

**ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SKI BERBASIS GAME
KAHOOT DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI
MAN 3 NGANJUK**

SKRIPSI



**OLEH
NIA ZULIYANTI
NIM. 22201103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

**ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SKI BERBASIS GAME
KAHOOT DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI
MAN 3 NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

**Oleh
NIA ZULIYANTI
NIM. 22201103**

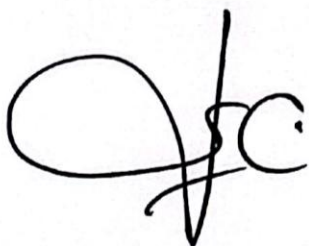
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SKI BERBASIS GAME
KAHOOT DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI
MAN 3 NGANJUK**

Skripsi oleh Nia Zuliyanti ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 20 Februari 2026
Dosen Pembimbing I



Ummiy Fauziah Laili, M.Si
NIP. 19830606 201101 2 012

Kediri, 20 Februari 2026
Dosen Pembimbing II



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 19831219 202321 1 011

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SKI BERBASIS GAME KAHOOT DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI MAN 3 NGANJUK

NIA ZULIYANTI
NIM. 22201103

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh
Wasil Kediri pada tanggal 1 April 2026

Tim Penguji,

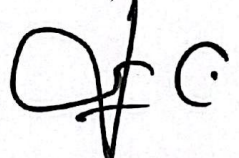
1. Penguji Utama

Dr. Hj. Mu'awanah, M.Pd
NIP. 19680604 199803 2 001

()

2. Penguji I

Dr. Ummiy Fauziyah Laili, M.Si
NIP. 19830606 201101 2 012

()


3. Penguji II

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 19831219 202321 1 011

()

Kediri, 1 April 2026
Dekan Fakultas Tarbiyah




Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd
NIP. 19700412 199403 2 006

MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah. tapi dua kali

Allah berjanji bahwa: *fa inna ma'al-'usri yusra, Inna ma'al-'usri yusra*”

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“Setiap bait kata yang kutulis di skripsiku adalah ribuan ingatan yang selalu

tertuju pada orang tuaku”

(Nia Zuliyanti)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang atas karunia, serta petunjuk-Nya penulis mampu menyelesaikan karya ilmiah (skripsi) ini sebagai bentuk pemenuhan tanggung jawab akademik. Rasa hormat, kasih, dan penghargaan yang mendalam penulis tujukan kepada semua pihak yang senantiasa membimbing, mendoakan, serta setia mendampingi setiap proses perjalanan penulis hingga berada pada tahap ini. Dengan penuh rasa syukur dan kebahagiaan, karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda Basori dan Ibunda Sumiati tercinta, yang tiada henti memberikan doa, perhatian, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta nasihat yang tak pernah terputus dalam setiap langkah kehidupan penulis.
2. Adik tersayang, Risma Dwi Jayanti yang senantiasa memberi dukungan, semangat serta doa untuk penulis. Kehadiran serta perhatianmu menjadi penguat tersendiri bagi penulis didalam menyelesaikan skripsi.
3. Dosen pembimbing, Dr. Ibu Ummy Fauziah Laili, M.Si. serta Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., yang dengan penuh kesabaran senantiasa memberi bimbingan, arahan, koreksi dan ilmu yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh guru, staf, karyawan dan peserta didik di MAN 3 Nganjuk yang sudah turut berkontribusi dan memberikan dukungan sehingga seluruh rangkaian penelitian skripsi dapat berjalan dengan lancar. Secara khusus penulis menyampaikan apresiasi kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I., atas bantuan, bimbingan, serta peran besar beliau dalam proses penyelesaian skripsi ini.

5. Seluruh dosen dan civitas akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri, yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan pembelajaran selama masa studi penulis.
6. Calon suami tercinta, Khoirul Mutaqin yang telah memberikan dukungan penuh, motivasi, semangat, doa serta ketulusan dalam kebersamaan penulis sepanjang tahapan penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas bantuan, perhatian dan pengertian yang luar biasa baik secara moral maupun pemikiran, sehingga penulis mampu melewati setiap tahap dengan lebih kuat dan percaya diri.
7. Sahabat, rekan seperjalanan, serta seluruh pihak lain yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, yang telah memberikan motivasi, pertolongan, dan doa dalam berbagai wujud selama proses penulisan skripsi ini.
8. Terakhir, penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada diri sendiri, Nia Zuliyanti, yang telah mampu berjuang dan berusaha dengan sungguh-sungguh hingga tahap ini. Penulis telah berupaya mengatur waktu, tenaga, dan pikiran dengan sebaik mungkin, serta sanggup menjaga pengendalian diri dalam menghadapi beragam tekanan, kendala, tantangan, dan cobaan yang muncul di luar kondisi yang diharapkan. Didalam menyusun skripsi ini, penulis tidak pernah memilih untuk menyerah, meskipun dihadapkan pada kesulitan yang tidak mudah, hingga akhirnya dapat menyelesaikannya secara maksimal. Penyampaian rasa syukur dan apresiasi yang setinggi-tingginya patut disampaikan kepada diri sendiri karena telah senantiasa berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dan mampu menikmati setiap proses yang dijalani. Terima kasih telah bertahan dan terus melangkah. Semoga perjalanan hidup selanjutnya senantiasa diberikan kemudahan dan kesuksesan.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nia Zuliyanti

NIM : 22201103

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini memberikan pernyataan bahwa skripsi yang saya susun merupakan karya asli pribadi, serta tidak mengandung unsur peniruan atau penjiplakan dalam bentuk apa pun, baik pada bagian tertentu maupun secara keseluruhan.

Apabila pada waktu mendatang ditemukan atau terbukti bahwa karya tulis ini merupakan hasil penjiplakan, baik pada sebagian isi maupun secara keseluruhan, maka saya siap menanggung segala bentuk konsekuensi atas tindakan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 19 Desember 2025
Yang membuat pernyataan



Nia Zuliyanti
NIM. 22201103

ABSTRAK

ZULIYANTI, NIA. Dosen Pembimbing Dr. UMMIY FAUZIYAH LAILI, M.Si dan Dr. MOCHAMAD DESTA PRADANA, M.Pd, *Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Kahoot Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MAN 3 Nganjuk*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri. 2026.

Kata kunci: Pembelajaran SKI, Game Kahoot, Kejenuhan Belajar

Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah yang kerap menemui permasalahan kejenuhan belajar, terutama ketika proses pengajaran masih lebih banyak bertumpu pada penyampaian lisan serta presentasi konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada minimnya fokus, dorongan belajar, serta keterlibatan nyata peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi dan wawancara awal di MAN 3 Nganjuk, ditemukan bahwa siswa kelas XI menunjukkan gejala kejenuhan belajar yang cukup tinggi pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa, serta menelaah unsur-unsur yang memperlancar maupun yang menghambat pelaksanaan kegiatan tersebut di MAN 3 Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran SKI, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta peserta didik kelas XI-1 dan XI-2 MAN 3 Nganjuk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan validitas temuan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi pembelajaran SKI berbasis game Kahoot di MAN 3 Nganjuk terlaksana dengan baik dan sistematis. Proses pembelajaran dimulai dari tahap pembukaan, presentasi kelompok, sesi tanya jawab, penguatan materi dilanjutkan dengan implementasi Kahoot menggunakan mode tim, hingga kegiatan penutup dan pemberian penghargaan. (2) Penggunaan Kahoot terbukti efektif dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa, meningkatkan keaktifan, fokus, serta motivasi belajar dalam pembelajaran SKI. Pembelajaran dengan mode tim, dapat membangun kondisi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, serta mendorong persaingan positif. Selain itu, terdapat peningkatan pemahaman materi yang ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam diskusi dan hasil evaluasi belajar. (3) Faktor pendukung penerapan Kahoot meliputi ketersediaan sarana prasarana, pengetahuan siswa terhadap teknologi, kompetensi guru, kesiapan teknis dan budaya kolaborasi, fleksibilitas platform, serta manajemen pembelajaran dan motivasi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah internet yang tidak stabil, kendala perangkat dan infrastruktur, batasan teknis platform, keterbatasan waktu serta preferensi pedagogis sebagian guru.

ABSTRACT

ZULIYANTI, NIA. Academic Advisors Dr. UMMIY FAUZIYAH LAILI, M.Si and Dr. MOCHAMAD DESTA PRADANA, M.Pd, *Analysis of the Implementation of Kahoot-Based SKI Learning in Overcoming Students' School Burnout at MAN 3 Nganjuk*, Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Syekh Wasil Kediri. 2026.

Keywords: SKI Learning, Kahoot Game, School Burnout

This study examines the teaching of Islamic Cultural History (SKI) in Islamic Senior High Schools, which frequently encounters issues of school burnout, particularly when the instructional process still relies heavily on oral delivery and conventional presentations. This condition results in a lack of focus, learning motivation, and active student engagement throughout the teaching and learning activities. Based on preliminary observations and interviews conducted at MAN 3 Nganjuk, it was found that eleventh-grade students exhibited relatively high levels of school burnout in the SKI subject. Therefore, this study aims to analyze the implementation of Kahoot-based game learning in SKI to overcome students' school burnout, as well as to examine the factors that facilitate and hinder the implementation of this learning activity at MAN 3 Nganjuk.

This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects included the SKI subject teacher, the vice principal for curriculum affairs, and students of classes XI-1 and XI-2 at MAN 3 Nganjuk. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation to confirm the trustworthiness of the research findings.

The research findings indicate that: (1) The implementation of game-based SKI learning using Kahoot at MAN 3 Nganjuk was carried out properly and systematically. The learning process began with the opening session, followed by group presentations, a question-and-answer session, reinforcement of the material, and continued with the implementation of Kahoot using team mode, concluding with closing activities and the distribution of rewards. (2) The use of Kahoot has proven to be effective in reducing students' school burnout, increasing their participation, focus, and learning motivation in SKI classes. Learning through team mode creates a more active and engaging classroom environment while encouraging positive competition. In addition, there was an improvement in students' understanding of the material, as reflected in their involvement in discussions and their learning evaluation results. (3) The supporting factors for the implementation of Kahoot include the availability of facilities and infrastructure, students' technological literacy, teachers' competence, technical readiness and collaborative culture, platform flexibility, as well as effective learning management and motivation. Meanwhile, the inhibiting factors include unstable internet connections, device and infrastructure constraints, technical limitations of the platform, time constraints, and the pedagogical preferences of some teachers.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, penguasa seluruh alam semesta, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan terbaik sepanjang masa, yang telah membimbing umat manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang, semoga kita semua mampu meneladani akhlak dan perjuangan beliau, meskipun hanya sebagian kecil, serta kelak memperoleh syafa'atnya. Aamiin.

Skripsi yang berjudul “Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Game Kahoot Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MAN 3 Nganjuk” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang berbahagia ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi berupa doa, motivasi, arahan, dan dukungan selama penulis menempuh studi hingga terselesaikannya skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.

2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Nila Lukmatus Syahidah, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Novi Rosita Rahmawati, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri.
5. Ibu Dr. Ummiy Fauziyah Laili, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan saran dan koreksi demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menempuh studi.
8. Seluruh guru, staf, karyawan, serta peserta didik di MAN 3 Nganjuk yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan sehingga pelaksanaan penelitian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Trinovitasari, S.Pd.I. yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral dan material.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, motivasi, dan masukkan yang berguna untuk penulisan skripsi ini, bantuan serta

perhatiannya yang tulus ikhlas. Semoga Allah SWT membalasnya dengan balasan yang lebih baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang. Harapannya, skripsi ini dapat memperluas wawasan berpikir serta memberikan kontribusi, meskipun kecil, dalam menambah khazanah keilmuan guna kemajuan dunia pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis secara khusus maupun bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Nganjuk, 28 Desember 2025

Penulis

Nia Zuliyanti
NIM. 22201103

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan.....	viii
Halaman Abstrak.....	ix
Halaman Abstract.....	x
Kata Pengantar	xi
Daftar Isi.....	xiv
Daftar Tabel	xvi
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Definisi Konsep.....	13
F. Penelitian Terdahulu	17
BAB II LANDASAN TEORI	23
A. Implementasi Pembelajaran	23
B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	32
C. Media Game Kahoot	36
D. Teori Analisis Implementasi Pembelajaran SKI	55
E. Teori Pembelajaran Berbasis Game Edukatif	60
F. Teori Kejenuhan Belajar (<i>School Burnout</i>)	63
G. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Kahoot Pada Pembelajaran SKI.....	74
BAB III METODE PENELITIAN.....	78
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	78

B.	Kehadiran Peneliti.....	79
C.	Lokasi Penelitian.....	79
D.	Sumber Data.....	80
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	81
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	84
G.	Pengecekan Keabsahan Data.....	85
H.	Teknik Analisis Data.....	87
I.	Tahap-tahap Penelitian.....	88
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN		91
A.	Gambaran Objek Penelitian	91
B.	Paparan Data	103
C.	Temuan Penelitian.....	133
BAB V PEMBAHASAN		150
A.	Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Game Kahoot di MAN 3 Nganjuk.....	150
B.	Analisis Implementasi Pembelajaran SKI Berbasis Kahoot dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa.....	166
C.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis Kahoot di MAN 3 Nganjuk.....	184
BAB VI PENUTUP		202
A.	Kesimpulan	202
B.	Saran.....	204
DAFTAR PUSTAKA		207
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		214

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 3.1 Sumber Data.....	81
Tabel 4.1 Nama Guru dan Jabatan MAN 3 Nganjuk.....	97
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MAN 3 Nganjuk	99
Tabel 4.3 Rombongan Belajar MAN 3 Nganjuk	102
Tabel 4.4 Kegiatan Ekstrakurikuler	102
Tabel 4.5 Sintaks pembelajaran	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mode Kerajaan Warna.....	46
Gambar 2.2 Mode Karya Seni Santai	47
Gambar 2.3 Mode Permainan Tim Kapal Selam.....	47
Gambar 2.4 Mode Menara Tinggi	48
Gambar 2.5 Mode Berburu Harta Karun	49
Gambar 2.6 Tampilan Awal Kahoot.com.....	50
Gambar 2.7 Pilihan Pendaftaran	50
Gambar 2.8 Pilihan Workplace	51
Gambar 2.9 Beranda Kahoot	51
Gambar 2.10 Halaman Blank Canvas.....	51
Gambar 2.11 Halaman Membuat Soal	52
Gambar 2.12 Halaman Kode PIN.....	52
Gambar 2.13 Halaman www.kahoot.it	53
Gambar 2.14 Halaman Menunggu Peserta atau Kelompok.....	53
Gambar 2.15 Halaman Scoreboard.....	53
Gambar 2.16 Halaman Podium	54
Gambar 2.17 Halaman Session summary	54
Gambar 2.18 Halaman Hasil Kuis	54
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 3 Nganjuk	96
Gambar 4.2 Tampilan Soal Yang Telah Disiapkan	109
Gambar 4.3 Tampilan Pemilihan Mode Game	109
Gambar 4.4 Tampilan Menunggu Team.....	110
Gambar 4.5 Halaman Memasukkan PIN Pada HP Team	110
Gambar 4.6 Halaman Mengisi Nama Kelompok	111
Gambar 4.7 Halaman Mengisi Nama Kelompok	111
Gambar 4.8 Tampilan Kelompok Yang Sudah Join.....	112
Gambar 4.9 Halaman Soal Pada Tampilan Guru.....	112
Gambar 4.10 Halaman Soal Pada Tampilan HP.....	112
Gambar 4.11 Halaman Benar/Salah Pada Tampilan HP	113
Gambar 4.12 Halaman Scoreboard Pada Tampilan Guru	113
Gambar 4.13 Halaman Hasil Akhir Pada Tampilan Guru	114
Gambar 4.14 Siswa terindikasi mengalami kejenuhan belajar.	121
Gambar 4.15 Keseruan pembelajaran Kahoot mengatasi kejenuhan belajar siswa... 124	
Gambar 4.16 Antusias siswa saat mengerjakan kuis Kahoot.	127
Gambar 4.17 Tersedia proyektor dan internet.	128
Gambar 4.18 Sinyal internet tiba-tiba melemah sehingga soal tidak muncul di HP. 132	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Izin	214
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	217
Lampiran 3. Pedoman Observasi	222
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	223
Lampiran 5. Transkrip Wawancara	226
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	242
Lampiran 7. Modul Ajar	253
Lampiran 8. Hasil Cek Plagiasi.....	256