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

ABSTRAK

Maiseni Akbar, (2017) : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (Variabel X) dan keaktifan belajar (Variabel Y). Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) *terhadap keaktifan Belajar Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi*, dengan rumusan masalah apakah ada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar fiqih siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi?.

Subjek penelitian ini adalah Siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *Strategi Teams Games Tournament* (TGT) *terhadap keaktifan Belajar Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi*, Untuk populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 60 orang, dikarenakan kelas VII hanya terdiri dari 2 lokal maka peneliti tidak memakai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan dokumentasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Tes "t".

Dari hasil analisis statistik dengan menggunakan teknik analisis tes 't' dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi, dengan perolehan angka indeks t_{hitung} 2,54 lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 2.00. Dengan demikian maka H_a (hipotesa alternatif) diterima dan H_o (hipotesa nihil) ditolak. Jadi ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Fiqih siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi . Artinya dengan penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka akan semakin tinggi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi.

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

ABSTRACT

Maiseni Akbar, (2017): The Effect of Using Teams Games Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Strategy toward Student Learning *Fiqih*Activeness at the Seventh Grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency

This research comprised two variables, Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy (X Variable) and learning activeness (Y Variable). This research aimed at knowing whether there was or not the effect of using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy toward student learning *Fiqih* activeness at the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency. The formulation of the problem was "was there any effect of using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy toward student learning *Fiqih* activeness at the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency?".The subject of this research was the students, and the object was the effect of using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy toward student learning *Fiqih* activeness at the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency. The population of this research was all the seventh grade students that were amount 60 students. Because there were two classes of the seventh grade students, total sampling was used. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. This research was an experiment. t test was the technique of analyzing the data.Based on the statistical analysis result using t test, there was a significant effect of using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy toward student learning *Fiqih* activeness at the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency, $t_{observed}$ 2.54 was higher than t_{table} 2.00 at 5% significant level. Thus, H_a was accepted and H_o was rejected. Thus,there was a significant effect of using Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy toward student learning *Fiqih* activeness at the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency. It meant that the use ofTeams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning strategy would makestudent learning *Fiqih* activeness higherat the seventh grade of Islamic Junior High School of MuhammadiyahCerenti, Kuantan Singingi Regency.

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

ملخص

مانيسلى أكبر، (٢٠١٧) : أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة على نشاط تعلم الفقه لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية جيرانتى منطقة كوانتان سيجيجي

هذا البحث يتكون من المتغيرين الأول استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة (متغير المستقل) والثاني نشاط تعلم (متغير التابع) يستهدف هذا البحث الى معرفة هل يوجد التأثير او بعدمه في استخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة على نشاط تعلم الفقه لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية جيرانتى منطقة كوانتان سيجيجي. وذات البحث هو التلاميذ في المدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية جيرانتى وموضوعه أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة على نشاط تعلم الفقه لدى تلاميذ الصف السابع في مدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية. مجتمع البحث هو جميع التلاميذ في الصف السابع وعددهم ٦٠ تلميذا بالقلة أعدادهم لايستخدم الباحث العينة اما الطريقة جمع البيانات وهي الأدلة والوثيقات ولتحليلها باستخدام الاختبار ت. قد أشار التحليل من دلالة الإحصائية باستخدام الاختبار ت فاتضح ان توجد تأثير معنوي في استخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة على نشاط تعلم الفقه لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية جيرانتى منطقة كوانتان سيجيجي برقم الدالل t_{hitung} ٢،٥٤٢ أكثر من t_{tabel} ٢ في درجة ٥٪ و ١٪ ٢،٠٠٠ ولذا الفرضية البديلة مقبولة والفرضية الصفرة مردودة. بمعنى توجد تأثير معنوي في استخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة على نشاط تعلم الفقه بمعنى باستخدام استراتيجية التعلم التعاوني بأنواع دورى الألعاب للفرق المختلفة تستطيع ان ترفع نشاط تعلم الفقه لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة للمرحلة المتوسطة المحمدية جيرانتى منطقة كوانتان سيجيجي.

الكلمات الأساسية : النشاط، التعلم ، الألعاب، للفرق المختلفة.