



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN *BINGO*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 15 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

DANNISA DESI AIZURA

NIM. 12110122816

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN *BINGO*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 15 PEKANBARU**

Skripsi

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



UIN SUSKA RIAU

Oleh

DANNISA DESI AIZURA

NIM. 12110122816

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru* yang ditulis oleh Dannisa Desi Aizura NIM.12110122816 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Jumadil Akhir 1446 H
19 Desember 2024 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Mirawati, M.Ag.
NIP. 19740404 200501 1 004



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 Penerapan Metode Permainan Bingo terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru* yang ditulis oleh Dannisa Desi Aizura NIM. 12110122816 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 20 Rajab 1446 H/20 Januari 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 20 Rajab 1446 H
20 Januari 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. Amril M., MA.

Penguji II

Herlini Puspika Sari, S.S., M.Pd.I.

Penguji III

Dr. Yanti, M.Ag.

Penguji IV

Dr. Asmuri, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199402 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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dannisa Desi Aizura
 Nim : 12110122816
 Tempat/Tgl. Lahir : Sungai Guntung , 05 Desember 2001
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 19 Desember 2024
 Yang membuat pernyataan



Dannisa Desi Aizura
 NIM. 12110122816



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji beserta syukur penulis limpahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar. Shalawat dan salam juga penulis limpahkan atas junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul **Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru** merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa tidak mudah untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kalian semua yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terkhususnya penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yaitu Alm. Ayahanda H. Hasbi dan Ibunda Hj. Nuryani yang selalu memberikan do'a, bantuan dan dukungannya. Kemudian ketiga saudaraku, Herni Alfia, M. Fahrozi, dan Rafiqah Agustini yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi untuk selalu semangat dalam belajar, beserta seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan. Selain itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor II, dan Prof. Edi Erwan, S.Pi., M.Sc., Ph.D., Wakil Rektor III, dan seluruh jajaran pimpinan yang telah memberikan penulis kesempatan untuk kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., Wakil Dekan II, dan Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., Wakil Dekan III, dan seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi.



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. Dr. Idris, M.Ed., selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam, dan Dr. Nasrul HS., M.A., sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta staf, yang telah memberikan pelayanan yang baik.
4. Dr. Mirawati, M.Ag., selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Hj. Yuliharti, M.Ag., selaku penasehat akademik yang dengan senang hati memberikan motivasi, nasehat serta do'a untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen seluruh civitas akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Slamet, S.Pd., selaku kepala sekolah dan Jawati, S.Ag., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru yang telah mengizinkan, memberikan dorongan, motivasi, dan mempermudah dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Meysa Silvia Putri, selaku sahabat yang telah menemani perjuangan penulis sedari sekolah dasar hingga detik ini. Terimakasih banyak atas doa, dukungan, dan semangat yang tak pernah berhenti diberikan.
9. Sahabat dan teman seperjuangan angkatan 2021, Nurhikmah, Nurul Hikmah Al-Harby, Suci Hardianti Rukmana, Anisa Al-Iffah, Dinisa Wulandari, Husnul Afifah, Nurhafiati, Alfian, Ragil Rahmanviar, Yandra Agusta Putra, M.Ikhsan Fikry yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan yang diberikan.
10. Rekan-rekan lokal SLTP/SLTA A, KKN Desa Pasir Putih, dan PPL SMA Negeri 15 Pekanbaru, yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi sumber semangat selama penyusunan skripsi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan tugas akhir maupun dalam penyusunan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga segala kemudahan, bimbingan, nasehat serta Doa yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda sehingga menjadi amalan yang tidak terputus di sisi Allah Swt. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, 19 Desember 2024
Penulis,

Dannisa Desi Aizura
NIM. 12110122816



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbil 'alamiin

Puji dan syukur, ku rendahkan diri ini bersimpuh sujud kepada-Mu ya Allah, aku bisa terus melangkah hingga menghantarkanku pada satu titik awal capaian dalam hidup ini Tiada daya upaya melainkan pertolongan dari-Mu, sehinggakarya kecil ini bisa terselesaikan.

Teruntuk kedua orang tuaku

Alm. Ayahanda H. Hasbi dan Ibunda Hj. Nuryani

Ku persembahkan karyaku yang sederhana ini untuk kalian berdua. Terimakasih atas kasih sayang, cinta, perhatian, doa dan perjuangan kepadaku sehingga aku bisa sampai ke titik ini. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebahagiaan dan keberkahan untuk Ayah dan Ibu.

Terimakasih juga kepada ketiga saudaraku

Herni Alfia, M. Fahrozi, dan Rafiqah Agustini

Yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap semangat dalam belajar.

Ayah, umi, dan keluarga tercinta

Ku tahu ini tak mampu membayar segala pengorbanan dan jasa-jasa yang telah kalian berikan kepadaku, tetapi izinkanlah karya ini untuk menjadi sedikit penawar letih dan penghantar senyum di wajah. Semoga karya kecil ini menjadi langkah awal untuk mewujudkan cita-cita dan gerbang awal kesuksesanku.

Aamiin ya robbal 'alamiin



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

Dannisa Desi Aizura (2024) : Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode permainan bingo terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah atas negeri 15 pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain *True Experimental* dengan bentuk *Posttest-Only Control Design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 100 peserta didik. Sampel terdiri dari 33 peserta didik kelas eksperimen dan 34 peserta didik kelas kontrol dengan pertimbangan kemampuan rata-rata kelas mendekati sama. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji T (*independent-samples t test*). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan minat belajar siswa antara penerapan pembelajaran strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* dengan metode diskusi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru, diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{ tabel}$ ($2,840 > 2,000$) dan nilai sig. 2-tailed $0.006 < 0.05$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Metode Permainan Bingo, Minat Belajar 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.

ABSTRACT

Dannisa Desi Aizura (2024) : The Effect of Implementing Bingo Game Methods toward Student Learning Interest on Islamic Education Subject at State Senior High School 15 Pekanbaru

This research aimed at testing the the effect of implementing bingo game methods toward student learning interest on islamic education subject at state senior high school 15 pekanbaru. True experimental design was used in this research with posttest-only control design. 100 students were the population of this research. The samples were 33 students in the experimental group and 34 students in the control group. The techniques of collecting data were observation, questionnaire, and documentation. The technique of analyzing data was t-test (independent-samples t-test). Based on the research findings, it could be concluded that there was a significant difference in student learning interest between the implementations of Bingo game active learning strategies and discussion method on Islamic Education subject at State Senior High School 15 Pekanbaru, t_{observed} was higher than t_{table} ($2.840 > 2.000$), and the score of sig. 2-tailed 0.006 was lower than 0.05, so H_a was accepted, and H_0 was rejected.

Keywords: Bingo Game Methods, Student Learning Interest.



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

ملخص

دانيسا ديسي أيزورا، (٢٠٢٤): تأثير تنفيذ طريقة لعبة بنغو على اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١٥ بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى فحص الفروق في اهتمام الطلاب بالتعلم بين تطبيق استراتيجية التعليم النشط في لعبة بنغو وطريقة المناقشة في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١٥ بكنبارو. يستخدم هذا البحث التصميم التجريبي الحقيقي مع تصميم المجموعة الضابطة بالاختبار البعدي فقط. وعدد السكان ١٠٠ طالب. تكونت العينة من ٣٣ طالبا من طلاب الصف التجريبي و ٣٤ طالبا من طلاب الصف الضابط. تستخدم تقنيات جمع البيانات الملاحظة والاستبيان والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار ت (للعينة المستقلة). وبناء على نتائج البحث يمكن الاستنتاج أن هناك فرقا كبيرا في اهتمام الطلاب بالتعلم بين تطبيق استراتيجية التعليم النشط من نوع لعبة بنغو وطريقة المناقشة في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الثانوية الحكومية ١٥ بكنبارو، تم الحصول على حساب ت < جدول ت (٢.٨٤٠ < ٢.٠٠٠) والقيمة ٢ الذيل ٠.٠٠٠٦ > ٠.٠٠٥ ، وبالتالي يتم قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية.

الكلمات الأساسية: طريقة لعبة بنغو، اهتمام الطلاب بالتعلم



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Permasalahan	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 9
A. Kerangka Teoretis	9
B. Penelitian Relevan	22
C. Konsep Operasional	25
D. Asumsi Dasar dan Hipotesis	27
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 28
A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Uji Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	69
 BAB V PENUTUP	 72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Desain <i>Post-test Only Control Design</i>	28
Tabel III. 2	Rentang Skor Pengukuran Angket.....	32
Tabel III. 3	Hasil Uji Validitas.....	33
Tabel III. 4	Kriteria Instrumen	35
Tabel III. 5	Hasil Uji Reliabilitas	35
Tabel IV. 1	Struktur Organisasi SMA Negeri 15 Pekanbaru	41
Tabel IV. 2	Pimpinan SMA Negeri 15 Pekanbaru.....	42
Tabel IV. 3	Tenaga Pengajar SMA Negeri 15 Pekanbaru	42
Tabel IV. 4	Tenaga Administrasi SMA Negeri 15 Pekanbaru	44
Tabel IV. 5	Siswa SMA Negeri 15 Pekanbaru	45
Tabel IV. 6	Sarana dan Prasarana SMAN 15 Pekanbaru	46
Tabel IV. 7	Observasi Metode Permainan <i>Bingo</i> Pertemuan Pertama ...	50
Tabel IV. 8	Observasi Metode Permainan <i>Bingo</i> Pertemuan Kedua	53
Tabel IV. 9	Observasi Metode Permainan <i>Bingo</i> Pertemuan Ketiga	56
Tabel IV. 10	Observasi Metode Permainan <i>Bingo</i> Pertemuan Keempat .	60
Tabel IV. 11	Hasil Rekapitulasi Observasi Pembelajaran dengan Penerapan Metode Permainan <i>Bingo</i> Kelas Eksperimen	61
Tabel IV. 12	Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	62
Tabel IV. 13	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel IV. 14	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	64
Tabel IV. 15	Uji Normalitas	66
Tabel IV. 16	Uji Homogenitas.....	67
Tabel IV. 17	Uji T (<i>T-Test</i>)	68
Tabel IV. 18	Rata-rata Minat Belajar	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar
Lampiran 2	Lembar Observasi Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan <i>Bingo</i>
Lampiran 3	Angket Penelitian Minat Belajar
Lampiran 4	Hasil <i>posttest</i> Penelitian Minat Belajar
Lampiran 5	Uji Validitas
Lampiran 6	Surat Disposisi
Lampiran 7	SK Pembimbing Skripsi
Lampiran 8	Surat Permohonan Izin Melakukan PraRiset
Lampiran 9	Surat Balasan Izin Melakukan PraRiset
Lampiran 10	Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal
Lampiran 11	Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal
Lampiran 12	Surat Permohonan Izin Melakukan Riset
Lampiran 13	Surat Rekomendasi Riset dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 14	Surat Izin Riset dari Dinas Pendidikan Pekanbaru Provinsi Riau
Lampiran 15	Surat Keterangan Telah Melakukan Riset
Lampiran 16	Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi
Lampiran 17	Dokumentasi Kegiatan Penelitian



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

Minat belajar peserta didik memegang peranan penting dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tingkat minat belajar yang tinggi cenderung menghasilkan pencapaian akademis yang lebih unggul, partisipasi aktif dalam ruang kelas, dan perkembangan kompetensi yang lebih optimal. Sebaliknya, minat belajar yang rendah dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan pendidikan.

Pentingnya minat dalam belajar menurut Gie sebagaimana dikutip oleh Rusydi ananda didasarkan pada beberapa hal. Pertama, minat dapat menimbulkan sikap spontan. Kedua, minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Ketiga, minat memperkuat ingatan terhadap materi pelajaran. Terakhir, minat mengurangi kebosanan dalam belajar.¹ Minat dapat didefinisikan sebagai intensitas perasaan yang mendorong seseorang menuju suatu hal, semangat, atau keinginan, sementara 'berminat' merujuk pada memiliki atau menunjukkan ketertarikan dan niat untuk melakukan sesuatu.²

Minat Belajar menjadi salah satu tantangan yang membutuhkan perhatian utama dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Untuk mengatasi hal ini, perlu diusulkan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman peserta didik. Salah satu

¹ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep* (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020), hlm 145.

² Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205–215., hlm 206.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin 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.

faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Syah sebagaimana dikutip oleh Nurlina Arliani, yaitu faktor pendekatan belajar. Faktor ini berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mempelajari materi tertentu.³

Berdasarkan hasil penelitian studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 15 Pekanbaru melalui metode observasi terhadap sejumlah siswa dan guru mata pelajaran PAI, Ibu Jawati, S.Ag. telah berupaya menerapkan metode diskusi dalam pembelajaran PAI. Metode diskusi merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi bersama. Metode ini bertujuan untuk mendorong dan merangsang peserta didik agar mampu berpikir secara mendalam.⁴ Terdapat tiga guru yang mengajar PAI di SMA Negeri 15 Pekanbaru yaitu Bapak Basri, S.Ag. menggunakan metode ceramah, Ibu Jawati, S.Ag. menggunakan metode diskusi dan Ibu Nurhasanah, S.Ag. menggunakan metode ceramah., adapun alasan memilih metode diskusi sebagai perbandingan karena metode tersebut bertujuan membuat siswa mencurahkan perhatian dan membuat peserta didik menjadi aktif.

Namun, meskipun tujuan pembelajaran telah disampaikan melalui penerapan metode diskusi dapat ditemukan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa gejala berikut:

³ Nurlina Arliani Hrp et al., *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 1st ed. (Bandung: Widina Bakti Persada Bandung, 2022)., hlm 31.

⁴ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran, Holistica Lombok* (Lombok: Holistica Lombok, 2019)., hlm 37-38.

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

1. Masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru
2. Masih ada peserta didik yang bersikap acuh dan kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Masih ada peserta didik yang tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
4. Masih ada peserta didik yang mengganggu teman dan berbicara saat proses pembelajaran berlangsung.

Mempertimbangkan konteks dan gejala yang telah dijelaskan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Bingo* terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru.”**

Setiap individu memiliki pendekatan atau cara yang unik dalam proses belajar. Namun, metode yang paling umum adalah yang cocok dan menyenangkan bagi masing-masing individu. Pembelajaran melalui permainan meningkatkan suasana menyenangkan bagi peserta didik dan mendorong motivasi belajar mereka. Menurut Susanto sebagaimana dikutip oleh Khikmatul, et al., pembelajaran dengan permainan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi anak-anak. Metode ini juga memperkuat interaksi positif antara pendidik dan peserta didik serta antar peserta didik, yang meningkatkan minat belajar.⁵

⁵ Khikmatul Masrohah, Cicih Wiarsih, and Dedy Irawan, “Penerapan Metode Permainan *Bingo* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik,” *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 2 (2019): 64–74., hlm 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University Sultan Saif 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.

Pendapat ini sejalan dengan Hakim, Fahrial, & Dona yang menyoroti peningkatan keaktifan peserta didik dan pembentukan sikap disiplin dan fokus saat pembelajaran. Dengan demikian, metode permainan dalam pembelajaran efektif dalam menarik minat peserta didik, memunculkan kegembiraan, dan meningkatkan konsentrasi.⁶

Metode permainan *bingo* menjadikan peserta didik sebagai fokus utama, sementara guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator selama pelaksanaan. Melvin L. Silberman menyatakan bahwa metode permainan *bingo* membuat pelajaran lebih menarik dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga tidak terasa membosankan.⁷

Dinar Hapsari & Vicky Dwi Caksono juga menyatakan bahwa metode ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga membangkitkan minat belajar pada peserta didik.⁸ Aida & Julianto juga menjelaskan sebagaimana dikutip oleh Khikmatul et al. dalam penelitiannya bahwa penggunaan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat menggugah minat peserta didik, memacu semangat yang tinggi dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.⁹

⁶ Lukman Hakim and Dona Sandy Yudasmaru, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas V Sdn 2 Pagelaran," *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 1, no. 2 (2018): 65.

⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, 14th ed. (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2018)., hlm 126.

⁸ Dinar Hapsari & Vicky Dwi Caksono, "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKN Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjp", *JPGSD*. 01 (01), 2012, hlm 5.

⁹ Masrohah, *Op.Cit* ., hlm 18.

B. Penegasan Istilah

1. Metode Permainan *Bingo*

Menurut Silberman, metode permainan *bingo* merupakan sebuah permainan yang melibatkan kartu dan tabel berisi nomor. Ketika peserta didik berhasil mengumpulkan tiga titik secara vertikal, horizontal, atau diagonal dengan menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan mengumumkan "Bingo!" dan berhak mendapatkan poin sebagai penghargaan atas jawaban yang tepat. Pertanyaan yang diajukan oleh pendidik disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.¹⁰ Metode permainan *bingo* merujuk pada pembelajaran menggunakan kartu bernomor, di mana peserta didik mengumpulkan tiga titik secara vertikal, horizontal, atau diagonal dengan menjawab pertanyaan sesuai materi, dan mengumumkan "Bingo!" untuk mendapatkan poin.

2. Minat Belajar

Slameto menjelaskan sebagaimana dikutip oleh Nurlina Arliani, bahwa minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹ Minat belajar merujuk pada dorongan keaktifan seseorang untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan

¹⁰ Silberman, *Loc.It.*, hlm 126.

¹¹ Hrp et al., *Op,Cit*, hlm 25.

perubahan tingkah laku melalui interaksi lingkungan, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa gejala yang dipaparkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *Bingo* di SMA Negeri 15 Pekanbaru?
- b. Bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 15 Pekanbaru?
- c. Apa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru?
- d. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara penerapan metode permainan *bingo* dengan metode diskusi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru?
- e. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode permainan *Bingo* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru?

2. Batasan Masalah

Memastikan fokus dan ketepatan pembahasan, penelitian ini perlu diadakan pembatasan masalah agar pembahasan tetap terarah dan tidak mengalami perluasan yang tidak perlu, maka peneliti menetapkan pembatasan pada masalah yang akan diinvestigasi yaitu pengaruh

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.

penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diteliti, rumusan permasalahan penelitiannya yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 15 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

2. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis dan praktis

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menambah bukti ilmiah pengaruh penerapan strategi pembelajaran tipe permainan *Bingo* terhadap minat belajar peserta didik

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut ini:

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

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk merencanakan program pembelajaran PAI agar dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

2) Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran PAI agar dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

3) Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran PAI agar mereka sungguh-sungguh untuk belajar dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis

1. Metode Permainan *Bingo*

a. Pengertian Metode Permainan *Bingo*

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun ke dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai optimal.¹² Penerapan metode pembelajaran yang tidak tepat akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis.¹³

Permainan *bingo* merupakan permainan lotere dari orang Italia yang biasa di sebut sebagai *Lo Giuocodel Lotto d'Italia*. Permainan *bingo* adalah permainan tentang kesempatan.¹⁴ Silberman menjelaskan bahwa *bingo* adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor, jika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal, atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak “Bingo!” dan berhak mendapatkan poin karena

¹² Fadhlina Harisnur, “Pendekatan, Strategi, Metode, Dan Teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar,” *Genderang Asa: Journal Of Primary Education* 3, no. 1 (2022): 20–32., hlm 28

¹³ Budi Sumedi, “Kontribusi Penerapan Metode Pembelajaran dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanah Jawa Kabupaten Simalungun,” *ANSIRU PAI* 3, no. 1 (n.d.): 140–153., hlm 141

¹⁴ Mei Derfi, Yulia Rahman, and Feri Andhika, “Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 49–56., hlm 51

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.

dapat berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, pertanyaan yang dibuat guru disesuaikan kebutuhan dan materi pembelajaran.¹⁵

Permainan ini berupa tabel bernomor, jika peserta didik bisa mendapatkan lima deret secara horizontal, vertikal, maupun diagonal, karena benar dalam menjawab soal maka dialah yang menang dan mendapatkan poin yang akan berpengaruh ke nilai kelompoknya.¹⁶

Bingo merupakan suatu permainan yang berkaitan dengan unsur keberuntungan. Apabila dimainkan bersama-sama dalam suatu kelompok, permainan *bingo* dapat menjadi kegiatan yang melibatkan kerja sama antar peserta didik.¹⁷

Berdasarkan penjelasan yang telah disebutkan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan *bingo* adalah menjawab soal atau materi dengan benar untuk mendapatkan deret angka tertentu (horizontal, vertikal, atau diagonal) pada tabel bernomor, yang kemudian akan memberikan poin bagi peserta didik atau kelompoknya.

¹⁵ Silberman, *Loc.It.*, hlm 126.

¹⁶ Desi Mareti Nandari, R Usman Rery, and Betty Holiwarni, "Implementation Of Active Learning Strategy Bingo Review To Improve Student Achievement Learning On The Subject Of Structure Atoms And The Periodic System Of Elements In Class Xi Ipa Sman 4 Pekanbaru Periodik Unsur Di Kelas Xi Ipa Sman 4 Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (2016): 1–9., hlm 4.

¹⁷ Derfi, Rahman, and Andhika, *Loc.it.*, hlm 51.

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. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Permainan *Bingo*

Penerapan metode permainan *bingo* dalam pembelajaran, selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangannya. Kelebihan dan kekurangan strategi permainan *bingo* sesuai penelitian yang telah dilaksanakan yaitu:

1) Kelebihan Strategi Permainan Bingo

- a) Menimbulkan antusias, artinya timbul respon yang baik terhadap suatu hal dalam kegiatan pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik tinggi dan menimbulkan keaktifan.
- b) Menimbulkan semangat, karena dilakukan dengan kompetisi sehingga kegairahan peserta didik akan menimbulkan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
- c) Menimbulkan kesenangan, merupakan timbulnya pikiran tidak merasa terbebani dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menimbulkan keasyikan dan peserta didik menikmati pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

2) Kelemahan Strategi Permainan Bingo

- a) Membutuhkan waktu yang lama, dengan melakukan permainan dalam pembelajaran maka akan banyak waktu yang tersita.
- b) Sulit mengatur pembelajaran yang kondusif, karena dengan permainan peserta didik akan lebih antusias dan ramai.¹⁸

¹⁸ Masrohah, Wiarsih, and Irawan, *Op.Cit.*, hlm 20-21.

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.

Melvin L. Silberman juga menyatakan bahwa strategi permainan bingo membuat pelajaran lebih menarik dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga tidak terasa membosankan.¹⁹ Hal ini didukung oleh Dinar Hapsari & Vicky Dwi Caksono yang menyatakan bahwa strategi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga membangkitkan minat belajar pada peserta didik.²⁰ Aida & Julianto yang menjelaskan bahwa penggunaan metode permainan bingo dalam pembelajaran dapat menggugah minat peserta didik, memacu semangat yang tinggi dalam pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²¹

c. Langkah-langkah Strategi Permainan *Bingo*

Penerapan suatu permainan dalam proses pembelajaran harus terdapat langkah-langkah penggunaannya agar teratur. Silberman menjelaskan bahwa langkah-langkah yang digunakan dalam permainan *bingo* yaitu:

- 1) Lakukan penyajian materi pelajaran berbasis ceramah
- 2) Susunlah sejumlah 24 atau 25 pertanyaan tentang materi pelajaran yang bisa dijawab dengan istilah baku yang digunakan dalam mata pelajaran.

¹⁹ Silberman, *Loc.It.*, hlm 126.

²⁰ Dinar Hapsari & Vicky Dwi Caksono, "Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi PPKN Kelas IV SDN Sumokembang Sri Sidoarjo", *JPGSD*. 01 (01), 2012, hlm 5.

²¹ Masrohah, Wiarsih, and Irawan, *Op.Cit.*, hlm 18.

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

- 3) Sortirlah pertanyaan menjadi lima tumpukan. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O kartu Bingo untuk tiap siswa. Kartu-kartu ini mesti mirip betul dengan kartu Bingo biasa, dengan nomor-nomor dalam tiap 25 celah dalam matrik 5 X 5 (celah tengah boleh "Kosong.")
- 4) Bacalah sebuah pertanyaan dengan angka yang terkait. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut.
- 5) Bila seorang siswa mencapai lima jawaban benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, horizontal, maupun diagonal), siswa tersebut boleh meneriakkan "Bingo." Permainan dapat diteruskan hingga ke 25 celah tersebut terisi.²²

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Mahfudz Shalahuddin, minat adalah perhatian yang melibatkan unsur-unsur perasaan. Soeganda Poerbakawatja dan Harahap mendefinisikan minat sebagai kesiapan jiwa yang bersifat aktif dalam menerima sesuatu dari lingkungan. Clayton Aldelfer, seperti yang dijelaskan oleh Nashar, mengartikan minat belajar sebagai kecenderungan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar yang

²² Silberman, *Op.Cit.*, hlm 265-266

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.

optimal.²³ Susilo menjelaskan sebagaimana dikutip Nurlina Arliani bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.²⁴

DePorter menyatakan bahwa minat belajar adalah cara konsisten seorang peserta didik menangkap stimulus, mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah. Suparman mengartikan minat belajar sebagai kombinasi cara seseorang menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Menurut James dalam Manee et al., minat belajar berkaitan dengan cara belajar yang efisien dan efektif dalam penerimaan, proses, penyimpanan memori, dan pengingatan informasi. Secara keseluruhan, minat belajar adalah preferensi atau cara yang dipilih seseorang dalam melakukan aktivitas berpikir, menyerap informasi, memproses, dan memahami serta mengingatnya dalam memori sebagai hasil pembelajaran atau pengalaman.²⁵

Berdasarkan pandangan para pakar seperti Mahfudz Shalahuddin, Soeganda Poerbakawatja, Harahap, dan Clayton Aldelfer, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian atau kesiapan jiwa yang aktif dalam menerima dan mengolah informasi dari

²³ Andi Achru P., *Op.Cit.*, hlm., 208.

²⁴ Hrp et al., *Loc.It.*, hlm 25.

²⁵ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, ed. Emilda Sulasmi, Cetakan 1. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021)., hlm 24-26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

lingkungan. Hal ini mencakup unsur-unsur perasaan, kesediaan jiwa yang aktif, dan kecenderungan peserta didik untuk belajar dengan motivasi mencapai prestasi optimal.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat memiliki peran penting sebagai pendorong keinginan, penguat hasrat, dan penggerak dalam tindakan sehari-hari seseorang, dengan berbagai fungsi yang dijelaskan oleh Sardiman sebagai berikut:

- 1) Menjadi penggerak atau motor yang melepaskan energi untuk berbuat.
- 2) Menentukan arah perbuatan menuju tujuan yang diinginkan.
- 3) Menyeleksi perbuatan yang sesuai untuk mencapai tujuan.

Dalam konteks studi, fungsi minat melibatkan:

- 1) Menimbulkan perhatian yang instan
- 2) Membantu konsentrasi.
- 3) Mencegah gangguan perhatian eksternal.
- 4) Memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- 5) Mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.²⁶

c. Faktor-Faktor Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dhiya dkk mengungkapkan bahwa salah satu faktor eksternal yang berasal dari guru yaitu metode

²⁶ Andi Achru P., *Op.Cit.*, hlm., 212.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pembelajaran yang diterapkan guru.²⁷ Hal yang sama diungkapkan oleh Jeshica & Dea bahwa salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat siswa yaitu metode pembelajaran.²⁸ Syah mengelompokkan faktor-faktor tersebut menjadi tiga jenis sebagai mana dikutip oleh Nurlina Arliani, yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan mencakup dua aspek, yaitu:

- a) Aspek fisiologis: Kondisi jasmani dan ketegangan otot yang mencerminkan tingkat kebugaran tubuh peserta didik. Hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam belajar.
- b) Aspek psikologis: Aspek ini meliputi intelegensi, bakat, sikap, minat, dan motivasi peserta didik yang berasal dari dalam diri mereka sendiri.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua jenis, yaitu faktor lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

- a) Lingkungan Sosial: Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan teman sekelas.

²⁷ Dhiya Juliana Putri et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang," in *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, vol. 5 (Jakarta Barat: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, 2022), 49–53., hlm 51.

²⁸ Jeshica Febiwanty and Dea Mustika, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Pada Anak Kelas V Di SD Negeri 1 Bukit Batu," *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2024): 18–25., hlm 23.

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) Lingkungan Nonsosial: Lingkungan nonsosial mencakup gedung sekolah dan lokasinya, materi pelajaran, waktu belajar, kondisi rumah tempat tinggal, dan alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor ini berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mempelajari materi tertentu.²⁹

d. Aspek Minat Belajar

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu:

- 1) Kognisi (menenal) adalah proses yang kita gunakan untuk memperoleh dan mengolah informasi. Ini mencakup aktivitas seperti berpikir, mengingat, belajar, dan memahami.
- 2) Emosi (perasaan) adalah reaksi kita terhadap berbagai situasi, peristiwa, atau pikiran. Ini melibatkan perasaan subjektif, perubahan fisiologis, dan ekspresi perilaku.
- 3) Konasi (kehendak) adalah dorongan atau motivasi untuk melakukan sesuatu. Ini mencakup niat, keputusan, dan usaha untuk mencapai tujuan.

Hidayat mengungkapkan sebagaimana dikutip oleh Akrim, membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa aspek yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

²⁹ Hrp et al., *Op.Cit.*, hlm 30-31.

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

- 1) Keinginan: Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.
- 2) Perasaan Senang: Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.
- 3) Perhatian: Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap penguasaan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.
- 4) Perasaan Tertarik: Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.³⁰
- 5) Giat Belajar: Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri peserta didik.

³⁰ Akrim, *Op.Cit.*, hlm 42-43.

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.

- 6) Mengerjakan Tugas: Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat peserta didik.
- 7) Menaati Peraturan: Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan- kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan.³¹

Nurlina arliani dkk., mengungkapkan bahwa indikator untuk menentukan minat belajar seseorang dapat dilihat pada lima aspek :

- 1) Rajin dalam belajar
- 2) Tekun dalam belajar
- 3) Rajin dalam mengerjakan tugas
- 4) Memiliki jadwal belajar
- 5) Disiplin dalam belajar.³²

Minat belajar dapat dinilai melalui empat parameter, yakni ketertarikan untuk belajar, tingkat perhatian dalam proses pembelajaran, motivasi belajar, dan penguasaan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar tercermin ketika seseorang memiliki kecenderungan yang kuat terhadap suatu mata pelajaran, yang diwujudkan melalui kedisiplinan belajar, pemahaman menyeluruh terhadap materi yang terkait, partisipasi antusias dalam pembelajaran,

³¹ Akrim, *Op.Cit.*, hlm 43-44

³² Hrp et al., *Loc.It.*, hlm 30.

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 ketiadaan beban emosional dalam mengikuti proses pembelajaran.³³

Berdasarkan berbagai uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa aspek minat belajar mencakup ketertarikan untuk belajar, tingkat perhatian dalam pembelajaran, motivasi belajar, dan penguasaan pengetahuan. Seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi akan menunjukkan kedisiplinan, antusiasme, dan fokus dalam proses pembelajaran, serta memiliki kemampuan untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dengan luas. Indikator ini menjadi penanda kuat bagi tingkat minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Terhadap Minat Belajar Siswa

Minat Belajar menjadi salah satu tantangan yang membutuhkan perhatian utama dalam konteks mata pelajaran PAI. Untuk mengatasi hal ini, perlu diusulkan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman peserta didik. Ada berbagai pendekatan yang dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi PAI agar peserta didik merasa terlibat secara positif. Peran utama pendidik sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran menuntut mereka untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran secara berkelanjutan.

³³ Akrim, *Loc.It.*, hlm 27.

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.

Cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan ketertarikan atau rasa senang dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memberikan perhatiannya selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Slameto menjelaskan bahwa ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dapat muncul dengan menerapkan bahan pelajaran yang menarik agar memunculkan daya tarik dalam diri peserta didik. Sesuai penjelasan tersebut bahwa ketertarikan dapat muncul dengan memberikan suatu hal yang berbeda atau yang belum pernah dilakukan peserta didik sehingga rasa penasaran dan minat belajar peserta didik dapat muncul dan meningkat. Sesuai penjelasan yang telah diuraikan bahwa dalam penelitian ini menerapkan strategi permainan bingo sebagai stimulus peserta didik agar merasa tertarik dan senang terlebih dahulu dalam mengikuti pembelajaran. Setelah peserta didik merasa tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran maka minat untuk belajar peserta didik pun dapat meningkat.

Permainan bingo ini memunculkan kompetisi antar kelompok dan akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik yang akan menimbulkan keaktifan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Aida & Julianto sebagaimana dikutip oleh Khikmatul, et al., yang menjelaskan bahwa penggunaan metode permainan bingo dalam pembelajaran dapat menggugah minat peserta didik, memacu semangat yang tinggi dalam pembelajaran, dan

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.

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.³⁴ Dengan menggunakan permainan bingo, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, terdorong untuk belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif.³⁵

Sesuai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan bingo dalam pembelajaran dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik merasa senang dan konsentrasi selama proses pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

1. Siti Kholijah Rambe mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul Skripsi Pengaruh Strategi Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Materi Kemajuan yang dicapai Umat Islam Pada Zaman Abu Bakar Ash Shiddiq RA Di Kelas VII MTs PAB-1 Helvetia Medan. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 untuk mengetahui pengaruh strategi bingo terhadap hasil belajar SKI siswa pada materi kemajuan yang dicapai umat Islam pada masa Abu Bakar Ash Siddiq ra di kelas VII MTs PAB Helvetia Medan. Didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif strategi bingo terhadap hasil belajar siswa pada materi Kemajuan yang dicapai Umat Islam Pada Zaman Abu Bakar Ash

³⁴ Masrohah, Wiarsih, and Irawan, *Op.Cit* , hlm 18.

³⁵ Syukur, Latri, and Andi Makkasau, "Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Soppeng," *Pinnisi Journal of Education* 3, no. 5 (2023): 215–230., hlm 216.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

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

Shiddiq RA.³⁶ Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan strategi permainan bingo dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode eksperimen. Namun, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian Siti Kholijah Rambe berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

2. Restu Pertiwi mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul Skripsi Penerapan Pembelajaran Aktif Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. Penelitian ini pada tahun 2015 bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar matematika melalui penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. Didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran aktif permainan Bingo terhadap aktivitas belajar matematika siswa.³⁷ Penelitian yang dilakukan Restu Pertiwi sama-sama meneliti mengenai strategi permainan bingo, akan tetapi terdapat perbedaan pada variabel, dimana variabel tersebut adalah Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.

³⁶ Siti Kholijah Rambe, *Pengaruh Strategi Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Materi Kemajuan Yang Dicapai Umat Islam Pada Zaman Abu Bakar Ash Shiddiq RA Di Kelas VII MTs PAB-1 Helvetia Medan* (Medan: Repository Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara, 2020). Skripsi.

³⁷ Restu Pertiwi, *Penerapan Pembelajaran Aktif Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar* (Jakarta: Repository UIN Syarif Hidayatullah, 2015). Skripsi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penelitian yang peneliti lakukan yaitu Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan *Bingo* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

3. Mei Derfi, Yulia Rahman, dan Feri Andhika pada tahun dengan judul jurnal “Penerapan Strategi Bingo pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” Penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada materi thaharah dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif berbasis permainan bingo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang tuntas mencapai 73,3% dengan nilai rata-rata 70,6, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata 83.³⁸ Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan strategi permainan bingo dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa perbedaan. Penelitian Mei Derfi dkk. bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian Mei Derfi dkk. menggunakan metode PTK, sementara penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

³⁸ Derfi, Rahman, and Andhika, *Op.Cit.*, hlm 52.

C. Konsep Operasional

Berdasarkan konsep teoretis yang telah dipaparkan dalam bab ini, dapat dirumuskan konsep operasional sebagai berikut:

1. Variabel Strategi Permainan Bingo

Indikator strategi Permainan *Bingo* adalah :

- a. Guru melakukan persiapan materi pelajaran berbantu power point.
- b. Guru menyusun kartu *bingo* dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.
- c. Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- d. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
- e. Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan *bingo*
- f. Guru membagikan kartu *bingo* yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok.
- g. Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.
- h. Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakkan "Bingo!" dan mendapatkan 10 poin.

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

- i. Guru memeriksa setiap kartu Bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.
- j. Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.
- k. Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.

2. Variabel Minat Belajar Siswa

Indikator minat belajar siswa yaitu sebagai berikut :

- a. Peserta didik bersungguh-sungguh saat belajar
- b. Peserta didik aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.
- c. Peserta didik bersemangat saat ikut diskusi kelas
- d. Peserta didik rajin membaca buku pelajaran dan mengerjakan soal-soal
- e. Peserta didik menjaga konsentrasi selama pembelajaran PAI.
- f. Peserta didik disiplin dan mematuhi aturan selama pembelajaran berlangsung.
- g. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelas.
- h. Peserta didik mengikuti kegiatan tambahan terkait PAI di luar jam pelajaran.
- i. Peserta didik mengumpulkan tugas yang diberikan guru sesuai tenggat waktu.
- j. Peserta didik menunjukkan sikap disiplin, seperti hadir tepat waktu dalam pembelajaran.

D. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Asumsi dasar pada penelitian ini yaitu bahwa minat belajar siswa dan metode pembelajaran bervariasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

2. Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh penerapan metode permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan metode permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 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

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk menguji pengaruh strategi permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif dalam studi ini juga didukung oleh prosedur statistik yang digunakan untuk pengujian hipotesis dengan metode eksperimen untuk menguji hubungan sebab-akibat.³⁹ Penelitian ini menggunakan desain *True Experimental* dengan bentuk *Posttest-Only Control Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara random. Kedua kelompok tersebut diusahakan memiliki karakteristik yang serupa atau mendekati kesamaan. Kelompok eksperimen dikenai pengaruh atau perlakuan khusus, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkannya.⁴⁰ Rancangan penelitian dengan desain tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel III. 1
Desain *Post-test Only Control Design*

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (R1)	X	O ₁
Kontrol (R2)	-	O ₂

³⁹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 1st ed. (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022)., hlm 7.

⁴⁰ Sulaiman & Sitti Mania Saat, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2nd ed. (Gowa: Pustaka Almaida, 2020)., hlm 163.

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.

Pada rancangan penelitian dengan menggunakan desain ini melibatkan dua kelompok kelas yang dipilih secara random. Pada kelas pertama disebut kelas eksperimen (R_1) dan kelas kedua disebut kelas kontrol (R_2). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) dan setelah diberi perlakuan dilakukan tes. Pada kelas kontrol tidak diberikan treatment, akan tetapi tetap diberikan tes. Kedua tes yang dilakukan baik pada kelas eksperimen dan kontrol disebut sebagai *posttest* pengaruh perlakuan pada kedua kelompok ini adalah ($O_2 : O_1$).⁴¹

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember tahun 2024. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Pekanbaru, yang berlokasi di Jl. Cipta Karya KM.3 Kec. Tuahmadani, Panam-Pekanbaru, Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas XII di SMA Negeri 15 Pekanbaru. Sementara itu, objek penelitian ini adalah pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *Bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2014)., hlm 112.

D. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XII di SMA Negeri 15 Pekanbaru yang diajar oleh Ibu Jawati S.Ag. pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang beragama Islam berjumlah 100 orang siswa, yang terdiri dari kelas XII A dengan jumlah 33 siswa, XII B dengan jumlah 34 siswa dan XII C dengan jumlah 33 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling (Cluster Sampling)*. *Cluster sampling* merupakan teknik memilih sampel berdasarkan kelompok, daerah, atau kelompok subjek yang secara alami berkumpul bersama.⁴² Dengan demikian maka peneliti mengambil kelas XII A sebagai sampel dengan jumlah 33 siswa untuk kelompok eksperimen, dan kelas XII B dengan jumlah 34 siswa sebagai dijadikan kelompok kontrol.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.⁴³

⁴² Agus Zaenul Fitri and Nik Haryanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Malang: Madani Media, 2020)., hlm 106.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2014)., hlm 203.

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.

Observasi dilakukan pada setiap pertemuan tatap muka. Proses observasi ini dilakukan dalam empat sampai enam kali pertemuan. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memantau kegiatan proses belajar mengajar saat peneliti menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe permainan bingo. Dalam teknik ini, peneliti bekerja sama dengan pendidik. Pendidik berperan sebagai observer yang bertugas mengumpulkan data mengenai aktivitas peneliti dan peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran. Adapun persentase hasil observasi dikelompokkan sebagai berikut :

81% - 100%	: sangat baik
61% - 80%	: baik
41% - 60%	: cukup
21% - 40%	: kurang
0% - 20%	: sangat kurang. ⁴⁴

2. Angket (kuesioner)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Angket tertutup memiliki pilihan jawaban yang telah disediakan, dan responden hanya perlu memilih satu dari opsi jawaban yang telah tersedia, tanpa memberikan jawaban naratif.⁴⁵ Teknik ini dimanfaatkan untuk menilai minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe permainan bingo. Skala

⁴⁴ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabet, 2013)., hlm 15

⁴⁵ Abubakar Rifai, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Antasari Press, 1st ed. (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021)., hlm 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang digunakan untuk pengukuran angket ini adalah skala likert. Adapun rentang skor jawabannya adalah :⁴⁶

Tabel III. 2
Rentang Skor Pengukuran Angket

Keterangan	Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
Sangat setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pengumpulan data melalui dokumen bisa dilakukan dengan menggunakan kamera (video shooting) atau dengan cara fotokopi.⁴⁷ Bisa juga dengan cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya yang memuat data atau informasi yang diperlukan peneliti.⁴⁸ Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan tentang sejarah berdirinya SMA Negeri 15 Pekanbaru, letak geografis, struktur organisasi, keadaan siswa dan guru serta keadaan sarana dan prasarana.

⁴⁶ Joko Widiyanto, *Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 13, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1st ed. (Jawa Timur: Unipma Press, 2018)., hlm 151.

⁴⁷ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)., hlm 53.

⁴⁸ Rifai, *Op.Cit.*, hlm 114.

F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian yang digunakan ada dua yaitu:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ketepatan, kebenaran dan keabsahan dari tes tersebut. Dimana tes dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang akan diukur.⁴⁹ Validitas item diukur dengan korelasi antara skor item dan skor total. Koefisien korelasi yang dihasilkan digunakan untuk menilai validitas item dan kelayakannya. Uji signifikansi dilakukan pada level 0,05, yang berarti item dianggap valid jika memiliki korelasi signifikan dengan skor total. Peneliti sering menggunakan korelasi produk-momen Pearson untuk menguji validitas, dimana jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, item dinyatakan valid. Tetapi, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid.⁵⁰ Berdasarkan penjelasan tersebut untuk mengetahui validitas peneliti menggunakan bantuan SPSS.

Tabel III. 3
Hasil Uji Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan	Keterangan
1	0,536	0,344	Valid	Digunakan
2	0,659	0,344	Valid	Digunakan
3	0,568	0,344	Valid	Digunakan
4	0,225	0,344	Tidak Valid	Tidak digunakan
5	0,589	0,344	Valid	Digunakan
6	0,703	0,344	Valid	Digunakan
7	0,472	0,344	Valid	Digunakan
8	0,626	0,344	Valid	Digunakan
9	0,414	0,344	Valid	Digunakan
10	0,532	0,344	Valid	Digunakan

⁴⁹ Andri Kurniawan, Aurora Nadia Febrianti, and Tuti Hardianti, *Evaluasi Pembelajaran, Remaja Rosdakarya*, 1st ed. (Padang: PT. Global eksekutif Teknologi, 2022)., hlm 24

⁵⁰ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2021)., hlm 130.

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 Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keputusan	Keterangan
11	0,582	0,344	Valid	Digunakan
12	0,633	0,344	Valid	Digunakan
13	0,328	0,344	Tidak Valid	Tidak digunakan
14	0,586	0,344	Valid	Digunakan
15	0,400	0,344	Valid	Digunakan
16	0,496	0,344	Valid	Digunakan
17	0,582	0,344	Valid	Digunakan
18	0,622	0,344	Valid	Digunakan
19	0,060	0,344	Tidak Valid	Tidak digunakan
20	0,464	0,344	Valid	Digunakan
21	0,610	0,344	Valid	Digunakan
22	0,578	0,344	Valid	Digunakan

Sumber : Olahan data SPSS 2024

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipecaya. Sebuah tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut digunakan secara berulang terhadap peserta didik yang sama hasil pengukurannya relatif tetap sama.⁵¹ Untuk mengukur reliabilitas soal menggunakan rumus *Cronbach alpha*, dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* > 0,70 maka data dinyatakan reliabel. Jika sebaliknya nilai *cronbach alpha* > 0,70 maka data dinyatakan tidak reliabel.⁵² Untuk mengetahui kriteria reliabilitas instrumen, dapat menggunakan rujukan interpretasi instrumen pada Tabel III. 4.

⁵¹ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 1st ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019)., hlm 123.

⁵² Asrul, Rusydi Ananda, and Rosinta, *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media*, 2nd ed. (Bandung: Citapustaka Media, 2015)., hlm 148.

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. 4
Kriteria Instrumen

Reliabilitas	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen yang telah peneliti lakukan, diketahui nilai cronbach alpha $0,885 > 0,70$. Dengan demikian data instrumen penelitian bersifat reliabel, sehingga 0,885 masuk dalam kriteria reliabilitas sangat tinggi. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel III. 5 berikut ini:

Tabel III. 5
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,885	19

Sumber : Olahan data SPSS 2024

1 G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Karena uji statistik parametrik mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Andai diperoleh data tidak berdistribusi normal maka disarankan untuk menguji 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.

nonparametrik.⁵³ Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS. Cara melihat hasil dengan uji Kolmogorov-Smirnov ini yaitu dari nilai signifikansi (sig) yang telah didapatkan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.⁵⁴

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memberikan keyakinan bahwa sekelompok data yang diteliti dalam proses analisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.⁵⁵ Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan pedoman sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi atau Sig $< 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- b. Jika nilai signifikansi atau Sig $> 0,05$ maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).⁵⁶

3. Uji T (T-Test)

Proses analisis data melibatkan penerapan rumus uji t (*t-test*). Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk menilai tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁵³ Rusydi Ananda and Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018)., hlm 158.

⁵⁴ Ramadhani and Bina, *Op.Cit.*, hlm 209-210

⁵⁵ Setyo Budiwanto, *Metode Statistika, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang 2017* (Malang: Universitas Malang, 2017)., hlm 188.

⁵⁶ Ramadhani and Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan.*, hlm 240.

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.

Adapun rumus yang digunakan yaitu rumus uji *t-independent sample t-test*.⁵⁷

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan: t = Nilai t hitung

\bar{x}_1 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol

s_1^2 = Standar deviasi nilai siswa kelas eksperimen

s_2^2 = Standar deviasi nilai siswa kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

⁵⁷ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)., hlm 181.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 15 Pekanbaru. Hal itu diperoleh dari hasil uji t ($test-t$) menunjukkan bahwa $t_{hitung} (2,840) > t_{tabel} (2,000)$ dengan taraf signifikan 5%, dan Nilai signifikan $0,006 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat juga dipahami semakin bagus penerapan metode permainan bingo, maka semakin bagus pula minat belajar siswa di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Besar perbedaan rata-rata penerapan metode pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* terhadap minat belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil ($Mean$) kelas eksperimen sebesar 74,33 dan rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol sebesar 66,74. Sehingga dapat dikatakan penerapan metode permainan *bingo* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol.

B. Saran

Merujuk pada kesimpulan, maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk merancang program pembelajaran PAI agar dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

2. Guru

Kepada guru disarankan untuk mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang bersifat diskusi dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

3. Peserta Didik

Kepada peserta didik diharapkan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran dengan adanya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe permainan *bingo* agar memperoleh hasil pembelajaran yang efektif.

4. Peneliti

Bagi peneliti, agar terus mengadakan studi lebih lanjut mengenai cara untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena masih ditemukan di lapangan siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran PAI.

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 PUSTAKA

- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Edited by Emilda Sulasmi. Cetakan 1. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosinta. *Evaluasi Pembelajaran*. Ciptapustaka Media. 2nd ed. Bandung: Citapustaka Media, 2015.
- Budiwanto, Setyo. *Metode Statistika. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang 2017*. Malang: Universitas Malang, 2017.
- Darwis, Amri. *Metode Penelitian Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Derfi, Mei, Yulia Rahman, and Feri Andhika. "Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 49–56.
- Febiwanty, Jeshica, and Dea Mustika. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Pada Anak Kelas V Di SD Negeri 1 Bukit Batu." *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2024): 18–25.
- Fitri, Agus Zaenul, and Nik Haryanti. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 1st ed. Malang: Madani Media, 2020.
- Hakim, Lukman, and Dona Sandy Yudasmara. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas V SDN 2 Pagelaran." *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 1, no. 2 (2018): 65.
- Harisnur, Fadhlina. "Pendekatan, Strategi, Metode, Dan Teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Genderang Asa: Journal Of Primary Education* 3, no. 1 (2022): 20–32.
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Hrp, Nurlina Arliani, Zulaini Maslulo, Siti Zahara Saragih, Hasibuan Rosidah, and Siti Suharmi Simamora. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. 1st ed. Bandung: Widina Bakti Persada Bandung, 2022.

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.

- Joko Widiyanto. *Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 13. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. 1st ed. Jawa Timur: Unipma Press, 2018.
- Kurniawan, Andri, Aurora Nadia Febrianti, and Tuti Hardianti. *Evaluasi Pembelajaran. Remaja Rosdakarya*. 1st ed. Padang: PT. Global eksekutif Teknologi, 2022.
- Masrohah, Khikmatul, Cicih Wiarsih, and Dedy Irawan. "Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik." *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 2 (2019): 64–74.
- Nandari, Desi Mareti, R Usman Rery, and Betty Holiwarni. "Implementation Of Active Learning Strategy Bingo Review To Improve Student Achievement Learning On The Subject Of Structure Atoms And The Periodic System Of Elements In Class Xi Ipa Sman 4 Pekanbaru Periodik Unsur Di Kelas Xi Ipa Sman 4 Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (2016): 1–9.
- P., Andi Achru. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205–215.
- Pertiwi, Restu. *Penerapan Pembelajaran Aktif Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar*. Jakarta: Repository UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Putri, Dhiya Juliana, Sarah Angelina, Savira Claudia, and Rahma Mujazi Mujazi. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang." In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin*, 5:49–53. Jakarta Barat: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul, 2022.
- Rahman, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia*. 1st ed. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2021.
- Rambe, Siti Kholijah. *Pengaruh Strategi Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Materi Kemajuan yang Dicapai Umat Islam Pada Zaman Abu Bakar Ash Shiddiq RA Di Kelas VII MTs PAB-1 Helvetia Medan*. Medan: Repository Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara, 2020.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet, 2013.



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.

- Rifai, Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press. 1st ed. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Saat, Sulaiman & Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2nd ed. Gowa: Pusaka Almaila, 2020.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. 14th ed. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sumedi, Budi. "Kontribusi Penerapan Metode Pembelajaran dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanah Jawa Kabupaten Simalungun." *ANSIRU PAI* 3, no. 1 (n.d.): 140–153.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Holistica Lombok. Lombok: Holistica Lombok, 2019.
- Syukur, Latri, and Andi Makkasau. "Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Soppeng." *Pinisi Journal of Education* 3, no. 5 (2023): 215–230.

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

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1

MODUL AJAR BAB 4 : WARIS DAN KEARIFAN DALAM ISLAM INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Dannisa Desi Aizura
Satuan Pendidikan	: SMA
Kelas / Fase	: XII (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 2x45 menit
Tahun Penyusunan	: 2024/2025

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran

Dalam aspek fikih, peserta didik mampu menganalisis ketentuan pelaksanaan khutbah, tabligh dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; Mempresentasikan tentang ketentuan pelaksanaan khutbah, tabligh dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad;

Menerapkan ketentuan khutbah, tabligh, dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan meyakini bahwa ijtihad merupakan salah satu sumber hukum Islam; Membiasakan sikap menebarkan Islam *rahmatan lil ālamīn*, komitmen, bertanggung jawab, menepati janji, adil, amanah, terbuka terhadap ilmu pengetahuan, dan menghargai perbedaan pendapat

Alur Capaian Pembelajaran.

Menganalisis ketentuan fikih mawaris di masyarakat sesuai syariat Islam, dapat mempresentasikan tentang ketentuan fikih mawaris di masyarakat sesuai syariat Islam sehingga meyakini ketentuan fikih mawaris merupakan ajaran agama membiasakan sikap adil, amanah, dan bertanggung jawab.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

D. SARANA DAN PRASARANA

Laptop, audio, LCD/proyektor, dan mushaf Al-qur'an

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

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.

Model pembelajaran dengan menggunakan Strategi Permainan *Bingo*

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPONEN INTI

1. Menjelaskan pengertian hukum kewarisan Islam.
2. Menjelaskan ketentuan hukum kewarisan Islam.
3. Mengidentifikasi golongan ahli waris.
4. Mengklasifikasi pembagian ahli waris.
5. Menghitung cara pembagian harta waris.
6. Mengambil hikmah dampak pembagian harta waris.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menjelaskan ketentuan hukum kewarisan Islam, mengambil hikmah dampak pembagian harta waris.
- Mengidentifikasi golongan ahli waris, berkaitan dengan hukum positif atau kekerabatan yang mengajarkan tentang silsilah keturunan atau status dalam kekeluargaan, maka materi ini sangat erat hubungannya dalam membentuk peserta didik untuk arif, toleran, menghormati atas hak orang lain, dan hidup rukun damai mewujudkan keluarga yang sakinah.
- Menghitung pembagian waris sangat erat dengan hitung menghitung dalam prosentase, maka menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, gemar membaca, toleran dan menjadikan kehidupan ini menjadi Islam *rahmatan lil aalamin*

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang ananda ketahui tentang pembagian warisan?
2. Mengapa penting bagi umat Islam untuk membagi harta waris sesuai ajaran Islam?
3. Apa dampaknya jika pembagian harta warisan tidak mengikuti hukum Islam?
4. Apa yang dimaksud dengan ahli waris?
5. Siapa saja yang termasuk ahli waris menurut Islam?
6. Mengapa ada perbedaan kadar pembagian warisan antara laki-laki dan perempuan dalam Islam?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam;
- Guru meminta salah seorang peserta didik di kelas untuk memimpin doa, setelah itu mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, menyampaikan cakup materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

**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.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Langkah- langkah strategi permainan *bingo* pada materi ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru melakukan persiapan materi pelajaran tentang pengertian, rukun dan syarat waris dalam Islam berbantu power point.
- b. Guru menyusun kartu bingo dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.
- c. Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- d. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
- e. Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan *bingo*
- f. Guru membagikan kartu bingo yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok.
- g. Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.
- h. Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakan "Bingo!" dan mendapatkan 10 poin.
- i. Guru memeriksa setiap kartu Bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.
- j. Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.
- k. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran;
- Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang;
- Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

PERTEMUAN KE-2**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam;
- Guru meminta salah seorang peserta didik di kelas untuk memimpin doa, setelah itu mengecek kehadiran peserta didik.



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

- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakup materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (70 Menit)

Langkah- langkah strategi permainan *bingo* pada materi ini adalah sebagai berikut :

1. Guru melakukan persiapan materi pelajaran tentang golongan ahli waris dan furudhul muqoddaroh berbantu power point.
2. Guru menyusun kartu bingo dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.
3. Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
5. Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan *bingo*
6. Guru membagikan kartu bingo yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok.
7. Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.
8. Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakkan "Bingo!" dan mendapatkan 10 poin.
9. Guru memeriksa setiap kartu Bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.
10. Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.
11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran;
- Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang;
- Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.



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.

PERTEMUAN KE-3**Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam;
- Guru meminta salah seorang peserta didik di kelas untuk memimpin doa, setelah itu mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakup materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (70 Menit)

Langkah- langkah strategi permainan *bingo* pada materi ini adalah sebagai berikut :

1. Guru melakukan persiapan materi pelajaran tentang ashobah dan hijab mahjub berbantu power point.
2. Guru menyusun kartu bingo dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.
3. Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
5. Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan *bingo*
6. Guru membagikan kartu bingo yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok.
7. Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.
8. Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakkan "Bingo!" dan mendapatkan 10 poin.
9. Guru memeriksa setiap kartu Bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.
10. Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.
11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.



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.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran;
- Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang;
- Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam;
- Guru meminta salah seorang peserta didik di kelas untuk memimpin doa, setelah itu mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakup materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Langkah- langkah strategi permainan *bingo* pada materi ini adalah sebagai berikut :

1. Guru melakukan persiapan materi pelajaran tentang cara menghitung warisan berbantu power point.
2. Guru menyusun kartu bingo dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.
3. Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
5. Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan *bingo*
6. Guru membagikan kartu bingo yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris kepada setiap kelompok.
7. Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.
8. Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakan "Bingo!" dan mendapatkan 10 poin.
9. Guru memeriksa setiap kartu Bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

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.

10. Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.
11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama peserta didik melakukan kesimpulan pembelajaran;
- Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang;
- Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

E. ASESMEN / PENILAIAN

1. Penilaian sikap

Penilaian sikap

Nama Siswa :

Kelas/ Semester :

Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan sikap Anda!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Jika ada sahabat kalian yang berbuat tidak adil terhadap harta waris yang ditinggalkan, dan telah kalian ingatkan dengan baik, kemudian ia tidak mengindahkan seruan, maka kita dikembalikan kepada Allah Swt. dengan penuh pengharapan ada perubahan				
2	Dalam menjalani hidup di dunia ini, terdapat orang yang suka memiliki atau menguasai harta waris, kemudian ia mencari-cari alasan untuk dapat meraihnya, selalu mencari sebab-sebab kurang tepat, maka kita harus bisa menerima perlakuan yang kurang tepat tersebut dan berhati-hati				
3	Ketika ada saudara yang curang dalam pembagian harta waris, maka kita harus mencari dasar-dasar hukum dalam pembagian waris, tidak asal berpendapat atau bicara yang hanya menimbulkan				

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

	kisruh dalam keluarga, waspada, -hati dan tetap menjaga keutuhan keluarga.				
4	Dalam keluarga ada yang berharap besar untuk menguasai harta waris, kemudian berlaku kurang baik kepada ahli waris lainnya, karena khawatir akan harta waris jatuh pada orang lain, diberi kebaikan atau tidak sama saja, dan belum tentu diterima yang bersangkutan, maka diperlukan kesabaran yang dapat membuat kebaikan.				
5	Keluarga yang telah bersikap sabar dan telah memberikan hak waris dengan lebih dibanding dengan yang lainnya, akan tetapi ia tetap serakah, untuk memediasi hal tersebut dibutuhkan kerjasama dengan pihak lain.				
6	Menasehati pada saudara kita untuk tidak serakah pada harta waris, mau menerima kesulitan saudaranya tanpa memandang asal usul, tidak membedakan agama, suku, golongan atau ras.				

Keterangan :

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remidi

- Peserta didik diminta membaca kembali materi pembelajaran. Kemudian dilakukan penilaian ulang.
- Belajar kelompok tentang materi pembelajaran dengan diberikan tutor sebaya.
- Kalau ada kesulitan dengan materi, peserta didik bertanya dengan temannya.
- Guru memberikan penguatan tentang materi pembelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik
- Guru memberikan penilaian



Pengayaan

Dalam pembelajaran terdapat peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang ditentukan, dapat diberi tugas atau diminta mengerjakan soal soal pengayaan yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berupa pertanyaan fenomenal dan inovatif, atau aktivitas peserta didik yang relevan dengan topik.

Dalam hal ini guru memberikan catatan dan nilai tambah bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan. Dalam pengayaan ini pula peserta didik dapat diberikesempatan untuk belajar dengan metode ESQ atau metode lain seperti dalam youtube.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan meminta kepada peserta didik menulis atau mengemukakan di depan kelas terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat diketahui kelebihan serta kelemahannya.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Dari penjelasan materi tentang hikmah dan perilaku yang dapat diambil dari proses pembagian harta waris dalam Islam:

1. Pembagian harta waris sesuai ajaran Islam adalah bentuk ketaatan kepada Allah dan mencerminkan ketakwaan.
2. Harta dianggap sebagai titipan dari Allah, sehingga harus dikelola dan dibagi sesuai aturan-Nya.
3. Pembagian waris yang adil menjaga keutuhan, kedamaian, dan keharmonisan dalam keluarga.
4. Dengan menerapkan hukum waris Islam, umat Islam dapat menghindari perselisihan serta fitnah dalam keluarga.
5. Sikap dalam pembagian harta waris yang benar mengutamakan kepentingan Allah di atas kepentingan pribadi.

LAMPIRAN 2

DAFTAR PUSTAKA

- Sadi & HM Nasikin. 2020. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 3 SMA/MA Kelas XII*. Erlangga.
- Sadi & HM Nasikin. 2018. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SMA Kelas XII*. Erlangga.

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.

**Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran**

Jawati, S.Ag.

Pekanbaru, 16 Oktober 2024

Penyusun

**Dannisa Desi Aizura
NIM : 12110122816**



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN METODE PERMAINAN BINGO PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama Pengamat :

Hari/ Tanggal :

Pertemuan :

Kelas/ Semester :

Materi :

Petunjuk Observer :

Berilah tanda (✓) pada kolom skor sesuai pedoman berikut :

5 : deskriptor dilakukan dengan sangat baik

4 : deskriptor dilakukan dengan baik

3 : deskriptor dilakukan dengan cukup baik

2 : deskriptor dilakukan dengan kurang baik

No	Aspek Pengamatan	Nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Guru melakukan persiapan materi pelajaran berbasis ceramah berbantu power point.						
2	Guru menyusun kartu bingo dengan format 5x5, di mana setiap kotak berisi satu dari 25 pertanyaan. Jika pertanyaan kurang dari 25, beberapa kotak dibiarkan kosong secara acak.						
3	Guru menyusun pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.						
4	Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.						
5	Guru menjelaskan tentang pembelajaran permainan bingo.						
6	Guru membagikan kartu bingo yang berisi tabel bernomor atau tabel jawaban berukuran 5x5 cm sejumlah 5 kolom dan 5 baris						

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.

7	kepada setiap kelompok.						
8	Guru membacakan soal secara urut dan meminta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada tempat yang telah disediakan dan diberi waktu.						
9	Guru memverifikasi siswa yang berhasil mencapai lima jawaban benar dalam satu garis lurus, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal harus meneriakkan "Bingo!" dan memberikan 10 poin.						
10	Guru memeriksa setiap kartu bingo siswa untuk memastikan bahwa jawaban mereka benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.						
11	Guru membiarkan siswa melanjutkan permainan hingga mereka mendapatkan bingo sebanyak yang mereka bisa.						
	Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berhasil mendapatkan bingo terbanyak sebagai bentuk motivasi.						
Jumlah							
Nilai Maksimum							
Persentase							

Pekanbaru, Oktober 2024

Observer

Jawati, S.Ag

Lampiran 3

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Tentukan seberapa sering Anda mengalami atau melakukan hal tersebut, sesuai dengan pendapat, perasaan atau pengalaman Anda.
3. Angket ini bukanlah suatu tes, sehingga tidak ada jawaban pernyataan yang benar atau salah jawaban yang anda isi dilembar angket ini tidak akan mempengaruhi nilai di sekolah. Jawaban anda akan dirahasiakan, terkait penulisan nama/ identitas hanya untuk mempermudah pengolahan data saja.
4. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat ketika pelajaran PAI dimulai.					
2	Saya merasa senang ketika mempelajari materi PAI.					
3	Saya selalu menyimak pelajaran PAI dengan baik.					
4	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran PAI di rumah.					
5	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas PAI tepat waktu.					
6	Saya sering mengajukan pertanyaan ketika ada materi PAI yang belum saya pahami.					
7	Saya sering membaca buku atau materi tambahan tentang PAI di luar jam					

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

	pelajaran.						
8	Saya selalu berusaha mengikuti semua kegiatan keagamaan di sekolah.						
9	Saya selalu menjawab apabila guru bertanya						
10	Saya jarang mencatat poin yang penting ketika guru menjelaskan.						
11	Saya sering mengantuk saat mengikuti pelajaran PAI.						
12	Saya merasa kesulitan memahami materi PAI.						
13	Saya jarang berdiskusi dengan teman tentang materi PAI.						
14	Saya tertarik dengan materi pelajaran PAI yang diajarkan oleh guru						
15	Saya selalu mengerjakan tugas dengan asal-asalan.						
16	Saya sering bermain HP saat jam pelajaran PAI berlangsung.						
17	Saya merasa bahagia ketika berhasil memahami materi pelajaran.						
18	Saya sering terlambat ketika masuk pelajaran PAI.						
19	Saya tidak pernah belajar di rumah sebelum pelajaran berlangsung						
Jumlah							
Nilai Maksimum							

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 4

Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Butir Item																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Siswa 1	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	5	4	2	68
Siswa 2	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	88
Siswa 3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90
Siswa 4	5	5	5	3	5	5	1	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	1	81
Siswa 5	5	4	4	3	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	70
Siswa 6	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	4	2	3	4	2	2	57
Siswa 7	5	5	5	1	5	5	5	4	3	2	5	5	4	5	5	5	5	4	5	83
Siswa 8	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	4	2	62
Siswa 9	5	5	5	3	5	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	3	3	69
Siswa 10	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	5	4	3	74
Siswa 11	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	3	77
Siswa 12	5	5	5	1	5	4	5	5	4	5	5	4	2	5	5	4	4	5	5	83
Siswa 13	3	3	4	2	4	2	2	4	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	55
Siswa 14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	5	3	2	4	4	3	4	5	4	71
Siswa 15	5	5	5	2	5	3	4	5	3	3	5	2	5	5	5	5	5	5	3	80
Siswa 16	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	1	3	4	3	3	3	4	5	2	63
Siswa 17	5	5	5	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	71
Siswa 18	5	5	5	3	4	4	4	4	4	2	1	3	3	5	3	2	5	3	3	68
Siswa 19	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	2	3	3	5	5	4	5	5	5	82
Siswa 20	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	65
Siswa 21	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	2	3	4	5	4	3	5	4	3	71
Siswa 22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	5	4	3	70
Siswa 23	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	3	3	5	4	3	5	3	3	72
Siswa 24	4	4	4	3	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	5	3	4	5	4	75
Siswa 25	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	2	4	5	5	4	5	5	86
Siswa 26	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90
Siswa 27	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	66
Siswa 28	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	4	3	3	5	3	3	5	3	3	75
Siswa 29	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90
Siswa 30	4	4	3	4	5	4	3	4	4	1	3	3	4	3	4	4	5	3	3	68
Siswa 31	5	5	5	4	5	3	3	2	5	1	2	3	5	5	5	4	5	4	3	74
Siswa 32	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	5	3	4	5	3	69
Siswa 33	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

Syarat dan Ketentuan

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.

[illegible]

Nama Siswa	Butir Soal																			Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71
Siswa 2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	5	3	5	3	3	70
Siswa 3	4	4	3	3	4	3	3	5	5	1	1	2	1	5	2	2	5	2	2	57
Siswa 4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	5	4	3	70
Siswa 5	4	4	3	1	4	5	1	4	4	2	1	5	4	3	5	1	4	5	1	61
Siswa 6	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	1	4	2	2	57
Siswa 7	4	4	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	3	5	5	3	5	2	5	77
Siswa 8	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	83
Siswa 9	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	2	2	3	4	4	3	4	3	2	62
Siswa 10	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	5	4	4	5	3	70
Siswa 11	4	4	3	3	5	4	4	4	5	4	3	2	2	4	5	3	5	5	2	71
Siswa 12	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	83
Siswa 13	5	4	5	3	4	5	5	4	1	3	1	3	1	1	1	3	2	2	1	54
Siswa 14	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	3	2	4	3	3	61
Siswa 15	5	5	5	3	5	4	4	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	87
Siswa 16	4	4	3	3	3	4	1	4	2	3	3	5	3	4	5	4	5	5	3	68
Siswa 17	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	86
Siswa 18	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	5	3	5	5	2	67
Siswa 19	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	67
Siswa 20	4	5	3	2	4	4	3	3	3	1	1	4	3	3	5	1	5	1	1	56
Siswa 21	3	3	2	1	5	4	1	4	4	4	1	5	1	3	5	3	5	3	5	62
Siswa 22	5	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	64
Siswa 23	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	64
Siswa 24	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	4	1	1	56
Siswa 25	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	2	3	2	4	4	4	5	4	3	66
Siswa 26	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	5	3	4	5	2	72
Siswa 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Siswa 28	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	84
Siswa 29	4	4	4	2	4	4	4	5	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	64
Siswa 30	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	79
Siswa 31	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	67
Siswa 32	5	5	5	1	5	5	5	5	5	2	2	2	1	5	2	1	4	2	2	64
Siswa 33	4	4	4	5	5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	3	5	5	3	73
Siswa 34	4	4	4	2	4	2	2	3	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	53

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

em_2
em_2
em_2
em_2

Hak Cipta Diliindungi 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, penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

State Islamic U

[illegible]

State Islamic U

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

Item_8	Pearson Correlation	,306	,353	,417	,347	,357	,509	,269		,512	,272	,217	,332	-,149	,532	,110	-,111	,257	,150	,311	,310	,355	,554	,626
	Sig. (2-tailed)	,090	,041	,016	,044	,042	,002	,131		,002	,126	,223	,059	,407	,001	,543	,539	,149	,404	,076	,080	,043	,001	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_9	Pearson Correlation	,271	,264	,229	,293	-,123	,425	,241	,512		,492	,190	-,021	,019	,059	,089	,006	,252	,213	,051	,304	,418	,063	,414
	Sig. (2-tailed)	,127	,131	,200	,093	,499	,014	,176	,002		,004	,291	,907	,934	,746	,638	,963	,157	,233	,780	,080	,019	,730	,011
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_10	Pearson Correlation	,482	,529	-,054	,091	,156	,329	,371	,272	,492		,611	,204	,100	,199	,109	,320	,436	,263	-,113	,375	,187	,231	,532
	Sig. (2-tailed)	,004	,002	,766	,593	,381	,069	,033	,126	,001		,000	,253	,578	,271	,561	,063	,011	,139	,523	,032	,290	,199	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_11	Pearson Correlation	,173	,366	,014	-,093	,442	,178	,103	,217	,190	,611		,559	,139	,381	,199	,314	,348	,488	-,209	,200	,234	,444	,582
	Sig. (2-tailed)	,335	,036	,939	,603	,010	,321	,570	,223	,291	,000		,001	,440	,029	,269	,073	,047	,004	,241	,251	,189	,010	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_12	Pearson Correlation	,200	,304	,218	,273	,567	,173	,000	,332	-,021	,204	,559		,109	,450	,539	,170	,190	,330	-,121	,141	,199	,644	,633
	Sig. (2-tailed)	,261	,086	,222	,124	,001	,337	,974	,059	,907	,253	,001		,562	,009	,001	,320	,276	,050	,493	,430	,276	,000	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_13	Pearson Correlation	,180	,279	,228	-,281	,151	,268	,272	-,149	,019	,100	,139	,109		,139	,241	,424	,469	,350	-,424	,080	,131	-,151	,320
	Sig. (2-tailed)	,317	,116	,201	,100	,401	,132	,126	,407	,934	,578	,440	,562		,440	,161	,014	,006	,040	,014	,643	,461	,381	,063
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_14	Pearson Correlation	,029	,256	,188	,113	,677	,150	,232	,532	,059	,199	,381	,450	,139		,408	,241	,229	,300	-,231	,299	,069	,433	,586
	Sig. (2-tailed)	,890	,151	,299	,523	,000	,409	,199	,001	,746	,271	,029	,009	,440		,019	,169	,209	,090	,189	,099	,703	,011	,000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Item_15	Pearson Correlation	,051	,019	,081	,220	,302	,004	-,073	,110	,089	,109	,199	,539	,241	,408		,230	,213	,089	-,289	-,050	,091	,199	,400
	Sig. (2-tailed)	,780	,920	,652	,218	,081	,981	,681	,543	,639	,561	,269	,001	,161	,019		,199	,233	,629	,109	,780	,591	,279	,021
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

- 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau

Item_1	Pearson Correlation	,25	,31	,10	-,24	,19	,32	,37	-,11	,00	,32	,31	,17	,42	,24	,23		,69	,51	-,11	,28	,36	-,06	,49
	Sig. (2-tailed)	,15	,07	,56	,16	,29	,06	,03	,53	,96	,06	,07	,32	,01	,16	,19		,00	,00	,50	,11	,04	,71	,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_1	Pearson Correlation	,27	,44	,11	-,27	,16	,48	,16	,25	,25	,43	,34	,19	,46	,22	,21	,69		,51	-,03	,23	,39	,05	,58
	Sig. (2-tailed)	,11	,01	,51	,12	,36	,00	,35	,14	,15	,01	,04	,27	,00	,20	,23	,00		,00	,86	,18	,02	,74	,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_1	Pearson Correlation	,10	,35	,29	-,33	,40	,40	,26	,15	,21	,26	,48	,33	,35	,30	,08	,51	,51		-,02	,24	,62	,25	,62
	Sig. (2-tailed)	,56	,04	,09	,05	,01	,02	,13	,40	,23	,13	,00	,05	,04	,09	,62	,00	,00		,88	,17	,00	,15	,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_1	Pearson Correlation	,06	,06	,15	,03	-,13	,25	,24	,31	,05	-,11	-,20	-,12	-,42	-,23	-,28	-,11	-,03	-,02		-,01	,25	,26	,06
	Sig. (2-tailed)	,71	,70	,37	,83	,46	,15	,17	,07	,78	,52	,24	,49	,01	,18	,10	,50	,86	,88		,92	,16	,14	,73
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_2	Pearson Correlation	,40	,54	,29	,08	,15	,35	,51	,31	,30	,37	,20	,14	,08	,29	-,05	,28	,23	,24	-,01		,19	,00	,46
	Sig. (2-tailed)	,02	,00	,10	,65	,39	,04	,00	,08	,08	,03	,25	,43	,64	,09	,78	,11	,18	,17	,92		,28	1,00	,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_2	Pearson Correlation	,30	,18	,52	-,01	,11	,65	,27	,35	,41	,18	,23	,19	,13	,06	,09	,36	,39	,62	,25	,19		,37	,61
	Sig. (2-tailed)	,08	,31	,00	,91	,53	,00	,11	,04	,01	,29	,18	,27	,46	,70	,59	,04	,02	,00	,16	,28		,03	,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Item_2	Pearson Correlation	,10	,16	,26	,31	,58	,26	-,04	,55	,06	,23	,44	,64	-,15	,43	,19	-,06	,05	,25	,26	,00	,37		,57
	Sig. (2-tailed)	,54	,36	,13	,07	,00	,13	,81	,00	,73	,19	,01	,00	,38	,01	,27	,71	,74	,15	,14	1,00	,03		,00
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Total	Pearson Correlation	,53	,65	,56	,22	,58	,70	,47	,62	,41	,53	,58	,63	,32	,58	,40	,49	,58	,62	,06	,46	,61	,57	
	Sig. (2-tailed)	,00	,00	,00	,20	,00	,00	,00	,00	,01	,00	,00	,00	,06	,00	,02	,00	,00	,00	,73	,00	,00	,00	
	N	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																								
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																								

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

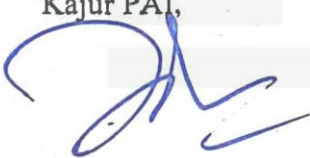
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Lampiran 6

Lembar Disposisi

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis TANGGAL : 13 Maret 2024 ASAL : Dannisa Desi Aizurn	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: DR. MIRAWATI, M.Ag Pekanbaru, 22-3-2024 Kajur PAI,  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 1. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d. DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 7

SK Pembimbing Skripsi

Pekanbaru, 09 Desember 2024

Hal : Permohonan Perpanjangan Pembimbing Skripsi

Kepada,

Yth. Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

di-

tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dannisa Desi Aizura

NIM/Hp : 12110122816 / 085929932382

Jurusan/Semester : Pendidikan Agama Islam / 7

Alamat : Jl. Rimbo Panjang, Perumahan Marwah Sejahtera 2 Blok D No 3.

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul:

"PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE PERMAINAN BINGO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PEKANBARU"

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah : **Dr. Mirawati, M.Ag.**

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Surat permohonan perpanjangan SK pembimbing
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. SK pembimbing sebelumnya
6. ACC/ Sinopsis, Proposal/ Skripsi Cover
7. Email yang aktif.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan perkenan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed

NIP. 197605042005011005

Hormat Saya,

Dannisa Desi Aizura

NIM. 121101122816

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 8

Surat Permohonan Izin Melakukan 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 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.3/PP.00.9/21650/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 27 September 2024

Kepada
Yth. Kepala SMA Negeri 15 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : Dannisa Desi Aizura
NIM : 12110122816
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset 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.

a.n. Dekan

Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

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 9



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 15 PEKANBARU
 Alamat : Jl. Cipta Karya gg. Ikhlas, Kel. Sialangmunggu, Kec. Tuah Madani, Pekanbaru. Telp : (0761) 8416412
 Email : sman.15pekanbaru@gmail.com Website : <http://sman15pku.sch.id> Kode Pos : 28299
 NSS : 30.1.09.60.01.069 NPSN : 69855691 Akreditasi : A



SURAT KETERANGAN PRA Riset

Nomor : 420 / SMAN.15 / 2024 / 1072

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 15 Kota Pekanbaru Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : DANNISA DESI AIZURA
 NIM : 12110122816
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU

Berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU dengan Nomor: Un.04/F.II.3/PP.00.9/21650/2024 Tentang Mohon Izin Melakukan PraRiset pada tanggal 27 September 2024, bahwa nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan PraRiset pada tanggal 03 Oktober 2024 yang bertempat di SMA Negeri 15 Pekanbaru Jl. Cipta Karya Kel. Sialang Munggu Kec. Tampan.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas pelaksanaannya diucapkan terimakasih

Pekanbaru, 03 Oktober 2024
 Kepala Sekolah



SELAMET, S.Pd.
 NIP. 19660415 199001 1 002



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR

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 10

Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal



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
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : PROPOSAL
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
- a. Nama Pembimbing : Dr. Mirawati, M.Ag.
- b. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 197404042005012004
2. Nama Mahasiswa : Dannisa Desi Aizura
3. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122816
4. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	20 April 2024	Latar Belakang		
2	29 April 2024	Teori		
3	11 Mei 2024	Metodologi Penelitian		

Pekanbaru, 11-5-2024
Pembimbing,

Dr. Mirawati, M.Ag.

NIP. 197404042005012004

© 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 11

Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal



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
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 : Dannisa Desi Aizura
Nomor Induk Mahasiswa : 12110122816
Hari/Tanggal Ujian : Kamis, 06 juni 2024
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan *Bingo* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Diniyah Putri 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.	Sopyan, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Nurhayati Zein, S.Ag., M.Sy.	PENGUJI II		



Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I
Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 15 Desember 2023
Peserta Ujian Proposal

Dannisa Desi Aizura
NIM. 12110122816

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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 12

Surat Permohonan Izin Melakukan Riset



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 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-22018/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 08 Oktober 2024 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Dannisa Desi Aizura
NIM : 12110122816
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan Bingo
Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah
Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru.
Lokasi Penelitian : Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru.
Waktu Penelitian : 3 Bulan (08 Oktober 2024 s.d 08 Januari 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

© 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

Surat Rekomendasi Riset dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/69405
 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 : B-22018/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024** Tanggal 8 Oktober 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

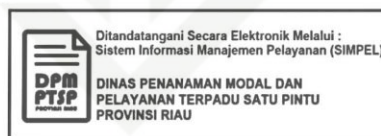
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : DANNISA DESI AIZURA |
| 2. NIM / KTP | : 121101228160 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE PERMAINAN BINGO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 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 : 15 Oktober 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 14

Surat Izin Riset dari Dinas Pendidikan Pekanbaru Provinsi Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN

JL. CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. (0761) 22552 / 21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 21 OCT 2024

Nomor : 400.3.11.2/Disdik/1.3/2024/16266
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Yth. Kepala SMAN 15 Pekanbaru

di-

Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/69405 Tanggal 15 Oktober 2024 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : DANNISA DESI AIZURA
NIM/KTP : 12110122816
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE PERMAINAN BINGO TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 15 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMAN 15 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

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

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

PIL. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU



EDI RUSMA DINATA, S.Pd, M.Pd
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 19720822 199702 1 001

Tembusan:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru

© 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 15



Nomor
Lamp
Perihal

: 420/SMAN.15/2024/1267
: -
: Surat Keterangan Riset
An. Dannisa Desi Aizura

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN SUSKA RIAU
Di
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr.wb
Dengan Hormat,

Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Kota Pekanbaru Provinsi Riau,
menerangkan bahwa :

Nama : DANNISA DESI AIZURA
NIM : 12110122816
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S-1
Judul Penelitian : "PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
AKTIF TIPE PERMAINAN BINGO TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
15 PEKANBARU".

Berdasarkan Surat dari Dinas Pendidikan Provinsi Riau dengan Nomor :
400.3.11.2/Disdik/1.3/2024/16266 Tentang Izin Penelitian / Riset pada tanggal 21 Oktober
2024, bahwa nama yang tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan Penelitian yang
dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober s.d 11 Desember 2024 yang bertempat di SMA Negeri
15 Pekanbaru Jl. Cipta Karya Kel. Sialang Munggu Kec. Tampan.

Demikianlah Surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan
atas pelaksanaannya diucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 11 Desember 2024
Kepala Sekolah



SELAMET, S.Pd.
NIP. 19660415 199001 1 002



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR.E

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 16

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi



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 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : SKRIPSI
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Mirawati, M.Ag.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19740404 200501 1 004
3. Nama Mahasiswa : Dannisa Desi Aizura
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122816
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	14 / 10 2024	Instrumen Penelitian		
2	15 / 10 2024	Acc Instrumen penelitian		
3	15 / 12 2024	Penyajian data		
4	17 / 12 2024	Pembahasan & kesimpulan		
5	19 / 12 2024	Acc Munqasyah		

Pekanbaru, 19 Desember 2024
Pembimbing,

Dr. Mirawati, M.Ag.
NIP. 19740404 200501 1 004

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

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.



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



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

Bingo Card ID 001

Bingo

Zawil Furuq 3	2 SPA 20	Murtad Kafir 6	Fardhu kifayah 12	Suami 21
MAX 16	Tirkah 23	1/4 10	SPK 7	25 17
1/2 1	Furudhot Muqoddaroh 15	2/3 13	15 9	1/6 4
Hibah 3	10 2	Mahjub 11	1/8 1	Istri 3
Hajib 24	2 SPI 14	Wastat 18	SPI 2	1/3 19

myfreebingocards.com

Nama kel = - Bunga Amran
- Zaskia baairt
- Keisha P.
- Ahmad Yaid
- Kevin surya.

Kel - 2.
Jumlah : 6

Karena salah 3 jadi Bingo-hya tetap 5.
GOOD JOB !

Bingo Card ID 003

Bingo

Wastat 18	SPK 25	1/4 1	Istri 5	Mahjub 21
1/3 16	Fardhu kifayah 12	1/8 10	SPA 7	2/3 17
Furudhot Muqoddaroh 15	SPI 9	Zawil Furuq 13	15 6	Tirkah 4
Hajib 3	1/2 2	10 11	Hibah 1	1/6 3
Shamir 24	Murtad Kafir 14	MAX 18	25 2	2 SPI 19

myfreebingocards.com

Kelompok 5 = Zharif = Mutiara - 5
= Dhenov = Fira
= Fhoriz = Kagla
= Fabian

Karena salah nya ada 7. Kel 5 mendapatkan 2 Bingo saja. Tidak perlu selektai seluruh Soal yang terpenting mendapatkan 5 Bingo sempurna. lebih teliti lagi ya !



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



RIWAYAT PENULIS

Dannisa Desi Aizura, lahir di Sungai guntung, pada tanggal 05 Desember 2001. Penulis merupakan anak terakhir dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda (Alm) H. Hasbi dan Ibunda Hj Nuryani. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 136 Pekanbaru pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Pondok pesantren Darullughah Wadda'wah Surabaya Jawa timur. dan lulus pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Pada tahun 2024 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kepenghuluan Pasir Putih, Kecamatan Balai Jaya, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau. Penulis juga mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 15 Pekanbaru untuk mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahun 2024 penulis mengambil tugas akhir dengan judul Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Permainan *Bingo* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru dengan dosen pembimbing Ibu Mirawati, M.Ag.

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.

Statistik Islam University of Sultan Syarif Kasim Riau