

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
POWTOON DAN *QUIZ GAME* KAHOOT PADA MATERI  
PELUANG DI KELAS X MAN 2 KOTA BANJARMASIN  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ZAHRAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
BANJARMASIN  
2023 M/1444 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON  
DAN *QUIZ GAME* KAHOOT PADA MATERI PELUANG DI KELAS X  
MAN 2 KOTA BANJARMASIN TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Skripsi**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**Zahrah**

**NIM. 190101040295**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
BANJARMASIN  
2023 M/1444 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zahrah  
NIM : 190101040295  
Tempat/Tanggal Lahir : Sampit, 31 Agustus 2001  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan *Quiz Game* Kahoot pada Materi Peluang di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi saya bersedia menerima sanksi akademik sampai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 23 Juni 2023  
Yang membuat pernyataan,



Zahrah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**  
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235  
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492  
Email: prodi masing-masing Web: prodi masing-masing

**SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI**  
**Nomor : 296/Un.14/III.1.g/PP.00.9/6/2023**

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Zahrah  
NIM : 190101040295  
Program : S-1  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi:

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Berbantuan Quiz Game Berbasis Kahoot Pada Materi Peluang Di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023

Hasil Uji Plagiasi : 13%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 19 Juni 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika



Hasby Assidiqi, S.Pd., M. Si  
198210192009121004

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan *Quiz Game* Kahoot pada Materi Peluang di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023

Ditulis oleh : Zahrah

NIM : 190101040295

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Matematika

Tahun Akademik : 2022/2023

Tempat dan Tanggal Lahir : Sampit, 31 Agustus 2001

Alamat : Jl. Panjaitan Selatan No. 07 RT. 023 RW. 003,  
Kec. Ketapang, Kab. Kotawaringin Timur,  
Kalimantan Tengah

setelah diteliti dan diadakan perbaikan, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

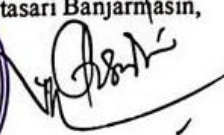
Banjarmasin, 23 Juni 2023  
Pembimbing



Nina Nurmasari, M. Pd.  
NUP. 201702015

Mengetahui  
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Antasari Banjarmasin,



  
Assidiqi, S.Pd., M.Si.  
NIP. 198210192009121004

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan Quiz Game Kahoot pada Materi Peluang di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023.

Nama Zahrah. NIM 190101040295 telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

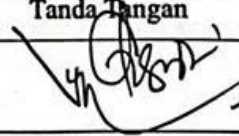


Hari : Jum'at  
Tanggal : 23 Juni 2023  
Nilai : 80,3 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Antasari Banjarmasin,



Dr. H. Hamdan, M. Pd.  
NIP. 196604051993031005

### TIM PENGUJI:

No.	Nama	Tanda Tangan
1	Hasby Assidiqi, S.Pd, M.Si. Ketua	1 
2	Rinda Azmi Saputri, M.Pd. Anggota	2 
3	Yusran Fauzi, S.Pd.I., M.Pd. Anggota	3 

## ABSTRAK

**Zahrah.** NIM. 190101040295. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan Quiz Game Kahoot pada Materi Peluang di Kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Nina Nurmasari, M. Pd. pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. 2023

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Pembelajaran, Powtoon, *Quiz Game*, Kahoot, Peluang

Memenuhi harapan hasil belajar yang sesuai, seorang pendidik harus dapat meningkatkan perhatian, minat dan motivasi peserta didik agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Seorang pendidik harus kreatif dalam pembuatan media yang interaktif, efektif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat merasakan suasana baru dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian yakni menghasilkan media pembelajaran pada materi peluang yang dirancang menggunakan aplikasi powtoon dan kahoot juga dibantu aplikasi canva dan VN (vlognow) dengan menilai kelayakan dan kepraktisan (respon) dalam proses pengembangannya.

Metode penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Metode ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan menguji sebuah produk tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan telah menghasilkan media video pembelajaran berbasis powtoon dan *quiz game* kahoot pada materi peluang di kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023. Kualitas media yang dibuat telah melalui tahap validasi oleh ahli materi 81,94% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media 88,75% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian praktikalitas dari guru sebesar 82,14% dengan kriteria “sangat praktis”, respon peserta didik pada uji coba skala kecil dengan persentase 86,93% kriteria “sangat praktis” dan uji skala besar (kelas X H) dengan persentase 81,68% kriteria “sangat praktis” serta diperkuat lagi dari uji skala besar (kelas X J) dengan persentase 80,41% kriteria “praktis” yang menandakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT., Tuhan seru sekalian alam. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menunjukkan kepada manusia jalan keselamatan di dunia dan di akhirat.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas yang terasa berat ini dapat diselesaikan.

Sehubungan dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dimaksud. Khususnya, penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M. Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
2. Bapak Hasby Assidiqi, S. Pd., M. Si., dan Bapak M. Yusran Fauzi, M. Pd., Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.



3. Ibu Nina Nurmasari, M. Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan.
4. Para Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah banyak mengajarkan ilmu dan layanan yang baik selama penulis berstudi.
5. Bapak Dr. Saifuddin, M. Ag, Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan seluruh staf yang telah memberikan layanan baik kepada penulis dalam mendapatkan buku-buku yang diperlukan.
6. Bapak Abdul Hadi, M. PKim, Kepala MAN 2 Kota Banjarmasin dan Ibu Jahidah, S. Pd. I., M. PMat, selaku guru matematika kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Banjarmasin, 26 Dzulqa'dah 1444 H  
15 Juni 2023 M

Penulis

## TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Şad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
TRANSLITERASI .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah.....	9
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan Penelitian .....	14
E. Signifikansi Penelitian.....	14
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	16
G. Batasan Penelitian.....	19
H. Asumsi Dasar .....	19
I. Sistematika Penelitian .....	20
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR .....	21
A. Kajian Teori .....	21
B. Kerangka Pikir .....	63
BAB III METODE PENELITIAN.....	66
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	66
B. Desain Penelitian .....	67
C. Setting Penelitian .....	77
D. Populasi dan Sampel.....	78
E. Data dan Sumber Data.....	80
F. Teknik Pengumpulan Data.....	82
G. Instrumen Penelitian .....	84
H. Teknik Analisis Data .....	87
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	90
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	90
B. Hasil Penelitian .....	95

C. Pembahasan.....	149
BAB V PENUTUP.....	157
A. Simpulan.....	157
B. Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA .....	160
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	168
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	303

## DAFTAR TABEL

No		Halaman
1.1	Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	18
2.1	Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	55
2.2	Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	55
2.3	Ruang Sampel Dadu dan Koin dengan Metode Tabel .....	59
3.1	Rincian Kegiatan Penelitian.....	78
3.2	Sampel Penelitian .....	80
3.3	Instrumen Validasi Ahli Materi .....	85
3.4	Instrumen Validasi Ahli Media .....	86
3.5	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan dari Respon Guru .....	86
3.6	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan dari Respon Siswa.....	86
3.7	Kriteria Kelayakan untuk Para Ahli .....	87
3.8	Range Persentase dan Kriteria Interpretasi .....	88
3.9	Skor Respon Pernyataan Positif .....	88
3.10	Skor Respon Pernyataan Negatif.....	88
3.11	Skala Kriteria Kepraktisan Produk.....	89
4.1	Data Kepala Sekolah di MAN 2 Kota Banjarmasin .....	92
4.2	Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	137
4.3	Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	138
4.4	Revisi dari Validator .....	139
4.5	Hasil Kepraktisan dari Guru .....	143
4.6	Hasil Kepraktisan dari Siswa (Skala Kecil).....	144
4.7	Komentar atau Saran dari Guru Mata Pelajaran Matematika dan Siswa .....	145
4.8	Hasil Kepraktisan dari Siswa (Skala Besar) Kelas X H .....	146
4.9	Hasil Kepraktisan dari Siswa (Skala Besar) Kelas X J .....	146

## DAFTAR GAMBAR

No	Halaman
2.1	Tampilan Pencarian <i>Website</i> Aplikasi Powtoon..... 37
2.2	Pemilihan <i>Template</i> di Tampilan Utama Aplikasi Powtoon ..... 38
2.3	Pencarian <i>Template</i> Sesuai Keinginan ..... 38
2.4	Menu Pembuatan atau Pengeditan yang Diinginkan..... 39
2.5	<i>Tools</i> Tulisan dan Pemilihan serta Pengeditan <i>Font</i> ..... 40
2.6	<i>Tools Play</i> untuk Menjalankan Video..... 40
2.7	<i>Tools Slide Up</i> untuk Transisi antar Video ..... 41
2.8	<i>Tools</i> Karakter yang Digunakan ..... 42
2.9	Penambahan Suara jika Diinginkan ..... 43
2.10	Pemilihan untuk Menyimpan Hasil Akhir ..... 44
2.11	Tampilan Pencarian <i>Website</i> Aplikasi Kahoot dan Login ..... 48
2.12.	Tampilan Pemilihan <i>Quiz Game</i> yang Ingin Dibuat ..... 49
2.13	Setting Waktu Pengerjaan tiap Soal ..... 49
2.14	Dapat Ditambahkan Foto Maupun Video yang Diinginkan ..... 50
2.15	Tampilan Pembagian PIN untuk Memulai <i>Quiz Game</i> ..... 50
2.16	Tampilan Pencarian <i>Website</i> Aplikasi Kahoot untuk Peserta Didik..... 51
2.17	Memasukkan PIN dan <i>Nickname</i> ..... 51
2.18	Peserta Didik Sudah Memasuki Quiz Game ..... 52
2.19	Sisi Mata Dadu ..... 58
2.20	Sisi Koin..... 58
2.21	Ruang Sampel Dadu dan Koin dengan Diagram Pohon ..... 59
2.22	2 Buah Dadu ..... 61
2.23	Kemungkinan Hasil Pelemparan Sebuah Dadu ..... 61
2.24	Ruang Sampel Pelemparan 2 Buah Dadu ..... 61
2.25	Diagram Kerangka Pikir ..... 65

3.1	Model Pengembangan ADDIE .....	68
4.1	Tampilan Awal Video Pembelajaran Powtoon .....	103
4.2	Tampilan Capaian Pembelajaran .....	104
4.3	Tampilan Materi yang Akan Dibahas .....	105
4.4	Tampilan Appersepsi Sebelum Masuk Materi .....	106
4.5	Tampilan Pembahasan Awal Materi Peluang .....	107
4.6	Tampilan Ilustrasi dalam Kehidupan Sehari-hari.....	107
4.7	Tampilan Istilah pada Peluang.....	110
4.8	Tampilan Cara Menyusun Ruang Sampel .....	113
4.9	Tampilan Contoh Kejadian Peluang .....	114
4.10	Tampilan Rumus Peluang .....	116
4.11	Tampilan Contoh Soal dan Pembahasan.....	119
4.12	Tampilan Penutupan Powtoon.....	120
4.13	Tampilan Proses <i>Export</i> Video Pembelajaran .....	121
4.14	Tahapan Penggabungan, Penambahan Transisi, dan Penambahan Suara Video Pembelajaran .....	122
4.15	Tampilan <i>Barcode</i> dan <i>Link Quiz Game</i> Kahoot pada Powtoon.....	123
4.16	Tampilan Awal Menyiapkan dan Memulai <i>Quiz Game</i> Kahoot secara <i>Online</i> .....	125
4.17	Soal-soal pada Pelaksanaan <i>Quiz Game</i> Kahoot.....	132
4.18	Pemilihan Mode <i>Quiz Game</i> oleh Guru .....	133
4.19	Penampilan Soal sebelum Masuk ke Pilihan Jawaban.....	133
4.20	Penampilan <i>Double Point</i> pada Soal yang Telah <i>Disetting</i> Mendapatkan <i>Double Point</i> .....	133
4.21	Tampilan <i>Smartphone</i> Siswa Menjawab Benar.....	134
4.22	Tampilan <i>Smartphone</i> Siswa Menjawab Salah .....	134
4.23	Tampilan <i>Loading</i> pada <i>Smartphone</i> Siswa .....	134
4.24	Jawaban Seluruh Siswa dan Pilihan Jawaban yang Benar.....	135
4.25	<i>Scoreboard</i> setiap Selesai Menjawab Soal .....	135
4.26	Podium Akhir <i>Quiz Game</i> Kahoot .....	136



## DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1.	Daftar Terjemah Bahasa Asing.....	168
2.	Lembar Wawancara Guru Matematika.....	170
3.	Data Keadaan Guru dan Karyawan di MAN 2 Kota Banjarmasin.....	172
4.	Data Keadaan Peserta Didik di MAN 2 Kota Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023.....	178
5.	Data Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 2 Kota Banjarmasin.....	179
6.	Kisi-kisi dan Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi.....	180
7.	Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	184
8.	Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	190
9.	Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	195
10.	Kisi-kisi dan Deskripsi Butir Penilaian Ahli Media.....	196
11.	Hasil Validasi Ahli Media 1.....	198
12.	Hasil Validasi Ahli Media 2.....	205
13.	Perhitungan Validasi Ahli Media.....	212
14.	Kisi-kisi Penilaian Angket Respon Guru.....	213
15.	Hasil Validasi Angket Respon Guru oleh Ahli 1.....	214
16.	Hasil Validasi Angket Respon Guru oleh Ahli 2.....	218
17.	Kisi-kisi Penilaian Angket Respon Siswa.....	222
18.	Hasil Validasi Angket Respon Siswa oleh Ahli 1.....	223
19.	Hasil Validasi Angket Respon Siswa oleh Ahli 2.....	228
20.	Hasil Penilaian Kepraktisan Guru Mapel.....	233
21.	Perhitungan Kepraktisan dari Guru Mapel.....	238
22.	Lembar Respon Siswa.....	239
23.	Perhitungan Kepraktisan dari Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil).....	243
24.	Perhitungan Kepraktisan dari Siswa (Uji Coba Kelompok Besar Kelas X H).....	244
25.	Perhitungan Kepraktisan dari Siswa (Uji Coba Kelompok Besar Kelas X J).....	247
26.	ATP Matematika Fase F Semester Genap.....	250
27.	Modul Ajar 7 Kelas X.....	254
28.	Dokumentasi Penelitian.....	257
29.	Surat Keterangan Selesai Seminar Proposal Skripsi.....	261
30.	Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 1.....	262
31.	Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 2.....	263
32.	Surat Permohonan Validasi Ahli Media 1.....	264
33.	Surat Permohonan Validasi Ahli Media 2.....	265
34.	Surat Permohonan Validasi Angket Respon 1.....	266
35.	Surat Permohonan Validasi Angket Respon 2.....	267
36.	Surat Tugas Riset.....	268
37.	Surat Riset ke Sekolah.....	269
38.	Surat Riset ke Kementerian Agama Kota Banjarmasin.....	270
39.	Surat Keterangan Riset dari Sekolah.....	271

40.	Surat Keterangan Riset dari Kemenag .....	272
41.	Surat Keterangan Selesai Riset dari Sekolah.....	273
42.	Media yang Sudah Direvisi.....	274
43.	Catatan Konsultasi Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi ....	298
44.	<i>Link</i> Video Pembelajaran Berbasis Powtoon dan <i>Quiz Game</i> Kahoot.....	302