

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SWASTA KARYA PENGALIHAN**



OLEH

**NUR KHALIZA
NIM. 12110123111**

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SWASTA KARYA PENGALIHAN**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

NUR KHALIZA

NIM. 12110123111

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan*, yang ditulis oleh Nur Khaliza NIM. 12110123111 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Jumadil Akhir 1447 H
08 Desember 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Pembimbing

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

Dr. Gusma Afriani, S.Ag., M.Ag.
NIP.19770805 200312 2013

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

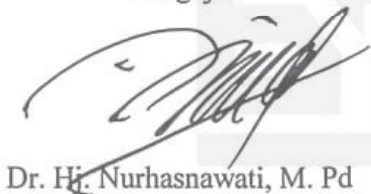
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan*, yang ditulis oleh Nur Khaliza NIM. 12110123111 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 23 Rajab 1447 H/12 Januari 2026 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 23 Rajab 1447 H
12 Januari 2026 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



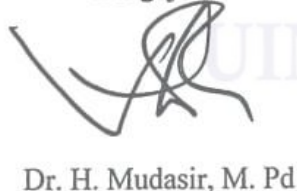
Dr. Hj. Nurhasnawati, M. Pd

Penguji II



Nurul Zaman, M. Pd

Penguji III



Dr. H. Mudasir, M. Pd

Penguji IV



Dr. Asmuri, M. Ag

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Aswandi Umriaty, M. Pd. Kons.
NIP. 197511152003122001





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Khaliza
 NIM : 12110123111
 Tempat/Tgl. Lahir : Sencalang, 06 April 2003
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas plagiat
4. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Pekanbaru, 04 April 2025
 Yang membuat pernyataan



Nur Khaliza
 NIM.12110123111

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

PENGHARGAAN



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt. Tuhan yang Maha Esa dan Penguasa seluruh alam. Penuh rasa syukur, atas limpahan rahmat, petunjuk, dan pertolongan-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. sosok teladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelejaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada sosok panutan dan cinta pertama dalam hidup, yaitu almarhum Ayahanda Muhammad Sanusi, serta kepada almarhumah Ibunda Suaibah, pintu surga yang penulis miliki. Keduanya senantiasa mendoakan, mendukung, serta memberikan semangat dan motivasi tanpahenti. Penulis meyakini bahwa doa dari ayah dan ibu telah menjadi pelindung serta penyemangat dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Selain itu, dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M. Si, Ak, CA., Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng., Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, M.T., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd., Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., S.Pd., M. Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Ismail Mulia Hasibuan, M.Si. selaku Plt Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memfasilitasi penulis dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

proses perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

3. Dr. Idris. M.Ed., ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Devi Arisanti, M.A., Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam beserta staf yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan PAI ini.
4. Dr. Gusma Afriani, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing skripsi yang baik hati telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dengan memberikan kemudahan dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof., Dr., Amril M, M.A sebagai penasehat akademik yang selalu membimbing dan membantu penulis dalam proses perkuliahan dengan baik.
6. Dosen jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1).
7. Kepala bagian tata usaha dan seluruh staf di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Suska Riau yang telah memberikan bantuan dibidang administrasi selama perkuliahan dan seluruh staf perpustakaan Universitas IslamNegeri Suska Riau yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas berharga kepada penulis di Universitas Islam Negeri Suska Riau.
8. Kepala perpustakaan dan seluruh pustakawan/ti Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan literature yang penulis butuhkan
9. Abd. Basir, S. Sos. I sebagai kepala Sekolah Menengah Atas Swasta karya pengalihan, Andi Suardi S. Pd. I sebagai guru Pendidikan Agama Islam dan saya ucapkan terimakasih kepada staf tata usaha dan operator sekolah yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Swasta karya pengalihan.
10. Rekan-rekan lokal SLTP/SLTA C, KKN Desa Teluk Jira dan PPL SMAMSA Berkemajuan yang penuh dengan memori yang indah, terima kasih telah menemani perjalanan penulis yang panjang selama kuliah ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan ditinjau dari teknis maupun ilmiahnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 30 Maret 2025

Penulis

Nur Khaliza
NIM.12110123111

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.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirobbil'aalamiin

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. Atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya. Berkat karunia-Nya yang tak terhingga, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam saya haturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, sebagai suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Terkhusus untuk kedua orang tua tercinta

Sebagai tanda terima kasih, dan bakti yang mendalam, aku persembahkan karya sederhana ini kepada Alm Abah (Muhammad Sanusi) dan Almh Mama (Suaibah) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, restu, doa, serta cinta yang tiada henti, tidak ada balasan yang cukup atas kebaikan abah dan mama selain doa agar Allah SWT melimpahkan perlindungan dan rahmat-Nya kepada abah dan mama.

Terkhusus Kakak dan Abang-Abang

Ucapan terima kasih juga aku sampaikan kepada Lia Gustina, Muhammad Tawwaf, Muhammad Yassir, Susi Suryani dan Muhammad Khumaidi kakak dan abang-abang tercinta yang selalu ada dalam suka maupun duka yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Terimakasih juga sudah menggantikan peran orangtua selama abah dan mama tiada. Setiap senyum, doa, dan dukungan kalian menjadi penyemangatku dalam menjalani kehidupan ini.

Abah, mama, kakak, abang dan keluargaku

Terimalah karya sederhana ini sebagai bukti ku untuk mewujudkan atas harapan, doa dan impian keluarga. Semoga terwujudnya impianku dan membuka jalan menuju kesuksesan.

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

ABSTRAK

Nur Khaliza, (2025): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan berjumlah 129 siswa. Sampel penelitian berjumlah 54 siswa dengan rincian 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan tes “t” (*independent-sample t test*). Hasil penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} 4.280 > t_{tabel} 2.060$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan penelitian terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.

Kata Kunci: *media pembelajaran kahoot, keaktifan belajar siswa*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

Nur Khaliza, (2025): The Effect of Using Kahoot as a Learning Medium on Students' Learning Activeness in Islamic Religious Education at Karya Pengalihan Private Senior High School

This study aims to examine the effect of using Kahoot as a learning medium on students' learning activeness in Islamic Religious Education at Karya Pengalihan Private Senior High School. The research employed a quasi-eksperimental design. The population consisted of 129 Grade XI students, with a sample of 54 students divided into two groups: 27 in the experimental class and 27 in the control class. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection was conducted through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis utilized an independent sample t-test. The results showed that the calculated t-value (4.280) was greater than the critical t-value (2.060, and the significance value (sig.) was 0.000 (<0.05), indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted while the null hypothesis (H_0) was rejected. The study concludes that there is a significant difference in students' learning activeness between the experimental class and the control class in Islamic Religious Education at Karya Pengalihan Private High School.

Keywords: kahoot learning media, student learning activeness

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

الْمُلَخَّصُ

التَّزْيِيَةُ مَادَّةُ فِي الطُّلَّابِ تَعَلُّمٍ فَاعِلِيَّةٍ تَنْمِيَّةٍ فِي "كَاهُوت" التَّعَلُّمِ وَسَائِطِ اسْتِخْدَامِ أَثَرُ: (٢٠٢٥) خَالِصَةُ نُورٍ بِيْنَعَالِيَهَانَ كَارِيَا الْخَاصَّةِ الثَّانَوِيَّةِ بِالْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الدِّيْنِيَّةِ

فِي الطُّلَّابِ تَعَلُّمٍ فَاعِلِيَّةٍ تَنْمِيَّةٍ فِي "كَاهُوت" التَّعَلُّمِ وَسَائِطِ اسْتِخْدَامِ أَثَرُ عَنِ الْكَشْفِ إِلَى الدِّرَاسَةِ هَذِهِ مَهْدَفُ شِبْهِ الْبَحْثِ نَوْعٍ مِنَ الْبَحْثِ هَذَا وَيُعَدُّ. بِيْنَعَالِيَهَانَ كَارِيَا الْخَاصَّةِ الثَّانَوِيَّةِ بِالْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الدِّيْنِيَّةِ التَّزْيِيَةُ مَادَّةُ وَالْبَالِغُ بِيْنَعَالِيَهَانَ كَارِيَا الْخَاصَّةِ الثَّانَوِيَّةِ الْمَدْرَسَةِ فِي عَشْرِ الْحَادِي الصَّفِّ طُلَّابِ الدِّرَاسَةِ مُجْتَمَعٌ بَلَغَ. التَّجْرِبِيَّ فِي طَالِبًا ٢٧ وَ التَّجْرِبِيَّ الصَّفِّ فِي طَالِبًا ٢٧ بِوَقْعِ طَالِبًا، ٥٤ فَبَلَّغَتْ الْبَحْثِ عَيْنُهُ أَمَّا. طَالِبًا ١٢٩ عَدَدُهُمُ الْمُتَمَثِّلَةُ الْبَيِّنَاتِ جَمْعِ أَدَوَاتِ الدِّرَاسَةِ اسْتِخْدَمَتْ. الْقَصْدِيَّةُ الْعَيْنَةُ أُسْلُوبُ بِاسْتِخْدَامِ اخْتِيَارُهَا وَتَمَّ الضَّابِطُ، الصَّفِّ الْمُسْتَقْلَلَةُ لِلْعَيِّنَاتِ (t) اخْتِيَارُ بِاسْتِخْدَامِ تَمَّ فَقَدْ الْبَيِّنَاتِ تَحْلِيلُ أَمَّا. وَالتَّوْثِيقُ وَالْإِسْتِبَانَةُ الْمُلَاحَظَةُ فِي ٤٠،٢٨٠ بَلَغَتْ الْمَحْسُوبَةُ (t) قِيَمَةُ أَنَّ الْبَحْثِ نَتَائِجُ وَأُظْهَرَتْ. (Independent Sample t-test) الْفُرْضِيَّةُ قَبُولُ عَلَى يَدُلُّ مِمَّا...، الدَّلَالَةُ قِيَمَةُ بَلَغَتْ كَمَا ٢٠٠٦٠، الْبَالِغَةُ الْجَدْوَلِيَّةُ (t) قِيَمَةُ مِنْ أَكْبَرُ وَهِيَ فَاعِلِيَّةٍ فِي إِحْصَائِيَّةٍ دَلَالَةٍ ذَاتِ فُرُوقٍ وَجُودٍ إِلَى الدِّرَاسَةِ وَتَخُلُصُ. (Ho) الصُّفْرِيَّةُ الْفُرْضِيَّةُ وَرَفْضُ (Ha) الْبَدِيلَةُ الْخَاصَّةِ الثَّانَوِيَّةِ بِالْمَدْرَسَةِ الْإِسْلَامِيَّةِ الدِّيْنِيَّةِ التَّزْيِيَةُ مَادَّةُ فِي الضَّابِطِ وَالصَّفِّ التَّجْرِبِيَّ الصَّفِّ بَيْنَ الطُّلَّابِ تَعَلُّمٍ بِيْنَعَالِيَهَانَ كَارِيَا. الثَّانَوِيَّةِ الْمَرْحَلَةِ طُلَّابِ التَّعَلُّمِ، فَاعِلِيَّةُ، "كَاهُوت" التَّعَلُّمِ وَسَائِطُ: الْمِفْتَاحِيَّةُ الْكَلِمَاتُ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

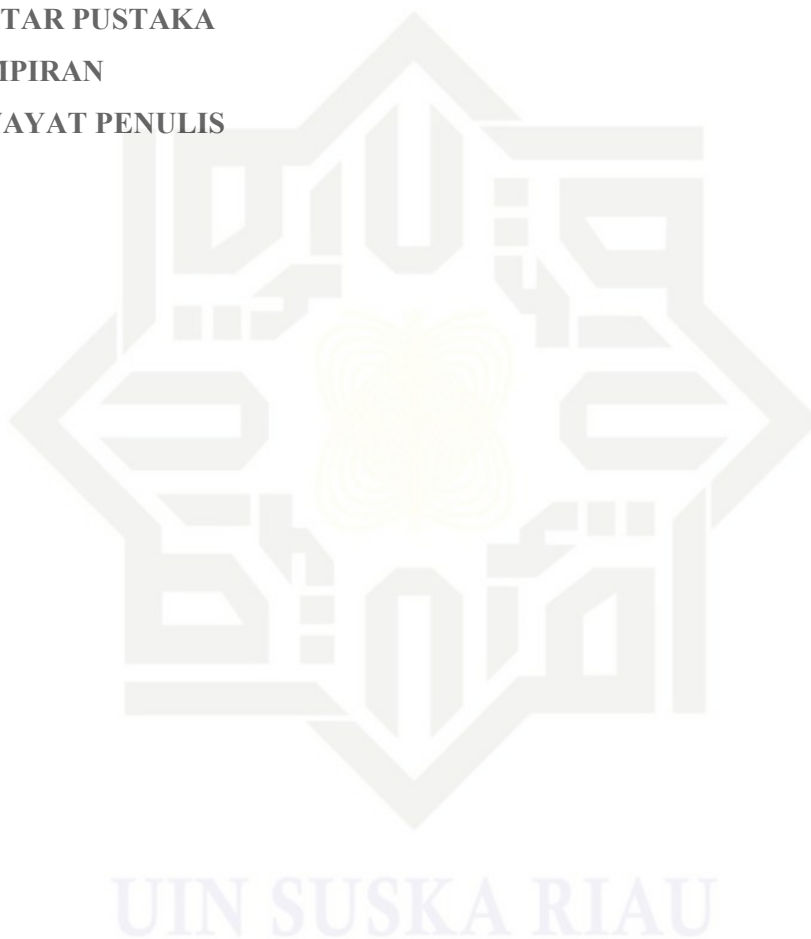
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Konsep Teoretis.....	10
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Konsep Operasional.....	36
D. Asumsi Dasar dan Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
D. Populasi dan Sampel	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	47
B. Penyajian Data	55
C. Analisis Data.....	68

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

D. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	



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

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Desain Penelitian	40
Tabel 3. 2	Populasi Penelitian.....	42
Tabel 3. 3	Sampel Penelitian	43
Tabel 3. 4	Skala Likert.....	44
Tabel 4. 1	Kepala sekolah.....	50
Tabel 4. 2	Daftar Nama Guru SMA Swasta Karya Pengalihan.....	52
Tabel 4. 3	Jumlah seluruh siswa SMA Swasta karya pegalihan.....	54
Tabel 4. 4	Fasilitas sekolah.....	55
Tabel 4. 5	Hasil uji validitas angket keaktifan belajar.....	57
Tabel 4. 6	Kriteria instrumen	58
Tabel 4. 7	Aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelas eksperimen pertemuan pertama.....	59
Tabel 4. 8	Aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelas eksperimen pertemuan kedua.....	60
Tabel 4. 9	Aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelas eksperimen pertemuan ketiga.....	62
Tabel 4. 10	Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran kahoot.....	64
Tabel 4. 11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Buku Paket Lks.....	66
Tabel 4. 12	Hasil pretest dan posttest	68
Tabel 4. 13	Analisis deskriptif perbandingan statistik pretest dan post-test kelas eksperimen dan kontrol.....	70
Tabel 4. 14	Uji Normalitas.....	71
Tabel 4. 15	Hasil Analisis Uji Homogenitas	72
Tabel 4. 16	Hasil Analisi Tes-T	73
Tabel 4. 17	Hasil Perbedaan Mean	74

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Guru membuat akun pada www.kahoot.com	22
Gambar 2. 2	Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan diupload ke kahoot	23
Gambar 2. 3	Menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topic kuis	23
Gambar 2. 4	Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik.	24
Gambar 2. 5	Siswa memasukkan PIN yang telah diberikan	24
Gambar 2. 6	Guru memilih soal kuis yang akan di tampilkan	25
Gambar 2. 7	Guru menampilkan soal pada kahoot	25
Gambar 2. 8	Menampilkan nilai tertinggi	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar
Lampiran 2	Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot
Lampiran 3	Lembar Angket
Lampiran 4	Data Angket
Lampiran 5	Lembar Disposisi
Lampiran 6	Sk Pembimbing Skripsi
Lampiran 7	Surat Balasan Pra Riset Dari SMAS Karya Pengalihan
Lampiran 8	Blanko Bimbingan Proposal Mahasiswa
Lampiran 9	Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal
Lampiran 10	Surat Izin Melakukan Riset Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Lampiran 11	Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Riset Dari SMAS Karya Pengalihan
Lampiran 12	Blanko Bimbingan Skripsi Mahasiswa
Lampiran 13	Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumunkan 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.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan signifikan telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya. Agar pendidikan tidak ketinggalan, perlu dilakukan penyesuaian yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Salah satu komponen regulasi dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang harus dikuasai dan dipelajari oleh guru agar dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan tepat, efektif, dan efisien.

Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir dalam semua kegiatan, manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Penciptaan teknologi, sesuai dengan esensinya, dilakukan untuk memudahkan kegiatan hidup manusia.¹

Pembelajaran aktif mengajak siswa terlibat langsung secara fisik maupun mental. Penerapan pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Namun faktanya, di Indonesia masih banyak guru yang kurang *up to date* terhadap perkembangan teknologi. Data Kemendikbud tahun 2021 menunjukkan presentase 60% guru di Indonesia masih belum

¹ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019) h. 13.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

melek teknologi.² Termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah. Pembelajaran PAI masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Penggunaan metode ceramah juga baik, namun alangkah lebih baiknya jika metode ini diperkuat dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran PAI dengan ceramah menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton. Dikarenakan proses belajar masih berpusat kepada guru (*teacher center*). Siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran dikelas kurang menarik.³ Sehingga siswa cenderung pasif saat pembelajaran. Metode yang biasa digunakan oleh guru PAI hanyamenyampaikan informasi satu arah. Akibatnya materi pembelajaran kurang melekat pada ingatan siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang melibatkan siswa berperan aktif. Menggunakan *Kahoot* menjadi salah satu cara agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga memuat materi pembelajaran berupa teks, gambar dan video untuk dapat memahami suatu materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot*, materi pelajaran

² Yopi Makdori, "Kemedikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi". 15 April 2021 www.liputan6.com

³Rizki Suhendar Putra 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*", Vol. 11, No. 2, h. 20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PAI berupa teks, gambar dan video dapat dijadikan bahan menarik untuk disertakan dalam aplikasi *kahoot*.⁴

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik.⁵ Karena *Kahoot* memotivasi dan mendorong siswa terlibat langsung untuk berinteraksi di dalam kelas. Maka diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada 11 Desember peneliti berkunjung ke Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan untuk melihat langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disana dan juga menanyakan kepada guru tersebut. Dan guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa selama ini beliau mengajar menggunakan metode ceramah dan diskusi. Sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam (Bapak Andi Suardi). Bapak Andi Suardi juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan *mediakahoot* belum dilaksanakan di sekolah menengah atas swasta karya ini. Ilmiyah dan sumbawati (2021) menyatakan bahwa *kahoot* merupakan suatu aplikasi berbasis kuis online yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. *Kahoot*

⁴ Diah Dewi Permata, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi Di SMP Negeri 3 Karang Bahagia Bekasi", *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, Vol. 11. No. 1, (2024),

⁵ Marwah, Syamsiah D, dan Amir. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar." Vol. 2, *Pinisi Journal Of Education*, h. 34.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dapat mendukung keaktifan belajar siswa karena *kahoot* merupakan salah satu langkah pengajaran yang digunakan guru yang mengandung unsur persaingan dengan memanfaatkan permainan interaktif.⁶

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih dalam kategori rendah. Adapun gejala-gejala tentang kaktifan belajar yang ada di Sekolah menengah Atas Karya Pengalihan ini antara lain:

1. Masih ada siswa yang sering melewati tugas yang harus dikerjakan di kelas.
2. Masih ada siswa yang mengabaikan pencatatan hal-hal penting selama jam pelajaran.
3. Masih ada siswa yang melewati kegiatan membaca buku pelajaran pada saat pembelajaran akan dimulai.
4. Masih ada siswa yang memilih diam saat diajukan pertanyaan yang diberikan oleh guru.
5. Kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga masih ada siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁷

Melihat kenyataan yang dipaparkan peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Sekolah menengah atas Karya Pengalihan, menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di Sekolah menengah atas Karya

⁶Erina Hannawita Br Sembiring, Tanti Listiani "Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika" *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol .06 No. 01, Mei (2023) h. 29

⁷ Hasil observasi penulis di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pengalihan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah menengah atas Karya Pengalihan.

B. Penegasan Istilah

Agar dapat memahami judul penelitian ini secara tepat, perlu dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *kahoot*

Kahoot adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan proses keaktifan belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.⁸

⁸ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combrio*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Keaktifan belajar

Keaktifan belajar adalah keterlibatan atau partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan yang mendukung proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan belajar ini mencakup berbagai aspek, seperti perhatian, motivasi, interaksi dengan guru dan teman sebaya, serta partisipasi dalam kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya terlihat dari sejauh mana mereka terlibat dalam kegiatan fisik seperti menjawab pertanyaan, tetapi juga dari sejauh mana mereka berpikir kritis, mengungkapkan ide, serta menggunakan keterampilan yang mereka miliki untuk memahami materi pelajaran.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identitas masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media *kahoot* terhadap siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.
- b. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.
- c. Pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

2. Batasan Masalah

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini, yaitu: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.”

3. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

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. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti tambahan dalam bidang tersebut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

b. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

1) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat kebijakan dalam meningkatkan kualitas dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

2) Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan pertimbangan oleh guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, diharapkan media pembelajaran *kahoot* yang dihasilkan dari penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk alat bantu guru dalam mengajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

3) Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat tercermin pada keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajarankahoot.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar.” Media berasal dari Bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata *medium*. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁹ Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar.¹⁰

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar. Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pembelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pembelajaran ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda,

⁹ Ali Mudlofir dan Evi Fatimah Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). h.121.

¹⁰ Andi Kristanto, “*Media Pembelajaran*.” Jawa Timur: Bintang Sutabaya, (2016), H.5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

perbentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tidak menunjang.

Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar.

Beberapa pengertian tersebut pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara dan pengantar pesan dari pengirim dan penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.¹¹

Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses

¹¹ Ibid. h.122-123.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi komunikasi digital yang berlangsung pesat seperti yang terjadi saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semua aspek kehidupan manusia termasuk didalamnya bagaimana manusia melakukan aktivitas belajar. Dengan melakukan proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjalankan kehidupan. Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, medium, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.¹²

Pembelajaran merupakan terjemahan dari “*learning*” yang berasal dari kata belajar atau “*to learn*”. Pembelajaran

¹² Ibid. h. 15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menggambarkan suatu proses yang dinamis karena pada hakikatnya perilaku belajar diwujudkan dalam suatu proses yang dinamis dan bukan sesuatu yang diam atau pasif. Secara umum pembelajaran merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Secara psikologis pengertian pembelajaran dapat dirumuskan bahwa “pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya.”¹³

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama pada media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.¹⁴

Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, fungsinya meliputi:

¹³ Muhammad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, cv, 2014) h.111.

¹⁴ M. Shabih Shaleh, Dkk “Media Pembelajaran” Purbalingga: Eureka Media Aksara (2023), 12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1) Pemusat perhatian siswa

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

2) Penggugah emosi dan motivasi siswa.

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

3) Perorganisasi materi.

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

4) Penyama persepsi.

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

5) Mendorong aktivitas dan respon siswa

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi membuat proses belajar lebih menarik dan mendorong siswa menjadi lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

aktif. Dengan media yang tepat, siswa tidak hanya memahami pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara mandiri sebelum mendapatkan konfirmasi dari guru.

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.¹⁵

c. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Memperoleh informasi dan pengetahuan
- 2) Mendukung aktivitas pembelajaran
- 3) Suasana persuasi dan motivasi

Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan sendiri untuk digunakan dalam proses belajar. Sedia audio misalnya sangat tepat untuk digunakan dalam memahami kemampuan seseorang dalam mendengar informasi dan pengetahuan secara komprehensif.

Media gambar berperan dapat mengurangi terjadinya kesalahan interpretasi dalam mempelajari informasi dan pengetahuan

¹⁵Hamzah Pagaraa, Dkk “*Media Pembelajaran*” Makasar: Badan Penerbit UNM (2022), H.21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

yang bersifat abstrak. Adapun media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur untuk melakukan suatu aktivitas. Media internet dan web merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar melalui pencarian atau browsing beragam informasi yang diperlukan.

Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya. Media audiovisual, seperti halnya film dan video, memiliki kemampuan untuk menggugah emosi pemirsa, menghayati nilai, dan menanamkan sikap positif.¹⁶ Integrasi antara unsure gambar dan unsure suara yang terdapat dalam media audiovisual memungkinkan tercapainya kemampuan aspek afektif dalam belajar.

¹⁶ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019). h.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.

2. Media Kahoot

a. Pengertian Media Kahoot

Kahoot pertama kali dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan MortenVersvik dalam sebuah proyek kolaboratif dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. Aplikasi kahoot merupakan salahsatu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat merubah cara siswa berpartisipasi dan berinteraksi dikelas.

Kahoot merupakan media dalam pembelajaran yang didalamnya berbasis dari teknologi atau digital yang dapat mengembangkan para siswa untuk memiliki jiwa yang aktif, inovatif, kreatif, dan juga produktif. Dengan adanya suatu media didalam pembelajaran yang berbasis suatu digital dapat memanfaatkan handphone dimaksimalkan dalam kepentingan pembelajaran. Dengan media tersebut diharapkan bisa menjadi asal muasal atau sumber dari salah satu media pembelajaran yang sangat baik, dan diharapkan mampu menciptakan situasi kelas yang sangat disenangi oleh siswa.

Kahoot adalah merupakan salah satu game yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yang berupa kuis online yang interaktif. *Kahoot* adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.¹⁷

Dengan adanya zaman globalisasi yang mana memberikan kecanggihan dan kemajuan dalam teknologi yang berkembang dapat memberikan suasana yang sangat berbeda yang berada didalam suatu proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dalam memanfaatkan gawai atau handphone dapat menjadi sarana prasana dalam sebuah mobilelearning dan dalam isi sajian meterinya pun disajikan dalam pemformatan game yang menjadi salah satu wacana didalam menyajikan pengetahuan.¹⁸

Kahoot dapat dijadikan salah satu media didalam pembelajaran yang bisa memberikan suatu pengetahuan dalam bentuk kuis. Didalam aplikasi *kahoot* peserta didik bisa menjawab beberapa pertanyaan kuis secara langsung melalui gawai atau handphone yang siswa pegang. *Kahoot* dapat disediakan jalan lain dari sebuah pembelajaran yang bersifat online dalam penampilan beberapa proses evaluasi pembelajaran lewat gamekuis yang sangat menarik. Dengan adanya *kahoot* peserta didik diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan sangat aktif didalam kegiatan belajar mengajar.

¹⁷ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019) h.9.

¹⁸ Irwan Hidayat. 2023. "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa Smp Negeri 1 Kunto Darussalam" *Journal On Education*. Volume 06, No. 01.h. 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.

Menurut penelitian Hassan & Junaidah, *kahoot* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan menantang. Aplikasi ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkerja sama dalam tim, dan menikmati proses pembelajaran secara lebih aktif. Dengan fitur-fitur seperti mode individu (classic) dan kelompok (Team Mode), *kahoot* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.¹⁹

Kahoot merupakan salah satu aplikasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang disajikan dalam beberapa bentuk game online berupa kuis yang disajikan secara langsung. Dalam kegiatan proses KBM atau belajar mengajar *kahoot* ini bisa dijadikan sebagai suatu bahan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran untuk pelaksanaan kuis dalam *kahoot* berupa sebelum tes ataupun sesudah tes, remedial atau bahkan pengayaan, dan juga ulangan sehari-hari. Sebelum peserta didik menggunakan aplikasi *kahoot*, maka guru harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebagai pengajar (teacher) dengan mengakses link <https://www.kahoot.com>.²⁰

Penerapan media pembelajaran dengan *kahoot* yaitu guru menerangkan suatu materi yang akan dipelajari dengan metode apapun baik ceramah maupun bisa dengan diskusi. Pada saat ini pun,

¹⁹ Nurul fazriyah, dkk, penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD, *didaktik: jurnal ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI No. 01, (2020), h. 140

²⁰ Irwan hidayat, dkk, implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam, *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01, h. 6933-6942

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pesertadidik haruslah sangat diharapkan untuk mendengarkan isi materi yang dijelaskan oleh guru, dikarenakan nantinya akan semua penjelasan yang dijelaskan guru akan ada didalam pertanyaan *kahoot* itu sendiri. Game ini terdiri dari beberapa unsure pertanyaan dan jawaban yang sangat sederhana sekali yang disusun sedemikian rupa dalam pengujian pengetahuan yang didapat dari peserta didiknya yang berasal dari penyajian materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa item dari setiap pertanyaan nantinya ditampilkan secara acak, kecepatan peserta didik menjawab soal tersebut nantinya akan mempengaruhi dari bobot penilaian yang akan didapatkan, semakin peserta didik menjawab soal bahkan dengan jawaban yang sangat benar, maka penilaiannya akan lebih besar lagi. Peserta didik akan melakukan suatu kompetisi dengan peserta didik yang lainnya dalam penjawaban pertanyaan dari kuis yang disajikan oleh guru dalam *kahoot*.²¹

b. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Kahoot*

1) Kelebihan Media *Kahoot*

Adanya aplikasi kahoot membuat guru tidak mesti susah payah lagi mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital Game Based Learning dalam kelas termasuk dalam evaluasi pembelajaran. Kemudahan pengorganisasian serta kemudahan

²¹ Ibid. h. 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

akses melalui perangkat *smartphone* dan komputer, menjadikan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis *game basic learning*.²²

Ada beberapa kelebihan penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran, seperti:

- a) *Kahoot* dapat diakses secara gratis.
- b) Mudah dipelajari oleh pendidik/guru.
- c) Dapat digunakan melalui *smartphone*, tablet, atau komputer.
- d) Hasil waktu nyata membantu guru memberikan klarifikasi saat dibutuhkan.
- e) Musik dan warna menambah kegembiraan dan energy.
- f) Meningkatkan keterlibatan siswa.
- g) Guru dapat mengunduh, meninjau dan menyimpan nilai siswa.
- h) Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survey dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab

Dari beberapa kelebihan diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* memiliki banyak kelebihan dalam konteks layanan klasikal. Kelebihan *kahoot* seperti meningkatkan keterlibatan dan motivasi, memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, memberikan feedback instan, dan mendorong kolaborasi.

²² Nurul Fajri, dkk “penerapan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran PAI pada Materi masuknya islam ke nusantara SMPN 1Banuhampu Kabupaten Agam, *Jurnal Kajian dan Pengembangan umat*, Vol. 4, No. 2. (2021), h. 86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2) Kekurangan Media *Kahoot*

Ada kelebihan dan tentunya ada kekurangannya, *kahoot* ini memiliki beberapa kekurangan dari segi dibutuhkan akses internet yang memiliki Mbps tinggi atau dengan kecepatan tertingginya agar dapat memperlancar pada saat menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajarannya, lalu kekurangan lainnya itu tidak semua guru melek akan kecanggihan teknologi, jadi sampai saat ini pun masih banyak guru yang tidak tau dengan apa itu *kahoot* serta tidak semua guru pun memiliki waktu dalam menyusun rancangan proses pembelajaran dengan model aplikasi *kahoot* ini, serta tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, dan pada saat menggunakan aplikasi *kahoot*-nya pun masih banyak peserta didik untuk membuka hal-hal yang lain.²³

Kekurangan media *kahoot* yaitu dari segi keterbatasan dalam kedalaman pembelajaran, dimana bahwa *Kahoot* Cenderung lebih efektif untuk memfasilitasi pengetahuan dangkal dan penghafalan dari pada pemahaman mendalam. Aktivitas berbasis permainan sering kali berfokus pada fakta dan informasi dasar daripada analisis kritis atau pemecahan masalah yang lebih kompleks.

²³ Irwan hidayat, dkk, implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam, *Journal On Education*, Vol. 06, No. 01, h. 6940

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap 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.

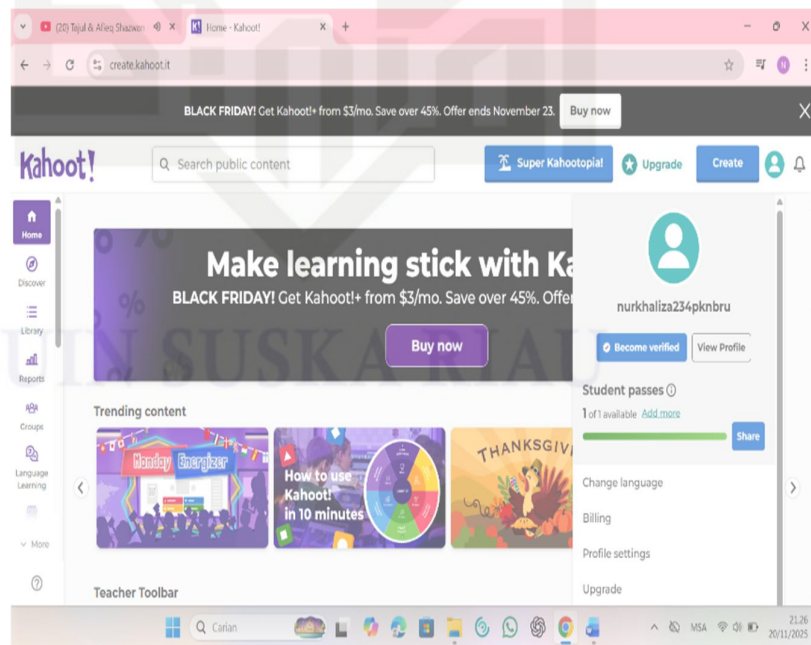
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa meskipun *Kahoot* memiliki banyak kelebihan, ada juga beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam konteks layanan klasikal seperti beban waktu persiapan untuk guru dan ketergantungan pada infrastruktur teknologi.

c. Langkah Menggunakan Media *Kahoot*

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, maka didalam menerapkan media *Kahoot* perlu di perhatikan langkah-langkahnya terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah dari media *Kahoot* antara lain:

- 1) Guru membuat akun pada www.kahoot.com



Gambar 2. 1 Guru Membuat Akun pada www.kahoot.com

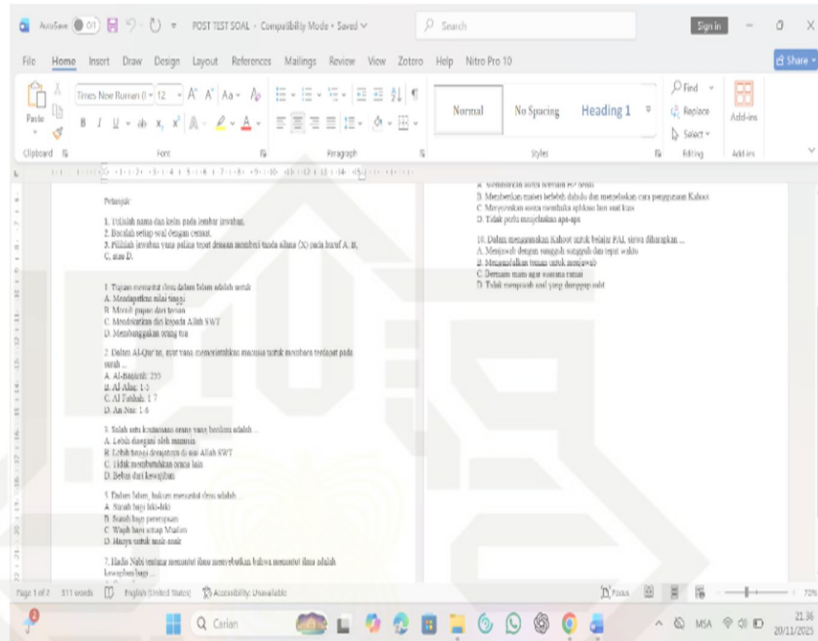
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap 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.

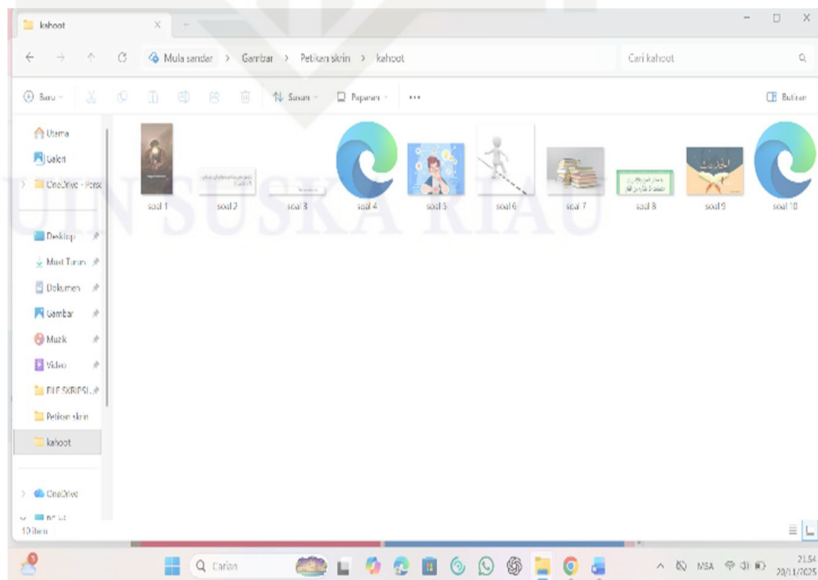
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Guru menyiapkan soal kuis yang akan diupload ke kahoot



Gambar 2. 2 Guru Menyiapkan Soal-Soal Kuis yang Akan Diupload keKahoot

3) Menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topic kuis



Gambar 2. 3 Menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topic kuis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

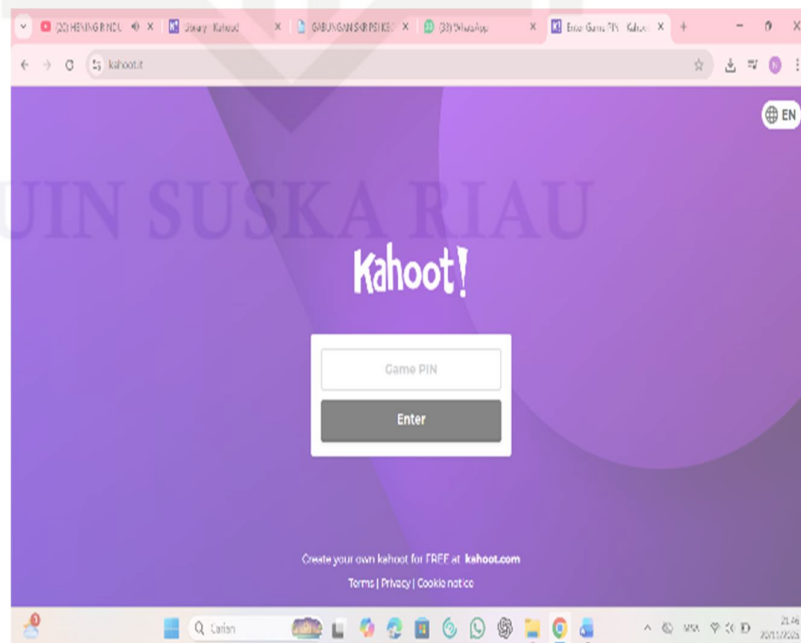
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

- 4) Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik



Gambar 2. 3 Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik

- 5) Siswa memasukkan PIN yang telah diberikan

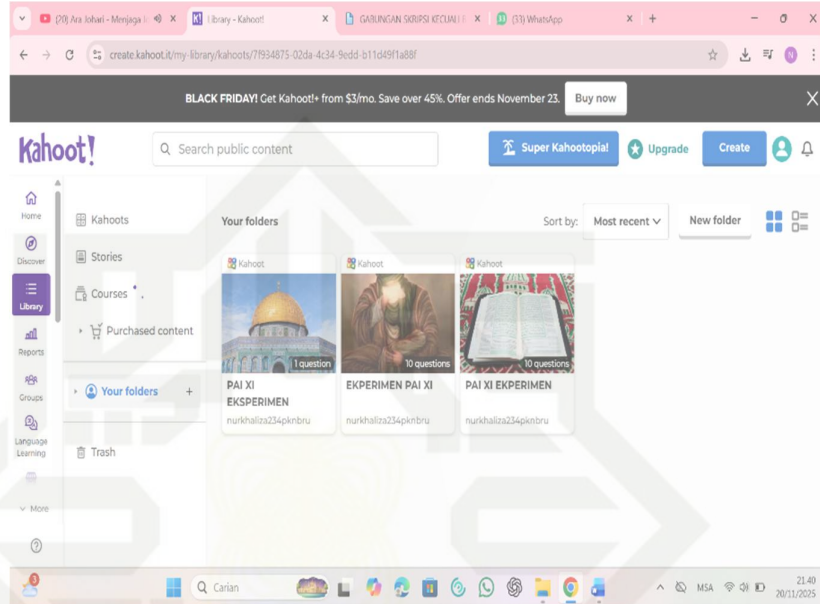


Gambar 2. 4 Siswa memasukkan PIN yang telah diberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

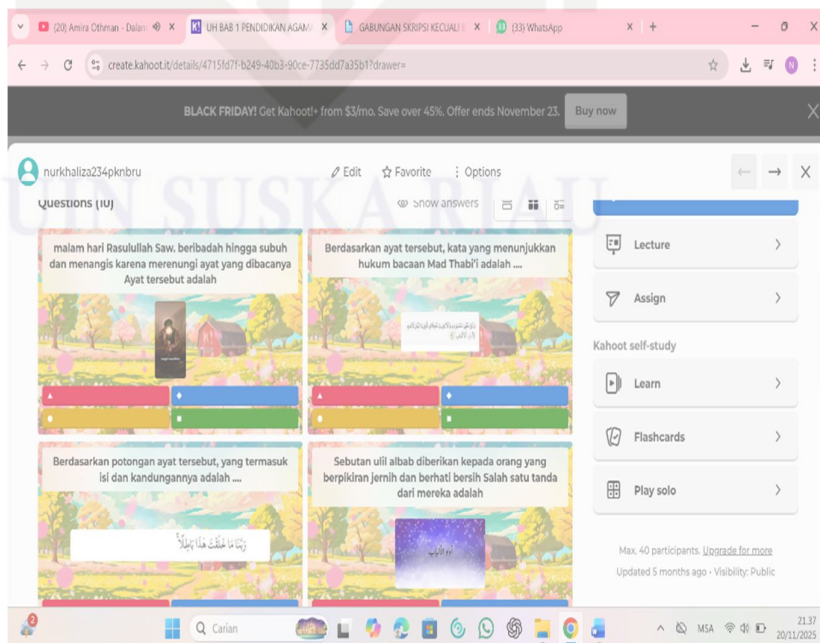
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

6) Guru memilih soal kuis yang akan di tampilkan



Gambar 2. 5 Guru memilih soal kuis yang akan di tampilkan

7) Guru menampilkan soal pada kahoot



Gambar 2. 6 Guru menampilkan soal pada kahoot

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

8) Guru menampilkan nilai tertinggi



Gambar 2. 7 menampilkan nilai tertinggi

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah beraneka bentuk kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, dari keadaan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang mudah diamati seperti kegiatan membaca, mendengarkan, menulis dan berlatih keterampilan-keterampilan. Sedangkan kegiatan psikis misalnya mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dan memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan.²⁴

²⁴ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa yaitu kegiatan yang dilakukan yang bersifat fisik maupun mental, fisik dilihat dari anggota seluruh tubuh sedangkan mental yaitu perilaku atau tingkah dalam rangka, pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan belajar seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan dapat memecahkan masalah yang ada.

b. Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Hamzah dan Nurdin indikator keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif mencari atau memberikan informasi.
- 2) Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- 3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- 4) Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.²⁵

Rosalia dalam Herman Alimuddin menyatakan bahwa keaktifan merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai kegiatan belajar, baik secara berkelompok maupun individu.²⁶ Siswa yang memiliki keaktifan akan ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

²⁵Hamzah dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 33

²⁶ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 48.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- 1) Rajin bertanya kepada guru atau siswa lain.
- 2) Mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- 3) Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.
- 4) Antusias saat diberikan tugas dan lain sebagainya.

c. Jenis Keaktifan Belajar Siswa

Ada berbagai jenis keaktifan siswa dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Diedrich, beliau membagi keaktifan belajar siswa menjadi 8 kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan visual yang terdiri dari membaca, memperhatikan gambar, meninjau eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja ataupun bermain.
- 2) Kegiatan lisan yang terdiri dari mengemukakan suatu kenyataan ataupun prinsip, menghubungkan suatu peristiwa, mengajukan persoalan, memberikan anjuran, mengemukakan komentar, wawancara, diskusi, serta memberikan sanggahan.
- 3) Kegiatan mendengarkan yang terdiri dari mencermati presentasi, obrolan ataupun diskusi kelompok, permainan instrumen musik, dan siaran radio.
- 4) Kegiatan menulis yang terdiri dari menulis cerita, laporan, mengecek karangan, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar yang terdiri dari menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, pola.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 6) Kegiatan motorik yang terdiri dari melaksanakan percobaan, memilah alat-alat, melakukan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari serta berkebun.
- 7) Kegiatan mental yang terdiri dari merenungkan, mengingat, menuntaskan permasalahan, menganalisis faktor-faktor, menciptakan ikatan serta membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional yang terdiri dari keinginan, keberanian, ketenangan, menyeleksi dan lain-lain.

d. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi:
 - a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani berupa tingkatkebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya yang mana dapat mempengaruhi semangat dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b) Aspek psikologis, yaitu semua keadaan dan fungsi psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang.
- 2) Faktor eksternal siswa merupakan faktor dari luar diri siswa, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 3) Faktor pendekatan belajar merupakan faktor yang terkait dengan cara atau strategi yang digunakan dalam menunjang keefektifan dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dapat disimpulkan bahwa ada 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri pribadi siswa itu sendiri yang dapat menghambat keaktifannya dalam proses pembelajaran, seperti kecerdasan, motivasi, kesehatan, dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar atau lingkungan sekitar siswa tersebut yang mempengaruhinya, seperti orang tua, guru, media/alat pembelajaran, dan lain sebagainya.

e. Hubungan Media Pembelajaran *Kahoot* dengan Kaktifan Belajar Siswa

Implementasi *kahoot* juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial antar siswa. Melalui fitur team mode dalam kahoot, siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok yang beragam, yang secara tidak langsung mempraktikkan nilai-nilai toleransi dan kerja sama.

Aspek penting lainnya yang terungkap adalah peran *kahoot* dalam memfasilitasi diferensiasi pembelajaran. Fitur pengaturan waktu dan tingkat kesulitan dalam kahoot memungkinkan guru untuk mengakomodasi keberagaman kemampuan siswa. Siswa yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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. Di larang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki kemampuan berbeda dapat tetap berpartisipasi aktif sesuai dengan tingkat kemampuannya.²⁷ Sekitar 90% dari informasi yang diterima peserta didik dari dunia luar untuk bertahan dan berkembang dalam bentuk visual. Karena pada dasarnya manusia memiliki kemampuan untuk memproses gambar 60.000 lebih cepat daripada teks biasa.²⁸

Penggunaan media kahoot dirancang secara sistematis untuk menstimulusi berbagai dimensi keaktifan belajar siswa secara simultan. Hubungan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Stimulasi keaktifan psikis (visual dan mendengarkan)

Tahapan guru dalam menyiapkan gambar dan video penunjang kuis berfungsi sebagai stimulus utama bagi keaktifan psikis visual siswa saat mengamati materi dilayar. Hal ini diperkuat dengan proses guru memberikan intruksi PIN yang menuntut keaktifan mendengar siswa agar proses kuis berjalan lancar.

2) Stimulasi keaktifan fisik

Langkah operasional saat siswa memasukkan PIN dan memilih kuis baik secara individu maupun kelompok merupakan manifestasi dari keaktifan fisik, dimana siswa secara langsung

²⁷ Moch. Nurhidayatul muttaqin, mustajab, mas'ud, hany safitri "implementasi media kuis interaktif berbasis kahoot dalam pembelajaran agama islam di sekolah dasar jember", *Attadib: Journal of elementary education*, Vol. 8, No.3 (2024) h. 10

²⁸ Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, dkk., *media pembelajaran berbasis digital* (Teori & Praktik) (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), h.25-26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mengoperasikan perangkat teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

3) Stimulasi keaktifan psikis (oral dan mental)

Pada tahap akhir, ketika guru menampilkan hasil kuis dan nilai yang diperoleh siswa, hal tersebut memicu keaktifan psikis oral melalui diskusi atau respon verbal siswa terhadap hasil pencapaian mereka.²⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa *kahoot* yang digunakan adalah media yang cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa karena visual yang menarik, serta mampu menyampaikan kuis dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Dan aktivitas siswa dibagi menjadi ranah fisik dan psikis, dimana penggunaan media interaktif seperti *kahoot* berperan sebagai alat bantu untuk mengaktifkan seluruh panca indera dan mental siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan judul peneliti ini.

Diantaranya penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur 'Aliyah Rahmi dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh penggunaan Media pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di

²⁹ Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT rajagrafindo persada, 2011), h. 101

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri PGRI Pekanbaru”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau quasi eksperimen dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media pembelajaran Game Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru yang berjumlah 160 Siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Sehingga sampel dalam penelitian ini ialah kelas X OTKP 1 dan X AKL yang berjumlah 42 Siswa, dengan rincian 21 Siswa kelas X OTKP 1 sebagai kelas eksperimen dan 21 Siswa kelas X AKL sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Independent Sample t-Test. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Siswa antara penggunaan media pembelajaran Kahoot dengan media ppt pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Dibuktikan dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5% ($3,108 > 1,683$) dan perhitungan nilai sig (2-tailed) $< \alpha$ ($0,003 < 0,05$). Hal ini berarti bahwa juga ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Hasil Mean Skor kelas eksperimen sebesar 85,48 sedangkan kelas kontrol

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

sebesar 79,52. Persamaan penelitian Nur ‘Aliyah Rahmi dengan penelitian yang dilakukan yaitusama meneliti pengaruh media kahoot. Perbedaannya terletak pada variable Y.

2. Penelitian dilakukan oleh Cut Intan Nurul Khairani dalam skripsinya yang berjudul “penggunaan media kahoot terhadap keaktifan siswa dalam layanan klasikal di SMA N 5 Banda Aceh” Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen berbentuk One Group Pre-test-Post-test Design. Populasi berjumlah 280 siswa dan sampel penelitian berjumlah 31 siswa dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket) untuk mengukur keaktifan siswa. Analisis data uji normalitas Shapiro Wilk dengan taraf signifikan 5%. Uji paired samples test uji-T dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Berdasarkan hasil paired samples test uji-T bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sesudah dan sebelum diberikan media kahoot, hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis keaktifan siswa sebelum dan sesudah mempunyai skor yang lebih tinggi. Berdasarkan skor tafsiran efektifitas N-Gain termasuk kategori efektif. Persamaan penelitian cut intan nurul khairani dengan penelitian yang dilakukan adalah pada penggunaan kahoot sedangkan perbedaannya dari layanan klasikalnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Fauziah dalam skripsinya yang berjudul “pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Pujud Rokan Hilir” Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas X di SMK Muhammadiyah Pujud Rokan hilir. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah media kahoot berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas X di SMK Muhammadiyah Pujud Rokan Hilir?" Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Muhammadiyah Pujud Rokan Hilir, dan sampelnya adalah siswa kelas X (OTKP) dan X (TKJ) di SMK Muhammadiyah Pujud Rokan Hilir. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah Pujud Rokan Hilir. Adapun objek penelitian adalah motivasi belajar bahasa Arab. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, angket dan dokumentasi. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Media kahoot tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar bahasa Arab. Karena nilai signifikan (sig) $0,258 > 0,05$ ini berarti bahwa H_a ditolak dan H_o diterima. Pada penelitian ini terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan saat ini, perbedaannya terletak pada variable Y dan juga mata pelajaran.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memperjelas kerangka teoritis. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu penggunaan media pembelajaran kahoot sebagai variable independent

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarung 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.

(bebas) dan keaktifan belajar siswa sebagai variable dependen (terikat). Jadi dalam hal ini, indikatornya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot (Variabel X)

Adapun indikator penggunaan media pembelajaran kahoot sebagai berikut:

- a. Guru membuat akun pada www.kahoot.com.
- b. Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan di upload ke kahoot.
- c. Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topic kuis.
- d. Guru memberikan PIN yang dibagikan pada peserta didik.
- e. Siswa memasukkan PIN yang telah diberikan.
- f. Siswa memilih kuis secara individu atau berkelompok.
- g. Guru dapat mengatur kapan soal akan dimulai dan ditampilkan
- h. Guru dapat menampilkan hasil dari kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh.

2. Keaktifan Belajar (variabel Y)

Untuk mengerti mengetahui tingkat keaktifan siswa, diperlukan beberapa indicator penilaian untuk mengukur kaktifan siswa dalam belajar. Adapun indikator yang dimaksud adalah:

- a. Siswa aktif mencari atau memberikan informasi
 - 1) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya.
 - 2) Siswa selalu mengemukakan gagasan
 - 3) Siswa selalu mendiskusikan gagasannya
 - 4) Siswa selalu bertanya materi yang tidak dapat dipahami
- b. Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa

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) Siswa selalu berpartisipasi dalam pembelajaran
 - 2) Siswa selalu aktif dalam kegiatan diskusi
 - 3) Siswa senang mengemukakan pendapat
 - 4) Siswa senang memecahkan soal-soal yang diberikan guru
- c. Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri
- 1) Siswa mendapatkan penghargaan diri dari hasil belajar yang baik
 - 2) Siswa dapat pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan
 - 3) Siswa rajin belajar bukan karena mengharap hadiah
 - 4) Siswa bertambah semangat belajar ketika dapat penghargaan pujian dari guru
- d. Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal
- 1) Siswa berusaha memperoleh nilai yang baik
 - 2) Siswa membaca dan memahami materi yang disampaikan guru
 - 3) Siswa menyelesaikan tugas secara tuntas
 - 4) Siswa memperhatikan guru sedang menjelaskan pelajaran

D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

1. Asumsi Dasar

Asumsi dasar peneliti pada penelitian ini yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Penggunaan media pembelajaran kahoot berpengaruh pada keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.
- b. Semakin baik media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran maka semakin baik pula kaktifan belajar siswa.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan di hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang 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 ini merupakan *kuantitatif* dengan metode eksperimen. Metode ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap kondisi atau gejala dalam kelompok tertentu, kemudian membandingkannya dengan kelompok lain yang menerima perlakuan yang berbeda.³⁰

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian Quasi eksperimental, dimana terdapat kelompok kontrol, tetapi kelompok tersebut tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi hasil eksperimen.³¹

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa *pretest* dan *post-test* untuk mengukur perubahan atau pengaruh yang terjadi.³²

Desainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

³⁰ Dahlia Amelia, Et. Al, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zainal, 2022), 12

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 77

³² *Ibid*, h 79.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sumber Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D

Keterangan:

- O₁ : Nilai pretest kelompok eksperimen
- O₃ : Nilai pretest kelompok kontrol
- X : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen
- O₂ : Nilai posttest kelompok eksperimen
- O₄ : Nilai postTest kelompok control.³³

Pada desain ini terdapat 1 kelompok, yaitu kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan media pembelajaran *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pekaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai bulan mei 2025 hingga agustus 2025. Adapun tempat penelitian yang penulis teliti yaitu di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya pengalihan, yang berlokasi di Desa Pengalihan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI di Sekolah menengah atas swasta pengalihan, adapun objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *kahoot*.

³³Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 87

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI sekolah Sekolah menengah atas swasta pengalihan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 129 orang yang terbagi menjadi empat kelas yaitu kelas X I MIPA¹, X I IPS¹, X I IPS², dan X I IPS³.

Tabel 3. 2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XI MIPA 1	27
2	XI IPS 1	30
3	XI IPS 2	31
4	XI IPS 3	27
JUMLAH		129

Sumber Data: Kepala Tata Usaha Sekolah Menengah Atas karya pengalihan

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purpose sampling*(sampling perbandingan). *purpose sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan peneliti jika mempunyai pertimbangan dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang 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. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemilihan sampel ini saya lakukan dengan 2 kelas yang memiliki kemampuan belajar yang hampir sama.

Berdasarkan pengambilan sampel dengan cara ini, maka di dapatlah satu kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 27 siswa, sedangkan satu kelas yang akan dijadikan sebagai kelas control yaitu kelas XI IPS 3 yang berjumlah 27 siswa. Pemilihan ini ditetapkan berdasarkan jumlah rata-rata kelas XI Sekolah menengah atas swasta karya pengalihan yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kelas
1	XI 1	27	Eksperimen
2	XI 3	27	kontrol

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan sebanyak empat kali tatap muka dengan tujuan untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar ketika guru menggunakan media pembelajaran *kahoot*. Melalui teknik ini penelitian bekerjasama dengan guru, dimana peneliti menjadi observasi yang bertugas mengambil data aktivitas guru.

Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen yang menggunakan media *kahoot*. sedang melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pengamatan tersebut terlihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

siswa bosan dan tidak antusias dalam belajar karena media pembelajaran berpatokan pada buku Lks.

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan *respons* (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.³⁵ Angket dalam penelitian ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan.

Skala yang digunakan untuk menguji adalah skala likert, skala likert berhubungan dengan pertanyaan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya setuju-tidak setuju, senang - tidak senang, dan baik-tidak baik. Rentang skala yang digunakan untuk mengukur derajat sangat tidak setuju atau sangat setuju dalam penelitian ini adalah 1 sampai 5. Yaitu dengan tingkat pembobotan sebagai berikut:

- a. Pada tanggal 19 Mei 2025, peneliti melakukan penyebaran angket di kelas XI IPS 2 yang diisi oleh 31 responden dan datanya digunakan untuk menguji kelayakan instrument tersebut.

³⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 25-26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- b. Pada tanggal 21 mei 2025, peneliti melakukan penyebaran angket yang sudah di uji kevalidannya dan diisi oleh 54 responden dari kelas XI MIPA 1 dan kelas XI IPS 3.

Tabel 3. 4
Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sering sekali (SS)	5
Sering (SR)	4
Jarang (Jr)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

3. Dokumentasi.

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang tidak secara langsung berkaitan dengan subjek penelitian, melainkan melibatkan catatan-catatan atau dokumen dari sekolah sebagai data pendukung. Dokumentasi digunakan untuk mengambil profil, sejarah dan perkembangan sekolah, keadaan, guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan dan data tentang keaktifan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang digunakan pada penelitian ini, maka data yang telah terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif tipeeksperimen. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian yaitu Tes “t”(student t). Tes-t, yaitu salah satu uji statistic yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (menyakinkan) dari dua buah mean sampel dari dua variabel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sampel dalam penelitian ini adalah sampel besar ($N > 30$) yang berkorelasi, maka rumus yang digunakan untuk menghitung t_0 adalah sebagai berikut.³⁶

$$t_0 = \frac{\left(\frac{\sum D}{N} \right)}{\left(\frac{SDD}{N-1} \right)}$$

Keterangan:

- $\sum D$ = Jumlah silsilah pretest dan post-test
 SD_D = Standar deviasi dari D
 D = Different
 N = Jumlah sampel

³⁶ Hartono, *Statistic untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2004), H.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitiandan analisis data yang telah dilakukan ditegaskan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam, keaktifan belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata kelas eksperimen post-test sebesar 80 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata post-test sebesar 70.

Sedangkan berdasarkan hasil olahan analisis data diperoleh bahwa $t_{hitung} 4,280 > t_{tabel} 2,060$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan antara keaktifan belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kahoot dengan keaktifan belajar menggunakan media pembelajaran buku paket Lks. Dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan keritang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka peneliti ingin memberikan saran kepada yang bersangkutan agar dapat mempertimbangkan. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1. Kepada guru pendidikan agama islam, peneliti memberikan saran agar menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa di kelas karena dengan ini dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kepada peserta didik, peneliti memberikan saran agar mau mengikuti proses pembelajaran secara baik dengan guru pendidikan agama islam yang menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa.
3. Bagi peneliti, peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa dengan berbagai penyempurnaan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran kahoot pada kompetensi dasar lainnya. Selain itu, penelitian dapat mempertimbangkan aspek-aspek relevan lainnya agar menghasilkan temuan yang lebih efektif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir dan Evi Fatimah Rusydiyah, 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers, Cet II.
- Amelia Dahlia, 2022 Et. Al, *Metode Penelitian Kuantitatif Aceh*: Yayasan Penerbit Muhammad Zainal.
- Amir D, Syamsiah, Marwah, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar, Vol. 02, *Pinisi Journal of Education*.
- Arief Aulia Rahaman and Cut Eva Nasryah, 2019 *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 1 st ed. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Desriadi. 2017. “Strategi Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matapelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gunung Meriah Aceh Singkil, Jurnal At-Ta’dib.” Volume 09, Nomor 02.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Erina Hannawita Br Sembiring, Tanti Listiani. 2023. “Game Based Learning Berbantuan Kahoot! Dalam Mendorong Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika” Jurnal Pendidikan Matematika, Vol .06 No. 01.
- Fajri Nurul, dkk 2021 “Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara SMPN 1 Banuhampu Kabupaten Agam, *Jurnal Kajian Dan Pnegembangan Umat*, Vol. 4, No, 2.
- Fazriyah Nurul, dkk 2020 Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD, *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume VI No. 01.
- Hidayat Irwan, 2023. Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam, *Journal on Education*. Volume 06, No. 01.
- Nurdin Mohammad dan Hamzah, 2012, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartono, 2012, *Statistik untuk penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono Jonathan, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Kristanto Andi, 2016. *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Makdori Yopi. 2021. Kemedikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi". www.liputan6.com 15 April 2021
- Nurhidayatul Moch, dkk 2024 "implementasi media kuis interaktif berbasis kahoot dalam pembelajaran agama islam di sekolah dasar jember", *Attadib: Journal of elementary education*, Vol. 8, No.3.
- Nyana Wulandari, et al, 2018. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Puzzle Pada Siswa Kelas 5 SDN Sidorejo Kidul, *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*" Volume 05, Nomor 03.
- Hamzah Pagaraa, Dkk 2022 *Media Pembelajaran* Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Permata Dewi Diah, 2024, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi Di SMP Negri 3 Karang Bahagia Bekasi", *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, Vol. 11. No. 1,
- Pribadi, Benny A., 2019, *media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, Cet II.
- Putra Suhendar Rizki, 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa, Vol. 11, No. 02, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Riduwan, 2013, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Rosnita, Rusydi Ananda, and Asrul, 2015 *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media*, 2nd ed. Bandung: Ciptapustaka Media
- Sardiman A.M., 2011 *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT rajagrafindo persada,
- Shaleh Shabih. M, 2023, *Dkk Media Pembelajaran* Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sumarso, 2019, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combrow*, Yogyakarta: Deepublish, Cet I.
- Surya Muhammad, 2014, *psikologi guru konsep dan aplikasi*, Bandung: Alfabeta, cv, Cet II.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Tanwir, Hery Afriyadi, Hendra dkk. 2023 *media pembelajaran berbasis digital Teori & Praktik*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Wahyuningsih Sri Endang. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish.



UIN SUSKA RIAU

L A M P I R A N

© 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.



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

Lampiran 1

MODUL AJAR KETENTUAN PERNIKAHAN DALAM ISLAM INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Nur Khaliza
Satuan Pendidikan	: SMAS KARYA PENGALIHAN
Fase / Kelas	: F – XI (Sebelas)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan guru Bimbingan Dan Konseling tentang Pengendalian Diri dan Majemen Emosi, EQ, AQ dan ESQ. Dalam hal ini guru dapat berdiskusi tentang strategi dan cara pengendalian diri dan manajemen emosi, sehingga dapat memberikan penguatan terhadap pembendaharaan materi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik.

III. PROFIL PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif.

IV. SARANA DAN PRASARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD proyektor, multimedia pembelajaran interaktif, mushaf al-qur'an, kitab tajwid, kitab tafsir al- qur'an, komputer/ laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet. Sarana prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di sekolah masing-masing.

V. TARGET PESERTA DIDIK

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

VI. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran dengan menggunakan Media *Kahoot* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis Social Emotional Learning (SEL).

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan tentang pengertian pernikahan
2. Menjelaskan dalil naqli pernikahan

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

3. Menganalisis ketentuan pernikahan dalam islam
4. Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam islam
5. Menyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam islam
6. Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam islam
7. Menyajikan ketentuan pernikahan dalam islam

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

8. Guru menghubungkan pembelajaran dengan materi sebelumnya tentang Adab Bersosial Media, di mana peserta didik telah belajar pentingnya menjaga tutur kata, emosi, dan etika dalam berinteraksi, baik di dunia maya maupun nyata. Guru kemudian memberikan stimulus berupa fenomena kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pengendalian diri dan sikap emosional, misalnya:
Pernahkah peserta didik melihat seseorang yang mudah marah, tersinggung, atau berkata kasar di media sosial?
Pernahkah peserta didik menahan diri dari godaan untuk membalas komentar negatif atau melakukan hal yang salah, padahal situasi sangat memungkinkan?
Pernahkah peserta didik berani mengambil keputusan bijak dalam situasi yang menegangkan atau menakutkan?
9. Peserta didik diminta menyampaikan pendapatnya tentang situasi psikologis tersebut, seperti bagaimana perasaan orang yang marah, takut, atau terdoda, serta bagaimana cara mengendalikan diri dalam situasi seperti itu. Guru memfasilitasi diskusi agar peserta didik mampu mengaitkan pengalaman tersebut dengan nilai-nilai akhlak dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dari kegiatan apersepsi ini, peserta didik diharapkan dapat mengambil hikmah dan pelajaran, bahwa pengendalian diri, kesabaran, dan tanggung jawab adalah bekal penting dalam berinteraksi dengan orang lain baik di dunia digital maupun dalam kehidupan rumah tangga. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan moral dan spiritual dalam memahami ketentuan pernikahan dalam Islam, karena membangun keluarga sakinah, mawaddah, dan rahmah membutuhkan kedewasaan dalam berpikir, bertutur, dan bersikap.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

10. Kegiatan awal, peserta didik mengamati dan mempelajari cerita gambar (cergam) dan infografis. Tampilan menarik infografis akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
11. Kegiatan selanjutnya peserta didik diminta mencermati gambar terkait materi dan menuliskan komentar atau pesan moral yang terkandung dalam gambar tersebut (aktivitas 9.1, 9.2, 9.3, dan 9.4)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

12. Guru sebaiknya memberikan umpan balik terhadap komentar dari peserta didik, tentang kegiatan mencermati gambar.
13. Dilanjutkan dengan membaca dan mencermati kisah inspiratif agar peserta didik dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai kehidupan dari gambar tersebut.
14. Guru perlu memberikan reinforcement terhadap kisah inspiratif pada bab ini. Terutama kepada peserta didik yang memiliki catatan khusus dalam pengamatan dan observasi guru.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan persiapan (10 menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media kahoot
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan pelaksanaan (90 menit)

4. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
5. Guru membuat akun pada website kahoot
6. Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan diupload ke kahoot
7. Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topik kuis
8. Guru memberikan PIN kepada peserta didik.
9. Guru dapat mengetahui kapan soal kuis di mulai dan ditampilkan.

Kegiatan Tindak Lanjut (10 menit)

10. guru memandu kegiatan refleksi setelah kuis kahoot selesai untuk membantu memahami materi secara mendalam
11. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
12. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan persiapan (10 menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media kahoot
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan pelaksanaan (90 menit)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarung 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. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
5. Guru membuat akun pada website kahoot
6. Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan diupload ke kahoot
7. Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topik kuis
8. Guru memberikan PIN kepada peserta didik.
9. Guru dapat mengetahui kapan soal kuis di mulai dan ditampilkan.

Kegiatan Tindak Lanjut (10 menit)

10. guru memandu kegiatan refleksi setelah kuis kahoot selesai untuk membantu memahami materi secara mendalam
11. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
12. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan persiapan (10 menit)

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung penggunaan media kahoot
2. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa dan mengabsen kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman siswa.

Kegiatan pelaksanaan (90 menit)

4. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
5. Guru membuat akun pada website kahoot
6. Guru menyiapkan soal-soal kuis yang akan diupload ke kahoot
7. Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topik kuis
8. Guru memberikan PIN kepada peserta didik.
9. Guru dapat mengetahui kapan soal kuis di mulai dan ditampilkan.

Kegiatan Tindak Lanjut (10 menit)

10. guru memandu kegiatan refleksi setelah kuis kahoot selesai untuk membantu memahami materi secara mendalam
11. Guru mengadakan sesi tanya jawab sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
12. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran serta memberitahukan kegiatan untuk pertemuan selanjutnya.

V. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian sikap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penilaian sikap berupa observasi yang berasal dari catatan kegiatan rutin peserta didik, baik yang terkait dengan ketentuan pernikahan dalam islam. Kemudian peserta didik diminta mengisi lembar penilaian diri dengan cara membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai. Apabila peserta didik belum menunjukkan sikap yang diharapkan maka dapat di tinjak lanjuti dengan melakukan, pembinaan, baik oleh guru, wali kelas maupun guru BK.

b. Penilaian pengetahuan

Peserta didik diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda 5 soal uraian.

c. Penilaian keterampilan

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah: catat semua aktivitas keagamaan, baik di di sekolah, rumah, dan masyarakat di buku praktikum penilaian pendidikan agama islam dan budi pekerti, atau format lain yang sudah dibuat oleh guru.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedia. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

Untuk lebih memahami dan mengeksplorasi materi dan keilmuan tentang ketentuan pernikahan dalam islam disarankan peserta didik untuk aktif melakukan *library search* atau kajian pustaka, dengan memperbanyak perbendaharaan sumber belajar dan melakukan literasi dari sumber-sumber rujukan sebagai berikut:

1. Rasjid, Sulaiman. *Fiqh islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2019
2. Al-Ghazi, Abi ‘Abdillah Syamsuddin Muhammad bin Qasim bin Muhammad. *Fath Al-Qarib Al-Mujib*, Beirut: Dar Ibnu Hazm. 2005

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

1. Penilaian pengetahuan

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada jawaban yang paling tepat!

1) Perhatikan hadis dibawah ini!

يَا مَعْشَرَ الشَّبَابِ مَنِ اسْتَطَاعَ مِنْكُمُ الْبَاءَةَ فَلْيَتَزَوَّجْ فَإِنَّهُ أَغْضُ
لِلْبَصَرِ وَأَخْصَنُ لِلْفَرْجِ وَمَنْ لَمْ يَسْتَطِعْ فَعَلَيْهِ بِالصَّوْمِ فَإِنَّهُ لَهُ وِجَاءٌ
(رواه البخاري)

Hadis di atas menjadi dasar penetapan huku menikah bagi seorang laki-laki. Sesuai hadi tersebut, menikah hukumnya wajib bagi orang yang....

- Sudah memiliki pekerjaan tetap dan memiliki rumah sendiri serta memiliki tabungan
 - Tidak ada alasan untuk menolak ataupun menerima dilakukannya sebuah pernikahan
 - Sudah mampu menikah secara lahir batin serta tidak sanggup menghindari zina
 - Sudah memiliki syarat-syarat sesuai dengan peraturan di lingkungan masyarakat
- 2) Saorang pria dan wanita pergi melaksanakan umrah ke tanah suci. Disela-sela ibadah umrah, sebelum melakukan tahalul, dia melangsungkan pernikahan yang disaksikan oleh dua orang saksi. Dari peristiwa tersebut, hukum pernikahannya adalah....
- Sunah
 - Haram
 - Wajib
 - Mubah
 - Makruh
- 3) Perhatikan pernyataan berikut!
- | | |
|------------|--------------------------|
| 1. Harta | 4. agama |
| 2. Status | 5. Kecantikan/ketampanan |
| 3. Jabatan | 6. Keturunan |

Dari pernyataan di atas yang termasuk pertimbangan dalam menikah sebagaimana yang dituntunkan oleh Nabi Muhammad Saw. Adalah....

- a. 1,2,3, dan 6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 1,2,4, dan 6
 - 1, 2, 5, dan 6
 - 4, 5, 6, dan 1
 - 4, 5, 6, dan 2
- 4) Rukun nikah adalah suatu perkara yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan nikah, jika tidak maka nikahnya tidak sah. Rukun nikah itu adalah sebagai berikut, kecuali....
- Calon suami
 - Calon istri
 - Ijab kabul
 - Dua orang saksi
 - Bapak calon istri
- 5) Kewajiban material suami kepada istrinya adalah....
- Memberi perlindungan keselamatan kepada istrinya
 - Memberi kesehatan badan dan rohani istri
 - Memberi nafkah istri sesuai kemampuannya
 - Memperhatikan keadaan istrinya dan melindungi istri
 - Meningkatkan mutu keislaman istrinya
- 6) Dibawah ini yang bukan merupakan tujuan nikah adalah....
- Supaya hidup manusia tentram dan bahagia
 - Melaksanakan perintah Allah Swt.
 - Membina rumah tangga dengan kasih sayang
 - Mengikuti sunnah Rasulullah Saw.
 - Terpenuhi kebutuhan biologis semata
- 7) Perhatikan daftar di bawah ini!
- | | |
|----------------|------------------|
| 1. Calon suami | 5. 2 orang saksi |
| 2. Calon istri | 6. Walimah |
| 3. Mahar | 7. Ijab qabul |
| 4. Wali | |
- Dari daftar di atas, yang termasuk rukun menikah di tunjukkan pada nomor....
- 1, 2, 3, 4, 5
 - 1, 2, 3, 5, 6
 - 1, 2, 3, 6, 7
 - 1, 2, 4, 5, 6
 - 1, 2, 4, 5, 7
- 8) Batas usia minimal UU No. 16 Tahun 2019 baik laki-laki maupun perempuan adalah....
- 17 tahun
 - 18 tahun
 - 19 tahun
 - 20 tahun
 - 21 tahun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Hukum menikah ditujukan untuk orang yang sudah mampu dari segi lahir dan batin untuk menikah namun masih sanggup mengendalikan dirinya dari godaan yang menjurus kepada perzinaan adalah....
 - Wajib
 - Sunnah
 - Haram
 - Mubah
 - Makruh
- Dibawah ini yang bukan termasuk hikmah dalam pernikahan adalah....
 - Dapat melaksanakan perintah Allah Swt. dan rasulnya
 - Terbentuknya keluarga bahagia dan saling menyayangi
 - Terhindar dari bahan ejekan dari masyarakat
 - Terjalannya hubungan yang diridhai oleh Allah Swt.
 - Mendapatkan pahala dan menjauhkan dari dosa besar

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat!

- Sebelum menikah seharusnya calon suami mengetahui akan identitas calon istri. Hal ini agar tidak terjadi kesalahan menikah dengan wanita yang haram di nikahi dalam islam. Maka pengetahuan akan wanita yang dilarang dinikahi menjadi sangat penting. Sebutkan masing-masing dua wanita yang haram dinikahi dari sebab ikatan pernikahan (*mushaharah*) dan persusuan (*radha 'ah*)!
- Menikah merupakan anjuran agama, sebagaimana yang dianjurkan oleh Rasulullah Saw. Akan tetapi ada beberapa pernikahan yang dilarang oleh agama islam. Jelaskan secara singkat tiga macam pernikahan yang dilarang oleh agama islam!
- Jelaskan empat hal yang dapat merusak hubungan pernikahan!
- Jelaskan perbedaan antara talak *sunny*, talak *bid'i*, talak *raj'i* dan talak *ba'in*!
- Wali nikah merupakan rukun dalam pernikahan. Sebutkan 4 orang yang berhak menjadi wali nikah!

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang laki-laki dan perempuan untuk hidup bersama dalam suatu rumah tangga melalui akad yang dilakukan menurut aturan hukum syariat islam yang mengakibatkan timbulnya hak dan kewajiban diantara masing-masing pihak. Hukum pernikahan dapat berubah disebabkan pada keadaan tertentu mulai dari wajib, sunah, mubah, makruh dan haram.
- Pertimbangan dalam memilih pasangan adalah kecantikan atau ketampanan, kekayaan, nasab/keturunan dan agama menjadi pertimbangan utama.
- Rukun pernikahan ada 5, yaitu: calon suami, calon istri, wali, dua orang saksi laki-laki, dan ijab qabul (akad).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Golongan perempuan yang haram dinikahi ada yang disebabkan karena ikatan nasab, saudara sepersusuan, ikatan pernikahan, dan haram untuk dinikahi keduanya.
- Jenis pernikahan yang dilarang oleh Rasul di antaranya *Mut'ah*, *syighar*, *muhallil*, menikah orang yang sedang berihram, menikahi wanita yang masih masa iddah, menikah tanpa wali, menikah dengan nonmuslim dan menikahi wanita yang masih memiliki ikatan mahram.
- Kewajiban suami diantaranya memberikan nafkah dan bergaul dengan isteri dengan cara yang baik. Kewajiban istri ialah taat dan patuh terhadap suami, mendidik anak dan menjaga kehormatan serta nama baik suami.
- Talak merupakan perbuatan yang dibenci oleh Allah dan hukumnya makruh (sangat dibenci Allah). Talak dapat terjadi dengan kata-kata yang jelas atau sindiran. Talak dari segi sesuai dengan syariat atau tidak ada talak *sunny dan bid'i*. Talak dari segi boleh tidaknya ruju' antara suami dan istri ada talak *raj'i* dan talak *ba'in*. Masa iddah ialah masa menanti yang diwajibkan kepada perempuan yang ingin menikah lagi setelah diceraikan oleh suaminya.
- Rujuk adalah mengembalikan istri yang masih dalam masa '*iddah* talak *raj'i*' bukan talak *ba'in*.
- Regulasi tentang perkawinan diatur dalam undang-undang Nomor 1 tahun 1974. Diantaranya isinya adalah pencatatan perkawinan dilakukan oleh petugas pencatatan perkawinan (PPN). Kemudian regulasi tersebut dirubah dalam UU No. 16 tahun 2019. Diantara isinya batasan minimal usia menikah baik pria maupun wanita adalah 19 tahun.
- Diantara hikmah pernikahan adalah dapat melaksanakan perintah Allah Swt. Dan Rasul-Nya, terbentuk keluarga bahagia dan saling menyayangi, terjalinnya hubungan yang diridhai oleh Allah Swt. Antara laki-laki dan perempuan, mendapatkan generasi penerus yang sah. Selain itu juga mendatangkan pahala dan menjauhkan dari dosa besar zina, terjalinnya tali silaturahmi antar keluarga dari pihak suami dan istri dan membukakan rezeki dari Allah Swt.

Lampiran 3

DAFTAR PUSTAKA

Abdu rahman dan hery nugroho, pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk SMA/SMK kelas XI, jakarta: kemendikbud RI, 2021
Al-quran dan terjemahannya, oleh kementerian agama RI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVAI MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama :

Hari/tanggal :

Kelas :

Materi :

A. Observasi aktivitas Guru

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil observasi anda!

No	Aktivitas	Nilai				skor
		1	2	3	4	
A	Kegiatan pendahuluan					
1	Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan motivasi spiritual.					
2	Guru menyiapkan sarana dan prasarana seperti (laptop, speker, jaringan internet dan lain-lain) dengan baik untuk mendukung kelancaran pembelajaran.					
3	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas					
4	Guru menjelaskan cara menggunakan Kahoot kepada siswa					
B	Kegiatan pelaksanaan					
1	Guru menjalankan kuis Kahoot sesuai dengan materi PAI					
2	Guru mengatur dan mempertimbangkan waktu dengan baik dengan menggunakan media kahoot agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.					
3	Guru menyiapkan gambar atau video untuk menunjang topik kuis					
C	Kegiatan tindak lanjut					
1	Setelah pembelajaran menggunakan media kahoot selesai Guru membahas hasil permainan Kahoot untuk menilai pemahaman siswa.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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	Guru menutup kegiatan dengan doa dan pesan moral keislaman					
3	Guru memberikan tugas atau arahan kegiatan berikutnya					

Pekanbaru Mei 2025

Mengetahui

**Guru pendidikan agama
Islam dan budi pekerti SMAS
Karya Pengalihan**

Penyusun

Andi Suardi S. Pd. I

**Nur Khaliza
12110123111**

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 3

LEMBAR ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS SWASTA KARYA PENGALIHAN

A. Identitas

Nama siswa :
Kelas / semester :
Hari / tanggal pengisian :

B. Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi angket isilah terlebih dahulu identitas ada diatas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, karena semua jawaban tidak ada yang benar dan yang salah sehingga yang diharapkan jawaban yang sesuai dengan saudara/I alami atau rasakan.
3. Angket ini bukan termasuk tes sehingga jawaban yang diberikan tidak mempengaruhi nilai dan jawaban yang diberikan akan terjamin kerahasiannya.
4. Berkan tanda ceklis (✓) pada satu opsi yang kalian anggap paling tepat

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

C. Butir pernyataan

No	pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya membaca materi pendidikan agama islam yang saya pelajari					
2	saya memperhatikan gambar atau foto yang berhubungan dengan materi pendidikan agama islam					
3	saya memiliki insiatif untuk					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	membaca materi walau tidak diperintahkan					
4	saya menyampaikan secara lisan apa yang saya pikirkan dari yang saya baca					
5	Saya menghubungkan materi pendidikan agama islam dengan yang pernah dipelajari sebelumnya					
6	saya mengajukan pertanyaan mengenai materi pendidikan agama islam yang belum saya pahami					
7	saya mendengarkan penjelasan teman saya mengenai pemahamannya dari materi yang ia baca					
8	Saya menjawab pertanyaan dari teman yang bertanya mengenai materi yang belum ia pahami					
9	Media pembelajaran kahoot					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	menumbuhkan mental saya untuk aktif dalam berdiskusi dengan teman					
10	Saya mencoba menganalisis dan memecahkan masalah yang saya temui dalam pelajaran					
11	Saya bertanya pada guru agar lebih paham dan untuk menggali informasi tentang materi pelajaran					
12	Saya mendiskusikan materi pendidikan agama islam dengan teman saya					
13	Saya menulis materi yang dijelaskan oleh guru					
14	Saya ikut serta mengeluarkan pendapat bersama teman					
15	Saya ikut serta disetiap permainan atau game yang guru adakan					
16	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 4

DATA PRETEST EKSPERIMEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	PRE-TEST EKSPERIMEN (11 3)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	total
2	Adinda N	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	55
3	Azahra	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	4	47
4	Deni s	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	55
5	Felisa F	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	56
6	Fira S	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	54
7	Hasmah	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	47
8	Jusmadi	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	52
9	Lili M	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	5	4	4	4	4	56
10	Linda	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	2	2	3	2	3	3	61
11	M Aidil	5	2	4	2	4	2	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	50
12	M. Malik	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	54
13	M. Usman	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	54
14	M. Nabil	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	62
15	M. Hapis	4	3	4	3	5	3	3	3	4	3	4	5	3	3	4	3	57
16	Nailan A	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	50
17	Neli A	2	3	3	3	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	54
18	Nuraini	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	48
19	Ramadhani	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	57
20	Reynaldi A	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	48
21	Risky KS	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
22	Sa'adah	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	3	3	54
23	Sahrul P	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	3	50
24	Siti Mariana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	60
25	Saukil HS	2	4	4	2	5	4	5	5	4	3	3	4	3	3	4	3	58
26	Selviana	4	4	4	3	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	52
27	Tasya	3	3	3	4	5	3	3	3	3	3	5	3	4	3	4	2	54
28	Zakirman	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	52

DATA PRETEST KONTROL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
1	PRE-TEST KONTROL (11 1)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	total
2	Abdurahman	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	52
3	Adinda	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	56
4	Ameisa	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	56
5	Andi Sanatang	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	53
6	Almad Abib	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	3	2	50
7	Arjuna	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
8	Herfin	4	5	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	64
9	Jumarni	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61
10	Lutfi A	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	2	50
11	Lutfi H	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	57
12	Marsela	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	5	58
13	Miftahul R	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	63
14	M Akbar	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	56
15	M khoiril	4	4	3	5	2	3	3	3	4	3	4	3	5	5	3	3	57
16	M Zulfa	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	58
17	Nadira	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	57
18	Nasril	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	56
19	Nur Afifah	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	54
20	Olivia	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	60
21	Putri I	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	59
22	Rehan	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	53
23	Ridho	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	60
24	Suci R	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	52
25	Taufik H	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	58
26	Uni	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	57
27	Vathia	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	54
28	Zahira	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DATA POST-TEST EKSPERIMEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
30	POST-TEST EKSPERIMEN (11 3)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	total
31	Adinda N	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	77
32	Azahra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
33	Deni S	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	76
34	Felisa F	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	75
35	Fira S	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	73
36	Hasmah	4	3	5	3	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	65
37	Jusmadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	65
38	Lili M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	68
39	Linda	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	68
40	M. Akhl	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	68
41	M. Mahk	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
42	M. Usman	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	67
43	M. Nabil	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	69
44	M. Hapis	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	72
45	Nalulan A	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	63
46	Neli A	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	63
47	Nuraini	4	4	4	5	5	3	3	3	3	3	5	3	3	4	4	4	60
48	Ramadhani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	65
49	Reynaldi a	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	65
50	Risky KS	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
51	Sa'adah	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68
52	Sahrul P	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	68
53	Siti Mariana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
54	Saukil HS	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	65
55	Selviana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
56	Tasya	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	68
57	Zakirman	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	69

DATA POST-TEST KONTROL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	total
POST-TEST kontrol (11 1)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	total
Abdurahman	4	4	4	5	3	3	3	3	3	5	4	5	4	3	4	3	60
Adinda	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	69
Amelisa	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	68
Andi Sanatang	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	65
Almad Abib	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	55
Arjuna	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	60
Herlin	4	5	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	65
Jumarni	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	65
Lutfi A	3	3	5	5	4	4	3	3	3	3	5	4	4	4	4	3	60
Lutfi H	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	60
Marsela	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	3	70
Miftahul R	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	69
M Akbar	3	3	3	3	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	60
M Khoirul	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	69
M Zulfa	5	4	4	3	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	68
Nadira	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	67
Nasril	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	60
Nur Afifah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	60
Olivia	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	55
Putri I	5	4	4	4	5	4	5	3	3	5	5	5	5	4	4	4	68
Rehan	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	60
Ridho	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	66
Suci R	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	67
Taufik H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	69
Umi	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	69
Vathia	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	70
Zahira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 5

LEMBAR DISPOSISI	
INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis TANGGAL : 27 Mei 2022 ASAL : Nur Ichaliza	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: DR. GUSMAN AFRIANI, M. Ag Pekanbaru, 20-12-2022  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d. DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 6



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

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
 Fax. (0781) 561647 Web www.rik.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/25216/2024 Pekanbaru, 24 Desember 2024

Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada
 Yth.
 I.Dr. Gusma Afriani, S.Ag, M.Ag

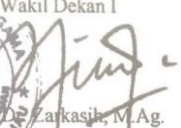
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : Nur Khaliza
 NIM : 12110123111
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam / 7
 Judul : Pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah atas swasta karya pengalihan
 Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam
 an. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017199703 1 004



Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 7



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMAS KARYA PENGALIHAN
AKREDITASI : B



Alamat : Jl. Lintas Samudera Pengalihan, Kec. Keritang, Kab. Indragiri Hilir, Provinsi Riau 29274
 NPSN : 10402059, HP. 08117682779, e-mail : sma.karya24@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 044/SMA-KP/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMAS Karya Pengalihan dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: NUR KHALIZA
NIM	: 12110123111
Mahasiswa	: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas	: TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU

Telah kami setuju untuk melaksanakan *PraRiset* di SMAS Karya Pengalihan sebagai syarat untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengalihan, 15 April 2025

Kepala Sekolah



ABD. BASIR, S.Sos.I,MM

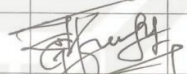
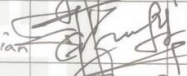
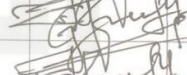
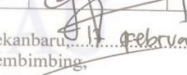
Lampiran 8

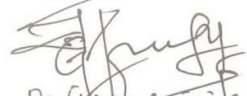


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Proposal
a. Seminar usul Penelitian :
b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Gusma Afriani, S.Ag., M.Ag.
a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19770805 200312 2013
3. Nama Mahasiswa : Tur Khauza
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110123111
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal.

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	07-01-2025	Latar Belakang		
2.	13-01-2025	rumusan masalah, Tujuan manfaat dan Batas Penelitian		
3.	19-01-2025	BAB II (Kajian teori).		
4.	21-01-2025	kajian teori		
5.	28-01-2025	Metodologi penelitian		
6.	10-02-2025	Penyempurnaan penyusunan		
7.	17-02-2025	ACC		

Pekanbaru, Februari, 2025
Pembimbing,

Dr. Gusma Afriani, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19770805 200312 2013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 9

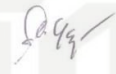
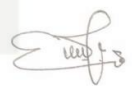


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Nur Khaliza
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110123111
 Hari/Tanggal Ujian : Kamis, 6 Maret 2025
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Swasta Karya Pengalihan

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Sopyan, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Nurzana, M.Ag	PENGUJI II		

Mengetahui
Dekan
Wakil Dekan I



D. Saikasih, M.Ag.
NIM. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru,
Peserta Ujian Proposal



Nur Khaliza
NIM. 12110123111

Lampiran 10



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

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web: www.ftr.uinsuska.ac.id, E-mail: ftr@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-10590/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025 Pekanbaru, 27 Mei 2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Yth : Kepala
SMA Swasta Karya Pengalihan Keritang
Di Indragiri Hilir

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

Nama : Nur Khaliza
NIM : 12110123111
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS SWASTA PENGALIHAN
Lokasi Penelitian : SMA Swasta Karya Pengalihan Keritang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (27 Mei 2025 s.d 27 Agustus 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

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

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Diarang 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. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap melindungi 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. Dianggap mengizinkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMAS KARYA PENGALIHAN
AKREDITASI : B



Alamat : Jl. Lintas Samudera Pengalihan, Kec. Keritang, Kab. Indragiri Hilir, Provinsi Riau 29274
 NPSN : 10402059, HP. 08117682779, e-mail : sma.karya24@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 133 /SMA-KP/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMAS Karya Pengalihan Kec. Keritang Kab. Indragiri Hilir, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: NUR KHALIZA
NIM	: 12110123111
Mahasiswa	: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU (UIN SUSKA RIAU)
Fakultas / Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Yang tersebut di atas benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi pada tanggal 27 Mei 2025 s.d 27 Agustus 2025 dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS SWASTA PENGALIHAN"**.

Demikian surat keterangan kami buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Indragiri Hilir, 27 Agustus 2025
 Kepala SMAS Karya Pengalihan



SABDUL KADAR, S.Sos.I,MM
 DINAS PENDIDIKAN
 08117682779

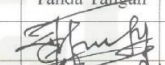
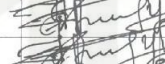
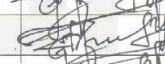
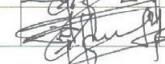
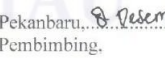
Lampiran 12



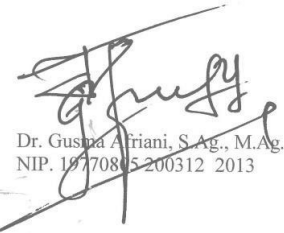
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Gusma Apriani, M. Ag
a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19770805 200312 2013
3. Nama Mahasiswa : Nur Khaliza
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110123111
5. Kegiatan : Bimbingan skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.		Acc Instrumen		
2.		konultasi penelitian		
3.		Bimbingan Olah Data		
4.		Bimbingan indikator Variabel		
5.		Bimbingan BAB IV & BAB V		
6.		Bimbingan Absaran		
7.	8-12-2025	ACC		

Pekanbaru, 8 Desember 2025
Pembimbing,


Dr. Gusma Apriani, S. Ag., M. Ag.
NIP. 19770805 200312 2013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 13

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

