

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.



OLEH

DHERWINA SAKTI ANGGRAINI

NIM. 11411200610

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1441 H/2019 M



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.

**PENGARUH PELAKSANAAN TEKNIK PEMBELAJARAN *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 8 PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

DHERWINA SAKTI ANGGRAINI

NIM. 11411200610

UIN SUSKA RIAU

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1441 H/2019 M



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Dherwina Sakti Angraini NIM.11411200610 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 12 Jumadil Awwal 1441 H
9 Desember 2019 M

Menyetujui,

Pembimbing I

Dra. Ellya Roza M.Hum.

Pembimbing II

Dra. Hj Yuliharti M.Ag.

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dra. Afrida M.Ag.

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



© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Dherwina Sakti Anggraini NIM. 11411200610 telah diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 26 Rabiul Akhir 1441 H/ 23 Desember 2019 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam konsentrasi PAI SLTP/A.

Pekanbaru, 26 Rabiul Akhir 1441 H
 23 Desember 2019 M

Mengesahkan
 sidang munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. H. Munzir Hitami M.A.

Penguji III

Nurhayati Zein M.Sy.

Penguji II

Dra. Afrida M.Ag.

Penguji IV

Drs. M Fitriyadi M.A.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag. M.Ag.

NIP. 19740704 199803 1 001

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PENGHARGAAN



Alhamdulillah rabbil ‘alamin, sedalam syukur dan setinggi puji penulis ucapkan kehadiran Allah Ta’ala, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam tidak lupa penulis doakan semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabiullah wa Habibullah Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang penuh pengetahuan.

Dengan izin dan rahmat Allah Ta’ala penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: *Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru*, merupakan karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan pendidikan perkuliahan hingga sampai pada tahap karya tulis ini, tentu tidak lepas dari banyaknya bantuan dari berbagai pihak yang memberikan do’a, motivasi, tenaga, dan dukungan baik secara moril maupun materil. Terutama kepada ayahanda Erwin Putra, ibunda Wasis M Noor karena selalu memberikan do’a terbaik dan tiada lelah berusaha demi terwujudnya cita-cita penulis. Teruntuk kakak Challysta Windhary dan abang Iqromi Zulfa yang juga selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar di Tebing Tinggi dan Bandar Khalifah yang telah memberikan dukungan serta bantuannya kepada penulis selama masa perkuliahan.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Kepada:



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

- 1 Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin S.Ag. M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah M.A., Wakil Rektor I, Drs. H. Promadi M.A. Ph.D., Wakil Rektor III, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 2 Dr. H. Muhammad Syaifuddin S.Ag. M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin M.Ag., Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani M.Pd., Wakil Dekan II, dan Dr. Drs. Nursalim M.Pd. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 3 Dra. Afrida M.Ag., ketua jurusan Pendidikan Agama Islam dan H. Adam Malik Indra Lc., M.A., sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 4 Drs. Marwan M.Pd., penasehat akademik yang telah membimbing penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 5 Dr. Hj Yuliharti M.Ag., dan Dra. Ellya Roza M.Hum., pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, bimbingan serta motivasi yang bermanfaat bagi penulis dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
- 6 Seluruh dosen yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 7 Seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 8 Seluruh pustakawan/pustakawati Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan mempermudah penulis dalam meminjam buku sebagai referensi dalam penelitian ini.
- 9 H. Tavip Tria Candra S.Pd., Kepala SMAN 8, Dra. Kartini Ranta dan Nurben Karim S.Pd., guru Pendidikan Agama Islam, Hj. Lydia Misfawati kepala tata usaha, Jokomarhendro M.M., Waka Kurikulum dan staf serta seluruh siswa

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

SMA Negeri 8 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.

1. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas semua dukungan dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena telah memberikan bantuan, do'a, dan dukungan kepada penulis. Meski tidak tercatat dan tidak tersebut dalam skripsi ini, yakinlah tidak ada yang terlupakan melainkan Allah telah mencatatnya sebagai amalan mulia atas keikhlasan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semoga Allah Ta'ala memberikan balasan yang terbaik.

Demikianlah, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua. Kelebihan, kebaikan, kebenaran dalam karya ini hanya milik Allah Ta'ala dan semua kekurangan adalah dari penulis semata. Semoga kita semua mendapat ridho-Nya. Aamiin.

Pekanbaru, 9 Desember 2019

Penulis

Dherwina Sakti Anggraini
NIM.11411200610

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang 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



Allhamdulillah Rabbil'alamin. Sungguh tiada sepatah kataupun yang mampu mendustakan segala nikmat-Mu duhai Rabbi.

Tiada langkah yang dapat kutapaki jika semua tiada pula atas kehendak dan kuasa-Mu. Layaknya labuh yang Engkau berikan jua tempat untuk bertepi. Layaknya pula hujan yang Engkau turunkan namun pasti berhenti.

Terus meyakinkanku bahwa Shalawat atas Nabi merupakan salah satu jalan yang mampu memudahkan langkah ini. Kekasih-Mu, Dambaan-Mu, Junjunganku.

Tetap saja tubuh ini tak akan berdiri, jiwa ini akan mati jika tanpa yang terkasihi tak di hati. Sebagai tumpang semangat dalam pelukan hangat dan doa yang terus terpanjat.

Duhai Ibu tercinta, tiada mampu ku mengalahkan kasih cinta yang telah kau beri. Terimakasih telah membesarkan anakmu ini dengan ketegaran yang luar biasa, takkan ku pernah lupa setiap tetes keringat ibu dalam memperjuangkan masa depanku.

Terimakasih telah menjadi wanita terhebatku.

Duhai Papa, raga ini tak akan mampu sampai sejauh ini jika tanpa peluh yang engkau corbankan setiap hari pada kami anakmu. Tampak selalu kuat dan terus saja tersenyum kami menyembunyikan segala lelah yang terkadang tak dapat kami mengerti. Terimakasih pa untuk semua pengorbanan ini, betapa bangganya anakmu ini memiliki papa yang super hebat. Tak akan mampu raga berlari sejauh ini, jika tanpa Allah hadirkan Ibu dan Papa sebagai penerang impian ini. Semoga Allah memberikan papa dan ibu kebahagiaan dunia maupun akhirat. Aamiin

Kakakku Challysta Windhary dan abangku Iqromi Zulfa. Terimakasih karena telah memberi arti akan sebuah tanggung jawab dan arti akan sebuah keluarga. Tanpa

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.

kakak dan abang, takkan ku merasakan indahny kasih sayang dan perhatian yang melimpah ruah melalui keluarga kecil kalian.

teruntuk Ibu Rita Maysita dan Papa Irfan Helmi serta seluruh ibu/bapak dosen jurusan Pendidikan Agama Islam terkhusus bapak Drs. Marwan M.Pd, ibu Dra. Ellya Roza M.Hum, ibu Dra. Hj Yuliharti M.Ag dan ibu Dra. Afrida M.Ag yang telah menjadi orang tua kedua dalam kehidupan ini. Tak akan mampu raga membalas segala jasa yang telah ibu dan bapak beri dari setiap doa, nasehat yang terucap, dan setiap ilmu yang berkah. Allah wahai ibu dan bapak yang telah menghidupkan kembali harapan dan impian putri kecilmu ini.

Terimakasih atas segala yang sampai kini kalian beri. Sebab labuhku sudah hampir bertepi.

Pekanbaru, 9 Desember 2019

Dherwina Sakti Anggraini

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.

ABSTRAK

Dherwina Sakti Anggraini, (2019): Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru

Penelitian ini dilatar belakangi oleh gejala yang menunjukkan tidak ada pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel X (variabel bebas/independen) dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai variabel Y (variabel terikat/dependen). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kolerasi. Subjek penelitian ini adalah siswa, objeknya keaktifan belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI (394 Siswa). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel data menggunakan *Accidental Sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Teknis analisis datanya menggunakan *kolerasi product moment*.

Berdasarkan pengolahan data terdapat hubungan yang signifikan, dengan koefisien indeks 0,569 pada taraf signifikan 5% = 0,254 maupun pada taraf signifikan 1% = 0,330. Ini berarti r hitung lebih besar dari r tabel yang dapat ditunjukkan sebagai berikut $0,330 < 0,569 > 0,254$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru.

Kata Kunci : Teknik pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), keaktifan belajar 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.

ABSTRACT

Derwina Sakti Anggraini, (2019): The Influence of The Implementing Teams Games Tournament (TGT) Learning Tecnique toward Student Learning Activeness on Islamic Education Subject at State Senior High School 8 Pekanbaru

This research was instigated by the symptoms showing there was no influence of implementing Teams Games Tournament (TGT) learning technique toward student learning activeness. It comprised two variables—the influence of the implementing TGT learning technique as X (independent) variable and student learning activeness on Islamic Education subject as Y (dependent) variable. This research aimed at knowing whether there was a significant influence of the implementing TGT learning technique toward student learning activeness on Islamic Education subject at State Senior High School 8 Pekanbaru. It was a correlational research. The subjects of this research were the students, and the object was student learning activeness. All the eleventh-grade students (394 students) were the population of this research. The samples were the eleventh-grade students that were 60 students. Accidental sampling technique was used in this research. Interview, questionnaire, and documentation were used to collect the data. The technique of analyzing the data was Product moment correlation. Based on processing the data, there was a significant correlation, the obtained index was 0.569, r_{table} was 0.254 at 5% significant level and 0.330 at 1% significant level. It meant that $r_{observed}$ was higher than r_{table} , $0.330 < 0.569 > 0.254$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. There was a significant influence of the implementing TGT learning technique toward student learning activeness on Islamic Education subject at State Senior High School 8 Pekanbaru.

Keywords: Learning Technique, The Implementation of Teams Games Tournament (TGT), Student Learning Activeness

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

ملخص

ديرونا سكتي أنجرايني، (٢٠١٩): تأثير تطبيق تقنيات التعليم *Teams Games Tournament* (TGT) في نشاط تعلم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٨ بكنبارو

خلفيته هي الأعراض التي تدل على أن تطبيق تقنيات التعليم *Teams Games Tournament* (TGT) لا يؤثر في نشاط تعلم التلاميذ. يتكون من المتغيرين، هما: تأثير نموذج التعليم *Teams Games Tournament* (TGT) كالمتغير المستقل ونشاط تعلم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية كالمتغير غير المستقل. يهدف هذا البحث لمعرفة وجود تأثير هام عن تطبيق تقنيات التعليم *Teams Games Tournament* (TGT) في نشاط تعلم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٨ بكنبارو.

نوعه البحث العلاقة. أفراد التلاميذ وموضوعه نشاط تعلم التلاميذ. وجمعه جميع التلاميذ (٣٩٤ تلميذ). عينته تلاميذ الفصل الحادي عشر الذي كان عدده ٦٠ تلميذ. لجمع العينة، استخدم تقنية معاينة عرضية. لجمع البيانات، استخدم طريقة المقابلة والاستبانة والتوثيق. ولتحليل البيانات، استخدم لحظة المنتج الارتباط.

بناء على تحويل البيانات يظهر أن هناك العلاقة الهامة مع اقتناء المارس ٠,٥٦٩ في مستوى هام ٥٠% = ٠,٢٥٤ وكذلك في مستوى هام ١% = ٠,٣٣٠ أي أن I حساب أكبر من I جدول الذي يمكن وصفه على النحو التالي ٠,٣٣٠ > ٠,٥٦٩ < ٠,٢٥٤. إذا، أن الفرضية المبدئة هي مردودة والفرضية البديلة هي مقبولة. هذا يعني أن هناك تأثير هام عن تطبيق تقنيات التعليم *Teams Games Tournament* (TGT) في نشاط تعلم التلاميذ في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٨ بكنبارو.

الكلمات الأساسية: تطبيق تقنيات التعليم، *Teams Games Tournament* (TGT)، نشاط تعلم التلاميذ.

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

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Permasalahan.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoretis	10
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Konsep Operasional	25
D. Asumsi dan Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Dan Tempat Penelitian	27
B. Subjek dan Objek Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Teknik Analisis Data.....	30

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 IV	PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	32
	B. Penyajian Data	43
	C. Analisis Data	62
	D. Analisis Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	65
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	72
	B. Saran.....	73
	DAFTAR KEPUSTAKAAN	
	LAMPIRAN	
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



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.

DAFTAR TABEL

TABEL III.1	Interpretasi Koefesien Korelasi <i>Product Moment</i>	31
TABEL IV.1	Struktur Organisasi SMAN 8 Pekanbaru	35
TABEL IV.2	Tenaga Pengajar, Pegawai Administrasi, Pustakawan, dan Laboran	38
TABEL IV.3	Jumlah Siswa SMAN 8 Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019.....	41
TABEL IV.4	Sarana dan Prasarana SMAN 8 Pekanbaru	43
TABEL IV.5	Guru membentuk kelompok tiap meja ditempati 5-6 orang siswa	44
TABEL IV.6	Guru menunjuk siswa sebagai pembaca soal	45
TABEL IV.7	Guru menunjuk siswa sebagai pemain dengan cara undian	45
TABEL IV.8	Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil	46
TABEL IV.9	Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dengan waktu yang telah ditentukan	46
TABEL IV.10	Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah ditentukan	47
TABEL IV.11	Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan	47
TABEL IV.12	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang berupa ucapan selamat dan skor pemenang dipapan informasi (Mading)	48
TABEL IV.13	Guru Menampilkan nama-nama tim yang berhasil menang dalam permainan pada papan informasi (Mading)	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.

TABEL IV.14	Guru menuliskan skor tim yang berhasil menang dalam permainan di papan informasi (mading)	49
TABEL IV.15	Rekapitulasi Jawaban Angket Variabel X (Pelaksanaan Teknik Pembelajaran <i>Teams Fames tournament</i> (TGT)) .	49
TABEL IV.16	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik	51
TABEL IV.17	Saya tidak memainkan gadget atau berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan pelajaran.....	51
TABEL IV.18	Saya mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru .	52
TABEL IV.19	Saya mencari buku tambahan pelajaran PAI di perpustakaan	52
TABEL IV.20	Saya menggunakan gadget sebagai bahan pendudukan belajar	53
TABEL IV.21	Saya ikut bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas dari guru	53
TABEL IV.22	Saya melakukan kegiatan belajar bersama dengan teman-teman kelas	54
TABEL IV.23	Saya menunjukkan sikap aktif dengan mengeluarkan ide saat memecahkan permasalahan yang diberikan	54
TABEL IV.24	Saya mengkaitkan pembelajaran PAI dengan ilmu-ilmu bidang study lain	55
TABEL IV.25	Saya berdiskusi dengan teman jika mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran PAI	55
TABEL IV.26	Saya berusaha untuk mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	56
TABEL IV.27	Saya bertanya kepada guru jika saya merasa belum paham dengan penjelasan yang disampaikan guru	56
TABEL IV.28	Saya mengemukakan pendapat mengenai pelajaran yang dijelaskan oleh guru	57
TABEL IV.29	Saya bertanya kepada guru mengenai pembelajaran PAI dengan mengkaitkan permasalahan yang relevan pada saat ini	57



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

TABEL IV.30	Saya memberikan tanggapan jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran PAI	58
TABEL IV.31	Saya memberikan kesempatan kepada teman untuk mengemukakan pendapatnya	58
TABEL IV.32	Saya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh teman dengan baik	59
TABEL IV.33	Saya tidak menyanggah pembicaraan teman saat sedang menjelaskan pendapat	59
TABEL IV.34	Saya mengemukakan pendapat saat berdiskusi	60
TABEL IV.35	Saya mampu menjelaskan hasil pelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri	60
TABEL IV.36	Rekapitulasi jawaban angket variable Y (Keaktifan Belajar Siswa)	61
TABEL IV.37	Validitas Variabel X	63
TABEL IV.38	Uji Reliabilitas Variabel X	64
TABEL IV.39	Validitas Variabel Y	64
TABEL IV.40	Uji Reliabilitas Variabel Y	65
TABEL IV.41	Data tentang Pelaksanaan Teknik Pembelajaran <i>Teams Games Tournamnet</i> (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa	66
TABEL IV.42	Uji Homogenitas	67
TABEL IV.43	Uji Normalitas Data	68
TABEL IV.44	Uji Linearitas	69
TABEL IV.45	Hasil Korelasi SPSS	70
TABEL IV.46	Besar sumbangan R square	71

DAFTAR BAGAN

Bagan IV. 1 Struktur Organisasi SMA Negeri 8 Pekanbaru	35
--	----



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment
- LAMPIRAN 2 Pengesahan Perbaikan Seminar Proposal
- LAMPIRAN 3 Instrumen Angket Pelaksanaan Teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- LAMPIRAN 4 Instrumen Angket Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
- LAMPIRAN 5 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- LAMPIRAN 6 Surat Kegiatan Bimbingan Skripsi
- LAMPIRAN 7 Surat izin melakukan Pra Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- LAMPIRAN 8 Surat izin melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- LAMPIRAN 9 Surat Izin Riset dari Dinas Pendidikan
- LAMPIRAN 10 Surat Keterangan telah Melakukan Riset di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru
- LAMPIRAN 11 Foto Dokumentasi Penelitian
- LAMPIRAN 12 Foto Dokumentasi Sidang Skripsi

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. 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.

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberi pengetahuan pada siswa secara pasif. Dalam konteks pendidikan, paradigma lama ini juga berarti jika seseorang mempunyai pengetahuan dan keahlian dalam suatu bidang, ia pasti akan dapat mengajar, ia tidak perlu proses belajar mengajar yang tepat, ia hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya ke dalam botol kosong yang siap menerimanya. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan teknik pembelajaran tradisional yang mengharapkan siswa hanya duduk, diam, dengar, catat dan hafal.¹ Kondisi pembelajaran yang demikian menjadikan pembelajaran hanya berpusat pada guru serta kurang terlibatnya keikutsertaan beberapa siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Seyogyanya siswa sangat penting berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahkan dalam pandangan paling mutakhir para ahli menghendaki siswa aktif sampai dengan kira-kira 75% atau lebih, bila mungkin biarlah guru berperan 0%.²

Hartono mengemukakan pendapat bahwa keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif dalam bertanya, mempertanyakan

¹Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta Timur : Bumi Aksara, 2009)., h.188.

²Ahmad Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)., h. 26.

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.

dan mengemukakan pendapat.³ Lain halnya dengan Hisyam Zaini mengemukakan bahwa keaktifan belajar adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya didalam otak. Karena salah satu yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar hanya dengan megandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, salah satu dari kelemahan tersebut adalah mudah lupa, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama.⁴

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolok ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa.⁵ Agar tujuan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dicapai, dipahami serta mampu di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya perubahan teknik pembelajaran dari proses pembelajaran yang biasanya. Teknik pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu variasi teknik pembelajaran pilihan guru.

Pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Pembelajaran kooperatif

³Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Pekanbaru: Zanafa, 2008)., h.11.

⁴Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2008)., h.

⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2011)., h.

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

juga di susun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi (keaktifan) siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa lain untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.⁶

Teknik pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok.⁷ Teknik pembelajaran kooperatif adalah salah satu tipe dari model pembelajaran aktif yang terdiri dari beberapa macam variasi teknik pembelajaran yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD), Tim Ahli (Jigsaw), *Investigasi Kelompok* (Group Investigation), *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT).⁸

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam teknik pembelajaran, namun penulis memilih teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan :

1. Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan game-game kelompok akademik. Dengan game-game akademik tersebut mewajibkan siswa harus berani tampil dan aktif dalam menjawab pertanyaan-

⁶*Ibid.*, h.57.

⁷Asmuri, *Metodologi Pembelajaran PAI*, (Pekanbaru: CV Mutiara Pesisir Sumatra),

h. 88.

⁸Trianto, *Op,cit.*, h. 67.

pertanyaan pada setiap permainan untuk mencari skor individu dan skor kelompoknya.

2. Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan turnamen antar kelompok, yaitu megutus setiap siswa ke meja pertandingan, dengan turnamen tersebut maka setiap siswa harus siap menjadi perwakilan kelompoknya dalam menjawab berbagai persoalan yang terdapat dalam kuis pada meja pertandingan.
3. Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga mengadakan penghargaan kelompok berupa skor-skor pada setiap diakhir pembelajaran, sehingga menimbulkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dari studi pendahuluan dengan salah seorang guru bidang Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru yang dilakukan pada tanggal 24 April 2018 bahwasannya guru telah melakukan teknik pembelajaran dengan telah membuat rencana pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan telah berupaya menerapkan berbagai teknik salah satunya adalah Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*), berupa ceramah, tanya jawab untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa seperti dengan mengajukan pertanyaan untuk seluruh siswa oleh guru, serta memanggil beberapa siswa dan meminta mengulas kembali materi yang sedang dibahas guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru pun juga telah menggunakan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan ke-4 minggu terakhir (materi akhir tiap bab) untuk mengetahui pemahaman siswa-siswi dengan cara belajar berkelompok. Tetapi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of 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. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam hal ini selama studi pendahuluan, peneliti mendapati beberapa gejala yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa rendah, diantaranya:

1. Siswa hanya berdiam diri atau berbisik-bisik dengan teman sebangkunya apabila diberikan kesempatan untuk bertanya.
2. Hanya beberapa siswa saja yang menjawab atau merespon dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disampaikan, apabila guru bertanya.
3. Apabila diberikan soal latihan oleh guru, hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian yang lain hanya menunggu jawaban dari teman,
4. Siswa kelihatan lesu dan mengantuk karena tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran.
5. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang didiktekan oleh guru, mayoritas siswa tidak memanfaatkan buku paket atau referensi lain yang berkaitan dengan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan gejala-gejala dan usaha yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai ada atau tidaknya pengaruh bila guru menerapkan teknik pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa dengan judul **Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 8 Pekanbaru.**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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

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

B. Penegasan Istilah

Untuk lebih terarah dan mendalam istilah yang digunakan dalam judul ini, maka peneliti perlu menjelaskan hal-hal yang berkenaan dengan judul penelitian tersebut. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah proses, cara, perbuatan melaksanakan⁹. Jadi pelaksanaan adalah suatu perbuatan yang melaksanakan suatu teknik untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan oleh suatu kelompok, dalam sebuah proses mengajar hal ini dilakukan oleh guru.

2. Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau teknik pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan penguatan.¹⁰ Jadi yang penulis maksudkan dalam penelitian adalah pelaksanaan teknik pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik yang aktif dalam bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan pendapat.¹¹

⁹ Tim penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)., h. 1180.

¹⁰ Asmuri, *Op.,cit*

¹¹ Hartono, *loc.,cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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

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

Keaktifan ditandai dengan respon siswa terhadap stimulus yang guru berikan dan peka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Jadi yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pelaksanaan teknik pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan berpengaruh pada keaktifan belajar siswa.

C Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasikan masalah yaitu:

- a. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Bagaimana guru menerapkan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas?
- c. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa?
- d. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Keaktifan Belajar Siswa?

2. Pembatasan Masalah

Karena banyaknya identifikasi masalah di atas, dan juga keterbatasan waktu dari peneliti baik dari segi waktu, teori, tenaga dan juga supaya penelitian ini dapat dilakukan secara mendalam, maka peneliti membatasi masalah yakni pada pengaruh pelaksanaan teknik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh yang signifikan dari pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 8 Pekanbaru?”

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**1. Tujuan penelitian**

Berkenaan dengan masalah yang ada dilatar belakang, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

2. Manfaat penelitian**a. Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan bagi guru untuk menerapkan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar memperoleh belajar siswa yang lebih aktif.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Bagi peneliti

1. Penelitian ini diharapkan sebagai pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

2. Sebagai suatu syarat guna menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pelaksanaan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan¹¹. Teknik dimaknakan sebagai bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Teknik juga diartikan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal.¹² Berbeda dengan teknik, strategi memiliki pengertian yaitu cara-cara tertentu yang digunakan secara sistematis dan prosedural untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar atau suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.¹³

Teknik pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.¹⁴ Menurut Arends dan pakar teknik pembelajaran yang dikutip dalam buku Mendesain Teknik Pembelajaran Inovatif-Progresif oleh Trianto berpendapat bahwa tidak ada satu teknik pembelajaran yang

¹¹ Kamus Pusat Bahasa Indonesia (KBBI), *loc.,cit*, h. 1180

¹² Trianto, *Op.cit.*, h. 21.

¹³ Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter (Panduan Praktis Bagi Guru dan Calon Guru)*, (Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2012), h. 34.

¹⁴ Trianto, *Op.cit.*, h. 22.

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

paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing teknik pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu.¹⁵ Oleh karena itu perlu kiranya diseleksi teknik pembelajaran yang mana yang paling baik untuk digunakan dalam mengajarkan suatu materi tertentu.

Macam-macam teknik pembelajaran yaitu Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*), Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), Pengajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*), Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), Diskusi Kelas, dan Strategi-strategi Belajar (*Learning Strategis*).¹⁶

Teams Games Tournament (TGT) di kembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.¹⁷

Teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau teknik pembelajaran kooperatif dari model pembelajaran aktif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh

¹⁵*Ibid.*, h. 25.

¹⁶*Ibid.*,h. 27-28.

¹⁷Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika kontemporer*,(Bandung: Jica),

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.

siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan penguatan.¹⁸

Teknik pembelajaran kooperatif merupakan suatu teknik pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda.¹⁹ Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar.²⁰ Pembelajaran kooperatif merupakan teknik pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, atau suku yang berbeda (heterogen). Pembelajaran kooperatif juga disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi (keaktifan) siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa lain untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.²¹

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi dipersyaratkan.²² Dengan demikian, teknik pembelajaran kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil untuk

¹⁸Asmuri, *loc.cit*

¹⁹Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:Rajawali pers,2012), h. 209.

²⁰Trianto, *loc.cit.*, h. 56.

²¹*Ibid.*, h.57.

²²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group,2006), h. 242.

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.

memaksimalkan belajar siswa dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Adapun pelaksanaannya menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu ²³:

- a. Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*),
- b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*),
- c. Permainan (*Games*),
- d. Pertandingan (*Tournament*),
- e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh slavin maka teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Team (Kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamindan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan

²³Rober E Slavin, *Cooperatif Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2009), h.163.

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.

dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.²⁴

2. Game (Permainan)

Siswa dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk duduk di meja turnamen. Artinya, semua anggota kelompok tersebar ke meja turnamen yang berbeda. Bentuk turnamen dapat berupa kuis rebutan yang harus dijawab oleh siswa,²⁵ adapula yang mengatakan game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim.²⁶ Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor yang berperan sebagai pemain mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.²⁷

3. Tournament (Kompetisi)

Turnamen dilakukan pada pertemuan ke-4 akhir minggu atau pada materi akhir tiap bab setelah guru melakukan presentasi kelas

²⁴ Asmuri, *loc. cit.*, h. 189-190.

²⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), h.

²⁶ Robert E Slavin, *Op. cit.*, h.166.

²⁷ Asmuri, *loc. cit.*, h. 190.

dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya. Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat point tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin dari perolehan setiap anggota diakumulasikan dalam poin kelompok.

Dalam pelaksanaan tournament (kompetisi), guru memberikan penghargaan untuk kelompok bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya.²⁸

4. Penghargaan Kelompok

Setelah permainan selesai, masing-masing anggota kelompok turnamen kembali kekelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian didasarkan atas rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.²⁹ penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok

²⁸*Ibid.*, h. 191

²⁹Jamil Suprihatiningrum, *loc.cit.*, h. 212

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

yang diperoleh dari game dan turnamen dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagaimana tabel berikut:

Rata-rata poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
40	Kelompok Baik (<i>Good Team</i>)
45	Kelompok Hebat (<i>Great Team</i>)
50	Kelompok Super (<i>Super Team</i>)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan/predikat sesuai jumlah poin yang diperoleh.³⁰

Dalam memberikan penghargaan lainya oleh guru juga dapat berupa menampilkan tim sukses pada papan buletin mingguan atau papan informasi (Mading), tempatkan foto dan nama tim mereka pada tempat kehormatan. Apapun yang dilakukan dalam merekognisi tim berprestasi. Sangat penting dalam mengkomunikasikan bahwa kesuksesan tim itu (bukan hanya kesuksesan individu) merupakan sesuatu yang penting karena inilah yang akan memotivasi para siswa untuk membantu teman satu timnya belajar.³¹

Adapun langkah-langkah teknik pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

- a) Guru membentuk kelompok yang mana tiap meja ditempati 5-6 orang siswa.

³⁰Asmuri, *Op.cit.*, h. 192

³¹Robert E. Slavin, *Loc.cit.*, h. 156.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- b) Guru menunjuk siswa sebagai pembaca soal dan pemain dengan cara undian.
- c) Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil.
- d) Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang dengan waktu yang telah ditentukan.
- e) Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan.³²
- f) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi (mading).³³

Kelebihan-kelebihan teknik pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) sebagai berikut:

- a) Semua anggota memperoleh tugas
- b) Ada interaksi langsung antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.
- c) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- d) Meningkatkan akademik siswa.
- e) Melatih siswa untuk berbicara didepan kelas
- f) Meningkatkan rasa persaudaraan
- g) Merangsang siswa untuk lebih percaya diri

³²Isjoni, *Cooperatif Learning*, (Bandung:Alfabeta, 2011), h. 83.

³³Robert E. Slavin, *Loc.cit.*, h. 175.

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

h) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.³⁴

Kelebihan tersebut dapat dicapai apabila pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan pembelajaran itu sendiri.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. kata “aktif” mendapat awalan “ke” dan akhiran “an”, sehingga menjadi “keaktifan” yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan.³⁵ Jadi, keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan siswa dalam mengikuti suatu kegiatan, baik yang diadakan disekolah maupun diluar sekolah. Aktif ada dua macam, sesuatu disebut aktif yaitu aktif jasmani dan aktif rohani.³⁶

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat beraneka ragam, mulai dari kegiatan fisik yang mudah untuk diamati oleh guru sampai kegiatan psikis yang susah untuk diamati oleh siapapun. Dalam hal ini kegiatan fisik yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat berupa menggunakan khasanah penguatan yang dimiliki dalam memecahkan permasalahan yang ditampilkan oleh guru, membandingkan suatu konsep dengan konsep yang lainnya, menyimpulkan hasil percobaan dan sebagainya.³⁷

³⁴Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematik*, (Pekanbaru: Suska Press, 2008), h. 53.

³⁵W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1967), h. 20.

³⁶Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar CBSA*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 75.

³⁷Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam kegiatan belajar ada beberapa keaktifan siswa yang dilakukan³⁸ :

1) Mendengarkan

Pada aktivitas mendengarkan seseorang dituntut untuk memperhatikan dan mendengarkan dengan baik karena situasi ini memberikan kesempatan kepada seseorang untuk belajar.

2) Memandang

Memandang alam sekitar termasuk sekolah dengan segala aktivitasnya merupakan objek-objek yang memberikan kesempatan untuk belajar. Dalam pendidikan, aktivitas memandang termasuk dalam kategori aktivitas belajar.

3) Meraba, Membau, dan Mencicipi atau Mengecap

Aktivitas meraba, membau, dan mengecap adalah indera manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Artinya aktivitas meraba, membau dan mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar, akan tetapi, aktivitas ini harus disadari oleh suatu tujuan.

4) Menulis dan Mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Dalam aktivitas mencatat juga tidak sekedar mencatat, tetapi mencatat yang dapat menunjang pencapaian tujuan belajar.

5) Membaca

³⁸Romahlina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 24-25.

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.

Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan maka membaca adalah jalan menuju kepintu ilmu pengetahuan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya Psikologi Belajar menjelaskan bahwa aktivitas belajar tidak hanya mendengar, memandang, meraba, membau dan mencicipi/ mengecap, membaca, namun beliau juga menambahkan yaitu³⁹:

- 1) Membuat Ikhtisar atau Ringkasan dan Mengarisbawahi

Ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi dapat membantu dalam hal mengingatkan atau mencari kembali materi dalam buku untuk masa-masa yang akan datang.

- 2) Mengamati Tabel-tabel, Diagram-diagram dan Bagan-bagan

Semua tabel, diagram dan bagan dihadirkan dibuku tidak lain adalah dalam rangka memperjelas yang penulis uraikan. Dengan menghadirkan tabel, diagram, atau bagan dapat menumbuhkan pengertian dalam waktu yang relatif singkat.

- 3) Menyusun Paper atau Kertas Kerja

Dalam menyusun paper tidak bisa sembarangan, tetapi harus metodologis dan sistematis. Metodologis artinya menggunakan metode tertentu dalam penggarapannya. Sistematis artinya menggunakan kerangka berfikir yang logis dan kronologis.

- 4) Mengingat

Perbuatan mengingat jelas terlihat ketika seseorang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus, dan sebagainya.

- 5) Berfikir

³⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 42-45.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan berfikir orang memperoleh permainan baru, setidaknya orang menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.

6) Latihan atau Praktek

Belajar sambil berbuat dalam hal ini termasuk latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional.

Berikut adalah faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu⁴⁰ :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- c. Mengingatn kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan keaktifan, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feed back*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan pada siswa berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Adapun menurut Nana Sudjana, indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah:

- a. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi lebih banyak mencari dan memberikan informasi.

⁴⁰Martinis Yarmin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada, 2007), h. 80-81.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- b. Siswa banyak mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lainnya.
- c. Siswa lebih banyak mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lainnya.
- d. Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
- e. Siswa berkesempatan melakukan penelitian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.
- f. Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan berbahasa sendiri.

Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada di sekitarnya secara optimal.⁴¹ Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Widodo menyatakan bahwa indikator keaktifan yang dapat dilihat dari siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Keberanian dan keinginan siswa menampilkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya.
- b. Keberanian, keinginan, dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.

⁴¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 109.

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

- d. Keleluasaan melakukan berbagai hal tanpa tekanan guru/pihak lainnya (kemandirian belajar).⁴²

Indikator di atas tentu mengharapkan adanya dorongan yang seimbang dari guru sebagai fasilitator dengan memberi stimulus keberanian kepada siswa dalam mengajukan pendapatnya melalui pertanyaan dan pernyataan, baik diajukan kepada guru maupun kepada siswa lainnya dalam pemecahan masalah belajar.⁴³

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurhasanah (2014), beliau meneliti tentang, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru”. Adapun hasil penelitiannya adalah teknik pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap aktivitas belajar namun pengaruhnya baik yaitu 81%.⁴⁴
2. Taufik Hidayat (2018), beliau meneliti tentang, “Pengaruh Penerapan model Pembelajaran Cooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah menengah Kejuruan Muhammmadiyah 3 Terpadu Pekanbaru”. Adapun hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh antara hasil belajar Pendidikan Agama Islam

⁴² Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 207.

⁴³ *Ibid.*, hlm. 213.

⁴⁴ Nurhasanah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru*, (Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah UIN SUSKA, 2014).

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.

siswa yang menggunakan teknik Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.⁴⁵

Dari penelitian-penelitian di atas, penulis tidak menemukan permasalahan yang sama dengan yang penulis teliti berjudul: ”*Pengaruh Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru*”.

Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjabarkan dan memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus untuk memudahkan penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), adapun langkah-langkah pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bervariasi x yang akan di operasionalkan penulis sebagai berikut:
 - a. Guru dan siswa membentuk kelompok yang mana tiap meja ditempati 5-6 orang siswa.
 - b. Guru menunjuk siswa sebagai pembaca soal dan pemain dengan cara undian.

⁴⁵Taufik Hidayat, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru*, (Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah UIN SUSKA, 2016).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- c. Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil.
 - d. Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dan penantang dengan waktu yang telah ditentukan.
 - e. Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan.⁴⁶
 - f. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang berupa ucapan selamat serta menampilkan nama-nama tim dan skor pemenang di papan informasi (mading).⁴⁷
2. Keaktifan belajar siswa (variabel y), adapun indikator-indikatornya adalah sebagai berikut :
 - a. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.
 - b. Siswa berpartisipasi dalam persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
 - c. Siswa saling membantu untuk memahami permasalahan yang diberikan guru pada kelompoknya.
 - d. Siswa memecahkan masalah yang diberikan oleh guru bersama kelompoknya.
 - e. Siswa bertukar informasi dengan teman atau gurunya dalam menguraikan permasalahan.
 - f. Siswa memberikan argumen ketika berdiskusi di dalam kelompoknya.
 - g. Siswa menghargai argumen yang disampaikan oleh temannya.

⁴⁶Isjoni, *Loc.cit.*, h. 83.

⁴⁷Robert E. Slavin, *Loc.cit.*, h. 157.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- h. Siswa mengungkapkan argumen yang telah didiskusikan bersama kelompok ketika debat.
- i. Siswa menyampaikan kesimpulan atau rangkuman (konsep-konsep) tentang materi pelajaran beberapa menit terakhir pembelajaran.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Berdasarkan gejala-gejala diatas penulis mempunyai beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru bervariasi .
- b. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI berbeda-beda.

2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh yang signifikan Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan Pelaksanaan Teknik Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

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 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru Jl. Abdul Muis No. 14, Kel. Cinta Raja, Kec. Sail, Kota Pekanbaru.

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari-Juli tahun 2019.

B Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan objek adalah masalah yang menjadi fokus utama penelitian.⁴⁶ Objek penelitian ini adalah pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru. Variabel X dalam penelitian ini yaitu pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan variabel Y nya adalah keaktifan belajar siswa.

C Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X, XI dan XII di SMA Negeri 8 Pekanbaru yang berjumlah 1.309 siswa. Dalam penelitian ini kelas X tidak diikut sertakan karena tidak diizinkan oleh pihak sekolah. Sedangkan kelas XII juga tidak diikut sertakan karena menghadapi Ujian Nasional. Dengan demikian populasi penelitian ini penulis memfokuskan

⁴⁶Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*, (Pekanbaru: Suska Press, 2015), h. 49.

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.

penelitian pada siswa kelas XI yang berjumlah 394 siswa. Ridwan dalam bukunya *Metode dan Teknik menyusun Proposal Penelitian* mengatakan apabila subjek yang digunakan kurang dari 100 maka diambil semuanya, tetapi jika jumlah populasinya besar maka dapat diambil 10% -15% atau 20%-25% atau bisa lebih.⁴⁷ Penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Accidental sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara kebetulan dimana subjek yang akan dijadikan sampel adalah mereka yang kebetulan bertemu dengan peneliti.⁴⁸

Mengingat populasinya yang cukup besar dan lebih dari 100 siswa, kelas XI yang berjumlah 394 orang siswa maka penulis mengambil sampel sebesar 15%, yakni dari seluruh jumlah siswa kelas XI yang sebanyak 394 siswa adalah sejumlah 60 siswa. jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 60 orang yang merupakan siswa kelas XI SMA Negeri 8 Pekanbaru.

D Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara dan Observasi

Cara ini dilakukan dengan melakukan dialog secara lisan di mana peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden atau informan dan responden atau informan juga menjawab secara lisan.⁴⁹ Wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas XI bertujuan untuk

⁴⁷Ridwan, *Metode dan Teknik menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 34.

⁴⁸Hidayat Syah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Pekanbaru: Penerbit Indrasakti Riau, 2016), h. 53.

⁴⁹Amri Darwis, *Op.Cit.*,

mendapatkan informasi studi pendahuluan tentang pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru.

2. Angket atau Kuisisioner

Teknik ini dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden.⁵⁰ Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa tentang permasalahan pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dan menjaring data tentang keaktifan belajar siswa.

Semua pertanyaan dalam angket atau kuisisioner disajikan dalam bentuk skala peringkat yang sesuai dengan indikator, artinya diberikan kepada responden untuk menjawabnya. Untuk item tanggapan siswa terhadap pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam telah disediakan 5 alternatif, yaitu:⁵¹

Apabila pertanyaan atau pernyataan menggunakan jawaban positif.

a. Selalu	(SL) diberi skor	5
b. Sering	(SR) diberi skor	4
c. Kadang-kadang	(KK) diberi skor	3
d. Jarang	(JR) diberi skor	2
e. Tidak Pernah	(TP) diberi skor	1

Apabila pertanyaan atau pernyataan menggunakan jawaban negatif.

a. Selalu	(SL) diberi skor	1
b. Sering	(SR) diberi skor	2
c. Kadang-kadang	(KK) diberi skor	3
d. Jarang	(JR) diberi skor	4
e. Tidak Pernah	(TP) diberi skor	

⁵⁰Amri Darwis, *Op.Cit.*, h. 63.

⁵¹Ridwan, *Op.Cit.*, hlm.148

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara pengumpulan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian.⁵² Tujuan dokumentasi ini adalah untuk mengumpulkan data-data dari tempat penelitian yakni di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru, seperti informasi profil sekolah, data guru dan siswa, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

E Teknik Analisa Data

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Pekanbaru, maka penulis menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan pertimbangan, bahwa penelitian untuk variabel X berskala interval dan Variabel Y juga berskala interval dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum X - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Angka indeks “r” *Product Moment* variabel X dan Y
 N = Banyaknya jumlah sampel yang diteliti
 X = Jumlah skor x
 Y = Jumlah skor y
 $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian skor x dan y
 $\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X
 $\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

⁵²Amri Darwis, *Op.Cit.*, h. 63-64.

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

$(\sum X)^2$ = Jumlah nilai X kemudian di kuadratkan

$(\sum Y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian di kuadratkan.⁵³

TABEL III.1
INTERPRETASI KOEFEISIEN KORELASI *PRODUCT MOMENT*

Besarnya “r” <i>Product Moment</i>	Interpretasi
0,00 - 0,200	Korelasi antara variabel X dengan variabel Y sangat lemah/rendah sehingga dianggap tidak ada korelasi
0,200 - 0,400	Korelasinya lemah atau rendah
0,400 - 0,700	Korelasinya sedang atau cukup
0,700 - 0,900	Korelasinya kuat atau tinggi
0,900 - 1,000	Korelasinya sangat kuat atau sangat tinggi

⁵³Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar Made, 2010), h. 78-

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, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru, dengan nilai korelasi sebesar 0,569. Hal ini dibuktikan oleh uji korelasi dengan nilai $r^{\text{observasi}}$ sebesar 0,569 lebih besar dari r^{tabel} pada taraf signifikan 5% = 0,254 maupun pada taraf signifikan 1% = 0,330 Dengan cara lain dapat ditulis dengan $0,330 < 0,569 > 0,254$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru.

B. Saran

1. Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru agar dapat meningkatkan keaktifannya di dalam proses pembelajaran.
2. Guru-guru Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru khususnya guru Pendidikan Agama Islam, agar bisa lebih meningkatkan lagi pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Peneliti dapat menjadikan penelitian ini landasan untuk penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, untuk kesempurnaan skripsi ini diharapkan saran dan kritik dari pembaca yang sifatnya membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi penulis.



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.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Amad, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Armur. 2014. *Metodologi Pembelajaran PAI*. Pekanbaru: CV Mutiara Pesisir Sumatra
- Arwis, Amri. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru: Suska Press
- Amarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hayati, Mardia. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter (Panduan Praktis Bagi Guru dan Calon Guru)*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press
- Hartono. 2008. *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa
- Hartono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Made
- Isjoni. 2011. *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta
- Mudjiono dan Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematik*. Pekanbaru: Suska Press
- Ridwan. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposak Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, 2012. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali pers,
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*
- Slavin, Rober E. 2009. *Cooperatif Learnin*. Bandung: Nusa Media
- Sriyono. 2002. *Teknik Belajar Mengajar CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suherman, Erman. *Strategi Pebelajaran Matematika kontemporer*. Bandung: Jica
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Syah, Hidayat. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam pendekatan Kuantatif dan Kualitatif*. Pekanbaru: Penerbit Indrasakti Riau
- Tafsir, Ahmad. 2014. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim I



Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Romahlina, 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta Timur : Bumi Aksara

Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada

Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group,

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim I

Hak Cipta Diindungi 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.



UIN SUSKA RIAU

Tabel Nilai Koefisien Korelasi "r" Product Moment

N	Taraf Signikan		N	Taraf Signikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,23
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,38	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,316			

Hak Cipta Diindungi 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.



PENGESAHAN PERBAIKAN

UJIAN PROPOSAL

: DHERWINA SAKTI ANGERAINI

: 114 11 200 6 10

: RABU, 03 OKTOBER 2018

: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES

TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR

SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA

ISLAM DI SMA NEGERI 8 PEKANBARU

: Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang
Dalam Ujian proposal

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Isi Proposal

NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
		PENGUJI I	PENGUJI II
Dr. ARBI, M. Si	PENGUJI I		
H. S. FUDDIN YULIAR, Lc, M. Ag	PENGUJI II		

Mengetahui

a.n. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M. Ag

196609241995031002

Pekanbaru, 4 Desember 2018

Peserta Ujian Proposal



DHERWINA SAKTI ANGERAINI

NIM. 11411200610

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



ANGKET

RENLITIAN TENTANG MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8 PEKANBARU

PENGANTAR

Angket ini untuk mengumpulkan dan memperoleh data tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru. Siswa diharapkan mengisi dengan yang sebenarnya (jujur), sesuai dengan keadaan anda menurut apa yang anda pikirkan dan rasakan. Isi angket ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa dan identitas akan dirahasiakan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bacalah pernyataan yang ada di lembar angket
 Berikan tanda *Chek list* (√) pada kolom jawaban yang telah tersedia
 Isilah alternatif jawaban pada lembar angket, alternatif jawaban yang dipilih antara lain

- a. Selalu : SL
- b. Sering : SR
- c. Kadang-kadang : K
- d. Jarang : J
- e. Tidak Pernah : TP

Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SL	SR	K	J	TP
1	Guru membentuk kelompok tiap meja ditempati 5-6 orang siswa					
2	Guru menunjuk siswa sebagai pembaca soal					
3	Guru menunjuk siswa sebagai pemain dengan cara undian					
4	Guru meminta siswa yang menang undian membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang telah diambil					
5	Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh pemain dengan waktu					

© Hakcipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sunan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi Diilindungi Undang-Undang Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - a. Diarangi mengutip sebagian atau seluruhnya atau menerjemahkannya tanpa izin dari penerbit atau penulisnya
 - b. Diarangi mengutip sebagian atau seluruhnya atau menerjemahkannya tanpa izin dari penerbit atau penulisnya
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



		yang telah ditentukan					
6	© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Guru meminta siswa mengerjakan soal secara mandiri oleh penantang dengan waktu yang telah ditentukan					
7		Guru menyuruh siswa menghitung skor pertandingan yang diperoleh masing-masing kelompok pada lembar skor yang telah disediakan					
8		Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang berupa ucapan selamat dan skor pemenang di papan informasi (mading).					
9		Guru menampilkan nama-nama tim yang berhasil menang dalam permainan pada papan informasi (mading)					
10		Guru menuliskan skor tim yang berhasil menang dalam permainan di papan informasi (mading)					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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



ANGKET

**RESENLITIAN TENTANG KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8 PEKANBARU**

PENGANTAR

Angket ini untuk mengumpulkan dan memperoleh data tentang Keaktifan Belajar Siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru. Siswa diharapkan mengisi angket yang sebenarnya (jujur), sesuai dengan keadaan anda dan sesuai menurut yang anda pikirkan dan rasakan. Isi angket ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa dan identitas akan dirahasiakan.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bacalah pernyataan yang ada di lembar angket
Berikan tanda *Chek list* (√) pada kolom jawaban yang telah tersedia
Isilah alternatif jawaban pada lembar angke, alternatif jawaban yang dipilih antara lain

- a. Selalu : SL
- b. Sering : SR
- c. Kadang-kadang : K
- d. Jarang : J
- e. Tidak Pernah : TP

Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

No	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SL	SR	K	J	TP
1	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan baik					
2	Saya tidak bermain gadget atau berpacara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan pelajaran					
3	Saya mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru					
4	Saya mencari buku tambahan pelajaran PAI di perpustakaan					
5	Saya menggunakan gadget sebagai bahan pendukung belajar					
6	Saya ikut bekerja sama dengan					

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



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	kelompok untuk menyelesaikan tugas dari guru						
7	Saya melakukan kegiatan belajar bersama dengan teman-teman kelas						
8	Saya menunjukkan sikap aktif dengan mengeluarkan ide saat memecahkan permasalahan yang diberikan						
9	Saya mengkaitkan pembelajaran PAI dengan ilmu-ilmu bidang study lain						
10	Saya berdiskusi dengan teman jika mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran PAI						
11	Saya berusaha untuk mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru						
12	Saya bertanya kepada guru jika saya merasa belum paham dengan penjelasan yang disampaikan guru						
13	Saya berani mengemukakan pendapat mengenai pelajaran yang dijelaskan oleh guru						
14	Saya bertanya kepada guru mengenai pembelajaran PAI dengan mengkaitkan permasalahan yang relevan pada saat ini						
15	Saya memberikan tanggapan jika ada teman yang bertanya mengenai pelajaran PAI						
16	Saya memberikan kesempatan kepada teman untuk mengemukakan pendapatnya						
17	Saya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh teman dengan baik						
18	Saya tidak menyanggah pembicaraan teman saat sedang menjelaskan pendapat						
19	Saya berani mengemukakan pendapat saat berdiskusi						
20	Saya mampu menjelaskan hasil pembelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri						

Pekanbaru, 31 Oktober 2019

Undangan : Un. 04/F.II.4/PP.00.9/16096/2019

Biasa

Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)

Kepada

Yth

1. T. Ellya Roza, M.Hum.

2. Dra. Hj. Yuliharti, M.Ag

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

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

Nama : DHERWINA SAKTI ANGGRAINI

NIM : 11411200610

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Pekanbaru

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Agama Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag

NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip/sebagian atau seluruhnya 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.

Tempat Bimbingan :
 Seminar/Workshop Penelitian :
 Penulisan Laporan Penelitian :
 Nama Pembimbing : Dr. Hj. Yuliharti, M. Ag
 Nomor Induk Pegawai (NIP) : 197004 04199 6032 001
 Nama Mahasiswa : Dherwina Sakhi Anggraini
 Nomor Induk Mahasiswa : 11411 200 610
 Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	2019	Latar Belakang		
2	2019	Kajian Teori		
3	2019	Kajian Teori		
4	2019	Metode Penelitian		
5	2019	Penyajian Data		
6	2019	Teknik Penulisan		
7	2019	ACC Skripsi		

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 14 Oktober 2019
 Pembimbing,

Dr. Hj. Yuliharti, M. Ag
 NIP. 197004 04199 6032001



**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA**

Jenis yang dibimbing :
 1. Seminar usul Penelitian :
 2. Penulisan Laporan Penelitian :
 3. Nama Pembimbing :
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
 Nama Mahasiswa :
 Nomor Induk Mahasiswa :
 5. Kegiatan :

Dr. Ellya Roza, M. Hum
 19601123 199203 2 001
 Dherwina Sakti Anggraini
 11411200610
 Bimbingan skripsi

Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
20 / 10 - 2019	Latar Belakang		
25 / 10 - 2019	Kajian Teori		
4 / 11 - 2019	Kajian Teori		
10 / - 2019	Metode Penelitian		
15 / - 2019	Penyajian Data		
24 / - 2019	Teknik Penulisan		
26 / - 2019	Acc Skripsi		

Pekanbaru, 26 November 2019
 Pembimbing,

Dr. Ellya Roza, M. Hum
 NIP. 19601123 199203 2 001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan dan menyebutkan sumber.
 2. Diarang mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 3. Diarang tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 4. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Pekanbaru, 02 Mei 2018

: Un.04/F.II.4/PP.00.9/8432/2018

: Biasa

: -

: *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMA Negeri 8 Pekanbaru
 di
 Tempat

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama : DHERWINA SAKTI ANGGRAINI
 NIM : 11411200610
 Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2018
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of 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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 8 PEKANBARU

AKREDITASI - A



Jl. Abdul Muis No. 14 Pekanbaru Telp. 0761-23073, 853758, Fax. 0761-23073

NSS : 301096005004

SURAT IZIN PRARISSET
NOMOR : 070 / SMAN 8 / 2018 / 615

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Pekanbaru , dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	No Mahasiswa	Program Studi	Semester
Amrullah Suhairi	11411100466	Pendidikan Agama Islam	IX (Sembilan)
Annisa Prihandini	11411200485	Pendidikan Agama Islam	IX (Sembilan)
Herwina Sakti Nggraini	11411200610	Pendidikan Agama Islam	IX (Sembilan)

Nama tersebut diatas di beri izin melaksanakan PraRiset di SMA Negeri 8 Pekanbaru.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat melakukan seperlunya.

Pekanbaru, 01 Oktober 2018

Kepala Sekolah,



Tavip Tria Candra, S. Pd
NIP. 196503081990 021002

© Hak cipta milik 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 keperluan 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.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
 PEKANBARU

Pekanbaru, 22 APR 2019

Kepada
 Yth. Kepala SMAN 8 Pekanbaru

di-
 Pekanbaru

000/Disdik/1.3/2019/SS16
 : as
 : in Riset / Penelitian

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISSET/16696 Tanggal 19 Desember 2018 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : DHEWIRNA SAKTI ANGGRAINI
 NISN : 114112006100
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Jenjang : S1
 Alamat : PEKANBARU
 Judul Penelitian : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PEKAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 8 PEKANBARU
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 8 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Dimikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

UIN SUSKA RIAU

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 PROVINSI RIAU
 SEKRETARIS



Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/16696
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

182010

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat
 Perintah Riset Nomor : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor :
 UOP.FP.019/21101/2018 Tanggal 17 Desember 2018, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

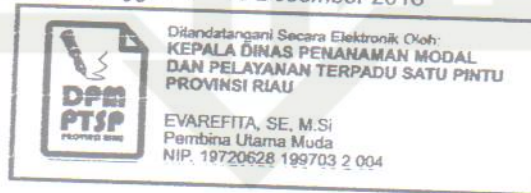
- : **DHEWIRNA SAKTI ANGGRAINI**
- : 114112006100
- : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
- : **S1**
- : **PEKANBARU**
- : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 8 PEKANBARU**
- : **SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8 PEKANBARU**

Penentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 19 Desember 2018



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari pihak yang berwenang.
 a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan tesis atau disertasi yang wajib dikutip dengan cara mencantumkan sumber.
 b. Pengutipan tidak menimbulkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya tulisan ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Tembusan :**
 Disampaikan Kepada Yth
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
 2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
 3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
 4. Yang Berangkutan



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 8 PEKANBARU
AKREDITASI - A**



Jl. Abdul Muis No. 14 Pekanbaru Telp. 0761-23073, 853758, Fax. 0761-23073

NSS : 301096005004

SURAT KETERANGAN PENELITIAN/RISET

NOMOR : 070 / SMAN 8 / 2019 / 436

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 8 Pekanbaru, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **DHEWIRNA SAKTI ANGGRAINI**
 NIM : 114112006100
 Program Study : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1

Nama tersebut diatas telah melaksanakan Riset/Penelitian pada Tanggal 16 Juli 2019 dengan Judul Penelitian :

“ Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 8 Pekanbaru ”

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat menggunakan seperlunya.

Pekanbaru, 16 Juli 2019
Kepala Sekolah,


 Jokomendro, MM (Mwkl)
 NIP. 19650302 199802 1 001

UIN SUSKA RIAU

Hak cipta dilindungi undang-undang
 1. Dianggap sebagai bagian 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.

DOKUMENTASI PENELITIAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim I

Hak Cipta Diindungi 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.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Dherwina Sakti Anggraini, lahir di Tebing Tinggi 01 Oktober 1996. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Erwin Putra dan Wasis M Noor. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar 091609 Sinaksak Tapian Dolok Simalungun lulus pada tahun 2008, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang SLTP yaitu Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tapian Dolok, lulus pada tahun 2011. Setelah itu, penulis melanjutkan kejenjang SLTA yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tebing Tinggi. Kemudian pada tahun 2014 penulis melanjutkan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Konsentrasi SLTP/SLTA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau). Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan studi dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,54 serta berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

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.