



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *PUZZLE*
TEHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 1 PEKANBARU**



**OLEH
OKI WISNUSAPUTRA
NIM. 11616102767**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2021 M.**

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 PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *PUZZLE*
TEHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 1 PEKANBARU**

**Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



UIN SUSKA RIAU

**Oleh
OKI WISNUSAPUTRA
NIM. 11616102767**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H./2021 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.



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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Oki Wisnusaputra NIM. 11616102767 dapat diterima dan disetujui dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 16 Dzulqa'dah 1441 H.
07 Juli 2020 M.

Menyetujui

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

Pembimbing

Mahdar Ernita, S.Pd., M.Ed.
NIP. 19790227 200901 2 008

Dr. Akhyar, M.Ag.
NIP. 1950823 198503 1 003

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.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru*, oleh Oki Wisnusaputra NIM. 11616102767 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tanggal 01 Jumadil Akhir 1442 H./14 Januari 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 01 Jumadil Akhir 1442 H.
14 Januari 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



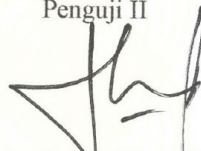
Dr. Rohani, M.Pd.

Penguji III



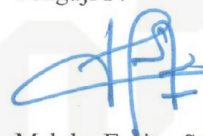
M. Iqbal Lubis, SE, M.Si, Ak.

Penguji II



Darmi, SP., MBA.

Penguji IV

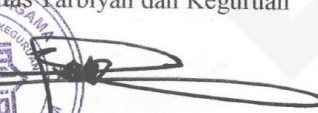


Mahdar Ernita, S.Pd, M.Ed.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001



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.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Akhirnya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai yang direncanakan. Shalawat dan salam untuk teladan ummat sepanjang masa, Nabi Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan segenap pengorbanan, beliau berhasil mengantarkan ummat manusia kejalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru”** merupakan hasil karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil yang sangat berharga. Oleh karena itu selayaknya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Suyitno, M.Ag, Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di UIN SUSKA RIAU.
2. Dr. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Beserta jajarannya yang telah mempermudah proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Ibu Mahdar Ernita, S.Pd, M.Ed., dan sekretaris jurusan Ibu Hj. Nurhayati, S.Ag., M.hum., serta jajarannya.
4. Ayahanda Sabar dan Ibunda Iryanti yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, kesabaran, do'a dan motivasi yang sangat berharga hingga akhirnya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah memberkahi hidup Ayahanda dan Ibunda di dunia dan di akhirat kelak.



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

Dan juga kepada saudara- saudara penulis tercinta, abang Dedi Novianto, abang Toni Oktaviandi, mbak Dian Yunitasari, mbak desi Puspitasari, dan adik Sulis Windasaputri serta keluarga besar penulis, yang telah ikut berjuang memberikan bantuan moril dan materil dalam menuntut ilmu dibanguk perkuliahan UIN SUSKA RIAU.

5. Naskah, S.pd, M.Pd.E., Penasehat Akademis yang selalu memberikan saran dan dukungan demi selasainya skripsi ini.
6. Dr. Akhyar, M,Ag., pembimbing bagi peneliti dalam penyusunan skripsi yang telah begitu banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti, maka peneliti mengucapkan terima kasih banyak atas bantuan dan arahnya.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU yang selama ini telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. H. Marzuki, M.Ag., Selaku Kepala Sekolah di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru berserta jajarannya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada sahabat-sahabat karib penulis, Oktarina, Rafi, shinta, Fikri Maulana, Sri Mulyani, Siti Hidayati dan sahabat kos TST yang telah sudi menjadi bagian hidup penulis serta selalu setia menemani dan memberi semangat dalam segala kondisi.
10. Kepada teman-teman seperjuangan, Keluarga besar Pendidikan Ekonomi angkatan 2016 yang telah sama-sama berjuang dan mengisi hari-hari penulis dengan penuh canda tawa selama menempuh pendidikan di kampus UIN SUSKA Riau. Keluarga besar Ilmu Hukum Bisnis B yang sama-sama mengarungi bahtera pendidikan di kampus UIN SUSKA Riau. Serta seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu namanya, *Jazakullah Khairan Katsiron* atas bantuan yang telah kalian berikan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan/penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan baik dari segi materi maupun teknik penulisan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi

ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis dan kepada pembaca. *Amin ya rabbal 'alamin.*

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 28 Desember 2020

Peneliti

Oki Wisnusaputra

Nim. 11616102767

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Diindungi 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.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ya Allah. . .

Sepercik ilmu telah Engkau anugerahkan kepadaku, untuk mengetahui sebagian kecil dari yang Engkau muliakan.

Segala puji Tuhan semesta alam, sebuah perjuangan telah kutempuh dengan izin dan Ridho mu, walau terkadang aku mengeluh, tersandung dan tejatuh.

Terimakasihku pada-mu Ya Allah

Bapak. . . Ibu. . .

Telah banyak anakmu lalui untuk sampai pada titik ini, telah banyak keringat dan air mata yang anakmu ini jatuhkan untuk menggapai satu dari sekian cita-cita yang dimiliki. Namun, semua ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, do'a dan usaha yang bapak dan ibu berikan. Terimakasih untuk semua yang kalian berikan baik itu waktu, dukungan, usaha dan cinta kasih yang tiada henti-hentinya diberikan hingga saat ini.

Lembaran ini adalah bukti bakti yang Oki persembahkan untuk kalian, tak pernah lekang rasa syukur memiliki seorang bapak Sabar dan ibu Iryanti, sebagai orang tua yang penuh dengan cinta dan kasih seperti kalian. Untuk abang, mbak dan adikku yang kusayang terimakasih untuk selalu mendukung, menasehati dan berdo'a untuk kebaikan Oki terima kasih banyak.

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

Oki Wisnusaputra, (2020): Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara penggunaan metode *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Dengan dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Jenis Penelitian ini adalah penelitian *korelasi product moment* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Teknik pengambilan sampel *Proportional Random Sampling* berjumlah 77 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Sebelum digunakan untuk memperoleh data angket diuji coba terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan menggunakan metode korelasional, mengubah data ordinal ke interval, uji linieritas, regresi linier, dan kontribusi pengaruh variabel x terhadap variabel y. Berdasarkan hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,701 > 0,188$) dimana persentase pengaruh metode *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa adalah sebesar 49,2% sedangkan sisanya sebesar 50,8% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain.

Kata Kunci: Metode *Puzzle*, Keaktifan Belajar

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

Oki Wisnusaputra, (2020): The Influence of Using Puzzle Learning Method toward Student Learning Activeness on Economics Subject at State Islamic Senior High School 1 Pekanbaru

This research aimed at knowing the significant correlation between the use of Puzzle learning method and student learning activeness on Economics subject at State Islamic Senior High School 1 Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning activeness level on Economics subject. It was a correlational research with quantitative approach. The subjects of this research were the students, and the object was the influence of using Puzzle learning method toward student learning activeness. Proportional random sampling technique was used in this research, and there 77 students as the samples. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting the data. Before using to get the data, the questionnaire was tested previously by using validity and reliability test. The technique of analyzing the data was descriptive data analysis using correlational method, the change of ordinal data to interval data, linearity test, linear regression, and the contribution of the influence of X toward Y variable. Based on the correlational test result, it showed that there was a significant influence of using Puzzle learning method toward student learning activeness. It could be seen from r_{observed} that was higher than r_{table} ($0.701 > 0.188$). The percentage of the influence of using Puzzle learning method toward student learning activeness was 49.2%, and the rest 50.8% was influenced or explained by other variables.

Keywords: *Puzzle Method, Learning Activeness*

ملخص

أوكي ويسنوسافوترا، (٢٠٢٠): أثر استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة الارتباط الهام بين استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكنبارو. وخلفيته ضعف مستوى حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد. وهذا البحث هو بحث ارتباطي لضرب العزوم بالمدخل الكمي. أفراد تلاميذ وموضوعه أثر استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ. وأسلوب أخذ العينة هو أسلوب تعيين العينة العشوائية المعينة، فعددها ٧٧ تلميذا. وأساليب مستخدمة لجمع البيانات هي ملاحظة واستبيان وتوثيق. فالاستبيان قبل ما تم استخدامه للحصول على البيانات منه قام الباحث باختباره اختبار الصحة واختبار الموثوق. وأسلوب تحليل البيانات هو تحليل وصفي بطريقة المقارنة، وتحويل البيانات الترتيبية إلى البيانات الفاصلة، واختبار الخطية، والانحدار الخطي، وإسهام أثر المتغير المستقل في المتغير غير المستقل. وبناء على نتيجة اختبار المقارنة عرف بأن هناك أثرا هاما من استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ. وذلك من أن $F < I$ جدول (١٨٨،٠ < ٠،٧٠١) ومدى النسبة المثوية للأثر ٤٩،٢٪، وما بقي من النسبة أثره المتغيرات الأخرى وهو ٨،٥٠٪.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم اللغز، حماسة تعلم التلاميذ.

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 ISI

| | |
|--|------|
| PERSETUJUAN | i |
| PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Penegasan Istilah | 6 |
| C. Permasalahan | 9 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Konsep Teoritis | 12 |
| B. Penelitian yang Relevan | 22 |
| C. Konsep Operasional | 24 |
| D. Asumsi dan Hipotesis | 28 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 29 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 29 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 29 |
| D. Populasi dan Sampel | 30 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 31 |
| F. Pengujian Instrumen Penelitian | 32 |
| G. Teknik Analisis Data | 36 |
| | |
| BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN | |
| A. Gambaran Umum Tempat Penelitian | 41 |
| B. Penyajian Data Penelitian | 43 |
| C. Analisis Data Penelitian | 67 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 78 |
| B. Saran | 78 |
| | |
| DAFTAR KEPUSTAKAAN | |
| LAMPIRAN | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |

- 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 TABEL

| | | |
|-------------|---|----|
| Tabel III.1 | Tabel Populasi Dan Sampel Penelitian..... | 31 |
| Tabel III.2 | Tabel Pengujian Validitas Instrumen Penelitian (Angket Keaktifan Belajar)..... | 34 |
| Tabel III.3 | Tabel Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket Keaktifan Belajar..... | 36 |
| Tabel IV.1 | Tabel Hasil Observasi I Metode Pembelajaran Puzzle..... | 44 |
| Tabel IV.2 | Tabel Hasil Observasi II Metode Pembelajaran Puzzle..... | 47 |
| Tabel IV.3 | Tabel Hasil Observasi III Metode Pembelajaran Puzzle..... | 50 |
| Tabel IV.4 | Tabel Saya Mengikuti Pelajaran yang disampaikan Oleh Guru dengan Serius..... | 53 |
| Tabel IV.5 | Tabel Hal-hal yang saya Pelajari dalam Pembelajaran ini akan Bermanfaat bagi saya..... | 54 |
| Tabel IV.6 | Tabel Saya Lebih Memahami Materi jika dihubungkan dengan Kehidupan Sehari-hari..... | 54 |
| Tabel IV.7 | Tabel Saya Mengerjakan Tugas yang diberikan oleh Guru dengan Serius..... | 55 |
| Tabel IV.8 | Tabel Saya Mencari Materi Pelajaran yang Terkait dengan Pemecahan Masalah dalam Pelajaran..... | 55 |
| Tabel IV.9 | Tabel Saya Melatih Diri dalam Mengerjakan Soal..... | 56 |
| Tabel IV.10 | Tabel Saya Merasa Senang dengan Penggunaan Metode <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran..... | 57 |
| Tabel IV.11 | Tabel Saya Merasa lebih Mudah Memahami Pelajaran dengan Metode yang Guru Berikan..... | 57 |
| Tabel IV.12 | Tabel Saya selalu Bertanya kepada Guru maupun Teman Mengenai Persoalan yang tidak saya Pahami..... | 58 |
| Tabel IV.13 | Tabel Saya Aktif dalam Kegiatan Diskusi Kelompok..... | 58 |
| Tabel IV.14 | Tabel Saya selalu Membantu Menjelaskan Materi yang telah diberikan oleh Guru Apabila Teman saya Bertanya kepada saya..... | 59 |

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

| | | |
|-------------|---|----|
| Tabel IV.15 | Tabel Guru Menggunakan Benda-benda untuk Menunjuk atau Menjelaskan Materi-materi Pelajaran | 60 |
| Tabel IV.16 | Tabel Guru Memanfaatkan Sumber Belajar/metode dalam Pembelajaran..... | 60 |
| Tabel IV.17 | Tabel Pembagian Kelompok Memudahkan saya dalam Kegiatan Pembelajaran | 61 |
| Tabel IV.18 | Tabel Saya Senang Berdiskusi dengan Teman Sekelompok . | 61 |
| Tabel IV.19 | Tabel Dengan Diskusi Kelompok saya dapat Membuat atau Menyelesaikan Soal dengan Baik | 62 |
| Tabel IV.20 | Tabel Guru selalu Memantau Jalannya Diskusi dalam Kelompok..... | 63 |
| Tabel IV.21 | Tabel Guru selalu Mengarahkan apabila Terdapat Kekeliruan yang Terjadi saat Proses Pembelajaran | 63 |
| Tabel IV.22 | Tabel Guru selalu Memberikan Pertanyaan Mengenai Materi yang telah dipelajari | 64 |
| Tabel IV.23 | Tabel Guru selalu Memberikan Tugas agar Siswa lebih Memahami Materi yang disampaikan..... | 64 |
| Tabel IV.24 | Tabel Rekapitulasi Hasil Angket tentang Keaktifan Belajar . | 65 |
| Tabel IV.25 | Tabel Hasil Uji Normalitas Data | 69 |
| Tabel IV.26 | Tabel Hasil Uji Linearitas..... | 70 |
| Tabel IV.27 | Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana | 71 |
| Tabel IV.28 | Tabel Hasil Koefisien Determinasi..... | 74 |
| Tabel IV.29 | Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi | 75 |

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 | Observasi Penelitian |
| Lampiran 2 | Angket Penelitian |
| Lampiran 3 | Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas |
| Lampiran 4 | Data Mentah Hasil Penelitian |
| Lampiran 5 | Distribusi Jawaban Responden |
| Lampiran 6 | Perubahan Data Ordinal ke Interval |
| Lampiran 7 | Hasil Uji Normalitas |
| Lampiran 8 | Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana |
| Lampiran 9 | R Tabel |
| Lampiran 10 | Lembar Disposisi |
| Lampiran 11 | Surat Prariset |
| Lampiran 12 | Surat SK Pembimbing |
| Lampiran 13 | Balasan Prariset Sekolah |
| Lampiran 14 | Blanko Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal |
| Lampiran 15 | Kegiatan Bimbingan |
| Lampiran 16 | Surat Izin Riset |
| Lampiran 17 | Surat Izin Riset Gubri |
| Lampiran 18 | Surat Izin Riset Kemenag |
| Lampiran 19 | Surat Izin Riset Sekolah |
| Lampiran 20 | Dokumentasi Sekolah |
| Lampiran 21 | Abstrak Asli B.Indonesia |
| Lampiran 22 | Abstrak Asli B.Ingris |
| Lampiran 23 | Abstrak Asli B.Arab |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Praktek pembelajaran disekolah merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Agar memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang direncanakan, guru perlu mempertimbangkan metode pembelajaran yang efektif. Guru dituntut untuk memiliki kreatifitas agar dapat merangsang aktivitas belajar siswa, menyajikan bahan ajar dengan jelas, aktif dan menyenangkan. Penciptaan suasana menyenangkan dalam belajar ini dapat dilakukan dengan pemusatan perhatian pada bahan pelajaran dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan materi pelajaran, dan mengikutsertakan siswa secara aktif sesuai dengan kondisi siswa.¹

Dengan begitu siswa merasa terbantu untuk memperoleh ide-ide dan pengalaman yang pada akhirnya dapat menimbulkan tanggung jawab pada diri siswa itu sendiri untuk dapat aktif mendidik dirinya dalam mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkan berdasarkan tujuan yang telah di tetapkan.

Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran sangat dominan. Keaktifan siswa selama proses belajar tergantung pada interaksi siswa dengan lingkungannya.² Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.³ Jenis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terbagi

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hal. 187

² Riry Mardiyani, "Peningkatan dan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)". *Jurnal Pakar Pendidikan*, 10(2), 2012, hal.152.

³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 99.



- 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.

menjadi dua bagian, bagian pertama adalah aktivitas fisik dan yang kedua adalah aktivitas psikis. Oleh karena itu pembelajaran yang berhasil dilakukan adalah pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam proses belajar mengajar atau dapat dikatakan menggunakan pendekatan *student center*.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dikelas yaitu: siswa, guru, materi, tempat, waktu, fasilitas dan metode pembelajaran.⁴ Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi dan sosial. Bentuk aktifitas siswa dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, menanyakan dan mengemukakan gagasan. Peran guru sangat dibutuhkan dalam proses aktifitas di sebuah kelas, karena guru merupakan penanggung jawab semua bentuk kegiatan pembelajaran dikelas. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan metode yang menarik dalam pembelajaran.⁵

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru agar lebih mudah untuk menyampaikan isi materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang

⁴ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 SAPTOSARI", Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), 1(2), 2016, hal. 128.

⁵ *Ibid*, hal. 129.



diberikan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran ialah metode *Puzzle* dengan jenis *Word Puzzle*. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan pola belajar siswa akan berubah menjadi lebih aktif melalui kerja sama yang dilakukan antar siswa atau anggota kelompoknya dengan cara menyusun kata-kata atau deskripsi kalimat yang berhubungan dengan tugas yang nantinya diberikan oleh guru mata pelajaran baik itu berupa gambar maupun kata-kata. Selain itu siswa mampu berdiskusi atau bertukar pikiran dengan teman dalam satu kelompok yang mana dengan saling diskusi dengan temanya wawasan siswa juga akan bertambah sehingga setiap kelompok mampu menyelesaikan dan mampu mengemukakan atau mendeskripsikan hasil susunan *puzzle* yang telah sempurna di depan kelas. Secara tidak langsung, kondisi belajar di kelas akan berubah menjadi aktif dan kreatif yang terbentuk oleh tingkah laku atau keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang dinamis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Konsep kebutuhan, skala prioritas, kelangkaan, rasionalitas, pilihan, keuntungan dan resiko adalah hal-hal yang sering dijumpai dalam kegiatan ekonomi serta diajarkan juga dalam mata pelajaran ekonomi di jenjang pendidikan formal. Sehubungan dengan hal tersebut, mata pelajaran ekonomi harus diajarkan sesuai kebutuhan siswa untuk menghadapi tantangan di kemudian hari. Oleh karena itu, peran seorang guru sangat dibutuhkan. Seorang guru harus mampu menciptakan daya tarik terhadap

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.



materi pelajaran yang di ajarkan, sehingga siswa dapat memahami dengan mudah dan menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Namun dari hasil survey yang telah peneliti lakukan tidak menunjukkan hasil yang semestinya. Gejala-gejala yang penulis temukan antara lain adalah :

- a. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi dikelas. yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik oleh guru, seperti metode ceramah.
- b. Kurangnya keaktifan siswa dalam memberikan respon seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelaran ekonomi dikelas.
- c. Penggunaan metode ceramah membuat siswa merasa bosan. Karena berfokus pada buku saja.

Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Berdasarkan fakta lapangan yang terjadi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru, sebagian besar siswa kurang tertarik dan terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi karena metode yang digunakan oleh guru ekonomi di sekolah tersebut masih menerapkan metode konvensional yaitu ceramah, dengan menggunakan buku teks pelajaran sebagai media pembelajaran. Penerapan metode ini mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi malas dalam belajar. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif, dan kreatif dalam menghadapi atau menganalisis tugas-tugas yang diberikan oleh guru mengenai pelajaran Ekonomi karena siswa merasa bosan.

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.

Berdasarkan pernyataan diatas, salah satu upaya yang dapat dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif ialah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih modern dan menarik yang berupa metode kooperatif dalam kurikulum 2013. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar-mengajar karena akan lebih mempermudah penyampaian pengetahuan kepada siswa, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi guru dan siswa sehingga proses belajar-mengajar dapat terarah dan terpimpin karena indera siswa terfokus pada metode yang digunakan oleh guru. Sementara itu guru lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari metode yang digunakannya, sehingga tugasnya tidak semata-mata menuturkan bahan melalui kata-kata atau ceramah. Penggunaan gambar, foto, serta grafik merupakan salah satu cara atau metode pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran.⁶

Salah satu metode kooperatif yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ekonomi ialah metode *Puzzle* dengan jenis *Word Puzzle*. Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini diharapkan dapat merubah proses pembelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru menjadi lebih baik dengan memberikan kesan yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi, serta aktif dalam menyampaikan ide, gagasan atau pertanyaan yang dimiliki. Dalam kondisi

⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar baru, 2011), hal. 2



belajar seperti ini menekankan agar pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center*). Dengan harapan perubahan yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru, khususnya dalam menambah wawasan, menyampaikan nalar atau ide serta pertanyaan mengenai pembelajaran Ekonomi. Hal inilah yang mampu mengembangkan potensi yang ada pada siswa sehingga siswa lebih bersifat aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran itu berlangsung, yang mana dengan proses pembelajaran yang menarik akan menambah pengalaman siswa sehingga terciptalah kondisi atau situasi belajar yang diharapkan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas tersebut penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *puzzle* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan menetapkan judul : **“Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru”**.

B. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini digunakan untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian, beberapa istilah perlu ditegaskan maknanya secara perkata, istilah-istilah yang perlu diberikan penegasan pengertiannya terdapat dalam judul ini adalah:

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi

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:

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

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

atau bahan ajar.⁷ Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru agar lebih mudah untuk menyampaikan isi materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu metode menepati posisi yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih fokus kepada apa yang ingin disampaikan oleh guru, dengan demikian siswa menjadi lebih mudah mengerti sehingga keaktifan belajar siswa meningkat terutama pada mata pelajaran ekonomi.

2. Metode Pembelajaran *Puzzle*

Metode *puzzle* merupakan kepingan yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau kata yang dapat dibentuk sesuai imajinasi. Metode ini termasuk kedalam media visual diam. Karena pada metode *puzzle* hanya ada gambar, serta penggunaannya hanya menggunakan indra penglihatan saja.⁸ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *puzzle* berarti teka-teki.⁹ *Puzzle* merupakan permainan klasik yang bukan asli dari Indonesia *Puzzle* juga merupakan permainan produk import, namun sekarang sudah banyak yang telah di produksi di Indonesia. Permainan dapat menjadi salah satu metode

⁷ Nurhayati, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Pekanbaru : Benteng Media, 2018), hal. 39

⁸ Khusnul Maslukhah dan M. Husni Abdullah, "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo". Jurnal PGSD, 1(2), 2013, hal. 3

⁹ Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003)



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.

terbaik dalam proses pembelajaran. Bermain adalah tahap awal dari proses panjang mengajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui permainan yang menyenangkan siswa menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun orang lain disekitarnya. Dari sana, siswa dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya.¹⁰

Puzzle adalah permainan yang sederhana, murah dan dapat mengasah kecerdasan otak kiri. *Puzzle* juga dapat digunakan sebagai metode dalam proses pembelajaran di sekolah. *Puzzle* dapat menjadi permainan edukatif karena tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi dapat mengasah otak dan melatih kecepatan tangan serta fikiran, sehingga keaktifan siswa meningkat dan mampu membuat sebuah kesimpulan dalam menyelesaikan *puzzle* serta memahami logika sebab akibat dari permainan *puzzle* tersebut.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹¹ Aktivitas belajar adalah suatu kondisi atau situasi yang dihasilkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Apakah kondisi yang diciptakan itu pasif ataupun aktif. Untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang baik perlu adanya interaksi edukatif yang diciptakan antara siswa dengan pendidik. Jadi dapat disimpulkan bahwa

¹⁰ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 6

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



aktivitas belajar dapat dikatakan sebagai kegiatan atau kesibukan seseorang yang menggunakan tenaga dan pikiran untuk merubah kemampuan dirinya melalui interaksi dengan lingkungan dalam kegiatan belajar.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah di jabarkan oleh peneliti dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dijumpai sebagai berikut:

- a. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik.
- b. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka dalam penelitian ini perlu diadakan sebuah pembatasan masalah, agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Penelitian di fokuskan pada aspek pengaruh pada implementasi metode pembelajaran *Word Puzzle* dalam keaktifan belajar siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru?”

Hak Cipta Diindungi 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *puzzle* dengan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi segenap pihak yang berkepentingan dan bersangkutan dengan hasil penelitian ini.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar Ekonomi dengan menggunakan metode pembelajaran *puzzle* dan menjadikan pembelajaran berbasis *student center*. Selain itu penelitian ini diharapkan pula dapat memberikan informasi tambahan sebagai referensi bagi pembaca yang hendak melakukan penelitian mengenai metode pembelajaran *puzzle* terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

b. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

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.

1) Bagi kepala sekolah

Apa yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi khususnya.

2) Bagi guru

Menambah wawasan dan informasi kepada guru untuk lebih bervariasi lagi dalam menciptakan model pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3) Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa mampu belajar dengan aktif dengan menerapkan metode pembelajaran *puzzle*, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dan memberikan pengalaman serta pemahaman lebih pada diri siswa.

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 II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Metode Pembelajaran *Puzzle*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Puzzle*

Metode berasal dari kata “*Meta*” yang berarti melalui dan “*Hodos*” yang diartikan jalan atau cara. Jadi metode dapat diartikan cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Di samping itu ada juga yang mengatakan bahwa metode adalah suatu sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang diperlukan untuk mengembangkan suatu disiplin ilmu. Metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pematapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi atau bahan ajar.¹²

Permainan *puzzle* sudah bukan permainan asing bagi siswa. Biasanya para siswa akan sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya. Bermain dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa.

Menurut Buttner *puzzle* kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatikal, kebudayaan dan topik berdasarkan konten.¹³ Oleh karena itu metode *puzzle* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam belajar. Selain itu dapat menarik minat siswa dan membina semangat belajar dalam bermain,

¹² Nurhayati, *Op.Cit.* hal 39

¹³ Amy Buttner, *Aktivitas permainan dan Strategi Penilaian untuk Bahasa Asing.* (Jakarta: Indeks, 2013), hal. 173.



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

kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara guru dengan siswa dan kesempatan antara teman sebaya.

b. Manfaat Metode Pembelajaran *Puzzle*

Manfaat penggunaan metode *puzzle* yang terlihat sederhana ini salah satunya dapat membantu dalam perkembangan emosi siswa dan manfaat lain seperti, memecahkan masalah, melatih konsentrasi mata, mengembangkan keterampilan siswa, melatih kesabaran, menambah pengetahuan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.¹⁴

c. Tujuan Metode Pembelajaran *Puzzle*

Aktivitas ini menantang kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan karena potongan-potongan *puzzle* yang teracak sehingga siswa harus mencoba merangkai *puzzle* tersebut. Oleh karena itu, siswa harus mencoba menyusun *puzzle* itu dengan informasi terbatas atau dengan konsep potongan untuk keseluruhan.¹⁵

Selain itu, menurut Aurelia Prima tujuan dari penggunaan metode pembelajaran ini ialah:¹⁶

1. Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa
2. Melatih strategi dalam satu kelompok
3. Melatih memecahkan masalah bersama-sama
4. Menumbuhkan rasa saling memiliki diantara siswa
5. Menumbuhkan sikap saling merhagai diantara sesama siswa
6. Menghibur para siswa didalam kelas

¹⁴ Dini Destiani, dkk, *Perancangan Game Puzzle untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia*, 14(2) 2017, hal. 282

¹⁵ Tara Delaney, *101 Permainan dan aktivitas*, (Yogyakarta : Andi, 2010), hal. 184

¹⁶ Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hal. 111



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

d. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Puzzle*

Langkah-langkah atau prosedur yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Puzzle* adalah sebagai berikut:¹⁷

1. Guru menerangkan aturan permainan, permainan ini dilakukan secara berkelompok.
2. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok.
3. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
4. Siapkan *puzzle* dalam amplop untuk masing-masing kelompok yang sudah di lepas terlebih dahulu potonganya.
5. Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
6. Hitungan 1-3 tanda permainan dimulai.
7. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop *puzzle* yang telah dibagikan.
8. Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
9. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan *puzzle* dengan sempurna.
10. Koreksi *puzzle* yang sudah disusun oleh siswa-siswa, akhiri permainan ini dengan gembira dan guru memberikan *reward* kepada pemenang dalam menyusun *puzzle*.
11. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

e. Macam-Macam Metode Pembelajaran *Puzzle*

Menurut Clontz dalam artikel pada website-nya yang berjudul *Puzzle Types* menyatakan bahwa terdapat 8 jenis permainan *puzzle*, yaitu sebagai berikut ini:¹⁸

1. *Mechanical Puzzles*

Puzzle Mekanikal adalah jenis yang sangat umum dikenal oleh masyarakat. *Puzzle* jenis ini bisa diselesaikan melalui *trial-and-error*,

¹⁷ Aurelia Prima, *Op.Cit*, hal. 112.

¹⁸ Clontz, *Puzzle Types*, <https://clontz.org/puzzles/types/>, diakses pada tanggal 19 Desember 2019



namun beberapa model *puzzle* dengan jenis ini seperti Rubik's Cube diselesaikan menggunakan rumus-rumus atau metode-metode logika tertentu. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah *Jigsaw*, *Nail puzzle*, *Rubik's Cube*, dan lainnya.

2. *Logic Puzzles*

Logic puzzle biasanya berupa *puzzle* dengan karakteristik memiliki garis kisi yang harus diselesaikan melalui aturan-aturan yang telah ditetapkan. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah *Sudoku*, *Picross*, *Nonograms*, dan lainnya.

3. *Math Puzzles*

Puzzle yang secara umum berbentuk aljabar dengan permasalahan matematika seperti “carilah nilai x ” atau dengan persoalan narasi seperti “terdapat 100 orang dalam suatu ruangan, carilah jumlah interaksi salaman yang terjadi jika setiap orang bersalaman satu sama lain”.

4. *Cryptic Puzzles*

Cryptic puzzle selalu memiliki tujuan atau jawaban yang sudah jelas ditentukan. Terkadang terdapat petunjuk secara tidak langsung dalam suatu kalimat atau kata yang disediakan untuk menyelesaikan *puzzle*. Contoh dari *puzzle* jenis ini adalah permainan ruang tertutup untuk mencari jalan keluar dari suatu ruangan.

5. *Word Puzzles*

Word Puzzle kata adalah jenis *puzzle* yang memerlukan pengetahuan dalam hal bahasa. Pemain biasanya dituntut untuk menebak kata yang

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.

memungkinkan dari susunan-susunan huruf yang disediakan. Contoh dari *puzzle* ini adalah Teka-teki silang, *Boggle*, *Scramble*, dan lainnya.

6. *Trivia Puzzles*

Hampir sama dengan *cryptic puzzle*, *puzzle* jenis ini biasanya memiliki desain khusus. *Trivia puzzle* seringkali terdapat unsur *cryptic puzzle* di dalamnya yang begitu jelas dalam kasus tertentu. Pada kasus yang lain, pemain diharuskan memiliki pengetahuan lebih untuk menyelesaikan permasalahan yang disediakan atau kemampuan untuk memahami topiknya.

7. *Riddles*

Riddle adalah jenis *puzzle* berupa pernyataan-pernyataan logika yang saling berhubungan membentuk sebuah misteri. Pemain harus memahami setiap pernyataan untuk menemukan jawabannya.

8. *Pattern Guessing*

Pattern guessing atau tebak pola adalah jenis *puzzle* yang biasanya berupa teka-teki seperti *math puzzle* dimana pemain harus menebak pola yang terjadi pada *puzzle*.



f. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Puzzle*

Menurut Hisyam dkk dalam Sri Haryati Oktavina dan Zakir Has Kelebihan dan kekurangan metode *puzzle* antara lain:¹⁹

1. Kelebihan:
 - a) Dapat merangsang siswa lebih aktif dalam belajar
 - b) Dapat mengembangkan kemandirian siswa
 - c) Dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar
 - d) Membina tanggung jawab dan disiplin siswa
 - e) Adanya persaingan sehat antar siswa
 - f) Hasil belajar lebih tahan lama sesuai dengan minat belajar.
2. Kelemahan:
 - a) Siswa dapat meniru pekerjaan orang lain
 - b) Tugas siswa dapat dikerjakan orang lain
 - c) Bisa sering diberikan oleh guru dapat menimbulkan kebosanan
 - d) Bila pekerjaan tidak disertai petunjuk yang jelas, hasil pekerjaan kemungkinan menyimpang dari tujuan.

2. Pembelajaran Aktif

a. Pengertian Pembelajaran Aktif

Pembelajaran yang aktif mampu menjadikan siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami. Kegiatan belajar aktif membantu siswa memahami perasaan, nilai-nilai dan sikap mereka.²⁰

Aktivitas belajar siswa dikelas akan terwujud bila terjadi interaksi antar warga di dalam kelas. Didalam interaksi ada aktivitas yang bersifat resipkoral (timbal balik) dan berdasarkan atas kebutuhan bersama. Hubungan timbal balik yang tercipta secara harmonis mampu menjadikan suasana kelas yang gemar belajar. Dengan demikian, upaya untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dapat mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis dalam kelas.

¹⁹ Sri Haryati, Zakir Has, 2017, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2), 2017, hal. 45.

²⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Bandung: Nuansa Cendikia, 2018), hal. 14.



Interaksi ini akan terjadi bila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar tersebut sebagai sarana memenuhi kebutuhannya.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang kita ketahui adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kecenderungan proses pembelajaran yang masih banyak terjadi pada saat ini ialah proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dengan bercerita dan berceramah. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Disamping itu, peran media pembelajaran menjadi minim dan kurang bermakna. Oleh karena itu sistem pendidikan di Indonesia harus beralih menggunakan pendekatan *student center*. Dalam pendekatan tersebut proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan lebih bermakna.

Pembelajaran aktif juga dilakukan dengan penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif.²¹ Siswa yang belajar secara aktif maka mereka akan terlibat secara terus menerus, baik mental, fisik maupun potensi yang dimiliki oleh siswa. Sehingga semua siswa mampu meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung yang memuaskan sesuai dengan karakteristik siswa masing-masing. Disamping itu kegiatan pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap fokus pada kegiatan pembelajaran.

²¹ Pat Hollingsworth dan Gina Lewis, *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2008), hal. 1.

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

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Adapun ciri-ciri dari pembelajaran aktif sebagaimana di kemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Ative Learning In Shool*) sebagai berikut.²²

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata
3. Pembelajaran mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi
4. Pembelajaran melayani gaya belajar siswa yang berbeda-beda
5. Pembelajaran mendorong siswa untuk berkomunikasi multiarah
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
7. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
8. Guru memantau proses belajar siswa.
9. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa.

Jadi, Dalam pembelajaran aktif ini guru memberikan arahan kepada siswa agar dapat melibatkan pembelajaran bersama atau kooperatif dengan membentuk grup atau kelompok belajar di dalam dan diluar kelas. Peran guru juga sangat penting dalam pembelajaran aktif ini yakni dengan memberikan penguatan akan kebenaran argumen-argumen yang siswa berikan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam menerapkan pembelajaran aktif ini, guru juga harus mampu menerampakan media, model serta strategi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Pada proses pembelajaran aktif ini diharapkan dapat menimbulkan interaksi edukatif. Interaksi edukatif merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, dalam suatu sistem pengajaran. Interaksi edukatif juga suatu faktor yang penting dalam usaha mencapai terwujudnya situasi belajar

²² Hamzah B Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 75.



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

mengajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Tercapainya tujuan proses pembelajaran yang baik dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, memerlukan usaha terciptanya interaksi yang berkualitas antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar.

3. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Keaktifan Siswa

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Metode pembelajaran yang menarik akan memberikan sesuatu yang lebih banyak dan tepat guna dibandingkan hanya dengan verbalisme guru. Verbalisme guru membuat guru saja yang aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan penggunaan metode pembelajaran yang menarik akan membuat siswa ikut terlibat aktif secara fisik, mental, dan emosional. Akhirnya, siswa akan antusias dan bergairah untuk mengikuti pembelajaran tersebut.²³

Penggunaan metode pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal metode pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.²⁴

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian metode pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar

²³ Dina Indria, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta : Diva Press, 2011), hal. 39

²⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 41



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan metode pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, metode pembelajaran yang menarik juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.²⁵

Penggunaan metode pembelajaran dengan bentuk *puzzle* dapat membantu proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapi.²⁶ Lukitaningsih juga menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar.²⁷

Metode *Puzzle* merupakan bagian dari pembelajaran aktif (*active learning*).

Metode *Puzzle* termasuk kedalam model pembelajaran kooperatif, yang mana dalam penerapannya berusaha mengembangkan model belajar mandiri dengan memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru sebagai fasilitator, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru.

²⁵ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hal. 19

²⁶ Hani Pramudiani, Tuti Widiati, Endah Peniati, "Penerapan pendekatan *accelerated learning* disertai media *puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar". *Unnes Journal of Biology Education*, 3(2), hal. 165.

²⁷ Tri Lukitaningsih, "Peningkatan pencapaian kompetensi siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Paron pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan saintifik melalui media *puzzle*". *Jurnal Florea*, 2(1) 2015, hal. 11.



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. Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan yang berhubungan dengan metode *Puzzle* diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ellan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis UPI Kampus Tasikmalaya tahun 2017, dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri” berdasarkan hasil data dan pembahasan hasil perbaikan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal ini ditunjukkan dengan terjadi peningkatan disetiap siklusnya, pada siklus I yaitu 56,25%. Pada tindakan siklus II 66,25% meningkat dengan adanya perbaikan sebelum melaksanakan tindakan siklus II. Pada siklus I hasil belajar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri rata-rata yang diperoleh 3,72 persentase pencapaian 40,3%, nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 2,6. Hasil belajar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada siklus II dengan rata-rata yang diperoleh 4,61 persentase pencapaian 68,5%, nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 6 dan nilai terendah yang diperoleh anak adalah 4.²⁸ Adapun persamaannya dengan penelitian ini ialah dimana penelitian yang dilakukan oleh Ellan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle* sebagai variabel X dalam penelitian. Bedanya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Sedangkan penelitian ini menggunakan keaktifan belajar siswa sebagai variabel Y.

²⁸ Elan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis, 2017, “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”. Jurnal PAUD Agapedia, 1(1), 2017, hal.



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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tafkhirul Akhlaq Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014, dengan judul tesis “Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulimuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang” menyatakan bahwa hasil angket motivasi siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dari siklus I ke siklus II secara keseluruhan siswa kelas IV pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siklus I adalah sebesar 82,27% sedangkan pada siklus II adalah sebesar 84,67%. Jadi berdasarkan data diatas dapat diketahui terjadi peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 2,4% serta keaktifan siswa pada siklus I adalah sebesar 60,84% sedangkan siklus II adalah sebesar 73,84%. Antara siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan sebesar 13%.²⁹ Adapun persamaannya dengan penelitian ini ialah dimana penelitian yang dilakukan oleh Tafkhirul Akhlaq tersebut sama-sama menggunakan Keaktifan siswa sebagai variabel dalam penelitian. Bedanya Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan. Sedangkan penelitian ini menggunakan media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A Halim Universitas Syiah Kuala Banda Aceh tahun 2017, dengan judul tesis “Pengembangan media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP

²⁹ Tafkhirul Akhlaq, 2014, “Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulimuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang”. Yogyakarta.



- Hak Cipta Diindungi 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

Negeri 4 Banda Aceh” menyatakan bahwa media *puzzle* telah dikembangkan melalui beberapa tahapan yang sistematis menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media *puzzle* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian media sebesar 83,53 persen dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan *puzzle* yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diujicobakan.³⁰ Adapun persamaannya dengan penelitian ini ialah dimana penelitian yang dilakukan oleh Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A Halim tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle* sebagai variabel dalam penelitian. Bedanya ialah pada metode yang menggunakan *research and development*. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode korelasi.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah penjabaran dalam bentuk kongkret bagi konsep teoritis agar mudah di pahami dan dapat diterapkan di lapangan sebagai acuan dalam penelitian, sebagaimana seharusnya terjadi dan tidak boleh menyimpang dari konsep teoritis. Adapun variabel yang dioperasionalkan yaitu penerapan Metode Pembelajaran *Puzzle* yang merupakan variabel X dan Keaktifan Belajar variabel Y.

³⁰ Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan A Halim, 2017, “Pengembangan media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 5(1), 2017, hal. 69.



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. Penerapan Metode Pembelajaran *Puzzle*

Adapun indikator penggunaan metode pembelajaran *Puzzle* variabel (X), dikembangkan dari teori Aurelia Prima adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan aturan permainan.
- b. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok.
- c. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang.
- d. Guru menyiapkan potongan-potongan *puzzle* berupa materi pembelajaran yang dimasukkan kedalam sebuah amplop.
- e. Guru membatasi waktu permainan selama 15 menit.
- f. Permainan dimulai dengan aba-aba oleh guru.
- g. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja.
- h. Masing-masing kelompok mengerjakan susunan *puzzle* secara berkelompok.
- i. Kelompok yang lebih dahulu berhasil menyusun *puzzle* adalah pemenang dari permainan.
- j. Guru mengoreksi susunan *puzzle* dan memberi reward kepada kelompok yang memenangkan permainan.
- k. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang *puzzle* yang telah siswa rangkai.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Adapun indikator keaktifan belajar siswa variabel (Y), diambil atau dikembangkan dari teori Hamzah B Uno dan Nurdin Mohammad yang berjudul “ Belajar dengan Pendekatan PAIKEM.” adalah sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa.
 1. Saya aktif mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.
 2. Saya aktif memberikan tanggapan dan pendapat terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Pembelajaran terkait kehidupan nyata.
 1. Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya
 2. Saya lebih memahami materi jika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Pembelajaran mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.
 1. Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan serius.
 2. Saya mencari materi pelajaran yang terkait dengan pemecahan masalah dalam pelajaran.
 3. Saya melatih diri dalam mengerjakan soal.
- d. Pembelajaran melayani gaya belajar siswa yang berbeda-beda.
 1. Saya merasa senang dengan penggunaan metode *puzzle* dalam pembelajaran.
 2. Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran dengan metode yang guru berikan.
- e. Pembelajaran mendorong siswa untuk berkomunikasi multi arah.
 1. Saya selalu bertanya kepada guru maupun teman mengenai persoalan yang tidak saya pahami.
 2. Saya aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.



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.

3. Saya selalu membantu menjelaskan materi yang telah diberikan oleh guru apabila teman saya bertanya kepada saya.
- f. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
1. Guru menggunakan benda-benda untuk menunjuk atau menjelaskan materi-materi pelajaran.
 2. Guru memanfaatkan sumber belajar/media dalam pembelajaran.
- g. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
1. Pembagian kelompok memudahkan saya dalam kegiatan pembelajaran.
 2. Saya senang berdiskusi dengan teman sekelompok.
 3. Dengan diskusi kelompok saya dapat membuat atau menyelesaikan soal dengan baik.
- h. Guru memantau proses belajar siswa.
1. Guru selalu memantau jalannya diskusi dalam kelompok.
 2. Guru selalu mengarahkan apabila terdapat kekeliruan yang terjadi saat proses pembelajaran.
- i. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa.
1. Guru selalu memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari.
 2. Guru selalu memberikan tugas agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.



D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Berdasarkan asumsi dasar pada penelitian ini adalah Metode *Puzzle* berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar siswa.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mungkin pernyataannya benar atau salah. Hipotesis akan ditolak apabila faktanya akan menyangkal dan akan diterima apabila faktanya membenarkan. Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

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.



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 III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian korelasi adalah suatu metode penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih.³¹ Metode ini bertujuan untuk meneliti sejauh mana variabel pada suatu faktor berkaitan dengan faktor lainnya. Jadi metode korelasional mencari hubungan diantara variabel-variabel yang diteliti.³²

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal diseminarkan, yang berlokasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru yang beralamat di Jl. Bandeng No. 51 A, Kecamatan Marpoyan Damai, Pekanbaru, Riau. Pemilihan lokasi ini didasari atas masalah-masalah yang ingin diteliti penulis di sekolah tersebut. Waktu penelitian ini dilaksanakan setelah seminar proposal dilakukan hingga penelitian ini selesai.

C. Subjek dan Objek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru tahun ajaran 2020/2021. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode Pembelajaran *Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

³¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 166

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan r&d*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hal. 15



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.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti.³³ Adapun yang dimaksud populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan IIS di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru Kecamatan Marpoyan Damai yang berjumlah 102 siswa pada tahun ajaran 2020/2021.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi. Dengan besarnya jumlah populasi maka atas pertimbangan waktu, biaya serta kemampuan maka peneliti mengambil sampel dengan menggunakan rumus slovin dengan tingkat batas toleransi yakni 5%.³⁴

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Di mana:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = Batas toleransi kesalahan (5%)

$$n = \frac{96}{1 + (96 \times 0,05^2)} = 77,41, \text{ digenapkan menjadi } 77 \text{ responden.}$$

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Sebuah Praktek*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2014),hal. 108

³⁴ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal. 158

Berdasarkan hasil perhitungan penetapan sampel, maka jumlah sampel dalam penelitian ini 77 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *metode Proportional Random Sampling* yaitu teknik sampling yang dilakukan dengan mengambil wakil dari setiap unit yang terdapat dalam populasi:³⁵ sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 77 responden yang diambil dari kelas XI IIS di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Adapun bentuk pembagiannya yakni:

Tabel III.1

Populasi dan Sampel Penelitian

| Kelas | Jumlah Siswa/Populasi | Hitungan | Sampel |
|----------------|-----------------------|-----------------------------|--------|
| XI IIS OLIMP | 25 | $25 / 96 \times 77 = 20,05$ | 20 |
| XI IIS RISET 1 | 36 | $36 / 96 \times 77 = 28,87$ | 28 |
| XI IIS RISET 2 | 35 | $35 / 96 \times 77 = 28,07$ | 29 |
| Jumlah | 102 | | 77 |

Sumber: Data Penelitian 2020.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran ekonomi. Cara mendapatkan datanya penulis mengamati langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati bagaimana penerapan metode pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

³⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hal 11



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan yang dikirimkan kepada responden untuk mengukur secara persentase hasil dari pendapat siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan metode *puzzle*. Angket berisi sejumlah pertanyaan secara tertulis yang sudah disediakan jawabannya kepada responden yaitu siswa yang merupakan sampel dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk melihat secara nyata aktivitas awal sampai akhir proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *puzzle*. Dan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sekolah.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang tinggi mempunyai validitas tinggi dan sebaliknya bila tingkat validitasnya rendah maka instrumen tersebut kurang valid. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur atau diinginkan.³⁶ Pengukuran yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Adapun rumus yang digunakan adalah *product moment correlation* dari pearson.

$$R_{xy} = \frac{n\sum x_1 \cdot y_1 - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x_1^2 - (\sum x_1)^2\}\{n\sum y_1^2 - (\sum y_1)^2\}}}$$

³⁶ Riduwan dan Sunarto, *pengantar statistika pendidikan, sosial, ekonomi komunikasi, dan bisnis*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hal. 348



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.

Keterangan:

Rx = koefisiensi korelasi *product moment*

n = jumlah subjek penelitian

= jumlah skor X/skor tiap item

= jumlah kuadrat skor Y/skor total

xy = jumlah hasil penelitian skor tiap item dan skor total item

Validitas suatu butir pertanyaan dapat dilihat pada output SPSS, yakni membandingkan nilai hitung dengan nilai tabel. Apabila nilai hitung lebih besar dari nilai tabel maka dapat dikatakan item itu valid. Sebaliknya apabila nilai hitung lebih rendah dari nilai tabel maka di simpulkan item tersebut tidak valid sehingga perlu diganti atau digugurkan. Menurut Haris nilai validitas di atas 0,30 adalah nilai yang dapat diterima analisis faktor.³⁷ Item pertanyaan yang memiliki r hitung $>$ r tabel dinyatakan valid dan dapat digunakan. Sedangkan, item pertanyaan yang memiliki r hitung $<$ r tabel dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan (dapat diganti atau dibuang).

Hasil pengujian validitas angket keaktifan belajar terangkum pada penjelasan sebagai berikut:

³⁷ Iskandar, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*, (Jakarta : Gaung Persada Prees, 2010), hal. 95

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 III.2
Pengujian Validitas Instrumen Penelitian (Keaktifan Belajar)

| No Item | r _{hitung} | r _{table} | Kesimpulan | Ket |
|---------|---------------------|--------------------|-------------|-----------|
| 1 | 0,362* | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 2 | 0,123 | 0,361 | Tidak Valid | Dibuang |
| 3 | 0,464** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 4 | 0,664** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 5 | 0,668** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 6 | 0,789** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 7 | 0,634** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 8 | 0,410* | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 9 | 0,579** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 10 | 0,580** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 11 | 0,559** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 12 | 0,535** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 13 | 0,464** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 14 | 0,539** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 15 | 0,555** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 16 | 0,627** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 17 | 0,497** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 18 | 0,529** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 19 | 0,491** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 20 | 0,507** | 0,361 | Valid | Digunakan |
| 21 | 0,471** | 0,361 | Valid | Digunakan |

Ket : *Signifikan

** Sangat signifikan

Sumber : *Data Olahan, 2020*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 21 item pernyataan tentang keaktifan belajar terdapat satu item yang memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, sehingga satu item tersebut dinyatakan tidak valid. Item tersebut adalah item pada nomor 2, jadi seluruh item pernyataan yang dapat digunakan sebagai item pernyataan dalam pengumpulan data keaktifan belajar adalah sebanyak 20 item.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Maka reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik.³⁸ Instrumen dikatakan reliabel jika alat ukur tersebut menunjukkan hasil yang konsisten, sehingga instrument tersebut dapat digunakan secara aman karena dapat bekerja dengan baik pada waktu kondisi yang berbeda. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum si^2}{st} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

$\sum si^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

st = varians total

k = jumlah item

Instrumen yang memiliki *cronbach alpha* > Nilai α dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Sedangkan, Instrumen yang memiliki *cronbach alpha* < Nilai α dinyatakan tidak reliabel dan tidak dapat digunakan (dapat diganti atau dibuang).

Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh hasil perhitungan reliabilitas dari tabel berikut:

³⁸ Ridwan dan Sunarto, *Op. Cit.*, hal. 348



Hak Cipta Diindungi 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

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel III.3
Pengujian Reliabilitas Instrumen Angket Keaktifan Belajar

| No | Angket | Jumlah Item | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|----|-------------------|-------------|------------------|------------|
| 1 | Keaktifan belajar | 21 | 0,864 | Reliabel |

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai koefisien alpha hitung angket keaktifan belajar adalah sebesar $0,864 > 0,60$. maka dapat disimpulkan bahwa instrumen atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel. Jadi, instrumen (angket keaktifan belajar) tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

G. Teknik Analisi Data

Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah *product moment correlation* yang dikemukakan oleh Pearson. Teknik ini termasuk teknik statistik parametrik yang menggunakan data interval dan ratio dengan persyaratan tertentu. Misalnya data dipilih secara acak (*random*) dan datanya berdistribusi normal, data yang dihubungkan berpola linier dan data yang dihubungkan mempunyai pasangan yang sama.

- Melakukan perhitungan persentase pada setiap hasil kuisisioner yang dibagikan kepada responden dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

f = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

n = Angka persentase

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

Untuk mengetahui makna dari skor, maka skor ini dirujuk pada patokan yakni sebagai berikut:

- a. 81-100% ditafsirkan tergolong sangat baik
- b. 61-80% ditafsirkan tergolong baik
- c. 41-60% ditafsirkan tergolong cukup baik
- d. 21-40% ditafsirkan tergolong tidak baik
- e. 0-20% ditafsirkan tergolong sangat tidak baik.

2. Perubahan Data Ordinal Ke Interval

Sebelum masuk ke rumus statistik, data yang diperoleh berupa data ordinal dari angket dirubah menjadi data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T_i = 50 + 10 \frac{(x_i - \bar{x})}{SD}$$

Keterangan:

y_i = Variabel Data Ordinal

y = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi³⁹

3. Uji Linearitas

Hipotesis yang diuji adalah:

H_a : distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk yang linear

H_0 : distribusi data yang diteliti tidak mengikuti bentuk yang linear

Dasar pengambilan keputusan:

Jika probabilitas $> 0,05$ H_a ditolak H_0 diterima

³⁹ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Bandung: Musa Media 2010), hal. 126



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

Jika probabilitas $< 0,05$ H_a diterima H_0 ditolak

4. Analisis Regresi Linear Sederhana

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis ini digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen berhubungan positif atau negative, apakah nilai variabel signifikan atau tidak, dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel mengalami kenaikan atau penurunan.

Data ordinal yang telah diubah menjadi data interval kemudian dimasukkan kedalam rumus regresi linear sederhana dengan metode kuadrat terkecil untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara metode *puzzle* (variabel X) terhadap keaktifan belajar siswa (variabel Y) dengan persamaan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

\hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Konstanta

b = Koefisien

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.⁴⁰

Harga a dan b dicari dengan rumus:

⁴⁰ Sugiyono, *Op.Cit*, hal. 262



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Tujuannya untuk mengetahui kebenaran H_a atau H_o dengan jelas membandingkan besarnya “r” yang telah diperoleh dalam proses perhitungan atau “r” observasi (r_o) dengan besarnya “r” yang tercantum dalam nilai “r” *Product Moment* (r_t), dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (df) atau *Degress Of Freedom* (df) yang rumusnya adalah:

$$Df = N - nr$$

Keterangan:

N = Number Of Case

nr = Banyaknya tabel yang dikorelasikan.⁴¹

5. Kontribusi Pengaruh Variabel X (penerapan metode *puzzle*) terhadap variabel Y (keaktifan belajar siswa).

Menghitung besarnya sumbangan variabel X terhadap variabel Y dengan

rumus:⁴²

$$KD = R^2 \times 100\%$$

⁴¹ Asyti Febliza Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015), hal. 155

⁴² Riduwan, *metode dan teknik menyusun proposal penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 76

Dimana:

KD = Koefisien Determinasi / Koefisien Penentu

R^2 = R square

Data yang penulis peroleh akan diproses dengan menggunakan bantuan perangkat komputer melalui program SPSS (*Statistica Product and Service Solution*). SPSS merupakan salah satu program komputer yang digunakan dalam mengolah data statistik.

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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada metode *puzzle* dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dapat diambil kesimpulan bahwa metode *puzzle* memiliki persentase hasil observasi yang ke I sebesar 56,36% yang dikategorikan sedang karena berada pada interval 40% - 59% begitu juga dengan observasi yang ke II dengan jumlah persentase 59,07%, dan pada observasi yang ke III mengalami peningkatan dengan jumlah persentase sebesar 74,28% yang tergolong tinggi karena berada pada interval 60% - 79%. Sedangkan tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi memiliki persentase hasil angket sebesar 72,45% yang dikategorikan baik karena berada juga pada interval 61% - 80%. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ $0,701 > 0,188$. Adapun persentase pengaruh metode *puzzle* dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah sebesar 49,2% sedangkan sisanya sebesar 50,8% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar pembelajaran dikelas dapat menarik guru dapat memberikan variasi seperti penggunaan metode *puzzle* dikelas, dengan memperhatikan



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.

serta menyesuaikan metode *puzzle* yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu guru juga dapat memperhatikan ketertarikan siswa terhadap metode *puzzle* sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

2. Bagi siswa, agar dapat memperbaiki cara dan sikap dalam belajar. Perhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan bersungguh-sungguh dan fokus, serta memberikan respon berbentuk pertanyaan maupun tanggapan terhadap materi.
3. Penelitian ini masih terbatas pada ruang lingkup yang kecil dan diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dan demi kesempurnaan penelitian ini, penulis berharap ada yang mengadakan penelitian lebih lanjut dengan alat uji yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Akhlaq, Tafkhirul. 2014. *Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ulimuddin Ngargosoko Kaliangkrik Magelang*. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Sebuah Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas permainan dan Strategi Penilaian untuk Bahasa Asing*. Jakarta: Indeks.
- Clontz, *Puzzle Types*, <https://clontz.org/puzzles/types/>, diakses pada tanggal 19 Desember 2019.
- Delaney Tara. 2010. *101 Permainan dan aktivitas*. Yogyakarta: Andi.
- Destiani, Dini, dkk. 2017. *Perancangan Game Puzzle untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia*. Jurnal Pendidikan. 14(2).
- Elan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis. 2017. “*Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*”, Jurnal PAUD Agapedia, 1(1).
- Febaliza, Asyti Zul Afdal. 2015. *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Hartono. 2008. *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa.
- 2010. *Analisis Item Instrume*. Bandung: Musa Media.
- Haryati, Sri dan Zakir Has. 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Crowssword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR, 5(2).
- Hollingsworth dan Gina Lewis. 2008. *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Husna, Nurul, Dkk. 2017. “*Pengembangan media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*”. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 5(1).

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.

- Indria, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Iskandar. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Prees.
- Kamus Bahasa Indonesia. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, Otang dan Eddy Noviana. 2017. *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap dan Pengetahuan*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 6(2).
- Lukitaningsih, T. 2015. “Peningkatan pencapaian kompetensi siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Paron pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan saintifik melalui media *puzzle*”. *Jurnal Florea*, 2(1).
- Masluhah Khusnul dan M. Husni Abdullah. 2013. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo*. Jurnal PGSD. 1(2).
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Nurasmawi, 2017 dkk. *Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau.
- Nurhayati. 2018. *Filsafat Pendidikan Islam*. Pekanbaru : Benteng Media.
- Pramudiani, H., Tuti, W., & Endah, P. 2014. “Penerapan pendekatan *accelerated learning* disertai media *puzzle* terhadap aktivitas dan hasil belajar”. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(2).
- Prima, Aurelia. 2016. *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Siswa*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2014. *metode dan teknik menyusun proposal penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. 2014. *pengantar statistika pendidikan, sosial, ekonomi komunikasi, dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riry Mardiyani. 2012. “Peningkatan dan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas



XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)". Jurnal Pakar Pendidikan, 10(2).

- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Silberman, Melvin. 2018. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif. Kualitatif dan r&d*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putra. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, Nugroho. 2016. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 SAPTOSARI", Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), 1(2).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



Lampiran 1. Observasi penelitian

A. METODE PEMBELAJAR PUZZLE (X)

| NO. | ASPEK YANG DIAMATI | RATING | | | | |
|-----|--|--------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Guru menerangkan aturan permainan | | | | | |
| 2. | Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok | | | | | |
| 3. | Setiap kelompok terdiri menjadi 5 orang | | | | | |
| 4. | Guru menyiapkan potongan-potongan <i>puzzle</i> berupa materi pembelajaran yang dimasukkan kedalam sebuah amplop | | | | | |
| 5. | Guru membatasi permainan selama 15 menit | | | | | |
| 6. | Permainan dimulai dengan aba-aba oleh guru | | | | | |
| 7. | Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja | | | | | |
| 8. | Masing-masing kelompok mengerjakan susunan <i>puzzle</i> secara berkelompok | | | | | |
| 9. | Kelompok yang terlebih dahulu menyusun <i>puzzle</i> adalah pemenang dari permainan | | | | | |
| 10. | Guru mengoreksi susunan <i>puzzle</i> dan memberi reward kepada kelompok yang memenangkan permainan | | | | | |
| 11. | Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah siswa rangkai | | | | | |

Keterangan Rating :

| | |
|---|---------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup |
| 2 | Kurang |
| 1 | Sangat Kurang |

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



Lampiran 2. Angket penelitian

DAFTAR PERTANYAAN / INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK RESPONDEN

“PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PEKANBARU ”

PENGANTAR

Pertama sekali kami mendo'akan semoga Siswa/i ada dalam keadaan sehat walafiat serta senantiasa dilimpahkan rahmat dan hidayah oleh Allah SWT, sehingga selalu sukses melaksanakan proses belajar mengajar dan aktivitas sehari-hari.

Pada kesempatan ini kami mengharapkan sekali kesediaan Siswa/i untuk meluangkan waktu sekitar 10 s/d 15 menit untuk menjadi responden dan mengisi lembaran pertanyaan penelitian ini. Jawaban atas kuisioner ini sangat kami perlukan sebagai bahan untuk penulisan skripsi. Penelitian ini untuk tujuan akademisi semata sehingga informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya.

Selanjutnya, kami mohon agar Siswa/i membaca tiap-tiap item dengan teliti sebelum menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Siswa/i dipersilahkan untuk memilih salah 1(satu) diantara 5 (lima) kemungkinan alternatif jawaban yang kami sediakan. Diharapkan sekali siswa/i memberikan jawaban terhadap pertanyaan atau pernyataan yang paling cocok atau paling tidak sangat mendekati dengan keadaan yang sebenarnya. Pilihan jawaban Siswa/i dilakukan dengan memberi tanda silang (X) atau tanda cheklis/contreng (√) pada jawaban yang telah tersedia.

Akhirnya, kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas kemurahan hati siswa/i untuk memberikan jawaban atas kuisionaer ini.

Pekanbaru, 29 Juni 2020
PENELITI

OKI WISNUSAPUTRA

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

1. 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.

PETUNJUK PENGISIAN

Pilihlah alternatif jawaban pertanyaan sesuai dengan pendapat atau pernyataan yang paling cocok Siswa/i, dengan memberikan tanda silang (X) atau tanda cheklis/contreng (√) pada tempat jawaban yang telah tersedia dengan pilihan antara lain :

- SL/SS : Selalu/Sangat setuju
 SR/S : Sering/Setuju
 KD/RR : Kadang-kadang/Ragu-ragu
 JR/TS : Jarang/Tidak setuju
 TP/STS : Tidak Pernah/Sangat tidak setuju

Dimohonkan kepada Siswa/i untuk mengisi identitas responden dibawah ini :

IDENTITAS RESPONDEN

Nomor Responden :
 Nama :
 Jenis Kelamin :
 Kelas :

B. KEAKTIFAN BELAJAR (Y)

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|-----|---|-----------------|----|----|----|----|
| | | SL | SR | KD | JR | TP |
| 1. | Saya mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan serius | | | | | |
| 2. | Saya aktif memberikan tanggapan dan pendapat terhadap materi yang disampaikan oleh guru | | | | | |
| 3. | Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya | | | | | |
| 4. | Saya lebih memahami materi jika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari | | | | | |
| 5. | Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan serius | | | | | |
| 6. | Saya mencari materi pelajaran yang terkait dengan pemecahan masalah dalam pelajaran | | | | | |
| 7. | Saya melatih diri dalam mengerjakan soal | | | | | |
| 8. | Saya merasa senang dengan penggunaan metode <i>puzzle</i> dalam pembelajaran | | | | | |
| 9. | Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran dengan metode yang guru berikan | | | | | |
| 10. | Saya selalu bertanya kepada guru maupun | | | | | |

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.

| | | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|--|
| | teman mengenai persoalan yang tidak saya pahami | | | | | |
| 11. | Saya aktif dalam kegiatan diskusi kelompok | | | | | |
| 12. | Saya selalu membantu menjelaskan materi yang telah diberikan oleh guru apabila teman saya bertanya kepada saya | | | | | |
| 13. | Guru menggunakan benda-benda untuk menunjuk atau menjelaskan materi-materi pelajaran | | | | | |
| 14. | Guru memanfaatkan sumber belajar/metode dalam pembelajaran | | | | | |
| 15. | Pembagian kelompok memudahkan saya dalam kegiatan pembelajaran | | | | | |
| 16. | Saya senang berdiskusi dengan teman sekelompok | | | | | |
| 17. | Dengan diskusi kelompok saya dapat membuat atau menyelesaikan soal dengan baik | | | | | |
| 18. | Guru selalu memantau jalannya diskusi dalam kelompok | | | | | |
| 19. | Guru selalu mengarahkan apabila terdapat kekeliruan yang terjadisaat proses pembelajaran | | | | | |
| 20. | Guru selalu memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari | | | | | |
| 21. | Guru selalu memberikan tugas agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan | | | | | |

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | N | % |
|-----------------------|----|-------|
| Valid Cases | 30 | 100,0 |
| Excluded ^a | 0 | ,0 |
| Total | 30 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,864 | 21 |

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|-----|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| P1 | 77,43 | 66,806 | ,262 | ,866 |
| P2 | 77,13 | 70,533 | ,025 | ,873 |
| P3 | 77,83 | 67,247 | ,406 | ,859 |
| P4 | 77,87 | 63,361 | ,607 | ,852 |
| P5 | 78,07 | 61,789 | ,599 | ,852 |
| P6 | 77,37 | 62,378 | ,753 | ,847 |
| P7 | 77,40 | 64,179 | ,577 | ,853 |
| P8 | 77,80 | 66,648 | ,326 | ,862 |
| P9 | 77,43 | 63,151 | ,496 | ,856 |
| P10 | 77,17 | 65,454 | ,524 | ,856 |
| P11 | 76,87 | 66,395 | ,508 | ,857 |
| P12 | 76,80 | 66,441 | ,481 | ,857 |
| P13 | 76,97 | 67,275 | ,406 | ,859 |
| P14 | 77,30 | 65,321 | ,471 | ,857 |
| P15 | 76,87 | 64,809 | ,486 | ,856 |
| P16 | 76,73 | 64,409 | ,571 | ,854 |
| P17 | 76,93 | 67,237 | ,446 | ,859 |
| P18 | 77,37 | 65,206 | ,538 | ,855 |
| P19 | 77,27 | 63,995 | ,389 | ,862 |
| P20 | 77,10 | 64,231 | ,415 | ,860 |
| P21 | 76,97 | 65,620 | ,389 | ,860 |

- 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Lampiran 4. Data Mentah Hasil Penelitian

| No | Kode Siswa | Item Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | |
|----|------------|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----|
| | | p1 | p2 | p3 | p4 | p5 | p6 | p7 | p8 | p9 | p10 | p11 | p12 | p13 | p14 | p15 | p16 | p17 | p18 | p19 | | p20 |
| 1 | Siswa 001 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 83 |
| 2 | Siswa 002 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 87 |
| 3 | Siswa 003 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 66 |
| 4 | Siswa 004 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 64 |
| 5 | Siswa 005 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 79 |
| 6 | Siswa 006 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 76 |
| 7 | Siswa 007 | 3 | 2 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 72 |
| 8 | Siswa 008 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 58 |
| 9 | Siswa 009 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 89 |
| 10 | Siswa 010 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 74 |
| 11 | Siswa 011 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 74 |
| 12 | Siswa 012 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 72 |
| 13 | Siswa 013 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 74 |
| 14 | Siswa 014 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 76 |
| 15 | Siswa 015 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 5 | 67 |
| 16 | Siswa 016 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 66 |
| 17 | Siswa 017 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 77 |
| 18 | Siswa 018 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 86 |
| 19 | Siswa 019 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 76 |
| 20 | Siswa 020 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 5 | 65 |
| 21 | Siswa 021 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 68 |

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

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
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

| No | Kode Siswa | Item Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah | |
|----|------------|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----|
| | | p1 | p2 | p3 | p4 | p5 | p6 | p7 | p8 | p9 | p10 | p11 | p12 | p13 | p14 | p15 | p16 | p17 | p18 | p19 | | p20 |
| 22 | Siswa 022 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 74 |
| 23 | Siswa 023 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 68 |
| 24 | Siswa 024 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 66 |
| 25 | Siswa 025 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 26 | Siswa 026 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 65 |
| 27 | Siswa 027 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 77 |
| 28 | Siswa 028 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 76 |
| 29 | Siswa 029 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 71 |
| 30 | Siswa 030 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 72 |
| 31 | Siswa 031 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 74 |
| 32 | Siswa 032 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 88 |
| 33 | Siswa 033 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 68 |
| 34 | Siswa 034 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 65 |
| 35 | Siswa 035 | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 63 |
| 36 | Siswa 036 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 69 |
| 37 | Siswa 037 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 67 |
| 38 | Siswa 038 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 39 | Siswa 039 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 90 |
| 40 | Siswa 040 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 68 |
| 41 | Siswa 041 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 70 |
| 42 | Siswa 042 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 76 |
| 43 | Siswa 043 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 74 |
| 44 | Siswa 044 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | 64 |

| No | Kode Siswa | Item Keaktifan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah |
|----|------------|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|
| | | p1 | p2 | p3 | p4 | p5 | p6 | p7 | p8 | p9 | p10 | p11 | p12 | p13 | p14 | p15 | p16 | p17 | p18 | p19 | p20 | |
| 45 | Siswa 045 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 72 |
| 46 | Siswa 046 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 62 |
| 47 | Siswa 047 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 68 |
| 48 | Siswa 048 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 82 |
| 49 | Siswa 049 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 80 |
| 50 | Siswa 050 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 59 |
| 51 | Siswa 051 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 74 |
| 52 | Siswa 052 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 | 71 |
| 53 | Siswa 053 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 74 |
| 54 | Siswa 054 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 84 |
| 55 | Siswa 055 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 70 |
| 56 | Siswa 056 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 80 |
| 57 | Siswa 057 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 76 |
| 58 | Siswa 058 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 80 |
| 59 | Siswa 059 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 72 |
| 60 | Siswa 060 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 76 |
| 61 | Siswa 061 | 5 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 | 69 |
| 62 | Siswa 062 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 68 |
| 63 | Siswa 063 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 71 |
| 64 | Siswa 064 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 74 |
| 65 | Siswa 065 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 67 |
| 66 | Siswa 066 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 72 |

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Lampiran 5. Distribusi Jawaban Responden

Frequency Table

P1

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 3,9 |
| 3,00 | 26 | 33,8 | 33,8 | 37,7 |
| 4,00 | 31 | 40,3 | 40,3 | 77,9 |
| 5,00 | 17 | 22,1 | 22,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P2

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 8 | 10,4 | 10,4 | 10,4 |
| 3,00 | 49 | 63,6 | 63,6 | 74,0 |
| 4,00 | 16 | 20,8 | 20,8 | 94,8 |
| 5,00 | 4 | 5,2 | 5,2 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P3

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 4 | 5,2 | 5,2 | 5,2 |
| 3,00 | 25 | 32,5 | 32,5 | 37,7 |
| 4,00 | 41 | 53,2 | 53,2 | 90,9 |
| 5,00 | 7 | 9,1 | 9,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

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.

P4

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 17 | 22,1 | 22,1 | 22,1 |
| 3,00 | 31 | 40,3 | 40,3 | 62,3 |
| 4,00 | 25 | 32,5 | 32,5 | 94,8 |
| 5,00 | 4 | 5,2 | 5,2 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P5

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 1,3 |
| 3,00 | 21 | 27,3 | 27,3 | 28,6 |
| 4,00 | 35 | 45,5 | 45,5 | 74,0 |
| 5,00 | 20 | 26,0 | 26,0 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P6

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 1,3 |
| 3,00 | 21 | 27,3 | 27,3 | 28,6 |
| 4,00 | 39 | 50,6 | 50,6 | 79,2 |
| 5,00 | 16 | 20,8 | 20,8 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

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.

P7

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 12 | 15,6 | 15,6 | 15,6 |
| 3,00 | 31 | 40,3 | 40,3 | 55,8 |
| 4,00 | 29 | 37,7 | 37,7 | 93,5 |
| 5,00 | 5 | 6,5 | 6,5 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P8

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 3,9 |
| 3,00 | 26 | 33,8 | 33,8 | 37,7 |
| 4,00 | 25 | 32,5 | 32,5 | 70,1 |
| 5,00 | 23 | 29,9 | 29,9 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P9

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 6 | 7,8 | 7,8 | 7,8 |
| 3,00 | 27 | 35,1 | 35,1 | 42,9 |
| 4,00 | 29 | 37,7 | 37,7 | 80,5 |
| 5,00 | 15 | 19,5 | 19,5 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |



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.

P10

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 3,00 | 20 | 26,0 | 26,0 | 26,0 |
| 4,00 | 36 | 46,8 | 46,8 | 72,7 |
| 5,00 | 21 | 27,3 | 27,3 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P11

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 8 | 10,4 | 10,4 | 10,4 |
| 3,00 | 52 | 67,5 | 67,5 | 77,9 |
| 4,00 | 11 | 14,3 | 14,3 | 92,2 |
| 5,00 | 6 | 7,8 | 7,8 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P12

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 5 | 6,5 | 6,5 | 6,5 |
| 3,00 | 32 | 41,6 | 41,6 | 48,1 |
| 4,00 | 33 | 42,9 | 42,9 | 90,9 |
| 5,00 | 7 | 9,1 | 9,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P13

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 19 | 24,7 | 24,7 | 24,7 |
| 3,00 | 25 | 32,5 | 32,5 | 57,1 |
| 4,00 | 22 | 28,6 | 28,6 | 85,7 |
| 5,00 | 11 | 14,3 | 14,3 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

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.

P14

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 2 | 2,6 | 2,6 | 2,6 |
| 3,00 | 27 | 35,1 | 35,1 | 37,7 |
| 4,00 | 32 | 41,6 | 41,6 | 79,2 |
| 5,00 | 16 | 20,8 | 20,8 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P15

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 3,9 |
| 3,00 | 24 | 31,2 | 31,2 | 35,1 |
| 4,00 | 33 | 42,9 | 42,9 | 77,9 |
| 5,00 | 17 | 22,1 | 22,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P16

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 9 | 11,7 | 11,7 | 11,7 |
| 3,00 | 39 | 50,6 | 50,6 | 62,3 |
| 4,00 | 22 | 28,6 | 28,6 | 90,9 |
| 5,00 | 7 | 9,1 | 9,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |



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.

P17

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 2 | 2,6 | 2,6 | 2,6 |
| 3,00 | 28 | 36,4 | 36,4 | 39,0 |
| 4,00 | 25 | 32,5 | 32,5 | 71,4 |
| 5,00 | 22 | 28,6 | 28,6 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P18

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 5 | 6,5 | 6,5 | 6,5 |
| 3,00 | 29 | 37,7 | 37,7 | 44,2 |
| 4,00 | 37 | 48,1 | 48,1 | 92,2 |
| 5,00 | 6 | 7,8 | 7,8 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P19

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 4 | 5,2 | 5,2 | 5,2 |
| 3,00 | 33 | 42,9 | 42,9 | 48,1 |
| 4,00 | 23 | 29,9 | 29,9 | 77,9 |
| 5,00 | 17 | 22,1 | 22,1 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

P20

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|------------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 2,00 | 7 | 9,1 | 9,1 | 9,1 |
| 3,00 | 28 | 36,4 | 36,4 | 45,5 |
| 4,00 | 32 | 41,6 | 41,6 | 87,0 |
| 5,00 | 10 | 13,0 | 13,0 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

Hak Cipta Diindungi 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.



Keaktifan

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| 58,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 1,3 |
| 59,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 2,6 |
| 60,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 3,9 |
| 62,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 5,2 |
| 63,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 6,5 |
| 64,00 | 2 | 2,6 | 2,6 | 9,1 |
| 65,00 | 4 | 5,2 | 5,2 | 14,3 |
| 66,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 18,2 |
| 67,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 22,1 |
| 68,00 | 7 | 9,1 | 9,1 | 31,2 |
| 69,00 | 2 | 2,6 | 2,6 | 33,8 |
| 70,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 37,7 |
| 71,00 | 5 | 6,5 | 6,5 | 44,2 |
| 72,00 | 8 | 10,4 | 10,4 | 54,5 |
| 73,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 55,8 |
| 74,00 | 11 | 14,3 | 14,3 | 70,1 |
| 76,00 | 8 | 10,4 | 10,4 | 80,5 |
| 77,00 | 2 | 2,6 | 2,6 | 83,1 |
| 78,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 84,4 |
| 79,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 85,7 |
| 80,00 | 3 | 3,9 | 3,9 | 89,6 |
| 82,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 90,9 |
| 83,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 92,2 |
| 84,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 93,5 |
| 86,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 94,8 |
| 87,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 96,1 |
| 88,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 97,4 |
| 89,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 98,7 |
| 90,00 | 1 | 1,3 | 1,3 | 100,0 |
| Total | 77 | 100,0 | 100,0 | |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 6. Perubahan Data Ordinal Ke Interval

$$Ti = 50 + 10 \frac{(xi - \bar{x})}{SD}$$

Keterangan:

yi = Variabel Data Ordinal

y = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

TABEL PERHITUNGAN RATA-RATA DAN STANDAR DEVIASI DATA DATA ORDINAL VARIABEL Y

Descriptives

Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| Keaktifan | 77 | 58,00 | 90,00 | 72,4545 | 6,76980 |
| Valid N (listwise) | 77 | | | | |

TABEL PERUBAHAN DATA ORDINAL KE INTERVAL

| NO | NOMOR URUT SISWA | DATA ORDINAL | MEAN | SD | $50 + 10 \frac{(xi - \bar{X})}{SD}$ |
|----|------------------|--------------|---------|---------|-------------------------------------|
| 1 | Siswa 001 | 83 | 72,4545 | 6,76980 | 65,577269 |
| 2 | Siswa 002 | 87 | 72,4545 | 6,76980 | 71,485863 |
| 3 | Siswa 003 | 66 | 72,4545 | 6,76980 | 40,465744 |
| 4 | Siswa 004 | 64 | 72,4545 | 6,76980 | 37,511447 |
| 5 | Siswa 005 | 79 | 72,4545 | 6,76980 | 59,668675 |
| 6 | Siswa 006 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 7 | Siswa 007 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 8 | Siswa 008 | 58 | 72,4545 | 6,76980 | 28,648556 |
| 9 | Siswa 009 | 89 | 72,4545 | 6,76980 | 74,440160 |
| 10 | Siswa 010 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 11 | Siswa 011 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 12 | Siswa 012 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 13 | Siswa 013 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 14 | Siswa 014 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 15 | Siswa 015 | 67 | 72,4545 | 6,76980 | 41,942893 |
| 16 | Siswa 016 | 66 | 72,4545 | 6,76980 | 40,465744 |

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

| NO | NOMOR URUT SISWA | DATA ORDINAL | MEAN | SD | $50 + 10 \frac{(X_i - \bar{X})}{SD}$ |
|----|------------------|--------------|---------|---------|--------------------------------------|
| 17 | Siswa 017 | 77 | 72,4545 | 6,76980 | 56,714378 |
| 18 | Siswa 018 | 86 | 72,4545 | 6,76980 | 70,008715 |
| 19 | Siswa 019 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 20 | Siswa 020 | 65 | 72,4545 | 6,76980 | 38,988596 |
| 21 | Siswa 021 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 22 | Siswa 022 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 23 | Siswa 023 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 24 | Siswa 024 | 66 | 72,4545 | 6,76980 | 40,465744 |
| 25 | Siswa 025 | 71 | 72,4545 | 6,76980 | 47,851487 |
| 26 | Siswa 026 | 65 | 72,4545 | 6,76980 | 38,988596 |
| 27 | Siswa 027 | 77 | 72,4545 | 6,76980 | 56,714378 |
| 28 | Siswa 028 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 29 | Siswa 029 | 71 | 72,4545 | 6,76980 | 47,851487 |
| 30 | Siswa 030 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 31 | Siswa 031 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 32 | Siswa 032 | 88 | 72,4545 | 6,76980 | 72,963012 |
| 33 | Siswa 033 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 34 | Siswa 034 | 65 | 72,4545 | 6,76980 | 38,988596 |
| 35 | Siswa 035 | 63 | 72,4545 | 6,76980 | 36,034299 |
| 36 | Siswa 036 | 69 | 72,4545 | 6,76980 | 44,897190 |
| 37 | Siswa 037 | 67 | 72,4545 | 6,76980 | 41,942893 |
| 38 | Siswa 038 | 71 | 72,4545 | 6,76980 | 47,851487 |
| 39 | Siswa 039 | 90 | 72,4545 | 6,76980 | 75,917309 |
| 40 | Siswa 040 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 41 | Siswa 041 | 70 | 72,4545 | 6,76980 | 46,374338 |
| 42 | Siswa 042 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 43 | Siswa 043 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 44 | Siswa 044 | 64 | 72,4545 | 6,76980 | 37,511447 |
| 45 | Siswa 045 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 46 | Siswa 046 | 62 | 72,4545 | 6,76980 | 34,557150 |
| 47 | Siswa 047 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 48 | Siswa 048 | 82 | 72,4545 | 6,76980 | 64,100121 |
| 49 | Siswa 049 | 80 | 72,4545 | 6,76980 | 61,145824 |
| 50 | Siswa 050 | 59 | 72,4545 | 6,76980 | 30,125705 |
| 51 | Siswa 051 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 52 | Siswa 052 | 71 | 72,4545 | 6,76980 | 47,851487 |
| 53 | Siswa 053 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |

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.

| NO | NOMOR URUT SISWA | DATA ORDINAL | MEAN | SD | $50 + 10 \frac{(X_i - \bar{X})}{SD}$ |
|----|------------------|--------------|---------|---------|--------------------------------------|
| 54 | Siswa 054 | 84 | 72,4545 | 6,76980 | 67,054418 |
| 55 | Siswa 055 | 70 | 72,4545 | 6,76980 | 46,374338 |
| 56 | Siswa 056 | 80 | 72,4545 | 6,76980 | 61,145824 |
| 57 | Siswa 057 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 58 | Siswa 058 | 80 | 72,4545 | 6,76980 | 61,145824 |
| 59 | Siswa 059 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 60 | Siswa 060 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 61 | Siswa 061 | 69 | 72,4545 | 6,76980 | 44,897190 |
| 62 | Siswa 062 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |
| 63 | Siswa 063 | 71 | 72,4545 | 6,76980 | 47,851487 |
| 64 | Siswa 064 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 65 | Siswa 065 | 67 | 72,4545 | 6,76980 | 41,942893 |
| 66 | Siswa 066 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 67 | Siswa 067 | 65 | 72,4545 | 6,76980 | 38,988596 |
| 68 | Siswa 068 | 70 | 72,4545 | 6,76980 | 46,374338 |
| 69 | Siswa 069 | 78 | 72,4545 | 6,76980 | 58,191527 |
| 70 | Siswa 070 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 71 | Siswa 071 | 73 | 72,4545 | 6,76980 | 50,671363 |
| 72 | Siswa 072 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 73 | Siswa 073 | 76 | 72,4545 | 6,76980 | 55,237230 |
| 74 | Siswa 074 | 74 | 72,4545 | 6,76980 | 52,282933 |
| 75 | Siswa 075 | 60 | 72,4545 | 6,76980 | 31,602853 |
| 76 | Siswa 076 | 72 | 72,4545 | 6,76980 | 49,328636 |
| 77 | Siswa 077 | 68 | 72,4545 | 6,76980 | 43,420041 |

Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Metode Puzzle | Keaktifan Belajar |
|----------------------------------|----------------|------------------|----------------------|
| N | | 77 | 77 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 40,2208 | 72,4545 |
| | Std. Deviation | 3,05486 | 6,76980 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,114 | ,111 |
| | Positive | ,114 | ,111 |
| | Negative | -,072 | -,045 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | ,997 | ,974 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,273 | ,299 |

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.

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

Lampiran 8. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Regression

Variables Entered/Removed^a

| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
|-------|----------------------------|-------------------|--------|
| 1 | Metode Puzzle ^b | | Enter |

- a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar
 b. All requested variables entered.

Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,701 ^a | ,492 | ,485 | 4,858 |

- a. Predictors: (Constant), Metode Puzzle
 b. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 1713,092 | 1 | 1713,092 | 72,589 | ,000 ^b |
| | Residual | 1769,999 | 75 | 23,600 | | |
| | Total | 3483,091 | 76 | | | |

- a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar
 b. Predictors: (Constant), Metode Puzzle

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|---------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 9,946 | 7,358 | | 1,352 | ,181 |
| | Metode Puzzle | 1,554 | ,182 | ,701 | 8,520 | ,000 |

- a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

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

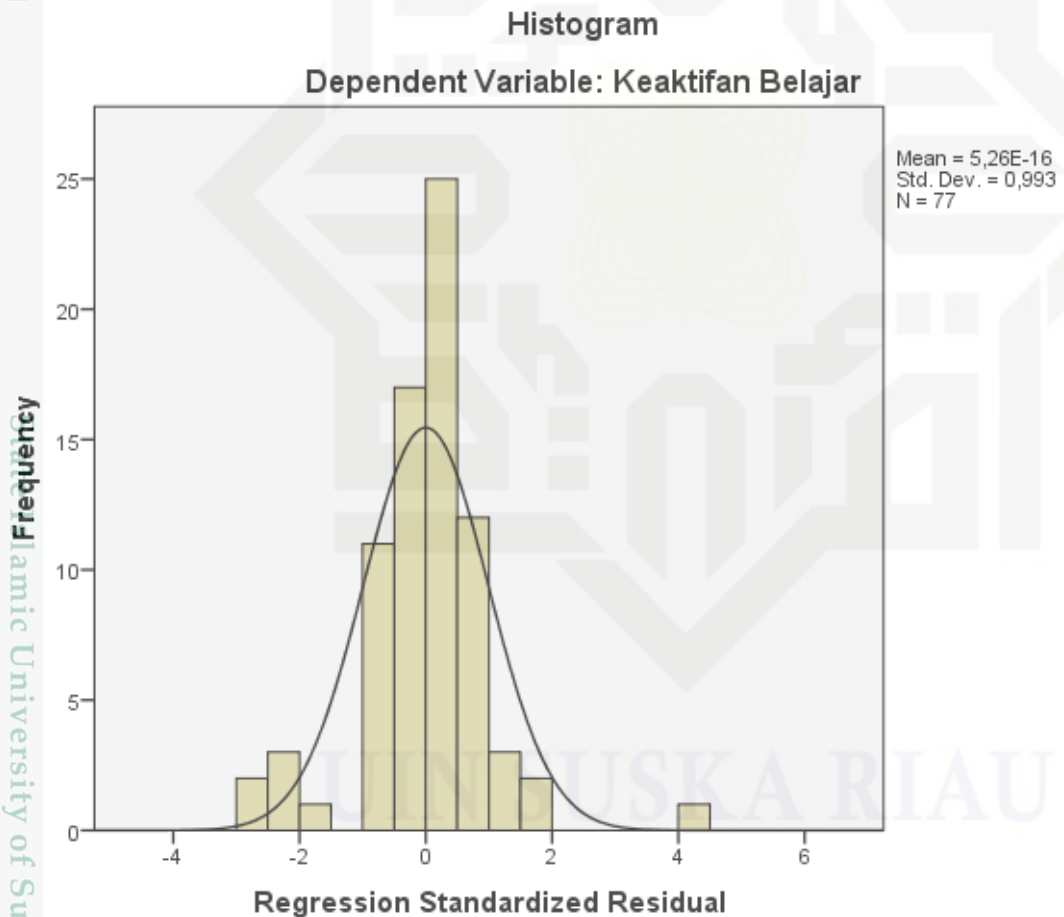
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Residuals Statistics^a

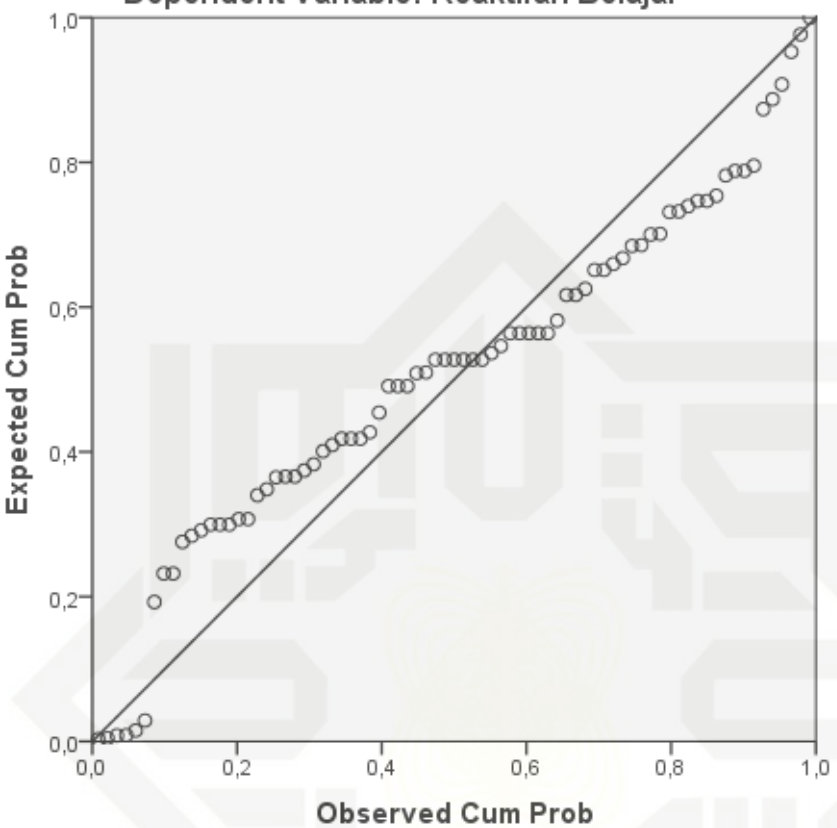
| | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | N |
|----------------------|---------|---------|-------|----------------|----|
| Predicted Value | 59,68 | 87,65 | 72,45 | 4,748 | 77 |
| Residual | -13,328 | 19,997 | ,000 | 4,826 | 77 |
| Std. Predicted Value | -2,691 | 3,201 | ,000 | 1,000 | 77 |
| Std. Residual | -2,744 | 4,116 | ,000 | ,993 | 77 |

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

Charts

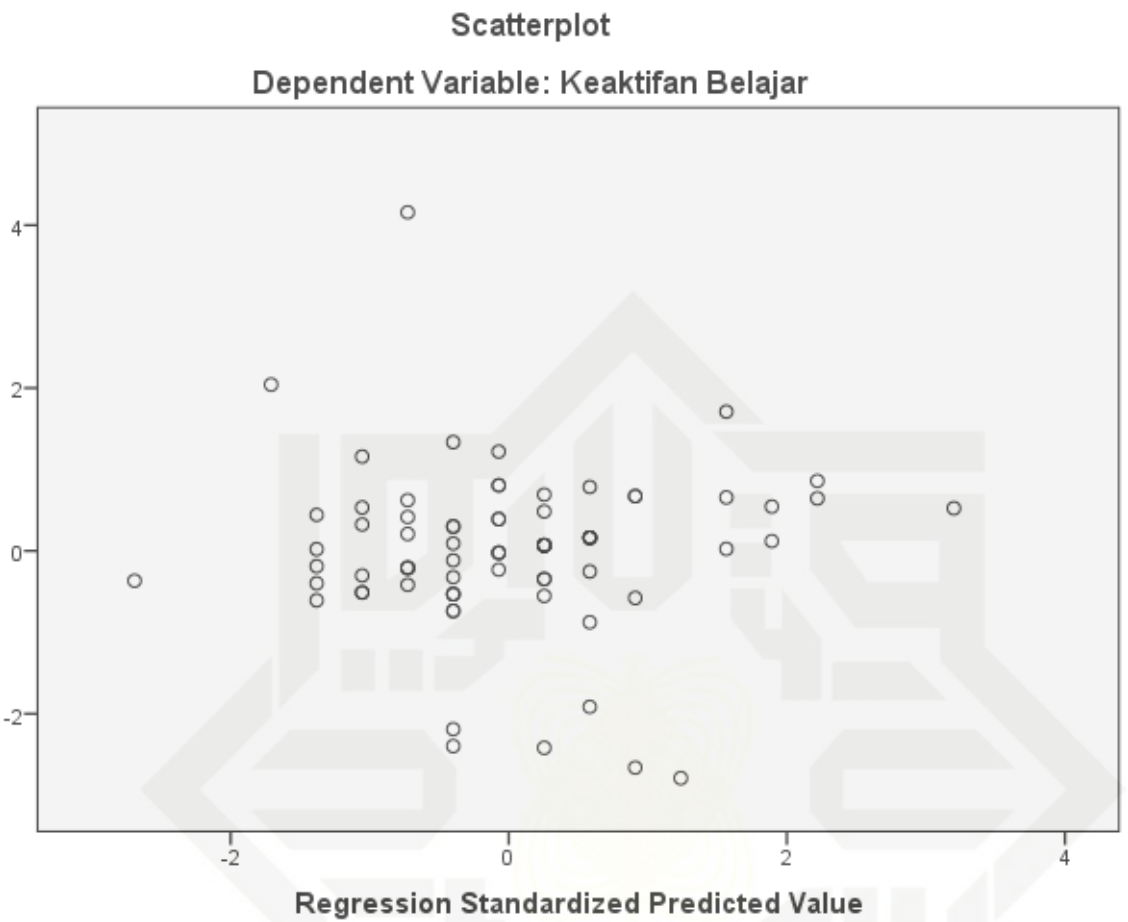


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Keaktifan Belajar



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 **Regression Studentized Residual**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Lampiran 9. R Tabel

| df = (N-2) | Tingkat signifikansi untuk uji satu arah | | | | |
|------------|--|--------|--------|--------|--------|
| | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.0005 |
| | Tingkat signifikansi untuk uji dua arah | | | | |
| | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.001 |
| 1 | 0.9877 | 0.9969 | 0.9995 | 0.9999 | 1.0000 |
| 2 | 0.9000 | 0.9500 | 0.9800 | 0.9900 | 0.9990 |
| 3 | 0.8054 | 0.8783 | 0.9343 | 0.9587 | 0.9911 |
| 4 | 0.7293 | 0.8114 | 0.8822 | 0.9172 | 0.9741 |
| 5 | 0.6694 | 0.7545 | 0.8329 | 0.8745 | 0.9509 |
| 6 | 0.6215 | 0.7067 | 0.7887 | 0.8343 | 0.9249 |
| 7 | 0.5822 | 0.6664 | 0.7498 | 0.7977 | 0.8983 |
| 8 | 0.5494 | 0.6319 | 0.7155 | 0.7646 | 0.8721 |
| 9 | 0.5214 | 0.6021 | 0.6851 | 0.7348 | 0.8470 |
| 10 | 0.4973 | 0.5760 | 0.6581 | 0.7079 | 0.8233 |
| 11 | 0.4762 | 0.5529 | 0.6339 | 0.6835 | 0.8010 |
| 12 | 0.4575 | 0.5324 | 0.6120 | 0.6614 | 0.7800 |
| 13 | 0.4409 | 0.5140 | 0.5923 | 0.6411 | 0.7604 |
| 14 | 0.4259 | 0.4973 | 0.5742 | 0.6226 | 0.7419 |
| 15 | 0.4124 | 0.4821 | 0.5577 | 0.6055 | 0.7247 |
| 16 | 0.4000 | 0.4683 | 0.5425 | 0.5897 | 0.7084 |
| 17 | 0.3887 | 0.4555 | 0.5285 | 0.5751 | 0.6932 |
| 18 | 0.3783 | 0.4438 | 0.5155 | 0.5614 | 0.6788 |
| 19 | 0.3687 | 0.4329 | 0.5034 | 0.5487 | 0.6652 |
| 20 | 0.3598 | 0.4227 | 0.4921 | 0.5368 | 0.6524 |
| 21 | 0.3515 | 0.4132 | 0.4815 | 0.5256 | 0.6402 |
| 22 | 0.3438 | 0.4044 | 0.4716 | 0.5151 | 0.6287 |
| 23 | 0.3365 | 0.3961 | 0.4622 | 0.5052 | 0.6178 |
| 24 | 0.3297 | 0.3882 | 0.4534 | 0.4958 | 0.6074 |
| 25 | 0.3233 | 0.3809 | 0.4451 | 0.4869 | 0.5974 |
| 26 | 0.3172 | 0.3739 | 0.4372 | 0.4785 | 0.5880 |
| 27 | 0.3115 | 0.3673 | 0.4297 | 0.4705 | 0.5790 |
| 28 | 0.3061 | 0.3610 | 0.4226 | 0.4629 | 0.5703 |
| 29 | 0.3009 | 0.3550 | 0.4158 | 0.4556 | 0.5620 |
| 30 | 0.2960 | 0.3494 | 0.4093 | 0.4487 | 0.5541 |
| 31 | 0.2913 | 0.3440 | 0.4032 | 0.4421 | 0.5465 |
| 32 | 0.2869 | 0.3388 | 0.3972 | 0.4357 | 0.5392 |
| 33 | 0.2826 | 0.3338 | 0.3916 | 0.4296 | 0.5322 |
| 34 | 0.2785 | 0.3291 | 0.3862 | 0.4238 | 0.5254 |

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.

| | | | | | |
|----|--------|--------|--------|--------|--------|
| 35 | 0.2746 | 0.3246 | 0.3810 | 0.4182 | 0.5189 |
| 35 | 0.2746 | 0.3246 | 0.3810 | 0.4182 | 0.5189 |
| 36 | 0.2709 | 0.3202 | 0.3760 | 0.4128 | 0.5126 |
| 37 | 0.2673 | 0.3160 | 0.3712 | 0.4076 | 0.5066 |
| 38 | 0.2638 | 0.3120 | 0.3665 | 0.4026 | 0.5007 |
| 39 | 0.2605 | 0.3081 | 0.3621 | 0.3978 | 0.4950 |
| 40 | 0.2573 | 0.3044 | 0.3578 | 0.3932 | 0.4896 |
| 41 | 0.2542 | 0.3008 | 0.3536 | 0.3887 | 0.4843 |
| 42 | 0.2512 | 0.2973 | 0.3496 | 0.3843 | 0.4791 |
| 43 | 0.2483 | 0.2940 | 0.3457 | 0.3801 | 0.4742 |
| 44 | 0.2455 | 0.2907 | 0.3420 | 0.3761 | 0.4694 |
| 45 | 0.2429 | 0.2876 | 0.3384 | 0.3721 | 0.4647 |
| 46 | 0.2403 | 0.2845 | 0.3348 | 0.3683 | 0.4601 |
| 47 | 0.2377 | 0.2816 | 0.3314 | 0.3646 | 0.4557 |
| 48 | 0.2353 | 0.2787 | 0.3281 | 0.3610 | 0.4514 |
| 49 | 0.2329 | 0.2759 | 0.3249 | 0.3575 | 0.4473 |
| 50 | 0.2306 | 0.2732 | 0.3218 | 0.3542 | 0.4432 |
| 51 | 0.2284 | 0.2706 | 0.3188 | 0.3509 | 0.4393 |
| 52 | 0.2262 | 0.2681 | 0.3158 | 0.3477 | 0.4354 |
| 53 | 0.2241 | 0.2656 | 0.3129 | 0.3445 | 0.4317 |
| 54 | 0.2221 | 0.2632 | 0.3102 | 0.3415 | 0.4280 |
| 55 | 0.2201 | 0.2609 | 0.3074 | 0.3385 | 0.4244 |
| 56 | 0.2181 | 0.2586 | 0.3048 | 0.3357 | 0.4210 |
| 57 | 0.2162 | 0.2564 | 0.3022 | 0.3328 | 0.4176 |
| 58 | 0.2144 | 0.2542 | 0.2997 | 0.3301 | 0.4143 |
| 59 | 0.2126 | 0.2521 | 0.2972 | 0.3274 | 0.4110 |
| 60 | 0.2108 | 0.2500 | 0.2948 | 0.3248 | 0.4079 |
| 61 | 0.2091 | 0.2480 | 0.2925 | 0.3223 | 0.4048 |
| 62 | 0.2075 | 0.2461 | 0.2902 | 0.3198 | 0.4018 |
| 63 | 0.2058 | 0.2441 | 0.2880 | 0.3173 | 0.3988 |
| 64 | 0.2042 | 0.2423 | 0.2858 | 0.3150 | 0.3959 |
| 65 | 0.2027 | 0.2404 | 0.2837 | 0.3126 | 0.3931 |
| 66 | 0.2012 | 0.2387 | 0.2816 | 0.3104 | 0.3903 |
| 67 | 0.1997 | 0.2369 | 0.2796 | 0.3081 | 0.3876 |
| 68 | 0.1982 | 0.2352 | 0.2776 | 0.3060 | 0.3850 |
| 69 | 0.1968 | 0.2335 | 0.2756 | 0.3038 | 0.3823 |
| 70 | 0.1954 | 0.2319 | 0.2737 | 0.3017 | 0.3798 |
| 71 | 0.1940 | 0.2303 | 0.2718 | 0.2997 | 0.3773 |
| 72 | 0.1927 | 0.2287 | 0.2700 | 0.2977 | 0.3748 |
| 73 | 0.1914 | 0.2272 | 0.2682 | 0.2957 | 0.3724 |

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.

| | | | | | |
|-----|--------|--------|--------|--------|--------|
| 74 | 0.1901 | 0.2257 | 0.2664 | 0.2938 | 0.3701 |
| 74 | 0.1901 | 0.2257 | 0.2664 | 0.2938 | 0.3701 |
| 75 | 0.1888 | 0.2242 | 0.2647 | 0.2919 | 0.3678 |
| 76 | 0.1876 | 0.2227 | 0.2630 | 0.2900 | 0.3655 |
| 77 | 0.1864 | 0.2213 | 0.2613 | 0.2882 | 0.3633 |
| 78 | 0.1852 | 0.2199 | 0.2597 | 0.2864 | 0.3611 |
| 79 | 0.1841 | 0.2185 | 0.2581 | 0.2847 | 0.3589 |
| 80 | 0.1829 | 0.2172 | 0.2565 | 0.2830 | 0.3568 |
| 81 | 0.1818 | 0.2159 | 0.2550 | 0.2813 | 0.3547 |
| 82 | 0.1807 | 0.2146 | 0.2535 | 0.2796 | 0.3527 |
| 83 | 0.1796 | 0.2133 | 0.2520 | 0.2780 | 0.3507 |
| 84 | 0.1786 | 0.2120 | 0.2505 | 0.2764 | 0.3487 |
| 85 | 0.1775 | 0.2108 | 0.2491 | 0.2748 | 0.3468 |
| 86 | 0.1765 | 0.2096 | 0.2477 | 0.2732 | 0.3449 |
| 87 | 0.1755 | 0.2084 | 0.2463 | 0.2717 | 0.3430 |
| 88 | 0.1745 | 0.2072 | 0.2449 | 0.2702 | 0.3412 |
| 89 | 0.1735 | 0.2061 | 0.2435 | 0.2687 | 0.3393 |
| 90 | 0.1726 | 0.2050 | 0.2422 | 0.2673 | 0.3375 |
| 91 | 0.1716 | 0.2039 | 0.2409 | 0.2659 | 0.3358 |
| 92 | 0.1707 | 0.2028 | 0.2396 | 0.2645 | 0.3341 |
| 93 | 0.1698 | 0.2017 | 0.2384 | 0.2631 | 0.3323 |
| 94 | 0.1689 | 0.2006 | 0.2371 | 0.2617 | 0.3307 |
| 95 | 0.1680 | 0.1996 | 0.2359 | 0.2604 | 0.3290 |
| 96 | 0.1671 | 0.1986 | 0.2347 | 0.2591 | 0.3274 |
| 97 | 0.1663 | 0.1975 | 0.2335 | 0.2578 | 0.3258 |
| 98 | 0.1654 | 0.1966 | 0.2324 | 0.2565 | 0.3242 |
| 99 | 0.1646 | 0.1956 | 0.2312 | 0.2552 | 0.3226 |
| 100 | 0.1638 | 0.1946 | 0.2301 | 0.2540 | 0.3211 |
| 101 | 0.1630 | 0.1937 | 0.2290 | 0.2528 | 0.3196 |
| 102 | 0.1622 | 0.1927 | 0.2279 | 0.2515 | 0.3181 |
| 103 | 0.1614 | 0.1918 | 0.2268 | 0.2504 | 0.3166 |
| 104 | 0.1606 | 0.1909 | 0.2257 | 0.2492 | 0.3152 |
| 105 | 0.1599 | 0.1900 | 0.2247 | 0.2480 | 0.3137 |
| 106 | 0.1591 | 0.1891 | 0.2236 | 0.2469 | 0.3123 |
| 107 | 0.1584 | 0.1882 | 0.2226 | 0.2458 | 0.3109 |
| 108 | 0.1576 | 0.1874 | 0.2216 | 0.2446 | 0.3095 |
| 109 | 0.1569 | 0.1865 | 0.2206 | 0.2436 | 0.3082 |
| 110 | 0.1562 | 0.1857 | 0.2196 | 0.2425 | 0.3068 |
| 111 | 0.1555 | 0.1848 | 0.2186 | 0.2414 | 0.3055 |
| 112 | 0.1548 | 0.1840 | 0.2177 | 0.2403 | 0.3042 |

| | | | | | |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 113 | 0.1541 | 0.1832 | 0.2167 | 0.2393 | 0.3029 |
| 113 | 0.1541 | 0.1832 | 0.2167 | 0.2393 | 0.3029 |
| 114 | 0.1535 | 0.1824 | 0.2158 | 0.2383 | 0.3016 |
| 115 | 0.1528 | 0.1816 | 0.2149 | 0.2373 | 0.3004 |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Lampiran 10. Lembar Disposisi

LEMBAR DISPOSISI

| | |
|--|---------------------------------|
| INDERS BERKAS : | |
| KODE : | |
| HAL : | <i>Penerangan Pembunyi Bani</i> |
| TANGGAL : | <i>15-03-2019</i> NOMOR : |
| ASAL : | <i>Ketua jurna PE</i> |
| TANGGAL PENYELESAIAN : | SIFAT : |
| INSTRUKSI/INFORMASI*) | DITERUSKAN KEPADA: |
| <i>Mohon J. Conf.</i> <i>Bani Atm Nara</i> <i>OKI WISNUSAPITRA</i> | 1. <i>Dr. H. Akhyar, M.A.S</i> |
| | 2. |
| | 3. |
| | 4. |
| | 5. |
| | 6. |

*) 1. Kepada bawahan "Instruksi" atau "Informasi"
 2. Kepada atasan "Informasi" coret "Instruksi"

- 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

Lampiran 11. Surat Prariset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7184/2019
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 26 April 2019,

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
MAN 1 PEKANBARU
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

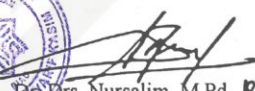
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Oki Wisnusaputra
NIM : 11616102767
Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2019
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
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.

an-Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd
NIP. 19660410 199303 1 005

© 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.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran 12. Sk Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail_ eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04./F.II.4/PP.00.9/742/2020
 Sifat : Biasa
 Lamp : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru,01 Juli 2020

Kepada
 Yth. Dr. Akhyar, 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 : Oki Wisnusaputra
 NIM : 11616102767
 Jurusan : Pendidikan Ekonomi
 Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PEKANBARU
 Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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

Wassalam

an-Dekan
 an-Dekan I

 Alimuddin, M.Ag
 NIP. 19660924 199503 1 002

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

© 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.

Lampiran 13. Balasan Prariset Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
 Jalan :Bandeng No. 51 A Pekanbaru 28282
 Telepon : (0761) 35521 Faximile : (0761) 35521
 Website : www.man1pekanbaru.sch.id

Nomor : B- 819/ Ma.04.1/TL.00/11/2020
 Perihal : Izin Prariset

02 November 2020

Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Di
 Pekanbaru

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7184/2019 tanggal 26 April 2019 perihal sebagaimana dipokok surat, bahwasanya mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

N a m a : OKI WISNU SAPUTRA
 NIM : 1161602767
 Semester / Tahun : VI (Enam)/ 2019
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah selesai melaksanakan prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di lingkungan Madarasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

Demikian, terima kasih.

Kepala,

 Marzuki

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 14. Blanko Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal



UIN SUSKA RIAU

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

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Oki Wisnusaputra
Nomor Induk Mahasiswa : 11616102767
Hari/Tanggal Ujian : Jum'at/17 Juli 2020
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang Dalam Ujian proposal

| No | NAMA | JABATAN | TANDA TANGAN | |
|----|----------------------|------------|--------------|------------|
| | | | PENGUJI I | PENGUJI II |
| 1. | Muslim, M.Ag. | PENGUJI I | | |
| 2. | Naskah, S.Pd, M.Pd.E | PENGUJI II | | |

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag
NIP. 19660924 199503 1002

Pekanbaru, Juli 2020
Peserta Ujian Proposal

Oki Wisnusaputra
NIM. 11616102767

© 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.



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

Lampiran 15. Kegiatan Bimbingan




KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Akhyar, M.Ag
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
3. Nama Mahasiswa : Oki Wisnusaputra
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11616102767
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

| No | Tanggal Konsultasi | Materi Bimbingan | Tanda Tangan | Keterangan |
|----|--------------------|-----------------------------|--------------|------------|
| 1 | 19 Maret | Bimbingan kata pengantar | | |
| 2 | 25 April | Bimbingan latar belakang | | |
| 3 | 7 Mei | Bimbingan Bab 2 | | |
| 4 | 12 Mei | Bimbingan Bab 3 | | |
| 5 | 26 Juni | Bimbingan uji analisis data | | |
| | | | | |

Pekanbaru,2020
Pembimbing


Dr. Akhyar, M.Ag.
 NIP. 19508231985031003



Lampiran 16. Surat Izin Riset

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.

| | | | | | | | | | | | | |
|--|---|-------------------------------|------|--------------------|-----|---------------|----------------|----------------------|---------------|----------------------|----------|--|
|  | <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Jl. H. Djalil Rindia Palang, Km. 14,5 No. 12 Tanjung Pekanbaru, Riau 28155 P.O. Box 10791, Pekanbaru Telp. (0756) 591587-591600 Fax. (0756) 591587-591600 E-mail: office@uisu-suska-riau.ac.id</small></p> | | | | | | | | | | | |
| Nomor | Un 04T/HTP/00/9/12144/2020 | Pekanbaru, 05 November 2020 M | | | | | | | | | | |
| Sifat | Binas | | | | | | | | | | | |
| Lamp | 1 (Satu) Proposal | | | | | | | | | | | |
| Hal | Mohon Izin Melakukan Riset | | | | | | | | | | | |
| Kepada Yth. Gubernur Riau Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Di Pekanbaru | | | | | | | | | | | | |
| <i>Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i> Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa : | | | | | | | | | | | | |
| <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Oki Wisnusaputra</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 11616102767</td> </tr> <tr> <td>Semester/Tahun</td> <td>: IX (Sembilan) 2020</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Ekonomi</td> </tr> <tr> <td>Fakultas</td> <td>: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau</td> </tr> </table> | | | Nama | : Oki Wisnusaputra | NIM | : 11616102767 | Semester/Tahun | : IX (Sembilan) 2020 | Program Studi | : Pendidikan Ekonomi | Fakultas | : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau |
| Nama | : Oki Wisnusaputra | | | | | | | | | | | |
| NIM | : 11616102767 | | | | | | | | | | | |
| Semester/Tahun | : IX (Sembilan) 2020 | | | | | | | | | | | |
| Program Studi | : Pendidikan Ekonomi | | | | | | | | | | | |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau | | | | | | | | | | | |
| ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru Lokasi Penelitian : MAN 1 Pekanbaru Waktu Penelitian : 3 Bulan (05 November 2020 s.d 05 Februari 2021) | | | | | | | | | | | | |
| Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan. | | | | | | | | | | | | |
| Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih. | | | | | | | | | | | | |
|  a.n. Rektor Dekan Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag. NIP. 19740704 199803 1 001 | | | | | | | | | | | | |
| Tembusan : Rektor UIN Suska Riau | | | | | | | | | | | | |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 17. Surat Izin Riset Gubri



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 : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/36314
 TENTANG



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

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12144/2020 Tanggal 5 November 2020**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

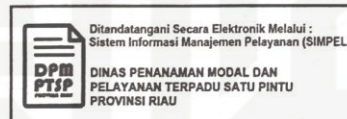
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : OKI WISNUSAPUTRA |
| 2. NIM / KTP | : 116161027670 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN EKONOMI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : MAN 1 PEKANBARU |

Dengan ketentuan 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.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 10 November 2020



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

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 suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 18. Surat Izin Riset Kemenag



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA
PROVINSI RIAU**

Jalan Jenderal sudirman No. 235 Kotak Pos 11311 Pekanbaru (28011)
Telepon (0761) 24224; Faksimile (0761) 242242
Website : riau.kemenag.go.id

REKOMENDASI

Nomor : B-227/Kw.04.1/2/Kp.01.1/11/2020

Berdasarkan Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISSET/36314 tanggal 10 November 2020 perihal rekomendasi tentang pelaksanaan kegiatan Riset/Penelitian dan Pengumpulan data untuk bahan Skripsi, dengan ini Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

Nama : OKI WISNUSAPUTRA
NIM : 116161027670
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : MAN 1 PEKANBARU

Rekomendasi Riset/Penelitian diberikan dengan ketentuan :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini;
2. Adapun Rekomendasi Riset/Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan penelitian dalam pengumpulan data ini, sekian terima kasih.

Pekanbaru, 16 November 2020



Kepala
Dir. Kepala Bidang Pendidikan Madrasah

YAS, M.Ag

197408272005011003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru
3. Kepala MAN 1 Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



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.

Lampiran 19. Surat Izin Riset Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
 Jalan :Bandeng No. 51 A Pekanbaru 28282
 Telepon : (0761) 35521 Faximile : (0761) 35521
 Website : www.man1pekanbaru.sch.id

SURAT KETERANGAN RISET

Nomor :B-865 /Ma.04.1/TL.00/11/2020

Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : OKI WISNUSAPUTRA
 NIM : 116161027670
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Program / Jurusan : S-1/ Pendidikan Ekonomi
 A l a m a t : Pekanbaru

Telah selesai melaksanakan penelitian/ riset di lingkungan Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru dengan judul :

“ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PEKANBARU”

Sesuai dengan maksud surat dari Kantor Wilayah Kementerian Agama Propinsi Riau, Nomor : B-227/Kw.04.1/2/Kp.01.1/11/2020, tanggal 16 Nopember 2020.

Demikian surat keterangan riset ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 25 Nopember 2020
 Kepala,



Marzuki

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Propinsi Riau di Pekanbaru
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 20 Dokumentasi

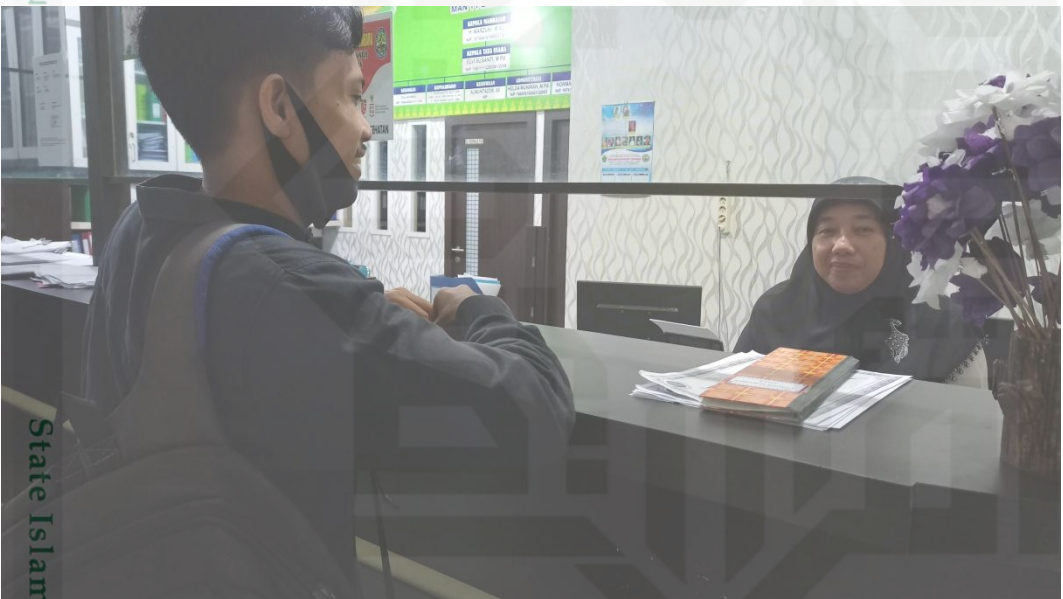
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.



Lampiran 21. Abstrak Asli B.Indonesia

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

Lampiran 19. Abstrak Asli B.Indonesia

ABSTRAK

Oki Wisnusaputra, (2020): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara penggunaan media *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru. Dengan dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Jenis Penelitian ini adalah penelitian *korelasi product moment* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Teknik pengambilan sampel *Proportional Random Sampling* berjumlah 77 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Sebelum digunakan untuk memperoleh data angket diuji coba terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan menggunakan metode korelasional, mengubah data ordinal ke interval, uji linieritas, regresi linier, dan kontribusi pengaruh variabel x terhadap variabel y. Berdasarkan hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,701 > 0,188$) dimana persentase pengaruh media *Puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa adalah sebesar 49,2% sedangkan sisanya sebesar 50,8% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain.

Kata Kunci: Media Puzzle, Keaktifan Belajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 22. Abstrak Asli B.Ingggris

Lampiran 20. Abstrak Asli B.Ingggris

ABSTRACT

Oki Wisnusaputra, (2020): *The Influence of Using Puzzle Learning Media toward Student Learning Activeness on Economics Subject at State Islamic Senior High School 1 Pekanbaru*

This research aimed at knowing the significant correlation between the use of Puzzle learning media and student learning activeness on Economics subject at State Islamic Senior High School 1 Pekanbaru. This research was instigated by the low of student learning activeness level on Economics subject. It was a correlational research with quantitative approach. The subjects of this research were the students, and the object was the influence of using Puzzle learning media toward student learning activeness. Proportional random sampling technique was used in this research, and there 77 students as the samples. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting the data. Before using to get the data, the questionnaire was tested previously by using validity and reliability test. The technique of analyzing the data was descriptive data analysis using correlational method, the change of ordinal data to interval data, linearity test, linear regression, and the contribution of the influence of X toward Y variable. Based on the correlational test result, it showed that there was a significant influence of using Puzzle learning media toward student learning activeness. It could be seen from r_{observed} that was higher than r_{table} ($0.701 > 0.188$). The percentage of the influence of using Puzzle learning media toward student learning activeness was 49.2%, and the rest 50.8% was influenced or explained by other variables.

Keywords: *Puzzle Media, Learning Activeness*



Lampiran 23. Abstrak Asli B.Arab

© 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.

ملخص

أوكي ويسنوسافوترا، (٢٠٢٠): أثر استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة الارتباط الهام بين استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ بكنبارو. وخلفيته ضعف مستوى حماسة تعلم التلاميذ في مادة الاقتصاد. وهذا البحث هو بحث ارتباطي لضرب العزوم بالمدخل الكمي. أفراد تلاميذ وموضوعه أثر استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ. وأسلوب أخذ العينة هو أسلوب تعيين العينة العشوائية المعينة، فعددها ٨١ تلميذا. وأساليب مستخدمة لجمع البيانات هي ملاحظة واستبيان وتوثيق. فالاستبيان قبل ما تم استخدامه للحصول على البيانات منه قام الباحث باختباره اختبار الصحة واختبار الموثوق. وأسلوب تحليل البيانات هو تحليل وصفي بطريقة المقارنة، وتحويل البيانات الترتيبية إلى البيانات الفاصلة، واختبار الخطية، والانحدار الخطي، وإسهام أثر المتغير المستقل في المتغير غير المستقل. وبناء على نتيجة اختبار المقارنة عرف بأن هناك أثرا هاما من استخدام وسيلة تعليم اللغز في حماسة تعلم التلاميذ. وذلك من أن $I < I_{جدول}$ (٠,٧٠٩ < ٠,٢١٨) ومدى النسبة المئوية للأثر ٥٠,٣٪، وما بقي من النسبة أثره المتغيرات الأخرى وهو ٤٩,٧٪.



الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم اللغز، حماسة 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.



RIWAYAT HIDUP

Oki Wisnusaputra lahir di Sungai Kubu, 12 Oktober 1997. Anak ke-lima dari enam bersaudara dari pasangan Bapak Sabar dan Ibu Iryanti. Riwayat pendidikan yang dilalui dimulai pada SD N 007 Sungai Kubu (2004-2010). Setelah itu melanjutkan pendidikan di MTs Al-jamiatul wasliyah (2010-2013). Setelah menyelesaikan pendidikan MTs, dilanjutkan di MAN 1 Pekanbaru pada tahun 2013-2016. Setelah menyelesaikan pendidikan di MAN 1 Pekanbaru, penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN SUSKA) Riau tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program studi Pendidikan Ekonomi.

Berkat rahmat Allah SWT. pada hari Kamis, 14 Januari 2021 penulis menyelesaikan program Strata Satu (S1) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Puzzle* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru”. Dibawah bimbingan Bapak Dr. Akhyar, M.Ag. dinyatakan lulus setelah mengikuti ujian Munaqasyah dengan menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).