Kalista Drupadi Widi Alfiningtias Yhova Muliana, and Zita Wahyu Larasati. *Panduan Media Pembelajaran Daring. Kapstra*. Yogyakarta: Kapastra (Keluarga Mahasiswa Pembangunan Sosial dan Kesejahteraan Fisispol UGM), 2022.
3. Saragih, Desi Muliani, Nurliani Siregar, and Imelda Butar-butur. "Jurnal Pendidikan Indonesia : Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter ( PPT , WORD CLOUD ) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen" 5, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1553>.
4. Sari, Mawar, May Minggu Sonia Ningsih, Mala Febriani, Astrid Febrianty, Tri Widia Prawita, and Alia Nurjannah. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): hlm 220. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4267>.
5. Sheldon, William D., and John Holt. "How Children Learn." *The English Journal* 57, no. 4 (1968): 589. <https://doi.org/10.2307/812676>.
6. Shoffan Shoffa, Dkk. "Media Pembelajaran." Edited by Sriwardona, 2009, hlm 58-60.
7. Sholihah, Anifatus, Warsiman Warsiman, and Heni Dwi Arista. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Materi Teks Artikel." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 12, no. 1 (2023): hlm 97. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>.
8. Simanjuntak, Sinta Dameria, Derma Yanti Sitanggang, and Esra Ayu Lamria. "Penggunaan Mentimeter Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 31 Medan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 3, no. 11 (2024): hlm 1019.
9. Sri, Indriyani Khotijah, and Jan Wantoro. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas II." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* Vol. 7, no. 2 (2024): hlm 5268.
10. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.

2. 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. 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 Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta CV, 2021.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Triana, Prita. “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI KESEIMBANGAN LINGKUNGAN DENGAN MENGINTEGRASIKAN NILAI-NILAI.” *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* 12, no. 2 (2021): 164.
- Warsihna, Jaka, Zulmi Ramdani, and Andi Amri. “Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Melalui Platform Mentimeter Increaseing Students ’ Engagement in Learning through Mentimeter Platform.” *Jurnal Teknodik* Vol. 27, no. 2 (2023): hlm 42. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1071>.
- Wati, Yuwita Riana. “Panduan Mentimeter,” n.d. [https://anyflip.com/mawen/boux/basic?utm\\_source=chatgpt.com](https://anyflip.com/mawen/boux/basic?utm_source=chatgpt.com).
- Watri, Gimin dan Suarman. *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru: Taman Karya, 2023. <http://feridi.blog.upi.edu/2015/08/08/pembelajaran-interaktif/>.
- Wulan, Wawuk Retno, and Dwi Sulisworo. “The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction : A Classroom Action Research Study.” *Journal of Mathematics, Science, and Computer Education (JMSCEdu)* 3 (2024): 55–61.

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 Modul Ajar

#### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

#### FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

#### MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

#### BAB 3: MENJADI PRIBADI BERINTEGRITAS DENGAN SIFAT AMANAH DAN JUJUR

#### INFORMASI UMUM

#### I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Ulil Devia Ningrum
Satuan Pendidikan	: SMP Babussalam Pekanbaru
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 Pekan/6 JP
Tahun Penyusunan	: 2025/ 20.26

#### II. KOMPETENSI AWAL

Guru dapat menghubungkan materi amanah dan jujur dengan materi kitab-kitab Allah misalnya anjuran untuk berlaku amanah dan jujur itu dijelaskan dalam kitab Allah yaitu Al-Qur'an surat Al-A'raf ayat 62 tentang amanah dan surat al-Baqarah ayat 282 tentang jujur atau dengan keseharian peserta didik misalnya guru bertanya apakah kalian telah berlaku jujur hari ini? Mengapa kalian harus berlaku jujur? Apakah penting kita bersikap amanah? (Guru bisa mengembangkan)

#### III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global



#### IV. SARANA DAN PRASARANA

LCD Projector, Speaker aktif, Komputer, CD Pembelajaran interaktif, HP, kamera, kertas karton, spidol atau media media lain yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah.

#### V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

#### VI. MODEL PEMBELAJARAN

*Blended learning* melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

### KOMPONEN INTI

#### I. TUJUAN PEMBELAJARAN

##### a. Pertemuan 1: Pemahaman Konsep Amanah dan Jujur

Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter peserta didik diharapkan mampu:

- 1) Menjelaskan pengertian sikap amanah dan jujur melalui kegiatan diskusi dan respon interaktif menggunakan fitur *pilihan ganda* dan *open respon* pada Mentimeter.
- 2) Mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku amanah dan jujur dengan menjawab kuis serta polling yang disajikan melalui Mentimeter.
- 3) Menyebutkan contoh perilaku amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari melalui fitur *word cloud* pada Mentimeter.
- 4) Meyakini bahwa Allah Swt. Maha Mengetahui segala perbuatan manusia , sehingga peserta didik termotivasi untuk berperilaku jujur dan bertanggung jawab.

##### b. Pertemuan 2: Analisis dan Refleksi Perilaku Amanah dan Jujur

- 1) Melalui pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter, peserta didik diharapkan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 2) Menganalisis contoh dan dampak perilaku amanah dan jujur melalui studi kasus yang disajikan dalam bentuk *slide interaktif* pada Mentimeter.
- 3) Menemukan hikmah dan manfaat berperilaku amanah dan jujur melalui diskusi dan respon kolaboratif menggunakan fitur *open respon*
- 4) Menunjukkan sikap reflektif dengan mengemukakan pendapat tentang pentingnya kejujuran dan amanah dalam kehidupan sehari-hari melalui Mentimeter.
- 5) Menumbuhkan kesadaran bahwa perilaku amanah dan jujur merupakan bagian dari akhlak terpuji yang harus diamalkan oleh setiap muslim

#### c. Pertemuan 3: Penerapan Nilai Amanah dan Jujur dalam Kehidupan Sehari-hari

Melalui pembelajaran interaktif berbasis Mentimeter, peserta didik diharapkan mampu:

- 1) Menyusun dan mengemukakan gagasan tentang penerapan nilai amanah dan jujur dalam kehidupan sekolah, keluarga, dan masyarakat menggunakan fitur *Collaborative Response* atau *Ranking* pada Mentimeter.
- 2) Menunjukkan komitmen untuk menerapkan sikap amanah dan jujur melalui respon reflektif dan pernyataan sikap yang diunggah pada Mentimeter.
- 3) Meyakini bahwa menjaga amanah dan kejujuran membawa kebahagiaan dunia dan akhirat, sehingga peserta didik terdorong untuk bersikap disiplin, bertanggung jawab, dan berintegritas dalam kehidupan sehari-hari.

## II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mengamati dan mempelajari infografis.
- Peserta didik membaca pantun pemantik.
- Membaca rubrik Mari Bertafakur.





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.

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian telah berlaku jujur hari ini?
- Mengapa kalian harus berlaku jujur?
- Apakah penting kita bersikap amanah?

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### a. PERTEMUAN PERTAMA

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberi salam dan menanyakan kesiapan belajar siswa.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pertemuan kedua.
3. Guru menampilkan kembali ringkasan pertemuan sebelumnya via Mentimeter.
4. Guru membagikan link/kode Mentimeter untuk sesi hari ini.

##### Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Eksplorasi Konsep Melalui Mentimeter

Guru menampilkan Word Cloud dengan pertanyaan: “Apa yang terlintas di pikiranmu tentang *Amanah* dan *Jujur*?” Siswa mengetikkan jawaban → muncul awan kata bersama.

2. Kuis Pengertian Amanah & Jujur

Guru menampilkan Quiz Mentimeter berisi:

- a) Pengertian Amanah
- b) Pengertian jujur
- c) Contoh perilaku sehari-hari

Siswa menjawab secara real-time, guru memberi feedback langsung.

3. Kegiatan Pemantik (Pantun → Puisi)

- a) Guru menampilkan Pantun Pemantik melalui slide Mentimeter.
- b) Siswa diminta menuliskan puisi pendek berdasarkan isi pantun melalui fitur Open-ended Response di Mentimeter.
- c) Beberapa siswa membacakan secara sukarela.

4. Diskusi “Mari Bertafakur” (Kasus Mujenih & Egi Sandi)

- a) Guru menampilkan cerita singkat pada Mentimeter.



#### 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) Guru memberikan polling: “Apa nilai yang bisa diambil dari kisah Mujenih dan Egi Sandi?” Pilihan: Amanah – Jujur – Tanggung jawab – Semua benar.
- c) Guru meminta siswa mendiskusikan hasil polling dan menyimpulkan pandangan mereka secara berpasangan/ kelompok kecil.

#### 5. Penyampaian Kata Kunci (Titik Fokus)

Guru menampilkan kata kunci materi melalui Mentimeter: Amanah, jujur, tanggung jawab, integritas.

#### Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi melalui fitur Audience Summary (Mentimeter).
2. Guru memberikan refleksi singkat: “Apa hal baru yang kamu pahami hari ini tentang amanah dan jujur?”
3. Guru memberi informasi kegiatan pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa berdoa.

#### b. PERTEMUAN KEDUA

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru memberi salam dan menanyakan kesiapan belajar siswa.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pertemuan kedua.
3. Guru menampilkan kembali ringkasan pertemuan sebelumnya via Mentimeter.
4. Guru membagikan link/kode Mentimeter untuk sesi hari ini.

##### Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Menemukan Hikmah Amanah & Jujur
  - a) Guru memberikan studi kasus baru melalui Mentimeter (Talab al-Ilmi versi interaktif).
  - b) Siswa menjawab: “Apa hikmah dari sikap amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari?” melalui fitur Open-ended Response → tampil bersama, dibahas oleh guru.



**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. Diskusi Kelompok – Analisis Data
  - a) Siswa mencari hikmah amanah & jujur dari berbagai sumber (QR, buku, HP, infografis).
  - b) Siswa memasukkan hasil diskusi ke Mentimeter Collaborative Board.
3. Penyusunan Produk Mini (Poster Digital Sederhana)
  - a) Guru menampilkan contoh poster/jargon seperti: “Berani Jujur Hebat!” – KPK
  - b) Siswa diminta membuat poster singkat berupa:
    - o slogan
    - o kalimat motivasi
    - o pesan moral melalui fitur Image Slide + Text Submission di Mentimeter.
4. Presentasi Hasil
  - a) Siswa mempresentasikan hasil poster mereka (ditampilkan langsung dari Mentimeter).
  - b) Guru memberikan evaluasi berdasarkan kreativitas dan pemahaman.
5. Ranking Prioritas Nilai
  - a) Guru membuat Ranking Question di Mentimeter:
  - b) “Nilai mana yang paling penting dalam menjaga amanah?”  
Pilihan: Kejujuran – Tanggung jawab – Disiplin – Keberanian
  - c) Siswa memilih → hasil ranking dibahas bersama.

**Kegiatan Penutup (10 Menit)**

1. Guru menampilkan halaman Kesimpulan di Mentimeter yang menyarikan jawaban siswa.
2. Refleksi formatif:
3. “Apa perubahan sikap yang ingin kamu lakukan setelah belajar tentang amanah dan jujur?”
4. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran selanjutnya.
5. Guru menutup pembelajaran, memberi pesan motivasi, dan berdoa.

**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.

**PERTEMUAN KETIGA**

**Kegiatan Pendahuluan (±10 menit)**

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan memeriksa kehadiran peserta didik.
2. Guru memunculkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, misalnya dengan mengajukan pertanyaan pemantik tentang kejujuran dan amanah dalam kehidupan di sekolah atau di rumah.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, khususnya tujuan ke-3, yaitu peserta didik mampu menunjukkan contoh perilaku amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru memotivasi peserta didik dengan menegaskan bahwa sikap amanah dan jujur merupakan akhlak mulia yang dicintai Allah Swt. dan sangat penting dalam membentuk karakter berintegritas.

**Kegiatan Inti (±60 menit)**

1. Guru memaparkan materi singkat tentang pengertian dan contoh sikap amanah dan jujur melalui slide pembelajaran.
2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses Mentimeter menggunakan perangkat masing-masing.
3. Peserta didik diminta untuk menuliskan contoh perilaku amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari melalui fitur word cloud atau open respon pada Mentimeter.
4. Guru menampilkan hasil respons peserta didik secara langsung dan mengajak peserta didik untuk mendiskusikan jawaban yang muncul.
5. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang sesuai dan memahami pemahaman yang kurang tepat terkait perilaku amanah dan jujur.
6. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan alasan memilih contoh perilaku tersebut serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.





#### 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

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

7. Guru memaparkan hasil diskusi dengan nilai keimanan, khususnya keyakinan bahwa Allah Swt. Maha Mengetahui segala perbuatan manusia.

#### Kegiatan Penutup (±10 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang contoh penerapan sikap amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru memberikan refleksi singkat melalui pertanyaan, seperti bagaimana peserta didik dapat menerapkan sikap amanah dan jujur setelah pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik menyampaikan komitmen sederhana untuk menerapkan sikap amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

## V. ASESMEN

### a. Penilaian sikap

Berbentuk penilaian diri yang dikemas dalam rubrik Diriku. Guru memperbanyak format penilaian diri yang terdapat di buku peserta didik sebanyak jumlah peserta didik kemudian meminta mereka untuk memberikan tanda centang (✓) di bawah gambar emotikon wajah sesuai keadaan sebenarnya.

Apabila peserta didik yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pembinaan oleh guru, wali kelas dan atau guru BK.

### b. Penilaian pengetahuan

Ditulis dalam rubrik Rajin Berlatih berisi 10 soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban dan 5 soal uraian. Soal tersedia di buku peserta didik

### c. Penilaian keterampilan

Dimuat dalam rubrik Siap Berkreasi untuk menilai kompetensi peserta didik dalam kompetensi keterampilan.

**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.

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah:

- 1) Membuat poster yang kreatif, menarik, dan unik yang berisi tentang pentingnya menjaga amanah dan kejujuran.

Nama Kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama Produk :

No	ASPEK	SKOR (1-5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan					
	a) Persiapan					
	b) Jenis Produk					
2	Tahapan Proses Pembuatan					
	a) Persiapan Alat dan Bahan					
	b) Teknik Pengolahan					
	c) Kerjasama Kelompok					
3	Tahap Akhir					
	a) Bentuk Penayangan					
	b) Inovasi					
	c) Kreatifitas					
Total Skor						

Keterangan Penilaian:

**Perencanaan:**

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada musyawarah dan penentuan produk sesuai topik
- 2 = tidak baik, ada musyawarah dan tapi tidak ada penentuan produk sesuai topik
- 3 = cukup baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk tapi tidak sesuai topik
- 4 = baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk sesuai topik



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.

5 = sangat baik, ada musyawarah diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk sesuai topik

#### **Tahapan Proses Pembuatan**

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada alat dan bahan, tidak mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 2 = tidak baik, ada alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 3 = cukup baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok
- 4 = baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan ada kerjasama beberapa anggota kelompok
- 5 = sangat baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan ada kerjasama kelompok

#### **Tahap akhir**

- 1 = sangat tidak baik, tidak ada produk
- 2 = tidak baik, ada produk tapi belum selesai
- 3 = cukup baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik tapi belum ada inovasi dan kreativitas
- 4 = baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas tapi belum ada inovasi.
- 5 = sangat baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas dan inovasi

#### **Petunjuk Penskoran :**

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

## **VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

### **Pengayaan**

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi dengan membaca



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.

rubrik Selangkah Lebih Maju berjudul Meningkatkan Indeks Persepsi Korupsi dengan Sikap Amanah dan Jujur

### Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Langkahnya guru menjelaskan kembali materi tentang amanah dan jujur. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

## VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Aktivitas refleksi pada buku ini memuat tiga macam rubrik yaitu Inspirasiku, Aku Pelajar Pancasila dan Pojok Digital

Implementasi aktivitas refleksi sebagai berikut:

1. Guru meminta peserta didik membaca kisah inspiratif dalam rubrik Inspirasiku.
2. Setelah membaca kisah-kisah inspiratif, guru meminta peserta didik menyimpulkan hikmah dari kisah inspiratif sebagai bentuk refleksi diri.
3. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Aku Pelajar Pancasila dan melakukan refleksi diri terkait dengan profil tersebut.
4. Setelah itu peserta didik dapat bermain game atau kuis dengan cara scan barcode yang ada di pojok digital yang berfungsi sebagai asosiasi dalam proses pembelajaran

## LAMPIRAN- LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

##### Aktivitas 1

Ayo waspada virus corona

Corona telan ribuan korban

Ayo kawan silahkan dicerna

Pentingkah jujur di kehidupan?





#### 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.

Mari bersama kita doakan  
Virus corona segera musnah  
Marilah kawan kita renungkan  
Mengapa kita harus amanah?

*Social distancing* apakah maksudnya

Jaga jarak agar virus jadi lenyap

Tahukah kawan bagaimana caranya,

Agar bersikap jujur dan tanggung jawab?

Jaga kebersihan ayo lakukan  
Ruangan yang sehat janganlah lembab  
Ayolah kawan kalian jelaskan  
Manfaat jujur dan bertanggung jawab

2. Bacalah rangkaian pantun tersebut kemudian buatlah sebuah puisi berdasarkan isi pantun

#### Aktivitas 2

Siswa yang budiman, pernahkah kalian menemukan uang? Apa yang kalian lakukan dengan uang yang ditemukan? Pernahkah terbayang kalian menemukan uang dalam jumlah yang sangat banyak? Apa yang akan kalian lakukan dengan uang sebanyak itu?

Seorang petugas kebersihan kereta rel listrik (KRL) yang bernama Mujenih dan petugas pengawal KRL bernama Egi Sandi, tidak hanya membayangkan, tapi benar-benar menemukan uang dengan jumlah yang sangat besar. Pada tanggal 6 Juli 2020 pukul 16.40, Mujenih bersama Egi Sandi menemukan barang yang tertinggal di kereta yang akan tiba di stasiun Bogor. Barang itu berupa plastik yang dilapisi koran. Setelah diperiksa ternyata isinya uang.

Mujenih dan Egi kemudian menyerahkan temuannya itu kepada petugas pelayanan penumpang di stasiun Bogor. Bersama beberapa petugas lainnya, mereka memeriksa bungkusan tersebut. Ternyata isinya uang sejumlah Rp 500 juta. Petugas pelayanan penumpang kemudian memasukkan temuan itu ke dalam aplikasi laporan barang hilang di KRL. Tidak lama kemudian, seorang pengguna KRL berinisial SB melaporkan barang miliknya yang tertinggal di kereta. Setelah



#### 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.

melakukan verifikasi dan memastikan bahwa SB adalah pemilik barang tersebut, petugas pelayanan penumpang pun mengembalikan barang temuan itu kepada pemiliknya.

Karena kejujurannya itu, Mujenih kemudian diangkat menjadi pegawai tetap. Mujenih bersama Egy Sandi juga mendapatkan asuransi jiwa senilai Rp. 500 juta dan beberapa hadiah lainnya.

Sumber: Dikutip dari <https://news.detik.com/berita/d-5096732/cerita-mujenihegi-saat-temukan-plastik-berisi-rp-500-juta-di-krl?>

3. Bagaimana pandangan kalian terhadap berita ini? Mengapa Mujenih dan Egy Sandi mengembalikan uang Rp. 500 juta yang mereka temukan?
4. Apa faktor yang menyebabkan keduanya memilih mengembalikan uang itu dari pada memilikinya?
5. Diskusikan dan simpulkan pandangan kalian secara berkelompok.

#### Aktivitas 3

Diskusikan secara berkelompok tentang pengertian amanah dan jujur dalam bab ini. Berikan contoh perilaku amanah dan jujur dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing 3 contoh.

#### Aktivitas 4

Adakah pengalaman berlaku amanah atau jujur yang sangat berkesan? Ingat-ingatlah. Lalu ceritakan pengalaman kalian itu. Bagaimana caranya hingga kalian dapat berlaku amanah atau jujur pada pengalaman itu? Berbagilah pengalaman kalian secara berkelompok. Pilih satu pengalaman yang paling menginspirasi!

#### Aktivitas 5

Temukan sosok figur publik di sekitar tempatmu yang dikenal amanah dan jujur. Wawancarailah figur publik yang kalian temukan. Simpulkan manfaat apakah yang diperoleh figur publik itu dari sikap amanah dan kejujuran yang dimilikinya.



**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.

## Aktivitas 6

Perhatikan kisah berikut ini! Diskusikan secara kelompok! Simpulan apa yang bisa kalian rumuskan?

### Umar dan Penggembala Kambing

Alkisah, pada suatu hari Khalifah Umar bin Khattab berkeliling meninjau wilayah perkampungan. Di tengah perjalanan Umar melihat seorang anak kecil yang sedang menggembala puluhan kambing. Umar memiliki ide untuk menguji kepintaran anak kecil penggembala kambing itu. Umar lalu mendekat dan mengutarakan niatnya untuk membeli seekor kambing yang digembala bocah itu.

“Wahai penggembala, bolehkah saya membeli kambingmu satu ekor saja?” tanya Umar mengawali perbincangan.

“Saya ini hanya seorang pelayan, saya tidak memiliki hak untuk menjual kambing ini. Semua kambing ini milik majikan saya,” jawab anak itu dengan jujur.

“Kalau saya beli satu, majikanmu tidak akan tahu. Nanti kamu sampaikan kepadanya kalau kambing yang kamu gembala hilang satu di makan harimau,” timpal Umar menguji dengan berpura-pura mengajari sikap sombong.

Dalam pikiran Umar, anak ini pasti akan melepaskan satu ekor untuk dijual kepadanya. Namun tak diduga anak itu memberikan jawaban lain. “Saya tidak mau melakukan itu, Tuan. Meskipun majikan saya tidak tahu, tetapi Allah Swt mengetahui yang saya lakukan.

Mendengar jawaban itu, Khalifah Umar seketika menangis seraya menepuk-nepuk bahu pundak anak itu.

Sumber: Dikutip dari <https://www.republika.co.id/berita/pj6614313/penggembala-kambing-buat-umar-bin-khattab-menangis>

## Aktivitas 7

1. Meyakini bahwa perilaku amanah dan jujur merupakan wujud keimanan dan ketakwaan terhadap Allah Swt.
2. Menjaga amanah terhadap Allah, sesama, dan diri sendiri
3. Menolak bekerjasama dalam ketidakjujuran



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4. Amanah dan Jujur terhadap sesama tanpa melihat latar belakang suku, agama, ras, dan golongan
5. Bersama-sama melawan berita bohong (hoax)
6. Mengampanyekan amanah dan kejujuran secara kreatif
6. Bagaimana pendapat kalian tentang profil pelajar Pancasila tersebut?
7. Apakah kalian sudah sesuai dengan profil tersebut?
8. Narasikan pendapat dan pandangan kalian di buku tulis masing-masing!

### LAMPIRAN 2

#### BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Amanah berarti pemenuhan hak-hak oleh manusia, baik terhadap Allah Swt, orang lain maupun dirinya sendiri dan bertanggung jawab terhadap kepercayaan yang diterimanya untuk dilaksanakan dengan sebaikbaiknya.
2. Jujur adalah kesesuaian antara lahir dan batin, ucapan dan perbuatan, serta berita dan fakta.
3. Sikap amanah dan jujur akan melahirkan kepercayaan. Namun kepercayaan itu tidak bisa didapatkan secara instan. Sikap amanah dan jujur harus dimiliki dalam jangka yang cukup lama dan teruji dalam berbagai situasi. Setelah itu barulah kepercayaan dari orang lain bisa didapatkan.
4. Orang yang berlaku amanah akan mendapatkan kebaikan, ketenangan, dan kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di akhirat.

### LAMPIRAN 3

#### GLOSARIUM

<b>Pribadi Berintegritas</b>	: Pribadi yang jujur dan memiliki karakter kuat.
<b>Amanah</b>	: Pemenuhan hak-hak oleh manusia, baik terhadap Allah Swt, orang lain maupun dirinya sendiri dan bertanggung jawab terhadap kepercayaan yang diterimanya untuk dilaksanakan dengan sebaikbaiknya.
<b>Jujur</b>	: Kesesuaian antara lahir dan batin, ucapan dan perbuatan, serta berita dan fakta.

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 4

### DAFTAR PUSTAKA

- Arjungsi dan Suprihatin. Metode Pembelajaran Tutor Teman Sebaya Meningkatkan Hasil Belajar Berdasarkan Regulasi Diri. Makara-Sosial Humaniora, Vol.14, No,2, Desember 2010
- Benson Bobrick, 2012. The Chalip's Splendor: Islam and The West in The Golden Age of Baghdad, New York: Simon dan Schuster
- Dar al-'Ilm, 2011. Atlas Sejarah Islam, Jakarta: Karya Media
- Daryanto, 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media
- Erwandi Tarmizi, 2005. Rukun Iman, Rabwah: Bagian Terjemah Bidang Riset dan Kajian Ilmiah Universitas Islam Madinah
- Hamzah B. Uno, 2012. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiri Ahmadi Sofan Amri, 2010. Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas. Jakarta: Prestasi Putakarya
- Istarani, 58 Model Pembelajaran Inovatif, Medan; Media Persada 2014 Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2013
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 1, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 2, Jakarta: Pustaka Kamil
- Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an, 2014. Tafsir Al-Qur'an Tematik Jilid 4, Jakarta : Pustaka Kamil
- M. Abdul Wahab, 2018. Berilmu Sebelum Berhutang, Jakarta: Rumah Fikih Publishing
- Masdar Farid Mas'udi, 2013. Syarah UUD 1945 Perspektif Islam, Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Melvin L. Siberman. 2014. Active Learning; 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Moh Quraish Shihab, 2000. Tafsir Al Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an. Jakarta: Lentera hati.
- Mu'ammal Hamidy, 2011. Islam dalam Kehidupan Keseharian, Surabaya: Hikmah Press



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.
- Muhammad ibn Şalih al-Uşaimin, 2004. Syarh al-arbaiñ al-nawawiiyyah, Dar al-surayya
- Muhammad Muslih, 2019. Jalan Menuju Kemerdekaan: Sejarah Pancasila, Klaten: Cempaka Putih,
- Mukhlis M. Hanafi (ed.) 2014. Asbābun-Nuzūl, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. Yogyakarta: UNY
- Nurcholis Madjid, 2008. Islam Doktrin dan Peradaban, Dian Rakyat, Jakarta
- Nurcholish Madjid, 2008. Pintu-Pintu Menuju Tuhan, Jakarta: Dian Rakyat
- Philip K. Hitti, 2002. History of The Arabs: From The Earliest Times to The Present, revised 10th edition, New York: Palgrave Macmillan
- Pusat Data dan Analisa Tempo, Ilmu dan Terknologi, 2019. Penjelasan Lengkap Proses Membuat Hujan Buatan, Mahal atau Murah, Jakarta: Tempo Publishing,
- Robert E. Slavin, 2010. Kooperatif Learning, Bandung : Nusa Media.
- Sagala, Syaiful. 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta. Index.
- Saminanto. 2010. Penelitian Tindakan Kelas Semarang: RaSAIL Media Group
- Sofan Safari, Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013
- Syaikh Muhammad Bin Shalih Al-Utsaimin, 2010. Syarah Shahih Al-Bukhari Jilid 4, Jakarta: Darus Sunnah
- Syaikh Salim bin Ied al-Hilali, 2005. Syarah Riyadhush Shalihin, terj. Bamualim dan Geis Abd, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i,
- Trianto, 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksvitis, Jakarta: Prestasi Pustaka.

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 Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENGGUANAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MENTIMETER**

Nama Guru :  
 Kelas :  
 Materi Pelajaran :  
 Sekolah :

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pengamatan anda terhadap aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan Mentimeter dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Sangat Tidak Sesuai  
 2 : Tidak Sesuai  
 3 : Sesuai  
 4 : Sangat Sesuai

No	Indikator Aktivitas Guru	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Guru mengakses website Mentimeter melalui URL <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>				
2	Guru membuat akun di Mentimeter jika belum memiliki akun				
3	Guru memilih jenis presentasi atau kuis sesuai kebutuhan pembelajaran				
4	Guru membuat desain pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran				
5	Guru menyimpan hasil desain presentasi/kuis				
6	Guru membagikan link atau kode presentasi kepada siswa				
7	Guru memulai presentasi				
8	Guru bersama siswa berinteraksi secara real-time melalui Mentimeter				
9	Guru memberikan feedback langsung kepada siswa atas jawaban yang diberikan				



#### 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.

10	Guru mengajukan pertanyaan atau meminta tanggapan siswa melalui Mentimeter				
11	Guru mengevaluasi siswa berdasarkan jawaban atau hasil polling				
12	Guru bersama siswa menarik kesimpulan bersama dari materi dan respon Mentimeter				
13	Guru menutup pembelajaran serta memberi kesempatan siswa bertanya atau mengklarifikasi				
Jumlah					
Maksimum					
Presentase					
Rata-Rata					

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Novia Fariha, S.Pd

UIN SUSKA RIAU



### Lampiran. 3 Angket Keaktifan Belajar Siswa

#### INSTRUMEN ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Peserta Didik :  
Kelas :  
Tanggal Penilaian Diri :  
Petunjuk:

Lembaran ini diisi oleh peserta didik sendiri untuk menilai tingkat keaktifan dalam pembelajaran. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan sikap dan pengalaman anda selama mengikuti pembelajaran, dengan kriteria sebagai berikut:

SL : Selalu  
SR : Sering  
KD : Kadang-Kadang  
TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	S	KD	TP
1	Saya merasa antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran				
2	Saya berani mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami materi pelajaran				
3	Saya percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
4	Saya tidak ragu menyampaikan pendapat atau pemahaman saya di depan kelas.				
5	Saya aktif mengerjakan tugas-tugas diberikan selama pembelajaran				
6	Saya terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok saat diarahkan oleh guru.				

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**

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	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh				
8	Saya berinisiatif mencari informasi tambahan ketika belum memahami materi.				
9	Saya mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar				
10	Saya siap memberikan pendapat saat mengikuti diskusi kelas.				
11	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa harus selalu diingatkan.				
12	Saya mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir tanpa merasa bosan.				

**Lampiran. 4 Data Angket Penelitian Keaktifan Belajar Per-Individu Siswa**

**Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen**

DATA HASIL PRETES KELAS EKSPERIMEN														
NO	NAMA	PERNYATAAN												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	S-001	4	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	30
2	S-002	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	30
3	S-003	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	31
4	S-004	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	32
5	S-005	3	4	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	32
6	S-006	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	31
7	S-007	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	31
8	S-008	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	4	3	30
9	S-009	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	32
10	S-010	3	1	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	29
11	S-011	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	2	2	29
12	S-012	3	2	2	1	4	2	2	2	2	3	3	3	29
13	S-013	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	4	2	30
14	S-014	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	32
15	S-015	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	30
16	S-016	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	31
17	S-017	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	32
18	S-018	2	2	2	4	2	4	2	2	2	3	3	2	30
19	S-019	2	3	4	3	2	2	2	2	2	4	2	3	31
20	S-020	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	4	29
21	S-021	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	1	32

### Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

DATA HASIL POST-TEST KELAS EKSPERIMEN														
NO	NAMA	PERNYATAAN												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	S-001	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	45
2	S-002	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	45
3	S-003	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	43
4	S-004	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	45
5	S-005	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	45
6	S-006	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	44
7	S-007	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	45
8	S-008	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	46
9	S-009	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	45
10	S-010	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	44
11	S-011	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	45
12	S-012	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	44
13	S-013	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	45
14	S-014	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	44
15	S-015	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	44
16	S-016	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	44
17	S-017	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	44
18	S-018	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	45
19	S-019	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	46
20	S-020	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	44
21	S-021	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	45

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.



### Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

DATA HASIL POSTTES KELAS KONTROL														
NO	NAMA	PERNYATAAN												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	S-001	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	37
2	S-002	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	33
3	S-003	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	34
4	S-004	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	32
5	S-005	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	36
6	S-006	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	3	35
7	S-007	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	31
8	S-008	2	4	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	36
9	S-009	2	4	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	33
10	S-010	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	34
11	S-011	3	4	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	34
12	S-012	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	40
13	S-013	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	33
14	S-014	3	4	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	33
15	S-015	3	2	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	35
16	S-016	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	35
17	S-017	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	32
18	S-018	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	33
19	S-019	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	4	42
20	S-020	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	37
21	S-021	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	35

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.

### Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

DATA HASIL PRETES KELAS KONTROL														
NO	NAMA	PERNYATAAN												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	S-001	4	2	4	1	2	2	3	2	3	3	3	2	31
2	S-002	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	31
3	S-003	2	3	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	34
4	S-004	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4	32
5	S-005	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	37
6	S-006	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	3	35
7	S-007	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	30
8	S-008	2	4	4	2	4	3	2	2	1	3	3	3	33
9	S-009	2	4	4	2	2	2	2	2	3	2	1	2	28
10	S-010	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	32
11	S-011	3	4	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	34
12	S-012	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	39
13	S-013	4	2	2	1	3	2	3	2	1	2	3	3	28
14	S-014	3	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	30
15	S-015	3	2	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	35
16	S-016	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	35
17	S-017	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	30
18	S-018	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	32
19	S-019	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	40
20	S-020	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	37
21	S-021	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	33

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.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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



**Lampiran. 5 Rekapitulasi Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Testee	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	S-001	30	45	31	37
2	S-002	30	45	31	33
3	S-003	31	43	34	34
4	S-004	32	45	32	32
5	S-005	32	45	37	36
6	S-006	31	44	35	35
7	S-007	31	45	30	31
8	S-008	30	46	33	36
9	S-009	32	45	28	33
10	S-010	29	44	32	34
11	S-011	29	45	34	34
12	S-012	29	44	39	40
13	S-013	30	45	28	33
14	S-014	32	44	30	33
15	S-015	30	44	35	35
16	S-016	31	44	35	35
17	S-017	32	44	30	32
18	S-018	30	45	32	33
19	S-019	31	46	40	42
20	S-020	29	44	37	37
21	S-021	32	45	33	35
Jumlah		643	937	696	730
Rata-Rata		58.45	85.18	63.27	66.36

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

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, b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

## Lampiran. 6 Ourput Statistik Uji Validitas

Correlations														
		P-01	P-02	P-03	P-04	P-05	P-06	P-07	P-08	P-09	P-10	P-11	P-012	Jumlah
Pernyataan1	Pearson Correlation	1	.497*	.468*	0.236	0.176	.523*	0.231	0.114	-0.027	-0.081	.473*	0.149	.528*
	Sig. (2-tailed)		0.022	0.032	0.304	0.446	0.015	0.314	0.622	0.908	0.727	0.030	0.520	0.014
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pernyataan2	Pearson Correlation	.497*	1	0.185	0.248	0.117	0.244	0.312	0.318	.466*	0.213	.582**	0.244	.631**
	Sig. (2-tailed)	0.022		0.423	0.279	0.614	0.287	0.168	0.161	0.033	0.353	0.006	0.287	0.002
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pernyataan3	Pearson Correlation	.468*	0.185	1	.447*	0.079	0.203	0.161	0.115	0.287	0.000	0.345	0.203	.465*
	Sig. (2-tailed)	0.032	0.423		0.042	0.733	0.377	0.485	0.621	0.208	1.000	0.126	0.377	0.034
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pernyataan4	Pearson Correlation	0.236	0.248	.447*	1	0.389	-0.023	0.378	0.385	0.385	0.077	0.397	0.295	.563**
	Sig. (2-tailed)	0.304	0.279	0.042		0.081	0.922	0.091	0.085	0.085	0.739	0.075	0.194	0.008
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pernyataan5	Pearson Correlation	0.176	0.117	0.079	0.389	1	0.064	0.357	0.308	0.308	.548*	-0.031	0.233	.467*
	Sig. (2-tailed)	0.446	0.614	0.733	0.081		0.782	0.112	0.174	0.174	0.010	0.893	0.310	0.033
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pernyataan6	Pearson Correlation	.523*	0.244	0.203	-0.023	0.064	1	.487*	0.338	0.093	0.158	0.145	0.026	.495*



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t
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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Pernyataan7	Sig. (2-tailed)	0.015	0.287	0.377	0.922	0.782		0.025	0.134	0.688	0.493	0.530	0.912	0.022
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	0.231	0.312	0.161	0.378	0.357	.487*	1	.809**	.615**	.489*	0.056	0.315	.769**
Pernyataan8	Sig. (2-tailed)	0.314	0.168	0.485	0.091	0.112	0.025		0.000	0.003	0.025	0.811	0.164	0.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	0.114	0.318	0.115	0.385	0.308	0.338	.809**	1	.586**	.656**	0.192	.582**	.793**
Pernyataan9	Sig. (2-tailed)	0.622	0.161	0.621	0.085	0.174	0.134	0.000		0.005	0.001	0.404	0.006	0.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	-0.027	.466*	0.287	0.385	0.308	0.093	.615**	.586**	1	.517*	0.192	0.215	.658**
Pernyataan10	Sig. (2-tailed)	0.908	0.033	0.208	0.085	0.174	0.688	0.003	0.005		0.017	0.404	0.348	0.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	-0.081	0.213	0.000	0.077	.548*	0.158	.489*	.656**	.517*	1	-0.137	.651**	.586**
Pernyataan11	Sig. (2-tailed)	0.727	0.353	1.000	0.739	0.010	0.493	0.025	0.001	0.017		0.555	0.001	0.005
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	.473*	.582**	0.345	0.397	-0.031	0.145	0.056	0.192	0.192	-0.137	1	0.145	.474*
Pernyataan12	Sig. (2-tailed)	0.030	0.006	0.126	0.075	0.893	0.530	0.811	0.404	0.404	0.555		0.530	0.030
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
	Pearson Correlation	0.149	0.244	0.203	0.295	0.233	0.026	0.315	.582**	0.215	.651**	0.145	1	.581**
	Sig. (2-tailed)	0.520	0.287	0.377	0.194	0.310	0.912	0.164	0.006	0.348	0.001	0.530		0.006

1. Diarung mengutit sebagai atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarung mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Pearson Correlation	.528*	.631**	.465*	.563**	.467*	.495*	.769**	.793**	.658**	.586**	.474*	.581**	1	
Sig. (2-tailed)	0.014	0.002	0.034	0.008	0.033	0.022	0.000	0.000	0.001	0.005	0.030	0.006		
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).														
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).														

## Lampiran. 7 Output Statistic Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.824	12

## Lampiran. 8 Output Statistic Analisis Deskripsi

### 1. Analisis Deskriptif Statistik Pre-Test

Statistics		
		<i>Pre-Test_Eksperimen</i>
		<i>Pre-Test_Kontrol</i>
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		30.57
Std. Error of Mean		0.356
Median		31.00
Mode		32
Std. Deviation		1.630
Variance		2.657
Range		5
Minimum		27
Maximum		32
Sum		642

### 2. Analisis Deskriptif Statistik Pre-Test dan Post-Test kelas Kontrol

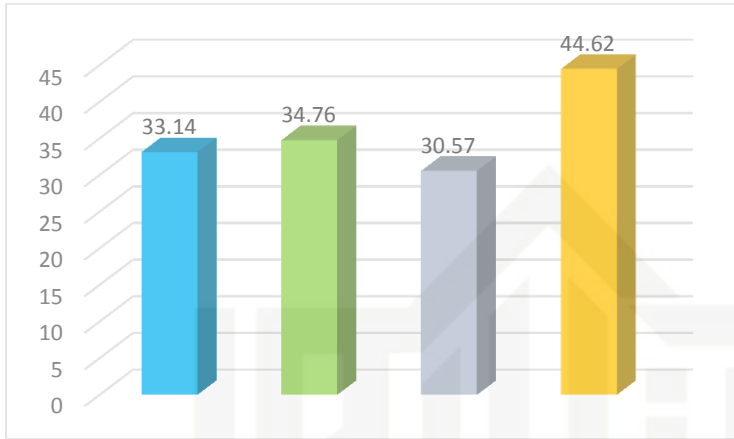
Statistics		
		<i>Post-Test_Eksperimen</i>
		<i>Post-Test_Kontrol</i>
N	21	21
	0	0
Mean		44.62
Std. Error of Mean		0.131
Median		44.00
Mode		44
Std. Deviation		0.602
Variance		0.362
Range		2
Minimum		44
Maximum		46
Sum		934

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 mengemukakan 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.

### 3. Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol





**Lampiran. 9 Output Statistic Uji Normalitas dan Homogenitas**

**UJI NORMALITAS**

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Keaktifan Belajar Sisiwa	PreeTest_Eksperimen	0.865	21	0.078
	PostTest_Eksperimen	0.853	21	0.316
	PostTest_Kontrol	0.897	21	0.608
	PreeTest_Kontrol	0.964	21	0.060
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

**UJI HOMOGENITAS**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Belajar Siswa	Based on Mean	1.663	1	49	0.203
	Based on Median	1.682	1	49	0.201
	Based on Median and with adjusted df	1.682	1	47.953	0.201
	Based on trimmed mean	1.694	1	49	0.199

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. 10 Output Statistic Uji-T dan Effect Size**

**HASIL UJI-T**

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Keaktifan Belajar Siswa	Equal variances assumed	6.007	0.019	-6.614	40	0.000
	Equal variances not assumed			-6.614	26.919	0.000

**HASIL UJI EFFECT SIZE**

Group Statistics						
Kelas		N	Mean	Std.Deviation	Effect Size	Keterangan
Keaktifan Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	21	44.62	0.74	5,078	Besar
	Post-Test Kontrol	21	34.76	2.644		

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

*Lampiran. 11 ACC Sinopsis*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

**SINOPSIS**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS MENTIMETER TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA**

**ISLAM SMP BABUSSALAM  
PEKANBARU**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**ULIL DEVIA NINGRUM  
NIM. 12210121647**

*Tidak dapat diselesaikan*

*[Signature] 17/2025  
Kajir PA 1/3*

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang


**Lampiran. 12 Surat Disposisi**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

**LEMBAR DISPOSISI**

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	
TANGGAL : 3 Maret 2025	
ASAL : Yuli Devia Ningrum	
TANGGAL PENYELESAIAN :	
SIFAT :	
<b>INFORMASI</b>  Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I,  Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: <b>DR. MUPRIR, M.Pd</b>	<b>DITERUSKAN KEPADA:</b> 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI  a. b. c. d.
Pekanbaru, 17-3-2025 Kajur PAI,  <b>Dr. Idris, M. Ed</b> <b>NIP. 197605042005011005</b>	<b>DITERUSKAN KEPADA:</b> 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Lampiran. 13 Surat Permohonan Penunjukkan Pembimbing**

Pekanbaru, 17 Maret 2025

Hal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi

Kepada

Yth. Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

di-

tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulil Devia Ningrum  
 NIM/Hp : 12210121647 / 082268683351  
 Jurusan/Semester : Pendidikan Agama Islam / 6  
 Alamat : Perumahan Paradise Garden Regency blok C 08

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul:

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MENTIMETER TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA DI SMP BABUSALAM PEKANBARU"**

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah : **Dr. Mudasir, M.Pd**

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Photo copy lembar disposisi
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. Photo copy pembayaran UKT
6. Sinopsis yang telah disetujui ketua jurusan

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan berkenaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

**Dr. Idris, M.Ed**  
 NIP. 197605042005011005

Hormat Saya,

**Ulil Devia Ningrum**  
 NIM. 122110121647

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

## Lampiran. 14 Surat Izin Melakukan Pra Riset



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

Nomor : B-22789/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 13 Oktober 2025

Yth : Kepala  
SMP Babussalam Pekanbaru  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Ulil Devia Ningrum  
NIM : 12210121647  
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2025  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset 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



Jon Pamil, S.Ag., MA.  
19710627 199903 1 002

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## Lampiran. 15 Balasan Surat Pra Riset Dari SMP Babussalam Pekanbaru



NSS : 204096007064  
NIS : 200640  
NDS : 106082001

مؤسسة الشيخ عبدالوهاب روكن  
المدرسة الثانوية العامة معهد باب السلام  
**SMP BABUSSALAM**  
BABUSSALAM JUNIOR HIGH SCHOOL  
SYEKH ABDUL WAHAB ROKAN FOUNDATION  
AKREDITASI "A"



Website : <http://www.babussalam-riau.com>  
Email : [smpbabussalamriau@gmail.com](mailto:smpbabussalamriau@gmail.com)  
NPSN : 10404041

Jln. HR. Soebrantas No. 62, Km. 9 Po. Box. 1246 Kode Pos 28299 Telp./Fax. (0761) 563144 Pekanbaru - Riau

Nomor : 153/SMP-BS/X/2025  
Lamp. : -  
Hal : Izin Pra Riset/ Penelitian

Kepada Yth;  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Riau.  
di,-  
Tempat.

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan hormat, sebelumnya kami do'akan semoga Bapak dalam keadaan sehat wal'afiat dan selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin ya robbal 'aalamiin*.

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Nomor : B-22789/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025, tanggal 13 Oktober 2025, Hal : Mohon Izin Melakukan Pra Riset di SMP Babussalam Pekanbaru, atas nama :

Nama	: ULIL DEVIA NINGRUM
NIM	: 12210121647
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sultan Syarif Qasim

Menerima mahasiswa tersebut diatas melaksanakan PraRiset di SMP Babussalam, untuk melaksanakan PraRiset dimaksud kepada guru bidang studi mohon bantuan untuk memberikan keterangan/data sesuai dengan keperluan yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 20 Oktober 2025  
Kepala Sekolah SMP Babussalam

H. KHOIRUL FAJRI, Lc., MH.  
NIP. -

© Hak cipta dilindungi undang-undang

N Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## Lampiran. 16 Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

### KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Proposal
  - a. Seminar usul Penelitian :
  - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Drs. H. Mudassir, M. Pd.
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196611081994021001
3. Nama Mahasiswa : Ulil Devia Ningrum
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12210121647
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
	24 April 2025	Revisi Latar belakang		
	28 April 2025	Revisi Kajian Teori		
	30 April 2025	Dibimbing konsep operasi		
	5 Mei 2025	Metode penelitian		
	8 Mei 2025	ACE proposal		

Pembimbing,

Dr. Drs. H. Mudassir, M. Pd.

NIP. 196611081994021001





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Lampiran. 17 Acc Proposal**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

*Mania di Dammaru*  
*8/1/22*  
*pekanbaru*

**PROPOSAL**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 BERBASIS MENTIMETER TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR  
 SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
 ISLAM DI SMP BABUSSALAM  
 PEKANBARU**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**ULIL DEVIA NINGRUM  
 NIM. 12210121647**

**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 Dilindungi Undang-Undang

## Lampiran. 18 Berita Acara Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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 28203 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21120

### LAMPIRAN BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Nama : Uli Devia Ningsrum  
Nomor Induk Mahasiswa : 18219121647  
Hari/ Tanggal : Kamis 22 Mei 2023  
Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Pendekatan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah Pekanbaru

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	Rujukan 10, 11 dan 12 yg kapa kn.
2.	Hipotesis: perbandingan → perbaiki.
3.	Instrumen : tidak perlu maka rugukan lagi, jelaskan sig
4.	Angket perbaiki juga.

Penguji I

Dr. Hris, M. Ed.

Pekanbaru, 22 Mei 2023.

Penguji II

Nurul Zaman, M. Pd.

Note:

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

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

## Lampiran. 19 Pengesahan Perbaikan Proposal



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**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

### PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Ulil Devia Ningrum  
Nomor Induk Mahasiswa : 12210121647  
Hari/Tanggal Ujian : Kamis/ 22 Mei 2025  
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Mentimeter Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam  
Pekanbaru  
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran dalam  
ujian proposal.

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Idris, M. Ed	PENGUJI I		
2.	Nurul Zaman, M. Pd.I	PENGUJI II		



Mengetahui  
Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M. Ag.  
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 27 Mei 2025  
Peserta Ujian Proposal

Ulil Devia Ningrum  
NIM. 12210121647





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## Lampiran. 20 Surat Izin Melakukan Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



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. Boehringer No. 155 Km 10 Tampan Pekanbaru Riau 20293 PO. BOX 1004 Telp. (0701) 561847  
Fax. (0701) 561847 Web. www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail. etk@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-26540/Un.04/F.II/PP.00.9/12/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 10 Desember 2025

Yth : Kepala  
SMP Babussalam Pekanbaru  
Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Ulil Devia Ningrum  
NIM : 12210121647  
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 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 : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MENTIMETER TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISIWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP BABUSSALAM PEKANBARU

Lokasi Penelitian : SMP Babussalam Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (10 Desember 2025 s.d 10 Maret 2026)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam,  
Rector  
Dean

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

Tembusan :  
Rector UIN Sultan Syarif Kasim Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Lampiran. 21 Blanko Kegiatan Bimbingan 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. Soedarsono Km. 15 Tamiang Pekanbaru Riau 28123 PO BOX 1004 Telp. (0771) 7073377 Fax. (0771) 31129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
  - a. Seminar usul Penelitian
  - b. Penulisan Laporan Penelitian
2. Nama Pembimbing : Dr. Drs. H. Mudassir, M.Pd.
  - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19661108 199402 1 001
3. Nama Mahasiswa : Ulil Devia Ningrum
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12210121647
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	09 NOV 2025	Instrumen Penelitian		
2.	31 NOV 2025	Instrumen Penelitian		
3.	3 NOV 2025	ALL Instrumen		
4.	5 DES 2025	Tema penulisan		
5.	10 DES 2025	Pembahasan		
6.	13 DES 2025	Bab 1 - bab 5		
7.	16 DES 2025	ALL skripsi		

Pekanbaru, 16 Desember 2025  
Pembimbing.

Dr. Drs. H. Mudassir, M.Pd.  
NIP. 19661108 199402 1 001

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

## Lampiran. 22 Dokumentasi 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.





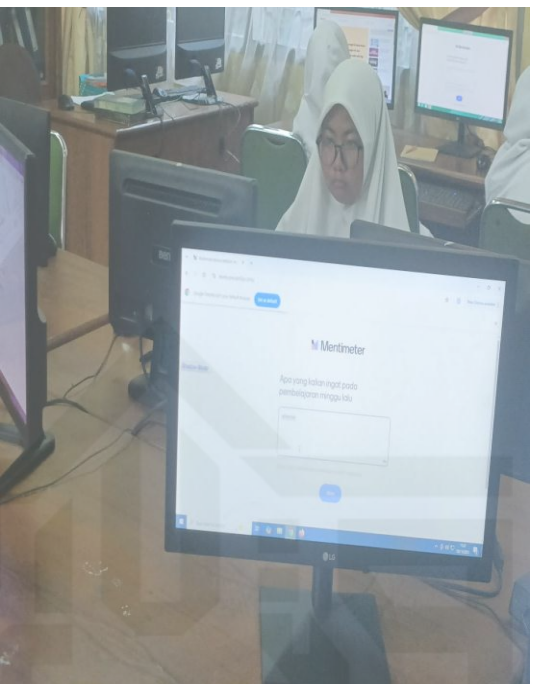
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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



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.

### RIWAYAT PENULIS



Ulil Devia Ningrum, lahir di Lumajang Jawa Timur, pada tanggal 03 Desember 2004. Anak satu-satunya dari pasangan Bapak Karyono dan Ibu Matria. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 006 Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu dan lulus pada Tahun 2016.

Kemudian, Penulis melanjutkan Pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Kota Lama Kecamatan Kunto Darussalam dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Anshor Al-Sunnah Air Tiris dan lulus pada Tahun 2022. Penulis melanjutkan Pendidikan Strata-1 (S-1) tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Agama Islam. Pada tahun 2025 penulis melaksanakan KKN di Kelurahan Pangkalan Kerinci Timur, Kecamatan Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan, kemudian penulis juga melaksanakan PLP di SMK Multi Mekanik Masmur Pekanbaru.

Atas berkat dan rahmat Allah SWT serta do'a dari kedua orang tua dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mentimeter* terhadap Keaktifan belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Babussalam Pekanbaru” di bawah bimbingan Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.