



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 MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI  
SELF-EFFICACY PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMK NEGERI 4  
PEKANBARU**

**TESIS**

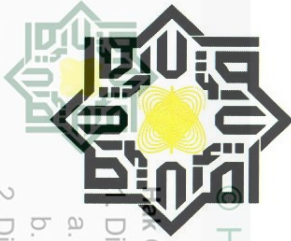
Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**FATHIA SAIDAH FAHRIAH**  
**NIM: 22490125255**

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
1447 H/2026 M**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**

**كلية الدراسات العليا**

**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

**Lembaran Pengesahan**

Nama  
Nomor Induk Mahasiswa  
Gelar Akademik  
Judul

: Fathia Saidah Fahriah  
: 22490125255  
: M.Pd. (Magister Pendidikan)  
: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru

Tim Penguji:

**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.**  
Penguji I/Ketua

**Dr. Djefrin E. Hulawa, M.Ag..**  
Penguji II/Sekretaris

**Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd.**  
Penguji III

**Dr. Sri Murhayati, M.Ag..**  
Penguji IV

**Dr. Hj. Andi Murniati, M.Pd.**  
Penguji V

Tanggal Ujian/Pengesahan

16 /04/2026

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

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.

Ditandatangani oleh

Tim Penguji



## 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.

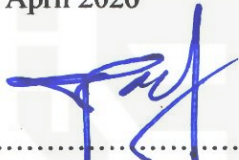
## PENGESAHAN PENGUJI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku Tim Penguji Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul: **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru**, yang ditulis oleh sdr:

Nama : Fathia Saidah Fahriah  
 NIM : 22490125255  
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dan diperbaiki sesuai dengan saran Tim Penguji Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 16 April 2026

Penguji I,  
**Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.**  
 NIP. 19631214 198803 1 002

  
 .....  
 Tgl.: 23 April 2026

Penguji II,  
**Dr. Sri Murhayati, M.Ag.**  
 NIP. 19740103 200003 2 001

  
 .....  
 Tgl.: 23 April 2026

Penguji III  
**Dr. Hj. Andi Murniati, M.Pd.**  
 NIP. 19650817 199402 2 001

  
 .....  
 Tgl.: 23 April 2026

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

  
**Dr. Hj. Alfiah, M.Ag.**  
 NIP. 19680621 199402 2 001



- 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.

## PENGESAHAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru**, yang ditulis oleh sdr:

Nama : Fathia Saidah Fahriah  
 NIM : 22490125255  
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai dengan saran Tim Pembimbing Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan pada tanggal 16 April 2026.

Pembimbing I,  
**Prof. Dr. Risnawati, M.Pd.**  
 NIP. 19650712 199103 2 001



.....  
 Tgl.: 23 April 2026

Pembimbing II  
**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.**  
 NIP. 19680621 199402 2 001



.....  
 Tgl.: 23 April 2026

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.**  
 NIP. 19680621 199402 2 001

**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.

**PERSETUJUAN**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, dengan ini menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru** yang ditulis oleh:

Nama : Fathia Saidah Fahriah  
NIM : 22490125255  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

untuk diajukan dalam Ujian Munaqasyah Tesis pada Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Tanggal: 23 April 2026  
Pembimbing I,

**Prof. Dr. Risnawati, M. Pd.**  
NIP. 19650712 199103 2 001

Tanggal: 23 April 2026  
Pembimbing II,

**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.**  
NIP. 19680621 199402 2 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag**  
NIP. 19680621 199402 2 001

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.

**Prof. Dr. Risnawati, M. Pd.**

DOSEN PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

**NOTA DINAS**

**Perihal : Tesis Saudara  
Fathia Saidah Fahriah**

Kepada Yth:  
**Direktur Pascasarjana**  
UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
Di –  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

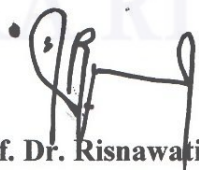
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : **Fathia Saidah Fahriah**  
NIM : **22490125255**  
Prodi : **Magister Pendidikan Agama Islam**  
Judul : **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian munaqasyah tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Pekanbaru, 23 April 2026  
Pembimbing I,



**Prof. Dr. Risnawati, M. Pd.**  
NIP. 19650712 199103 2 001



**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.

**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.**  
**DOSEN PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**NOTA DINAS**

**Perihal : Tesis Saudara**  
**Fathia Saidah Fahriah**

Kepada Yth:  
**Direktur Pascasarjana**  
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
 Di –  
 Pekanbaru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : **Fathia Saidah Fahriah**  
 NIM : **22490125255**  
 Prodi : **Magister Pendidikan Agama Islam**  
 Judul : **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian munaqasyah tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Pekanbaru, 23 April 2026  
 Pembimbing II,

**Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.**  
 NIP. 19680621 199402 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fathia Saidah Fahriah**  
NIM : **22490125255**  
Tempat Tanggal Lahir : Pekanbaru, 21 Mei 2003  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa Paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 23 April 2026



**Fathia Saidah Fahriah**  
NIM. 22490125255

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



## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, segala puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan dalam kehidupan umat manusia. Tesis ini berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui Self-Efficacy pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru”** dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Fahri Zalmi dan Ibunda Tuty Humairah, yang selalu mendo'akan dan tidak pernah merasa lelah memberikan pengorbanan, dukungan, semangat, motivasi, dan mencurahkan cinta, kasih sayang, serta perhatian demi tercapainya cita-cita. Selain itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, S.E., M.Si., Ak., CA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3. Bapak Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
6. Bapak Abdul Hadi, M.A., Ph.D. selaku wakil direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. selaku Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
8. Ibu Dr. Meimunah S Moenada, M.Ag. selaku Sekretaris Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Ibu Prof. Dr. Hj. Risnawati, M.Pd. selaku Pembimbing I atas segala bimbingan, arahan, dukungan dan kesempatan yang diberikan.
10. Ibu Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. selaku Pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan penulis dalam penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan Strata Dua (S2)
12. Staf Program Studi Magister PAI UIN Suska Riau yang telah banyak membantu penulis.



## 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.

13. Bapak Edi Slamet, S.Pd.I., M.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian, memberikan arahan, motivasi, dan dorongan selama menyelesaikan tesis ini.

14. Kakakku Athifa Kamila Fahriah, M.Ag., Abangku M. Fikri Hamdani, M.Pd., dan Adekku M. Khazini Fahri, terima kasih telah mendukung, menyemangati, dan membantu penulis dalam pengerjaan tesis ini.

15. Teman-teman seperjuangan penulis yang sudah memberikan support selama perkuliahan

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun meteril dalam rangka penyusunan tesis ini. Terakhir sebagai hamba yang memiliki keterbatasan, penulis menyadari dalam penulisan tesis ini terdapat banyak kekurangan atau kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun guna kesempurnaan tesis ini.

Pekanbaru, April 2026  
Penulis

**Fathia Saidah Fahriah**  
NIM. 22490125255



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....  | i    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | iv   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | vi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | viii |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....   | ix   |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....   | x    |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | xii  |
| <b>ABSTRACT</b> .....  | xiii |
| <b>المخلص</b> .....  | xiv  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>   |      |
| A. Latar Belakang Masalah.....   | 1    |
| B. Penegasan Istilah .....   | 9    |
| C. Permasalahan.....   | 11   |
| 1. Identifikasi Masalah .....  | 11   |
| 2. Batasan Masalah.....  | 11   |
| 3. Rumusan Masalah .....   | 12   |
| D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....  | 12   |
| <b>BAB II KERANGKA TEORETIS</b>  |      |
| A. Landasan Teori.....   | 15   |
| 1. Keaktifan Belajar Siswa .....   | 15   |
| 2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ....   | 34   |
| 3. <i>Self-Efficacy</i> .....  | 48   |
| 4. Hubungan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan Keaktifan Belajar Siswa.....                                       | 58   |
| 5. Hubungan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui <i>Self-Efficacy</i> ..... | 60   |
| B. Konsep Operasional .....  | 62   |
| C. Hipotesis Penelitian.....   | 67   |
| D. Penelitian yang Relevan .....   | 68   |



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**BAB III METODE PENELITIAN**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian.....             | 74 |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian ..... | 75 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian ..... | 75 |
| D. Populasi dan Sampel .....         | 75 |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....     | 76 |
| F. Instrumen Penelitian.....         | 79 |
| G. Teknik Analisis Data .....        | 82 |

**BAB IV PENYAJIAN DATA HASIL PENELITIAN**

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....  | 86  |
| B. Penyajian Data Penelitian.....    | 94  |
| C. Analisis Data Penelitian .....    | 109 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian ..... | 115 |

**BAB V PENUTUP**

|                    |     |
|--------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 120 |
| B. Saran.....      | 121 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>123</b> |
|-----------------------------|------------|

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| Tabel III.1 | Jumlah Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....                                       | 76  |
| Tabel III.2 | Hasil Uji Validitas Keaktifan Belajar Siswa (Y).....  | 79  |
| Tabel III.3 | Hasil Uji Validitas <i>Self-Efficacy</i> ( $X^2$ ).....                                     | 80  |
| Tabel III.4 | Kriteria Reliabilitas .....   | 81  |
| Tabel III.5 | Hasil Uji Reliabilitas Keaktifan Belajar Siswa (Y).....                                     | 81  |
| Tabel III.6 | Hasil Uji Reliabilitas <i>Self-Efficacy</i> ( $X^2$ ).....                                  | 81  |
| Tabel IV.1  | Pendidik.....   | 89  |
| Tabel IV.2  | Tenaga Kependidikan.....  | 92  |
| Tabel IV.3  | Peserta Didik SMKN 4 Pekanbaru.....   | 93  |
| Tabel IV.4  | Sarana Dan Prasarana SMKN 4 Pekanbaru .....   | 93  |
| Tabel IV.5  | Hasil Rekapitulasi Observasi Model <i>Teams Games Tournament</i> Pada Kelas Eksperimen..... | 96  |
| Tabel IV.6  | Distribusi Frekuensi Data <i>Self-Efficacy</i> .....  | 98  |
| Tabel IV.7  | Variabel <i>Self-Efficacy</i> .....   | 99  |
| Tabel IV.8  | Nilai <i>Pretest</i> Siswa pada Kelas Eksperimen .....                                      | 100 |
| Tabel IV.9  | Hasil Nilai <i>Pretest</i> Siswa pada Kelas Eksperimen .....                                | 101 |
| Tabel IV.10 | Nilai Rata-Rata Siswa pada <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen ..                            | 102 |
| Tabel IV.11 | Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....   | 103 |
| Tabel IV.12 | Hasil Nilai <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen .....                                     | 104 |
| Tabel IV.13 | Nilai Rata-Rata Siswa pada <i>Posttest</i> di Kelas Eksperimen .                            | 104 |
| Tabel IV.14 | Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol.....   | 105 |
| Tabel IV.15 | Hasil Nilai <i>Pretest</i> pada Kelas Kontrol .....   | 106 |
| Tabel IV.16 | Nilai Rata-Rata Siswa pada <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol .....                            | 107 |
| Tabel IV.17 | Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol .....   | 107 |
| Tabel IV.18 | Hasil Nilai <i>Pretest</i> pada Kelas Kontrol .....   | 108 |
| Tabel IV.19 | Nilai Rata-Rata Siswa pada <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol .....                            | 109 |
| Tabel IV.20 | Uji Normalitas Keaktifan Belajar Siswa .....  | 109 |
| Tabel IV.21 | Uji Normalitas <i>Self-Efficacy</i> .....   | 110 |
| Tabel IV.22 | Uji Homogenitas Keaktifan Belajar .....   | 111 |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

|             |   |     |
|-------------|---|-----|
| Tabel IV.23 | Uji Homogenitas <i>Self-Efficacy</i> .....          | 111 |
| Tabel IV.24 | Uji <i>Independent Sample t-Test</i> .....          | 112 |
| Tabel IV.25 | Uji Regresi Variabel X ke Y .....                   | 113 |
| Tabel IV.26 | Uji regresi Variabel X ke Y melalui Variabel Z..... | 113 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar IV.1 Diagram Jalur Pengaruh Model TGT terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui Self-Efficacy..... | 114 |
| Gambar IV.2 Hasil Uji Sobel .....  | 114 |



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



## DAFTAR LAMPIRAN

|             |   |
|-------------|---|
| Lampiran 1  | Modul Ajar  |
| Lampiran 2  | Kisi-Kisi Instrumen Penelitian  |
| Lampiran 3  | Angket Penelitian   |
| Lampiran 4  | Lembar Observasi  |
| Lampiran 5  | Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Kelas Eksperimen |
| Lampiran 6  | Sertifikat TOEFL & TOAFL  |
| Lampiran 7  | Surat Pembimbing  |
| Lampiran 8  | Surat Riset   |
| Lampiran 9  | Surat Balasan Riset   |
| Lampiran 10 | Kartu Kontrol Konsultasi  |
| Lampiran 11 | Kartu Kontrol Mengikuti Seminar Proposal/Tesis  |
| Lampiran 12 | Dokumentasi   |

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Konsonan Tunggal

|        |        |       |
|--------|--------|-------|
| ا = a  | ر = r  | ف = f |
| ب = b  | ز = z  | ق = q |
| ت = t  | س = s  | ك = k |
| ث = ts | ش = sy | ل = l |
| ج = j  | ص = sh | م = m |
| ح = h  | ض = dh | ن = n |
| خ = kh | ط = th | و = w |
| د = d  | ظ = zh | ه = h |
| ذ = dz | ع = ‘  | ء = ‘ |
| غ = gh | ي = y  |       |

- Vokal Panjang (mad) â = aa
- Vokal Panjang (mad) î = ii
- Vokal Panjang (mad) û = uu

### 2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya العامة ditulis al-‘ammah

### 3. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, misalnya شريعة (syari’ah), kasrah ditulis i, misalnya الجبال (al-Jibali), dan dhammah ditulis u, misalnya ظلوما (dzuluman).

### 4. Vokal Rangkap

او ditulis aw, أو ditulis uw, أي ditulis ay, dan اي ditulis iy.

### 5. Ta’ Marbutah

Ta’ marbutah yang dimatikan ditulis h, misalnya عربية ditulis arabiyah, kecuali telah diserap ke dalam bahasa Indonesia yang baku, seperti mait, bila dihidupkan ditulis t, misalnya الميتة ditulis al-mai tatu.

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. Kata Sandang Alif Lam**

Alif Lam yang diikuti oleh huruf qamariyyah dan syamsiyyah, ditulis al, misalnya المسلم ditulis al-Muslim, الدار ditulis al-Dar. Kecuali untuk nama diri yang diikuti kata Allah, misalnya عبد الله ditulis Abdullah.

**7. Huruf Besar**

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).



## ABSTRAK

### **Fathia (2026): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasy eksperimen* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 584 Siswa, sedangkan sampel dipilih secara *purposive sampling* yaitu kelas X AKL 1 sebanyak 33 Siswa dan kelas X AKL 2 sebanyak 33 Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan uji sobel. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* di SMK Negeri 4 Pekanbaru, diperoleh nilai  $z = 2.032$  dengan *two-tailed probability* sebesar 0.042 ( $p < 0.05$ ). maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. *Novelty* penelitian ini ialah Peningkatan keaktifan belajar dalam PAI tidak semata-mata dipicu oleh desain atau model pembelajaran yang kompetitif dan kolaboratif, melainkan juga dimediasi oleh internalisasi keyakinan diri (*self-efficacy*) siswa sebagai proses antara.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament, Self-Efficacy, Keaktifan Belajar*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## ABSTRACT

**Fathia (2026): The Influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model on Students' Learning Activeness through Self-Efficacy in Islamic Religious Education at SMK Negeri 4 Pekanbaru**

This study aims to examine the influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model on students' learning activeness through self-efficacy in the Islamic Religious Education subject at SMK Negeri 4 Pekanbaru. By employing a quantitative approach, the research used a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design. The study population consisted of all Grade X students at SMK Negeri 4 Pekanbaru, totaling 584 students. The sample was selected using purposive sampling, comprising 33 students from class X AKL 1 and 33 students from class X AKL 2. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The analysis involved normality testing, homogeneity testing, independent sample t-tests, and the Sobel test. The findings reveal a significant influence of the TGT learning model on students' learning activeness through self-efficacy at SMK Negeri 4 Pekanbaru, with a value of  $z = 2.032$  and a two-tailed probability of  $0.042$  ( $p < 0.05$ ). These results confirm that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, while the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. The novelty of this research is that the improvement of learning activeness in Islamic Religious Education is not solely triggered by a competitive and collaborative learning design or model, but is also mediated by the internalization of students' self-belief (self-efficacy) as an intervening process.

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Self-Efficacy, Learning Activeness*



## الملخص

فاطية (٢٠٢٦) : تأثير نموذج التعلّم فرق-ألعاب-بطولات على تنشيط تعلّم الطلاب خلال الكفاءة الذاتية في مادة التربية الدينية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية الرابعة بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن تأثير نموذج التعلّم فرق-ألعاب-بطولات على تنشيط تعلّم الطلاب خلال الكفاءة الذاتية في مادة التربية الدينية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية الرابعة بكنبارو. يعتمد البحث المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي وفق تصميم المجموعتين غير المتكافئتين مع القياس القبلي والبعدي. ويتكوّن مجتمع البحث من جميع طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية الرابعة بكنبارو وعددهم ٥٨٤ طالبًا، بينما اختيرت العيّنة بطريقة العيّنة القصدية حيث شملت العيّنة الصفّ العاشر، الشعبة (AKL1) وعددها ٣٣ طالبًا؛ والصفّ العاشر، الشعبة (AKL2) وعددها ٣٣ طالبًا. جمعت البيانات باستخدام الملاحظة والاستبانة والتوثيق، ثم جرى تحليلها عبر اختبارات التوزيع الطبيعي والتجانس واختبار واختبار سوبيل. تظهر نتائج البحث وجود أثر دالّ إحصائيًا لنموذج التعلّم فرق-ألعاب-بطولات والكفاءة الذاتية في تنشيط تعلّم الطلاب  $Z$  اثنين فاصلة صفر ثلاثة اثنين (٢٠٠٣٢) مع احتمالية ذات الطرفين صفر فاصلة صفر أربعة اثنين (٠٠٠٤٢) حيث أقل من صفر فاصلة صفر خمسة (٠,٠٥)  $(p < ٠,٠٥)$  مما يؤكّد قبول الفرضية البديلة ( $H_a$ ) ورفض الفرضية ( $H_0$ ). وتمثّل جدة هذا البحث في إبراز أنّ فاعلية نموذج التعلّم فرق-ألعاب-بطولات مرفوضة. وتكمن جدة هذا البحث في أن تحسين نشاط التعلم في مادة التربية الإسلامية لا يُحْفَظ فقط من خلال تصميم أو نموذج تعليمي تنافسي وتعاوني، بل يتوسطه أيضًا استيعاب الطلاب لمعتقداتهم الذاتية (الكفاءة الذاتية) بوصفها عملية وسيطة.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلّم فرق-ألعاب-بطولات (*Teams Games*)

(*Tournament*)، الكفاءة الذاتية، نشاط التعلّم

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah perubahan dalam kemampuan, sikap atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung dan kemudian kembali lagi ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran walaupun sudah terjadi pengajaran. Dalam pembelajaran, siswa dapat berperan aktif mengembangkan kemampuan belajar sedangkan guru adalah sebagai pembimbing.<sup>1</sup>

Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang berarti giat. Keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dalam melakukan kegiatan belajar, keaktifan belajar siswa adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa. Keaktifan belajar siswa dapat diamati dalam aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.<sup>2</sup>

Dalam perspektif pendidikan Islam, keaktifan belajar merupakan bagian integral dari proses menuntut ilmu yang diperintahkan Allah SWT.

---

<sup>1</sup>Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet II, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 120.

<sup>2</sup>Agustina Novitasari Pour, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan esaintika*, Vol. 2, No 1, 2018, h. 45



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Islam sangat menekankan pentingnya keterlibatan aktif seseorang dalam mencari ilmu, sebagaimana termaktub dalam konsep *tafakkur* (perenungan mendalam) dan *tadabbur* (pemahaman yang sungguh-sungguh).

Imam Al-Ghazali dalam *Ihya Ulumuddin* menegaskan bahwa menuntut ilmu bukan sekadar proses mendengar secara pasif, melainkan menghendaki kesungguhan, keterlibatan akal dan hati secara penuh dalam setiap proses belajar.<sup>3</sup> Dengan demikian, keaktifan belajar dalam Islam bukan sekadar tuntutan pedagogis, melainkan merupakan amanah agama yang harus diwujudkan dalam setiap proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Keaktifan siswa dipandang sebagai bentuk ikhtiar yang sungguh-sungguh dalam meraih pemahaman agama yang mendalam, sehingga ilmu yang diperoleh dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran, karena kegiatan belajar bukan sekedar proses mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Pembelajaran yang efektif justru menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat tercapai apabila seluruh komponen, terutama siswa, terlibat secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan, baik dalam

<sup>3</sup>Imam Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin*, diterjemahkan oleh Moh. Zuhri, (Semarang: Asy-Syifa, 2023), h. 31.

<sup>4</sup>Heri Gunawan, *Pendidikan Islam: Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), h. 87.

State Islamic University of Sultan Saifuddin 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 milik UIN Suska Riau

aspek fisik, mental, maupun sosial selama kegiatan belajar berlangsung.<sup>5</sup> Keaktifan belajar siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, bertanya, membuat laporan tugas dan sebagainya.

Guru berperan aktif sebagai individu maupun kelompok yang berfungsi mengawali sekaligus mengelola proses pembelajaran. Secara yuridis, amanat implementasi terkait dengan peran guru yang professional, konsep ini dapat ditemukan pada Pasal 39 Ayat (2) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa guru adalah tenaga profesional. Sebagai tenaga profesional, guru mengemban visi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang berlandaskan prinsip-prinsip profesionalitas guna menjamin terpenuhinya hak setiap warga negara dalam memperoleh pendidikan yang bermutu.<sup>6</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut tergambar bahwa UU Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia menyebutkan bahwa guru memiliki kedudukan sebagai tenaga profesional yang bertugas menyelenggarakan pembelajaran secara profesional untuk menjamin hak setiap warga negara memperoleh pendidikan bermutu.<sup>7</sup> Pendidikan bermutu akan mendorong lahirnya masyarakat yang cerdas, kritis, dan beretika, sehingga tercipta kehidupan berbangsa yang lebih adil, demokratis, dan sejahtera. Pada akhirnya, bisa memperkuat daya saing bangsa di tingkat global serta mewujudkan kesejahteraan bersama.

<sup>5</sup>Mulyasa, E. *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi, dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 60

<sup>6</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 39 Ayat (2)

<sup>7</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional



Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Hidayat mengutarakan bahwa sebagian besar siswa cenderung belajar secara tekstual dan verbalis, hanya berorientasi pada penguasaan materi untuk ujian, bukan pada pemahaman yang mendalam dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat konvensional.<sup>8</sup>

Model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih terdapat yang berpusat pada guru dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab sebagai pendekatan utama. Guru berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif. Model konvensional cenderung menekankan pada penguasaan materi tanpa memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan keaktifan dalam kelas.<sup>9</sup>

Pola pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional menyebabkan siswa lebih cepat merasa bosan, kurang termotivasi, serta jarang mengajukan pertanyaan atau berdiskusi secara aktif di kelas.<sup>10</sup> Hal ini membuktikan bahwa model konvensional kurang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

<sup>8</sup>Hidayat, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berorientasi Pengembangan Karakter Bangsa*, Jurnal el-Hikmah: Fakultas Tarbiyah UIN Malang, h. 150

<sup>9</sup>Kusumah, W, *Strategi Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 25

<sup>10</sup>Darmawan, D, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 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 Dilindungi Undang-Undang

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

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, metode ceramah memang bermanfaat untuk menyampaikan materi normatif dan doktrinal, tetapi apabila digunakan secara dominan tanpa variasi, dapat menimbulkan kejenuhan. Pembelajaran yang monoton membuat siswa sulit menginternalisasi nilai-nilai agama, sebab keaktifan belajar yang rendah menghambat terbentuknya pemahaman yang mendalam.<sup>11</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut jelas bahwa guru zaman sekarang harus lebih kreatif serta mampu menguasai berbagai model dan metode pembelajaran yang mendorong keaktifan belajar siswa. Kreativitas guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap keaktifan serta motivasi siswa di kelas.<sup>12</sup> Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu berinovasi, memanfaatkan teknologi, serta menyesuaikan strategi mengajar dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa semakin aktif.

Penggunaan model pembelajaran konvensional terdapat banyak permasalahan yang terjadi di kelas, terutama berkaitan dengan rendahnya keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menawarkan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan melihat pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy* siswa tersebut.

<sup>11</sup>Suryosubroto, B, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h.

<sup>12</sup>Sari, D. P., & Wulandari, S, *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 2020, h. 35-36.



## 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.

Salah satu model pembelajaran yang memiliki manfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah *teams games tournament* (TGT), karena model ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat.<sup>13</sup> Dengan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* siswa dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terdapat permainan akademik yang dapat membuat siswa senang dan aktif untuk mengikuti pembelajaran.<sup>14</sup> Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memiliki skor rata-rata tertinggi, sehingga membuat siswa semakin antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Selain model pembelajaran, faktor psikologis seperti *self-efficacy* (keyakinan diri siswa terhadap kemampuannya belajar) sangat penting dalam membentuk dan menopang keaktifan belajar siswa. Menurut Maddux dalam buku Heris Hendriana, kemampuan diri adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengkoordinasikan keterampilan dan kemampuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam domain dan keadaan tertentu.<sup>15</sup> Siswa dengan tingkat *self-efficacy* tinggi percaya bahwa dirinya mampu melalui proses belajar dengan baik, mampu mengerjakan semua tugas yang dibebankan, dan yakin bahwa dirinya akan mampu

<sup>13</sup>La Ode Safiun Arihi. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*, (Bantul: Multi Presnindo, 2017), h. 105.

<sup>14</sup>Nurhayati1, Asep Sukenda Egok, Aswarliansyah, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, *Jurnal BASICEDU*, Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022, h. 3

<sup>15</sup>Heris Hendriana, Euis Hendriana, dan Utari Sumarmo, *Hard Skill dan Soft Skill Matematika Siswa*, (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 211.



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

menunjukkan keaktifan belajar yang optimal. Dengan demikian, *self-efficacy* berperan sebagai mediator yang memperkuat pengaruh model TGT terhadap keaktifan belajar siswa.

Hal tersebut berkaitan erat dengan pembelajaran abad ke-21, dimana peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan yang kompleks, seperti *higher order thinking skills, skills in the world of work, skills in using information, media and technology*.<sup>16</sup> Keaktifan belajar siswa menjadi fondasi utama dalam membangun keterampilan-keterampilan tersebut, sehingga penerapan model TGT yang dimediasi oleh *self-efficacy* diyakini mampu memberikan kontribusi signifikan dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih terdapat guru menggunakan metode ceramah tidak hanya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, tetapi juga berimplikasi langsung pada menurunnya keaktifan belajar siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi ruang partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat, sehingga interaksi belajar menjadi satu arah dan keaktifan belajar siswa tidak berkembang secara optimal.

Siswa yang aktif dalam belajar adalah siswa yang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Keaktifan belajar ditandai dengan partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta

<sup>16</sup>Muhali. *Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21*, Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu, 3 (2), 2019, h. 25-50.



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 Syaif Kasim Riau

menunjukkan minat dan perhatian terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa aktif juga memiliki inisiatif belajar, rasa percaya diri (*self-efficacy*), dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan interaktif dan bermakna.<sup>17</sup>

Dampak tersebut juga terindikasi pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti hanya 50% siswa yang aktif bertanya dan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI, ditemukan beberapa masalah yaitu:<sup>18</sup>

1. Masih terdapat siswa yang tidak berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran PAI
2. Masih terdapat siswa kurang menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat.
3. Masih terdapat siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi tugas
4. Masih rendahnya respons siswa terhadap model pembelajaran konvensional yang tidak mendorong interaksi aktif.
5. Masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat ketika diberikan tugas analisis dalam pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru PAI dalam menyusun model pembelajaran yang efektif

<sup>17</sup>Sardiman, A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), h. 100-102

<sup>18</sup>Observasi, di SMK N 4 Pekanbaru, 11 Agustus 2025



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK saat ini. Dengan mempertimbangkan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih jauh dengan judul” Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

## B. Penegasan Istilah

### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan dan turnamen. Model ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui *Teams Games Tournament* (TGT), siswa diajak untuk bekerja dalam tim, berkompetisi secara sehat, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh, di antaranya:<sup>19</sup>

- a. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran,
- b. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain,
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

<sup>19</sup>La Ode Safiun Arihi. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*, (Bantul: Multi Presnindo, 2017), h. 105.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar merupakan keseluruhan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan sebagai bentuk latihan yang dilaksanakan secara sengaja dalam proses pembelajaran baik bersifat fisik maupun mental. Model pembelajaran yang interaktif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar mereka.<sup>20</sup> Selain itu, *self-efficacy* berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar, karena keyakinan siswa terhadap kemampuannya akan mendorong keberanian berpartisipasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.<sup>21</sup> Hal ini didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

3. *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, *self-efficacy* berperan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar, ketekunan, dan keaktifan belajar siswa. *Self-efficacy* memiliki kontribusi signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, seperti habits of mind. Selain itu, *self-efficacy* memiliki pengaruh

<sup>20</sup>Listiani, Elis & Jajuli, Mohamad, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)", *Didaktika: Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, 2024, h. 312–324.

<sup>21</sup>Azhari, C. P. R, "Pengaruh *Self-Efficacy* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Kajian Sistematis", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 6, No. 1, 2025, h. 45–56.



## 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.

langsung terhadap keaktifan belajar siswa, serta pengaruh tidak langsung melalui regulasi diri metakognitif.<sup>22</sup>

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

- a. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru masih cenderung bersifat pasif.
- b. *Self-efficacy* siswa SMKN 4 Pekanbaru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum berkembang secara optimal.
- c. Tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru masih rendah.
- d. Bimbingan kepada guru-guru Pendidikan Agama Islam dalam mendalami dan menerapkan berbagai model pembelajaran aktif belum optimal.
- e. Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru belum diteliti secara mendalam.

#### 2. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti pada penelitian ini, maka peneliti memfokuskan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru.

<sup>22</sup>Sari, D. M, *Hubungan Antara Self-Efficacy dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMK*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 8(1), 2020, h. 23–31.



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

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

- a. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru?
- b. Apakah terdapat pengaruh secara signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara simultan terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui:

- a. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru.
- b. Pengaruh secara signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Pekanbaru.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini adalah:

## a. Manfaat secara teoretik

Diharapkan dapat menjadi referensi pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam.

Untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan wawasan khususnya mengenai pentingnya tentang model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy*

## b. Manfaat secara praktis

## 1) Bagi peneliti

Pembelajaran ini merupakan wawasan yang bisa menambah pemahaman siswa

## 2) Bagi sekolah

Terutama untuk kepala sekolah, agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan dalam program pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dan dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar di sekolah.

## 3) Bagi guru

Penelitian ini ditujukan untuk guru agar dapat meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran. Dan dapat menggunakan model yang cocok agar keaktifan belajar siswa dapat meningkat

## 4) Bagi siswa

Penelitian ini dapat mengurangi kesulitan siswa dalam meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 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.

## BAB II

### KERANGKA TEORETIS

#### A. Landasan Teori

##### 1. Keaktifan Belajar Siswa

###### a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan secara harfiah berasal dari kata *aktif* yang bermakna sibuk atau giat. Ketika mendapat awalan *ke-* dan akhiran *-an*, keaktifan dimaknai sebagai suatu kegiatan atau kesibukan. Dalam konteks pendidikan, keaktifan belajar merujuk pada seluruh aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, baik yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah, yang berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Keaktifan ini mencerminkan posisi siswa sebagai subjek belajar yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.<sup>23</sup>

Keterlibatan siswa tersebut menjadi indikator penting keberlangsungan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh guru. Aktivitas siswa dapat diamati melalui partisipasi individu maupun kerja kelompok yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>24</sup> Partisipasi tersebut menunjukkan adanya interaksi antara siswa dengan materi, guru, dan lingkungan belajar, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat satu arah.

<sup>23</sup>Ermawati Ridwan, dkk, *Hubungan kesiapan Belajar dan Self-Efficacy Dengan Keaktifan Belajar Siswa Di SMP Negeri 5 kendari*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol.5, No.2, Desember 2019, h. 263

<sup>24</sup>Nugroho Wibowo, *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Disekolah Menengah Atas Negeri Saptosari*. *Jurnal eletroniks and vocational education (EINVO)*, Vol. 1 No. 2, 2016, h. 29



Bentuk keterlibatan siswa dalam pembelajaran tersebut tercermin dalam perilaku belajar yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung. Djamarah memandang keaktifan belajar sebagai perilaku yang menunjukkan adanya usaha peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Aktivitas belajar tidak terbatas pada mendengarkan dan mencatat, melainkan tampak dalam keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, serta merespons gagasan yang muncul di kelas.

Ragam aktivitas belajar yang dilakukan siswa mencakup dimensi yang luas, mulai dari aktivitas yang tampak secara fisik hingga aktivitas yang bersifat psikis. Dimiyati menjelaskan bahwa aktivitas fisik dapat diamati melalui kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan meragakan, sedangkan aktivitas psikis berkaitan dengan proses berpikir, memahami, dan mengolah informasi.<sup>25</sup> Keseluruhan aktivitas tersebut menjadi satu kesatuan yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar siswa.

Pengembangan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari upaya memfungsikan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Oemar Hamalik memandang keaktifan belajar sebagai proses pengaktifan potensi manusiawi siswa melalui penyediaan kondisi belajar yang mencakup bahan ajar, peran guru, penggunaan media,

<sup>25</sup>Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2013). h. 114

#### 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.

serta suasana kelas yang kondusif.<sup>26</sup> Kondisi pembelajaran yang dirancang secara tepat memungkinkan siswa terlibat secara optimal dan menjadikan proses belajar lebih bermakna.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan siswa mampu berkolaboratif dengan guru sehingga terjadinya suasana belajar yang kondusif, dan terjadinya umpan balik dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa juga merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan suatu proses pembelajaran

#### b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Muhibbin Syah faktor pengaruh atau faktor pendorong keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa), faktor eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), dan faktor pendekatan belajar. Faktor faktor berikut yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Faktor internal, berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi
  - a) Aspek Fisiologis, berupa kondisi jasmani atau kondisi tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam belajar

<sup>26</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005. h. 139

<sup>27</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 146



## 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) Aspek Psikologis, berupa kondisi rohani atau kondisi jiwa yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar, beberapa contohnya yaitu: *Intelegensi, tingkat kecerdasan (IQ)* sebagai penentu keaktifan dan keberhasilan proses belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi siswa maka semakin besar pula minatnya untuk belajar dan hal itu akan meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar. *Sikap*, orang dengan sikap yang baik maka cenderung akan memberikan reaksi atau respons jika seseorang sedang berbicara *Bakat*, potensi atau talenta yang dimiliki oleh seseorang dan dapat menunjang diri untuk membawanya kepada prestasi yang gemilang *Minat*, kecenderungan atau kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu *Motivasi*, dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu
- 2) Faktor eksternal, berasal dari luar diri siswa dan berkaitan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah
    - a) Lingkungan sosial, berkaitan dengan orang-orang di sekitar siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, contohnya seperti guru, teman sekelas, orang tua, dan lainnya
    - b) Lingkungan non sosial, berkaitan dengan sarana dan prasarana atau kondisi lingkungan yang dimiliki atau dirasakan oleh siswa dan dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, contohnya seperti ruangan kelas, alat-alat belajar, cuaca, waktu belajar



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 3) Faktor pendekatan belajar, berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan agar dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi. Beberapa contohnya seperti model pembelajaran yang digunakan oleh guru, pendekatan visual/ auditori/kinestetik

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Gagne dan Briggs faktor-faktor tersebut diantaranya:<sup>28</sup>

- 1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- 3) Meningkatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberi umpan balik (*feed back*).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi di akhir penyampaian di akhir pelajaran.

<sup>28</sup>Nely Hartika, *Pengaruh Keaktifan Belajar Dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan Universitas Banten Jaya*. Vol. 2 No. 1, 2019, h. 60

#### 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 disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang bersumber dari dalam diri siswa, lingkungan, maupun strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis dan psikologis siswa seperti kesehatan, intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi yang menjadi modal dasar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan non-sosial yang berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sementara itu, faktor pendekatan belajar dan peran guru sebagaimana dikemukakan oleh Gagné dan Briggs menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang sistematis, pemberian stimulus, motivasi, umpan balik, serta evaluasi berkelanjutan. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa akan tercapai secara optimal apabila guru mampu mengelola dan mengintegrasikan seluruh faktor tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran.

#### c. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar

Kecendrungan psikologis dewasa ini, menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif, maka mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri.<sup>29</sup>

<sup>29</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 2.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Adapun bentuk-bentuk keaktifan belajar, yaitu sebagai berikut:

## 1) Keaktifan Psikis

Menurut aliran kognitif, belajar adalah menunjukkan adanya jiwa yang aktif, jiwa mengolah informasi yang diterima, tidak menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Beberapa keaktifan psikis seperti keaktifan indra, keaktifan emosi, keaktifan akal, dan keaktifan ingatan.<sup>30</sup> Adapun kegiatan psikis ini meliputi:

## a) Keaktifan Indra

Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas hendaknya menggunakan alat indra dengan sebaikbaiknya, seperti di dalam Al-Quran ditegaskan bahwa manusia di didik untuk menggunakan alat indra penglihatan, pendengaran dan lainnya yakni tercantum dalam surat Al-An'am ayat 11 :

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ ثُمَّ أَنْظِرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ  
الْمُكْذِبِينَ ﴿١١﴾

Artinya : *Katakanlah (Nabi Muhammad), “Jelajahilah bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu.”*

Ayat ini mengandung perintah aktif menggunakan indra, yaitu “jelajahilah” (bergerak) dan “perhatikanlah” (melihat dengan sungguh-sungguh). Keduanya menunjukkan bahwa Islam mendorong penggunaan indra secara aktif, bukan

<sup>30</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 45.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pasif. Dalam konteks keaktifan belajar, hal ini bermakna bahwa siswa dituntut untuk aktif menggunakan indra penglihatan dan pendengarannya selama proses pembelajaran, misalnya dengan mengamati, menyimak, dan mencermati materi secara seksama, sehingga pembelajaran tidak berlangsung satu arah.

## b) Keaktifan Emosi

Dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung hendaknya siswa senantiasa berusaha mencintai apa yang akan dan telah dipelajari, serta gembira, senang, berani dan tenang ketika pembelajaran berlangsung.<sup>31</sup>

## c) Keaktifan Akal

Dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung akal harus selalu aktif untuk selalu dapat berinisiatif ataupun menarik kesimpulan. Maka dari itu semua pengajaran harus membentuk fikiran anak. Pendengaran, penglihatan, dan fikiran/akal harus diusahakan aktif, Allah SWT menegaskan itu dengan firman-Nya dalam Q.S Al-Hajj ayat 46:

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ  
يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبَ الَّتِي  
فِي الصُّدُورِ ﴿٤٦﴾

<sup>31</sup>Sriyono, *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 75.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Artinya: *“Tidakkah mereka berjalan di bumi sehingga hati mereka dapat memahami atau telinga mereka dapat mendengar? Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta ialah hati yang berada dalam dada.*

Ayat ini menegaskan bahwa yang sesungguhnya buta adalah hati yang tidak difungsikan untuk berpikir, bukan mata secara fisik. Ini menunjukkan pentingnya keaktifan akal dalam memproses segala sesuatu yang dilihat dan didengar. Dalam konteks keaktifan belajar, ayat ini bermakna bahwa siswa tidak cukup hanya hadir secara fisik di kelas; akalnya pun harus aktif berpikir, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari. Keaktifan akal inilah yang menjadikan proses belajar benar-benar bermakna dan menghasilkan pemahaman yang mendalam

## d) Keaktifan Ingatan

Pada saat waktu belajar siswa harus aktif dalam menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan berusaha untuk menyimpannya dalam otak, kemudian mampu mengutarakan kembali secara teoritis dan ingatan akan berfungsi.

## 2) Keaktifan Fisik

Keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum *“Law Of Exercise”* yang mengemukakan bahwa belajar memerlukan Latihan-latihan. MC Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan



#### 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.

belajar mengemukakan bahwa individu merupakan manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu. Keaktifan fisik ini dapat berupa mencatat, membaca, berdiskusi, dan mendengar. Keaktifan fisik ini dapat meliputi:

a) Mencatat

Mencatat atau menulis dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar apabila anak didik dalam menulis khususnya siswa mempunyai kebutuhan serta tujuan tertentu agar nantinya catatan itu berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Menulis yang dimaksud disini adalah apabila dalam menulis siswa menyadari akan motivasi serta tujuan dalam menulis tersebut.

b) Membaca

Dalam kegiatan pembelajaran membaca mempunyai pengaruh besar. Hampir sebagian kegiatan belajar alah membaca, agar dapat belajar dengan baik, maka perlulah membaca dengan baik pula, karena membaca merupakan alat belajar.

c) Berdiskusi

Dalam berdiskusi ada beberapa aktivitas belajar seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, atau saran dan lain sebagainya. Apabila dalam proses belajar diadakan diskusi maka akan mengembangkan potensi siswa sehingga siswa semakin kritis dan kreatif dalam berdiskusi.



#### d) Mendengar

Mendengar merupakan respon yang terjadi karena adanya rangsangan dari suara. Diterimanya gelombang oleh suara oleh indera pendengar tidak berarti ada persepsi sadar akan apa yang didengar, karena kenyataan inilah banyak orang yang mendengar namun pada kenyataannya mereka tidak mengerti atau mengingat apa yang mereka dengar. Dalam hal inilah keaktifan siswa dalam mendengar sangat diperlukan agar menjadikan siswa aktif dikelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan manifestasi dari pandangan psikologis modern yang memandang siswa sebagai individu aktif, memiliki dorongan, kemauan, dan aspirasi dalam proses belajar. Keaktifan belajar mencakup dua aspek utama, yaitu keaktifan psikis dan keaktifan fisik. Keaktifan psikis terlihat dari keterlibatan indra, emosi, akal, dan ingatan siswa dalam mengolah informasi secara bermakna, sebagaimana ditekankan dalam pendekatan kognitif dan diperkuat oleh nilai-nilai Al-Qur'an yang mendorong penggunaan potensi akal dan indra secara optimal.

Sementara itu, keaktifan fisik tercermin dalam berbagai aktivitas nyata seperti mencatat, membaca, berdiskusi, dan mendengar secara aktif sebagai bentuk latihan berkelanjutan dalam belajar. Dengan demikian, keaktifan belajar tidak hanya ditandai oleh aktivitas lahiriah,

#### 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.

tetapi juga oleh keterlibatan mental dan emosional siswa secara utuh dalam proses pembelajaran.

#### d. Jenis-jenis Keaktifan Belajar Siswa

Kegiatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan kegiatan belajar maka siswa akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Sebenarnya, keaktifan belajar tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk misalnya dengan mendengarkan seorang guru yang sedang memberikan ceramah, mendiskusikan sesuatu dengan guru atau teman sekelas, atau memikirkan cara untuk memecahkan suatu permasalahan. Menurut Hamalik pengelompokan aktivitas belajar siswa antara lain:

- 1) Kegiatan penyelidikan: membaca, melakukan wawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya.
- 2) Kegiatan penyajian: laporan, panel, dan round table discussion, mempertunjukkan visual aid, membuat grafik dan chart.
- 3) Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan.
- 4) Kegiatan apresiasi: mendengarkan music, membaca, menyaksikan gambar.
- 5) Kegiatan observasi dan mendengarkan: merupakan alat dan bahan dari siswa sebagai alat bantu belajar.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 6) Kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain music.
- 7) Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana.
- 8) Percobaan: belajar mencoba cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh siswa disamping perlengkapan yang telah tersedia.
- 9) Kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

. Keaktifan belajar dapat dilihat dari keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Hamalik membagi aktivitas belajar ke dalam delapan kelompok kegiatan, yaitu:<sup>32</sup>

- 1) Kegiatan visual yaitu membaca, melihat gambar, mengamati demonstrasi dan pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan lisan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, mencari saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan permainan, dan mendengarkan radio.

<sup>32</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 172



## 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.

- 4) Kegiatan menulis yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat out-line atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar yaitu menggambarkan, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
- 6) Kegiatan metrik yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan mental yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor. Melihat hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain

Menurut Holt menyatakan bahwa proses belajar akan meningkat jika siswa melakukan hal-hal berikut.<sup>33</sup>

- 1) Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.
- 2) Memberikan contohnya.
- 3) Mengenalinya dalam bermacam-macam bentuk dan situasi.
- 4) Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain.
- 5) Menggunakannya dengan beragam cara.
- 6) Memprediksi dengan konsekuensinya.
- 7) Menyebutkan lawan atau kebalikannya.

<sup>33</sup>Holt dalam Silberman, Melvin L, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia & Nuansa, 2006), h. 26.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Berdasarkan jenis-jenis keaktifan belajar, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh yang melibatkan aktivitas fisik, mental, emosional, serta sosial siswa dalam pembelajaran. Keaktifan belajar tidak hanya tercermin dari kegiatan sederhana seperti mendengarkan guru, tetapi juga dari keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas penyelidikan, penyajian, latihan, apresiasi, observasi, ekspresi kreatif, kerja kelompok, percobaan, hingga kegiatan mengorganisasi dan menilai hasil belajar. Aktivitas tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional.

Keaktifan belajar akan semakin meningkat apabila siswa mampu mengolah informasi secara mendalam, seperti mengemukakan kembali dengan kata-kata sendiri, memberi contoh, mengaitkan dengan pengetahuan lain, serta menggunakannya dalam berbagai situasi. Dengan demikian, keaktifan belajar merupakan indikator penting keterlibatan siswa secara utuh dalam proses pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir.

#### e. Karakteristik Keaktifan Belajar Siswa

Selain itu, karakteristik keaktifan siswa/ aktivitas siswa dapat ditinjau berdasarkan prosesnya, sebagai berikut:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 1) Keaktifan siswa ditinjau dari proses perencanaan
  - a) Adanya keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan serta pengalaman dan motivasi yang dimiliki sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kegiatan pembelajaran.
  - b) Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun rancangan pembelajaran.
  - c) Adanya keterlibatan dalam menentukan dan mengadakan media pembelajaran yang akan digunakan.
- 2) Keaktifan siswa ditinjau dari proses pembelajaran
  - a) Adanya keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian serta motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
  - b) Siswa belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip di berikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, dan lain sebagainya. Demikian juga pengalaman itu dapat dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.
  - c) Adanya upaya siswa untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- d) Keterlibatan siswa dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran.
  - e) Adanya keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung.
  - f) Siswa mampu berinteraksi multi-arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa. interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua siswa secara merata, artinya pembicaraan atau proses tanya jawab tidak didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja.
- 3) Keaktifan siswa ditinjau dari kegiatan evaluasi pembelajaran.<sup>34</sup>
- a) Adanya keterlibatan siswa untuk mengevaluasi sendiri hasil pembelajaran yang telah dilakukannya.
  - b) Keterlibatan siswa secara mandiri untuk melaksanakan kegiatan tes, dan tugas-tugas yang harus dikerjakannya.
  - c) Kemauan siswa menyusun laporan baik tertulis maupun secara lisan berkenaan hasil belajar yang diperolehnya.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa tidak hanya terlihat saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, tetapi juga sejak tahap perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Siswa yang aktif adalah

<sup>34</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 141-142



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

siswa yang terlibat dalam merencanakan kegiatan belajar, mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan teman dan guru. Selain itu, keaktifan siswa juga ditunjukkan melalui kesadaran untuk mengerjakan tugas, mengikuti evaluasi, dan menilai hasil belajar yang telah dicapai. Dengan demikian, keaktifan siswa mencerminkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

#### f. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Nana Sudjana, indikator keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:<sup>35</sup>

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah diartikan ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah/ soal siswa ikut membahas.
- 3) Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya yaitu jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru/siswa lain

<sup>35</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 61



## 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.

- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi/cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah/soal, yaitu siswa mencari informasi dari buku.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok maksudnya yaitu melakukan kerjasama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/soal.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya yaitu menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal/ masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal/permasalahan, dengan mengerjakan LKS. Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/masalah yang pernah diajarkan/dibahas bersama, yaitu siswa mengerjakan LKS.
- 8) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang dihadapinya maksudnya adalah menggunakan/menerapkan rumus/langkah langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

Berdasarkan beberapa indikator keaktifan belajar dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan yaitu kegiatan belajar dengan cara visual atau melihat, kegiatan belajar visual atau berbicara,



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

kegiatan belajar mendengar, kegiatan belajar menulis, kegiatan belajar menggambar, kegiatan belajar motorik atau dengan mengerjakan tugas yang diberikan, kegiatan belajar mental atau dengan memecahkan masalah melalui soal yang diberikan, dan kegiatan belajar emosional atau keadaan minat dan semangat siswa dalam melakukan sebuah pembelajaran.

## 2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar secara berkelompok atau berpasangan dengan tingkat kemampuan yang beragam.<sup>36</sup> Dalam model ini, siswa saling berinteraksi dan bekerja sama untuk memecahkan masalah serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses interaksi tersebut memungkinkan siswa untuk saling membantu, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan sosial selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang mengombinasikan kegiatan belajar dengan unsur permainan dan turnamen. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kelompok dan kompetisi yang sehat.

<sup>36</sup>Ibrahim dkk, *Pembelajaran Kooperatif*. (Surabaya: unesa-University Press, 2001), h. 2



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi. Aktivitas diskusi kelompok dan permainan akademik dalam TGT mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat dan memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, model TGT membantu siswa memahami nilai-nilai keagamaan secara lebih mendalam melalui interaksi, kerja sama, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya efektif diterapkan pada mata pelajaran eksakta, tetapi juga telah terbukti relevan dan efektif digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dibuktikan oleh Alawiyah dkk. menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI.<sup>37</sup> Dengan demikian, model TGT dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI karena unsur permainan dan turnamen yang terdapat di dalamnya mampu membuat materi PAI yang bersifat normatif menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

<sup>37</sup>Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2023, h. 73-76



#### 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.

Hal ini sejalan dengan metode pembelajaran yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW, di mana beliau tidak hanya mengajarkan ilmu secara serius dan formal, tetapi juga menggunakan pendekatan yang menyenangkan dalam menyampaikan pesan-pesan keagamaan. Salah satunya adalah metode gurauan atau candaan (*al-muzah*) yang beliau terapkan dalam berinteraksi dengan para sahabat. Rasulullah SAW pernah bersabda: "*Sesungguhnya aku juga bercanda, namun aku tidak mengatakan kecuali yang benar.*" (HR. Thabrani).

Nuansa inilah yang sejatinya juga tercermin dalam model pembelajaran TGT, di mana unsur permainan dan kompetisi yang menyenangkan dihadirkan bukan untuk mengurangi keseriusan belajar, melainkan justru untuk menciptakan suasana yang kondusif agar siswa lebih mudah menerima dan memahami materi PAI. Dengan demikian, penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI tidak hanya relevan secara pedagogis modern, tetapi juga memiliki akar historis dalam tradisi pendidikan Islam yang dicontohkan langsung oleh Rasulullah SAW.

Karakteristik utama model *Teams Games Tournament* (TGT) terletak pada penggunaan turnamen akademik dan sistem penilaian yang mendorong keterlibatan siswa secara individu maupun kelompok. Slavin menjelaskan bahwa TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan kuis, permainan, dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil



tim dengan siswa lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik setara. Mekanisme tersebut menumbuhkan rasa tanggung jawab individu sekaligus solidaritas tim dalam proses pembelajaran.

Pembentukan kelompok dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) juga memperhatikan keberagaman kemampuan dan karakteristik siswa. Isjoni menyatakan bahwa TGT menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri atas lima sampai enam orang dengan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang.<sup>38</sup> Pengelompokan yang heterogen tersebut memungkinkan terjadinya interaksi yang saling melengkapi, sehingga setiap siswa memiliki peran dan kesempatan yang sama untuk aktif dalam pembelajaran.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permianan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Pembagian kelompok dalam berdasarakan tingkat kemampuan siswa. Pada konsepnya, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini, pesrta didik diajak aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental, dengan bermain akademik seperti ini

<sup>38</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

#### 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.

siswa dapat merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

#### b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adanya model pembelajaran di kelas dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan senang untuk belajar. Adapun tujuan dari adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru lalu pada akhirnya siswa dapat memperoleh skor pada masing-masing anggota tim.<sup>39</sup>

Siswa dapat belajar dengan lebih rileks sembari menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Rileks yang dimaksud disini adalah siswa tetap belajar dan menerima pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membosankan. Disini peneliti berusaha memperkenalkan kepada siswa bahwa belajar tidak harus menggunakan cara yang kaku dan hanya duduk saja. Melainkan belajar dapat dikombinasikan dengan permainan yang seru tetapi tidak melupakan bahwa aktivitas tersebut merupakan kegiatan belajar. Meski demikian, guru tetap berusaha agar siswa dapat menjadi aktif dan berpikir lebih kritis.<sup>40</sup>

<sup>39</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010), h. 13

<sup>40</sup>Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Basicedu* 4, no. 4 (2020), h. 852.



### Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dirancang untuk mencapai beberapa tujuan berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh tantangan.
- 2) Menumbuhkan semangat kerja sama dan tanggung jawab sosial dalam kelompok.
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui diskusi dan kompetisi yang sehat.
- 5) Mendorong keterlibatan siswa secara merata, termasuk siswa yang pasif atau berprestasi rendah. *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong keterlibatan semua siswa karena permainan dan turnamen membuat mereka merasa lebih tertantang dan terlibat aktif tanpa tekanan tinggi seperti ujian konvensional.

Berdasarkan tujuan model, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Melalui kombinasi belajar dan permainan, siswa menjadi lebih rileks namun tetap bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran.

Model TGT mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, serta berkompetisi secara sehat. Selain itu, TGT juga memberikan kesempatan yang sama

#### 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.

bagi seluruh siswa untuk terlibat, termasuk siswa yang cenderung pasif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan siswa dalam proses pembelajaran.

**c. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi siswa. Menurut Budiyanto, kelebihan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):<sup>41</sup>

- 1) Para siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak.
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi keberhasilan dari kinerja

<sup>41</sup>Suryani Sahabuddin, Nurul Mutmainnah, 'Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa', *Journal of Education*, 2.5 (2022), h. 290–305.



#### 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) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar Bersama
- 4) Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, Kerjasama, persaingan sehat antar sesama.

Aris Shoimin menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:<sup>42</sup>

- 1) Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis yang lebih rendah juga ikut aktif dalam mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dengan menggunakan model pembelajaran ini, pemahaman siswa terhadap pelajaran akan meningkat.
- 4) Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dalam akhir pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok atau siswa yang memiliki poin atau nilai yang tinggi.
- 5) Model pembelajaran ini membangkitkan rasa kepercayaan diri yang tinggi.

<sup>42</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 207

## 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) Model ini juga membebaskan siswa untuk mengaktualisasikan diri dengan seluruh kemampuan pribadinya. Dan kerjasama guru dan siswa membuat kegiatan belajar mengajar tidak bosan.
- 7) Model ini juga meningkatkan toleransi antara guru dan siswa serta kepekaan terhadap setiap kondisi disekitar.
- 8) Siswa juga lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini menggunakan *games* yang tidak membuat siswa jadi bosan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan model pembelajaran ini sangat banyak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dan proses pembelajarannya juga tidak membosankan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

#### d. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Beberapa kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT):<sup>43</sup>

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
- 3) Selama diskusi kelompok berangsur, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah dibutuhkan.

<sup>43</sup>Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono, 'Pengaruh Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn SDN 34 Pontianak', *Jurnal Pendidikan*, 7 (2016), h. 1-10.



#### 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.

- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Seperti model pembelajaran lainnya, *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Memerlukan persiapan yang matang dari guru, terutama dalam penyusunan soal dan skenario permainan.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih panjang, sehingga sulit diterapkan jika waktu pembelajaran terbatas.
- 3) Kemungkinan terjadi dominasi siswa tertentu dalam kelompok jika tidak dikontrol.
- 4) Suasana kelas bisa menjadi gaduh, karena sifat permainan dan turnamen.
- 5) Kurangnya pemahaman siswa tentang tujuan pembelajaran, jika terlalu fokus pada kompetisi.

Dapat diambil disimpulkan bahwa meskipun model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, model ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penerapan TGT menuntut persiapan yang matang dari guru, baik dari segi perencanaan, waktu, maupun sarana pendukung.

Pelaksanaannya terdapat kemungkinan terjadinya dominasi siswa tertentu, suasana kelas menjadi kurang kondusif, serta pembahasan yang melebar dari tujuan pembelajaran jika tidak

## 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.

dikendalikan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu mengelola pembelajaran secara efektif agar kelemahan model TGT dapat diminimalkan dan tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

#### e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah yang harus di ikuti dalam pelaksanaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yaitu, sebagai berikut:<sup>44</sup>

- 1) Guru menyiapkan:
  - a) Kartu soal
  - b) Lembar kerja siswa
  - c) Alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok beranggota 5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

Adapun langkah langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan 5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

<sup>44</sup>Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*. (Medan: Media Persada, 2021), h. 238-239



## 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.

- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas:
  - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
  - b) Baca pertanyaan keras-keras
  - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: 1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan 2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (game ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin adalah skor siswa dibandingkan dengan rata skor yang mereka lalu sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain.
- 8) Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran team games tournament.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

Dalam buku Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:<sup>45</sup>

1) Tahap penyajian (*class Presentasion*)

Guru menyampaikan materi secara singkat kepada seluruh siswa sebagai dasar pemahaman awal.

2) Belajar dalam kelompok (*Team*)

Siswa belajar dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi dan saling membantu memahami pelajaran.

3) Permainan (*Games*)

Siswa menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan untuk melatih pemahaman materi secara menyenangkan.

4) Peratandingan (*Tournament*)

Siswa mengikuti turnamen dengan lawan setara kemampuan untuk memperoleh skor bagi kelompoknya.

5) Penghargaan (*Team Recognition*).

Kelompok diberi penghargaan berdasarkan hasil turnamen untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa

Dalam buku Muhammad Faturrohman, langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ialah sebagai berikut:<sup>46</sup>

<sup>45</sup>Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Cv. Ae Media Grafika, 2019), h. 94

<sup>46</sup>Muhammad Faturrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (2015), h. 59



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

- 1) Guru menentukan nomor urut siswa dan menetapkan siswa pada meja yang telah di tentukan, setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa dengan kemampuan yang setara. Setiap meja diberikan 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
- 2) Siswa mencabut salah satu kartu untuk menentukan siswa pembaca 1 atau bisa juga dipilih dari nomor tertinggi dan selebihnya sebagai kelompok penantang I dan kelompok penantang II.
- 3) Siswa kelompok pembaca 1 tugasnya mengocok kartu dan mengambil kartu yang paling atas.
- 4) Siswa kelompok pembaca 1 membaca soal yang sesuai dengan kartu dan menjawabnya. Jika jawabannya salah tidak dikenakan sanksi dan kartu dikembalikan. Dan apabila benar maka kartu disimpan sebagai bukti skor.
- 5) Jika siswa kelompok penantang I dan II memiliki pendapat atau jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan secara bergantian.
- 6) Jika jawaban siswa di kelompok penantang salah, maka dikenakan denda dengan mengembalikan kartu yang benar yang telah didapat (jika ada).
- 7) Siswa berganti posisi dengan prosedur yang sama seperti di awal.
- 8) Jika semuanya sudah selesai, maka setiap tim menghitung seluruh skor yang didapat dan diakumulasikan terhadap semua tim yang ada.

## 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.

- 9) Memberikan hadiah kepada siswa atau tim dengan kriteria yang lebih baik terlebih dahulu. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat menggantikan posisi siswa berdasarkan skor individu yang didapat.

Dari beberapa pendapat mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat kita tarik kesimpulan bahwa dalam melakukan model ini seorang guru harus mempersentasikan terlebih dahulu materi yang akan dijadikan *game*, kemudian guru membagikan nomor siswa dan kelompoknya berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan ras. Selanjutnya guru memberikan lembar soal kepada setiap individu dan kelompok, Nomor yang dipanggil akan membaca dan menjawab soal tersebut, apabila jawaban tidak benar makanya soal akan dikembalikan pada kartu soal dan apabila soal yang dijawab benar maka akan mendapatkan poin dan kartu soal akan disimpan sebagai bukti skor. Pada akhir kegiatan guru akan mengumpulkan skor semua kelompok dan akan mengumumkan siapa pemenangnya dan guru akan memberikan hadiah kepada pemenang.

### 3. *Self-Efficacy*

#### a. Pengertian *Self-Efficacy*

*Self-efficacy* atau efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menampilkan performa tertentu yang berpengaruh terhadap kehidupannya. Keyakinan ini berperan dalam membentuk cara individu merasakan, berpikir, memotivasi diri, dan

bertindak dalam menghadapi berbagai situasi. Pembentukan *self-efficacy* berlangsung melalui empat proses utama, yaitu proses kognitif, motivasional, afektif, dan proses seleksi, yang secara bersama-sama memengaruhi bagaimana individu menetapkan tujuan dan mengambil keputusan.<sup>47</sup>

Keyakinan terhadap kemampuan diri tersebut menjadi dasar bagi individu dalam berkontribusi pada aktivitas dan pencapaian tujuan tertentu. *Self-efficacy* dipahami sebagai keyakinan diri mengenai kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan. Tingkat keyakinan ini memengaruhi semangat, motivasi, serta kegigihan individu dalam mengatasi permasalahan, sehingga *self-efficacy* memberikan gambaran tentang bagaimana seseorang menilai potensi dirinya dalam suatu situasi.<sup>48</sup>

Perbedaan tingkat *self-efficacy* tampak jelas dalam perilaku siswa ketika menghadapi tugas belajar. Reva menyatakan bahwa siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri dan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas karena meyakini kemampuannya sendiri.<sup>49</sup> Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* rendah sering kali meragukan kemampuannya, menghindari tugas-

<sup>47</sup>Titik Kristiyani, *Self-Regulated Learning*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2016), h. 88

<sup>48</sup>Minarni, "Efikasi Diri Guru (Studi Di Kabupaten Sidenreng Rappang – Sulawesi Selatan)," *Jurnal Sosial Keagamaan*, no. 2 (Desember 2020), h. 123.

<sup>49</sup>Reva Rey Valentin, dkk, Analisis Keyakinan Diri (Self-Efficacy) Akademik dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 12 Nomor 1 2018, h. 144

#### 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.

tugas yang menantang, dan menunjukkan kecenderungan perilaku negatif seperti memilih jalan pintas dalam menyelesaikan kewajiban akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut, disimpulkan bahwa *Self-Efficacy* merupakan keyakinan dalam diri seseorang akan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan, serta dapat mempengaruhi situasi dengan baik, dan dapat mengatasi sebuah hambatan.

#### b. Tujuan *Self-Efficacy*

Tujuan utama dari penguatan *self-efficacy* adalah untuk:

- 1) Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan akademik.
- 2) Mendorong motivasi intrinsik agar siswa lebih mandiri dalam belajar.
- 3) Mengembangkan strategi belajar yang efektif, terutama dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas.
- 4) Meningkatkan resiliensi, yaitu kemampuan untuk bangkit dari kegagalan.
- 5) Menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran dan lingkungan sekolah.



#### 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 di ambil kesimpulan bahwa penguatan self-efficacy memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan kepercayaan diri, motivasi intrinsik, kemandirian belajar, serta kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan dan kegagalan. Dengan self-efficacy yang kuat, siswa cenderung memiliki sikap positif terhadap pembelajaran dan lingkungan sekolah, sehingga berdampak pada keterlibatan aktif dan hasil belajar yang lebih optimal.

#### c. Fungsi *Self-Efficacy*

Menurut Hjelle dan Zigler fungsi *Self-Efficacy* sebagai berikut :

- 1) Menentukan pilihan tingkah laku Seseorang akan cenderung memilih tugas yang diyakininya mampu untuk diselesaikan dengan baik dan akan menghindari suatu tugas yang dianggap sulit dilaksanakan dengan baik.
- 2) Menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan yang dapat dilakukan *Self-Efficacy* menentukan seberapa besar usaha yang dapat dilakukan seseorang dan seberapa lama dirinya bertahan dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Mempengaruhi pola pikir dan reaksi emosional Penilaian mengenai Kemampuan kemampuan seseorang yang memiliki pengaruh terhadap pola pikir dan reaksi emosi emosionalnya. Individu dengan *Self-Efficacy* rendah akan menilai dirinya tidak mampu mengerjakan tugas dan menghadapi tuntutan lingkungan titik mereka juga cenderung memikirkan kekurangan dirinya daripada berusaha memperbaikinya.



#### 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.

- 4) Meramalkan tingkah laku selanjutnya Individu dengan efisiensi yang tinggi akan berbeda dengan individu yang memiliki save vitasi rendah dalam bertindak dan berperasaan.
- 5) Menunjukkan kinerja selanjutnya Aplikasi dapat berpengaruh terhadap kinerja yang akan dilakukan seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa *Self-Efficacy* memiliki fungsi-fungsi untuk menentukan pilihan tingkah laku guna memilih tugas yang diyakininya dapat dikerjakan dengan baik dan menghindari tugas yang sulit, menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut.

#### d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Self-Efficacy*

Menurut Bandura menyatakan bahwa ada empat sumber utama yang mempengaruhi *self-efficacy* seseorang yaitu:<sup>50</sup>

- 1) Pengalaman keberhasilan seseorang dalam menghadapi tugas tertentu pada waktu sebelumnya. Apabila seseorang pernah mengalami keberhasilan dimasa lalu maka semakin tinggi pula *Self-Efficacy*, sebaliknya apabila seseorang mengalami kegagalan dimasa lalu maka semakin rendah pula *Self-Efficacy* orang tersebut.
- 2) Pengalaman orang lain. Individu yang melihat orang lain berhasil dalam melakukan aktivitas yang sama dan memiliki kemampuan yang sebanding dapat meningkatkan *Self-Efficacy* nya, sebaliknya jika orang yang dilihat gagal maka *Self-Efficacy* individu tersebut menurun.

<sup>50</sup>Agus Subaidi, *Self-Efficacy Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika, SIGMA*, Volume 1, Nomor 2, Maret 2016, h. 64-68



## 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) Persuasi verbal, yaitu informasi tentang kemampuan seseorang yang disampaikan secara verbal oleh orang yang berpengaruh sehingga dapat meningkatkan keyakinan bahwa kemampuan-kemampuan yang dimiliki dapat membantu untuk mencapai apa yang diinginkan.
- 4) Kondisi fisiologis yaitu keadaan fisik (sakit, rasa lelah dan lain-lain) dan kondisi emosional (suasana hati, stress dan lain-lain). Keadaan yang menekan tersebut dapat mempengaruhi keyakinan akan kemampuan dirinya dalam menghadapi tugas. Jika ada hal negatif, seperti lelah, kurang sehat, cemas, atau tertekan, akan mengurangi tingkat *Self-Efficacy* seseorang. Sebaliknya jika seseorang dalam kondisi prima, hal ini akan berkontribusi positif bagi perkembangan *Self-Efficacy*.

Selain itu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *Self-Efficacy* seseorang, yaitu :<sup>51</sup>

- 1) Faktor Orientasi Kendali Diri. Bila seseorang mencapai suatu orientasi pengendalian internal akan mengarahkan dan mengembangkan cara-cara yang sukses dalam mencapai tujuan, *Self-Efficacy* menunjuk pada perasaan dalam diri seseorang bahwa ia yakin akan kemampuannya untuk mengatasi suatu permasalahan dalam hal ini ketika ia sedang ujian. Hal ini juga berhubungan dengan pengembangan *Self-Efficacy* individu, maka dapat

<sup>51</sup>Endang Pudjiastuti, *Hubungan "Self-Efficacy" Dengan Perilaku Mencontek Mahasiswa Psikologi, Mimbar*, Vol. xxviii, No. 1 Juni, 2012

## 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.

dikatakan bahwa orientasi kendali diri yang bersifat internal juga diperlukan untuk mengembangkan *Self-Efficacy* yang positif.

- 2) Faktor Situasional. *Self-Efficacy* bergantung pada faktor-faktor kontekstual dan situasional. Beberapa situasi membutuhkan keterampilan yang lebih dan membawa resiko yang lebih tinggi pada situasi lain, sehingga *Self-Efficacy* bervariasi.
- 3) Status atau peran individu dalam lingkungannya mempengaruhi *Self-Efficacy*. Seseorang yang memiliki status lebih tinggi dalam lingkungannya atau kelompoknya semakin mempunyai derajat kontrol lebih besar pula. Sehingga memiliki tingkat *Self-Efficacy* lebih tinggi daripada bawahannya.
- 4) Faktor Insentif Eksternal atau Reward yang diterima individu dari orang lain mempengaruhi *Self-Efficacy*. Semakin besar insentif atau reward yang diperoleh seseorang dalam penyelesaian tugas, maka akan semakin tinggi derajat *Self-Efficacy* nya.

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa *self-efficacy* seseorang dipengaruhi oleh berbagai pengalaman dan kondisi yang dialami individu, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitarnya. Pengalaman keberhasilan di masa lalu, pengamatan terhadap keberhasilan orang lain, dukungan atau persuasi verbal, serta kondisi fisik dan emosional merupakan sumber utama dalam membentuk keyakinan individu terhadap kemampuannya.



#### 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.

Selain itu, orientasi kendali diri yang bersifat internal, situasi yang dihadapi, status atau peran individu dalam lingkungan, serta adanya insentif atau penghargaan juga turut memengaruhi tingkat self-efficacy seseorang. Dengan demikian, self-efficacy tidak terbentuk secara tiba-tiba, melainkan berkembang melalui interaksi antara pengalaman pribadi, dukungan sosial, dan kondisi lingkungan yang dialami individu.

#### e. Indikator *Self-Efficacy*

Menurut Lunenburg indikator yang dapat digunakan untuk mengukur *Self-Efficacy* adalah sebagai berikut:

##### 1) *Past Experience*

Pengalaman masa lalu adalah pengalaman akademis yang membangkitkan, entah itu baik atau buruk, itu akan berpengaruh pada kinerja mereka saat ini dan dalam cara mereka menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya.

##### 2) *Vicarious Experience*

Pengalaman Berganti adalah pengalaman yang diperoleh akademisi ketika dipengaruhi atau dipengaruhi oleh akademisi lain, seperti ketika seseorang melihat yang lain berhasil, dia meyakinkan dirinya sendiri bahwa dia dapat berhasil juga.

##### 3) *Verbal Persuasion*

Persuasi Verbal adalah tentang memiliki kemampuan untuk mendorong atau mematahkan semangat seorang, memiliki kemampuan untuk meyakinkan dia bahwa dia dapat mencapai atau



#### 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.

mempengaruhi dirinya secara negatif sehingga dia meremehkan dirinya sendiri.

#### 4) *Emotional Cues*

Emotional Cues ini berarti keadaan psikologis seperti kemarahan, kecemasan, stres, depresi, pegal dan nyeri, yang mempengaruhi kinerja para akademisi baik secara positif maupun negatif.

Menurut Bandura, penanda keyakinan diri atau indikator dijabarkan dalam buku Hendriana, yaitu: magnitude (derajat kesulitan tugas), strength (kekuatan keyakinan), dan generalitas (*generality*).

##### 1) Dimensi *Magnitude*

Bagaimana siswa dapat mengatasi kesulitan belajarnya yang meliputi: berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas, seberapa besar minat terhadap pelajaran dan tugas, mengembangkan kemampuan dan prestasi, melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan, belajar sesuai dengan jadwal yang diatur, bertindak selektif dalam mencapai tujuannya.

##### 2) Dimensi *strength*

Seberapa tinggi keyakinan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya, yang meliputi: usaha yang dilakukan dapat meningkatkan prestasi dengan baik, komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, percaya dan mengetahui keunggulan yang dimiliki, kegigihan dalam menyelesaikan tugas, memiliki tujuan yang positif



dalam melakukan berbagai hal, memiliki motivasi yang baik terhadap dirinya sendiri untuk pengembangan dirinya.

### 3) Dimensi *generality*

Menunjukkan apakah keyakinan kemampuan diri akan berlangsung dalam domain tertentu atau berlaku dalam berbagai macam aktivitas dan situasi yang meliputi: menyikapi situasi yang berbeda dengan baik dan berpikir positif, menjadikan pengalaman yang lampau sebagai jalan mencapai kesuksesan, suka mencari situasi baru, dapat mengatasi segala situasi dengan efektif, mencoba tantangan baru.<sup>52</sup>

Berdasarkan pendapat Lunenburg dan Bandura, dapat disimpulkan bahwa Indikator self-efficacy dapat dilihat dari pengalaman masa lalu, pengalaman orang lain, persuasi verbal, dan isyarat emosional yang membentuk kepercayaan diri seseorang dalam bertindak. Selain itu, self-efficacy juga tercermin melalui dimensi magnitude, dimensi strength, dan dimensi generality. Dengan demikian, self-efficacy menggambarkan keyakinan diri yang mendorong individu untuk tetap optimis, gigih, dan mampu menghadapi tantangan belajar secara konsisten dalam berbagai kondisi.

<sup>52</sup>Heris Hendriana, dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2017), h. 213

#### 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.



#### 4. Hubungan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Keaktifan Belajar Siswa

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang dapat mendorong lebih banyak aktivitas sehingga siswa merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Slavin model TGT dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam peninjauan materi dan penguasaan konsep secara menyenangkan dan kompetitif. Model ini menggabungkan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa.<sup>53</sup>

Para siswa lebih semangat dan antusias dibandingkan tahap presentasi. Diskusi aktif lebih sering muncul pada saat siswa berusaha mengerjakan soal-soal permainan. Terdapat beberapa teori yang mendasari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), di antaranya:

##### a. Teori Kognitif Sosial.

Teori ini menyatakan bahwa individu belajar melalui pengalaman sosial, baik dari interaksi dengan orang lain maupun pengalaman dalam lingkungan sosial tertentu. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belajar melalui interaksi dengan anggota kelompoknya.

<sup>53</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), h. 13

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.

## b. Teori Konstruktivisme.

Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman individu dibangun melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belajar melalui interaksi dengan anggota kelompoknya, membangun pengetahuan dan pemahaman baru bersama-sama.<sup>54</sup>

Melalui penerapan teori-teori tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dengan memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui interaksi dan kerja sama antar anggota kelompok.

Dalam hal ini didukung oleh dua penelitian, pertama yang dilakukan oleh Novia Siti Syarifatul dan Milah Jamilah, menemukan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini terjadi karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka permainan, tantangan, dan belajar kelompok sesuai dengan atribut model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, paradigma pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan serta kegiatan fisik seperti membaca, menulis, dan observasi. sehingga penggunaan

<sup>54</sup>Nyoman Ayu Putri Lestari, dkk. *Model-model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5*, (Bandung: Nilacakra, 2023), h. 85-86



#### 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.

paradigma pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan aktivitas siswa.<sup>55</sup>

Kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Alfina Alawiyah dan rekan-rekannya. Mengatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.<sup>56</sup> Karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas. Berkolaborasi dalam kelompok dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.<sup>57</sup>

### 5. Hubungan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa melalui *Self-Efficacy*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan keaktifan belajar siswa karena memberikan ruang interaksi, kolaborasi, dan kompetisi akademik yang sehat. Melalui *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam

<sup>55</sup>Novia Siti Syaripatul Ula dan Milah Jamilah. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*. Vol. 4, No. 3, (Juli 2023), h. 203

<sup>56</sup>Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Fitrah: Jurnal of Islamic Education. Vol. 4, No.1 (Juni 2023).

<sup>57</sup>Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, Dewi Widowati. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan*. BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi. Vol. 12, No. 2. (Agustus 2019), h. 165



diskusi kelompok dan permainan edukatif yang memacu motivasi intrinsik. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sehingga berdampak pada meningkatnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>58</sup>

Selain itu, *self-efficacy* atau keyakinan diri siswa terhadap kemampuan belajarnya turut berperan penting dalam memperkuat efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa dengan *self-efficacy* tinggi akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam turnamen maupun diskusi kelompok karena mereka percaya pada kemampuannya untuk memahami materi. Dengan demikian, penggabungan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *self-efficacy* dapat membentuk lingkungan belajar yang kondusif, setiap siswa merasa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil.<sup>59</sup>

Hubungan sinergis antara *Teams Games Tournament* (TGT) dan *self-efficacy* pada akhirnya berdampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Siswa yang merasa percaya diri dan memiliki pengalaman belajar menyenangkan melalui *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih konsisten menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, maupun bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini menegaskan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) yang

<sup>58</sup>Safitri, N., & Muskania, R, Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2021, 6(2), h. 123–132.

<sup>59</sup>Amaliyah, S., & Wahyudi, D, Hubungan *Self-Efficacy* dengan keaktifan belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2020, 9(1), h. 45–55

#### 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. 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.

didukung dengan penguatan *self-efficacy* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.<sup>60</sup>

Berdasarkan uraian di atas, hubungan antara ketiga variabel dapat dijelaskan sebagai berikut: model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berperan sebagai variabel bebas yang memberikan stimulus berupa pengalaman belajar aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Pengalaman positif tersebut secara bertahap membangun dan memperkuat *self-efficacy* siswa sebagai variabel mediator, yaitu keyakinan diri siswa bahwa dirinya mampu berhasil dalam belajar. Selanjutnya, *self-efficacy* yang tinggi inilah yang mendorong siswa untuk terus aktif berpartisipasi, bertanya, dan berdiskusi, sehingga keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat meningkat secara signifikan. Dengan kata lain, TGT memengaruhi keaktifan belajar siswa *melalui* penguatan *self-efficacy*, bukan secara langsung semata.

## B. Konsep Operasional

Adapun konsep yang dioperasikan dalam penelitian ini meliputi pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dan *Self-Efficacy* terhadap keaktifan belajar siswa

### 1. Keaktifan Belajar Siswa

Adapun konsep operasional untuk mengukur variabel Y (Keaktifan Belajar Siswa), didapatkan dari indikator Keaktifan Belajar Siswa yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

<sup>60</sup>Lestari, I., & Prasetyo, H, Kolaborasi model pembelajaran TGT dan *Self-Efficacy* terhadap hasil serta keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2022, 11(3), h. 201–210



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Siswa berpartisipasi aktif dan ikut serta secara langsung dalam setiap kegiatan dan proses belajar yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.
- b. Siswa terlibat secara aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman sebaya ketika menghadapi materi atau persoalan yang belum dipahami.
- d. Siswa berupaya secara mandiri untuk mencari dan mengumpulkan berbagai informasi yang relevan dari berbagai sumber sebagai bahan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- e. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dengan berkontribusi memberikan pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, serta membangun kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- f. Siswa mampu melakukan evaluasi terhadap kemampuan dan hasil belajar dirinya sendiri, salah satunya dengan mencoba mengerjakan soal secara mandiri setelah guru menyampaikan materi pembelajaran.
- g. Siswa secara rutin melatih kemampuan berpikir dan keterampilannya melalui latihan mengerjakan berbagai soal dan permasalahan yang bervariasi.
- h. Siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pembelajaran untuk menyelesaikan tugas maupun persoalan nyata yang dihadapinya.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun konsep operasional untuk mengukur variabel  $X_1$  (Model *Teams Games Tournament*), didapatkan dari Langkah-langkah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menetapkan siswa pada meja yang telah di tentukan, setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa dengan kemampuan yang setara. Setiap meja diberikan 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
- b. Siswa mencabut salah satu kartu untuk menentukan siswa pembaca 1 atau bisa juga dipilih dari nomor tertinggi dan selebihnya sebagai kelompok penantang I dan kelompok penantang II.
- c. Siswa kelompok pembaca 1 tugasnya mengocok kartu dan mengambil kartu yang paling atas.
- d. Siswa kelompok pembaca 1 membaca soal yang sesuai dengan kartu dan menjawabnya. Jika jawabannya salah tidak dikenakan sanksi dan kartu dikembalikan. Dan apabila benar maka kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e. Jika siswa kelompok penantang I dan II memiliki pendapat atau jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan secara bergantian.
- f. Jika jawaban siswa di kelompok penantang salah, maka dikenakan denda dengan mengembalikan kartu yang benar yang telah didapat (jika ada).



- g. Siswa berganti posisi dengan prosedur yang sama seperti di awal.
- h. Jika semuanya sudah selesai, maka setiap tim menghitung seluruh skor yang didapat dan diakumulasikan terhadap semua tim yang ada.
- i. Memberikan hadiah kepada siswa atau tim dengan kriteria yang lebih baik terlebih dahulu. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat menggantikan posisi siswa berdasarkan skor individu yang didapat.

### 3. *Self-Efficacy*

Adapun konsep operasional untuk mengukur variabel  $X_2$  (*Self-Efficacy*), didapatkan dari dimensi *self-efficacy* yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

#### a. Dimensi *Magnitude*

- 1) Siswa menunjukkan sikap positif dan keyakinan bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 2) Siswa menunjukkan rasa ketertarikan yang tinggi terhadap pelajaran dan tugas, yang tercermin dari perhatian dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- 3) Siswa berupaya meningkatkan kompetensi diri dan meraih hasil belajar yang lebih baik secara berkelanjutan.
- 4) Siswa memandang tugas yang memiliki tingkat kesulitan tinggi sebagai peluang untuk berkembang, bukan sebagai hambatan.
- 5) Siswa melaksanakan kegiatan belajar secara terstruktur dan disiplin sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

#### 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.

- 6) Siswa mampu menentukan prioritas dan memilih strategi yang tepat dalam upaya mencapai tujuan belajarnya.
- b. Dimensi *strength*
- 1) Siswa melakukan berbagai upaya belajar secara sungguh-sungguh sehingga menghasilkan peningkatan prestasi akademik yang signifikan.
  - 2) Siswa menunjukkan tanggung jawab penuh dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan hingga tuntas dan tepat waktu.
  - 3) Siswa mampu mengenali potensi dan kelebihan yang ada pada dirinya serta menjadikannya sebagai dasar kepercayaan diri dalam belajar.
  - 4) Siswa menunjukkan sikap pantang menyerah dan terus berusaha menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.
  - 5) Siswa memiliki orientasi yang jelas dan terarah pada hal-hal yang bersifat positif dan konstruktif dalam setiap aktivitas yang dilakukan.
  - 6) Siswa mampu mendorong dirinya sendiri secara aktif untuk terus belajar dan mengembangkan potensi yang dimiliki tanpa bergantung pada dorongan dari luar.
- c. Dimensi *generality*
- 1) Siswa mampu menyesuaikan diri dan merespons berbagai situasi yang berbeda dengan sikap tenang serta sudut pandang yang positif.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 2) Siswa menjadikan pengalaman dan kejadian di masa lalu sebagai bahan evaluasi serta pelajaran berharga dalam menentukan langkah menuju keberhasilan.
- 3) Siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme dalam mencari serta menghadapi situasi, lingkungan, maupun pengalaman yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya.
- 4) Siswa mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai situasi yang muncul secara efektif dengan menggunakan kemampuan dan sumber daya yang dimiliki.
- 5) Siswa bersedia dan berani mengambil peran aktif dalam menghadapi tantangan-tantangan baru sebagai bagian dari proses pertumbuhan dan pengembangan diri.

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

#### 1. Hipotesis Pertama

**H<sub>a</sub>** : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru

**H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Hipotesis Kedua

**H<sub>a</sub>** : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) secara simultan terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru

**H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) secara simultan terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru

### D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan perbandingan dalam menghindari kegiatan duplikasi atau manipulasi terhadap suatu karya ilmiah dan menguatkan penelitian yang penulis lakukan benar-benar belum diteliti oleh orang lain. Penelitian terdahulu yang relevan antara lain dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Respita (2020) dengan judul “Pengaruh Gaya Belajar dan *Self-efficacy* terhadap Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa gaya belajar dan *self-efficacy* secara bersama-sama berpengaruh signifikan  $0,000 < 0,005$  terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 3 Padang. Penelitian Reni Respita memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menempatkan *self-efficacy* sebagai variabel X. Namun, perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu Reni Respita membahas tentang hasil belajar sedangkan peneliti tentang keaktifan belajar.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani (2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. Hasil analisis data menggunakan uji *Paired sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti diperoleh hasil pengujian nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada motivasi belajar siswa.<sup>61</sup> Adapun persamaan penelitian Sri Handayani dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, peneliti meneliti keaktifan belajar siswa.
3. Penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Rochmatika dkk. (2021) berjudul “Pengaruh *Self-efficacy* terhadap *Self-Regulated Learning* pada Santriwati” menunjukkan bahwa sebagian besar santriwati memiliki tingkat *self-efficacy* dan *self-regulated learning* yang tinggi. Hasil analisis regresi memperlihatkan adanya pengaruh signifikan *self-efficacy* terhadap *self-regulated learning* sebesar 30,6% terhadap *self regulated learning*, sedangkan sisanya 69,4% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian, seperti faktor lingkungan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Rochmatika dkk. memiliki kesamaan dengan penelitian ini, karena sama-sama meneliti *self-efficacy*. Namun, perbedaannya terletak pada variabel Y nya Rochmatika dkk meneliti *self regulated learning* sedangkan peneliti keaktifan belajar siswa

<sup>61</sup>Sri Handayani. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*. Vol. 2, No.2, Agustus 2022



## 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.

4. Penelitian oleh Maijatul Akmal, Lahmuddin Lubis dan Abdul Haris yang berjudul “Hubungan Dukungan Sosial dan *Self-Efficacy* Dengan Keterlibatan Siswa Pada SMK Swasta YPT Pangkalan Susu Kabupaten Langkat” pada tahun 2022. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara dukungan sosial dan *Self-Efficacy* dengan Keterlibatan siswa. Sumbangan efektif dari kedua variabel bebas (dukungan sosial dan *Self-Efficacy*) terhadap keterlibatan siswa adalah sebesar 25,9%. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, juga terdapat persamaan pada teknik analisis data yaitu regresi berganda, dan memiliki variabel  $X_2$  sama yaitu *Self-Efficacy*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel  $X_1$  dan Y dalam penelitian tersebut dikaji  $X_1$  dukungan sosial dan Y keterlibatan siswa sedangkan pada penelitian ini variabel  $X_1$  model pembelajaran *teams games tournament* dan Y keaktifan belajar siswa
5. Aliyannida Alfira 2022 “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD” penelitian ini dilakukan untuk mencari gambaran mengenai dampak dari model pembelajaran TGT terhadap nilai peserta didik dalam pelajaran Sains daur kehidupan hewan kelas IV di SDN 17 Palmerah Pagi. Dalam perhitungan datang yang dilakukan oleh saudara Aliyannida Alfira memperoleh nilai t hitung yaitu  $6,895 > 2,000$  (t tabel) dengan nilai signifikan yaitu (2-tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$ . Yang dapat di



## 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.

artikan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_o$  di tolak. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Aliyannida Alfira sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *teams games tournament*. Sedangkan perbedaan penelitian antara saudara Aliyannida Alfira dengan penulis yaitu terletak pada variabel  $X^2$ . Saudara Aliyannida Alfira meneliti hasil belajar, sedangkan penulis meneliti keaktifan belajar

6. Penelitian oleh Dian Eka Putri dan M. Ahkam Alwi yang berjudul “Pengaruh *Academic Self-Efficacy* Terhadap *Student Engagement* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar” pada tahun 2023. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa semakin tinggi *academic self-efficacy* maka semakin tinggi *student engagement* pada mahasiswa. Sebaliknya, semakin rendah *academic self-efficacy* maka semakin rendah *student engagement* pada mahasiswa. Implikasi dari penelitian ini adalah dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *academic self-efficacy* dan *student engagement* serta dijadikan pedoman dalam meningkatkan *academic self-efficacy* dan keterlibatan mahasiswa. Persamaannya terletak pada variabel X yaitu *self-efficacy*. Sedangkan perbedaannya terletak pada Variabel Y Dian Eka Putri dan M. Ahkam Alwi membahas tentang *Student Engagement* sedangkan peneliti membahas keaktifan belajar siswa
7. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Eka Yanti dan Aminah Yhasmin pada tahun 2023 dengan judul peningkatan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) pada siswa kelas IV sekolah dasar anak sholeh full day. Dari



penelitian diketahui Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi materi IPA untuk siswa kelas IV SD Anak Sholeh Full Day dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian saudara Yulia Eka Yanti dan Aminah Yhasmin terletak pada penggunaan variabel Y. Variabel saudara Yulia Eka Yanti dan Aminah Yhasmin adalah meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Sedangkan variabel Y yang peneliti lakukan adalah keaktifan belajar siswa. Sedangkan persamaanya terletak pada variabel X, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

8. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azin (2023) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. Hasil penelitian dari hasil angket keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dan diperoleh thitung > ttabel, yaitu  $13,29 > 2,037$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka rata-rata keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi dari rata-rata keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti terletak pada keaktifan belajar siswa sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, peneliti terdahulu menggunakan Metode *Role Playing* sedangkan peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

#### 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.

9. Diah Pertiwi, Faizal Chan, Issaura Sherly Pamela pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Model *Time Token Arends* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar peserta didik pada pelajaran IPAS Kelas IV SDN 17/I Rantau Puri”. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah Keaktifan Belajar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini pada variabel X yaitu Diah Pertiwi, Faizal Chan, Issaura Sherly Pamela meneliti tentang model *time token arends*. Sedangkan peneliti membahas tentang model *teams games tournament*.

© 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.



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.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mencoba untuk memecahkan dan membatasi fenomena menjadi terukur. Sehingga secara esensial penelitian kuantitatif adalah penelitian tentang pengumpulan data numerik untuk menjelaskan fenomena tertentu.<sup>62</sup> Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin penelitian ini berjalan secara sistematis sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dan penelitian ingin mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru.

Penelitian ini termasuk dalam metode *quasy eksperimen*, Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent control group design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya saja pada desain ini pemilihan kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak di pilih secara random.<sup>63</sup>

Desain ini membutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *teams games tournament*. Sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran diskusi dan tanya jawab

<sup>62</sup>Riza Bahtiar Sulistyan Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jawa Timur: Widya Gama Press, 2021) h. 10

<sup>63</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2021), h.122

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober – Desember 2025.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Purwodadi - Panam, Kel. Sidomulyo Barat, Kec. Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau - Indonesia. Kode Pos 28294

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru. Sedangkan Objek penelitian adalah Pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa melalui *self-efficacy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 4 Pekanbaru.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Hartono Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas.<sup>64</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang ada di SMK Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 584 Siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel bisa juga disebut sebagian kecil dari populasi

<sup>64</sup>Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), h. 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.

yang diambil menurut prosedur tertentu yang dapat mewakili populasinya. Sampel yang baik adalah sampel yang representatif yang artinya sampel tersebut mewakili populasi.<sup>65</sup>

Sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah siswa yang beragama Islam kelas X AKL 1 dan siswa kelas X AKL 2

**Tabel III. 1**  
**Jumlah Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

| Kelas                | Jumlah Siswa |
|----------------------|--------------|
| Kontrol (X AKL 1)    | 33           |
| Eksperimen (X AKL 2) | 33           |

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah Teknik yang digunakan untuk membagi populasi menjadi subkelompok homogen, sehingga setiap strata memiliki karakteristik yang serupa.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi tersebut dilakukan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, untuk mengetahui bagaimana kebiasaan siswa dalam pembelajaran di kelas dan untuk mengambil data tentang pembelajaran melalui model *teams games tournament*. Peneliti berperan sebagai guru untuk menerapkan model *teams games tournament* di dalam kelas, sedangkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertindak sebagai observer (pengamat)

<sup>65</sup>Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, (Gajah Mada University Press, 2004), h. 56.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Angket

Angket digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data secara langsung berupa skor jawaban siswa. Pemilihan angket sebagai instrumen pengumpulan data didasarkan pada pertimbangan bahwa angket dapat menghasilkan jawaban yang lebih konsisten, memudahkan proses analisis, serta mendorong responden untuk lebih terbuka dalam memberikan jawaban. Data yang diperoleh dari angket selanjutnya diolah menggunakan analisis statistik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, dan uji Sobel.

## 3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Teknik dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh data melalui dokumen-dokumen resmi yang tersedia di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang tidak dapat diperoleh melalui angket, khususnya data yang bersifat administratif, historis, atau faktual. Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi berguna untuk memperkuat analisis terhadap pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jenis data dokumentasi yang dikumpulkan:

a. Data Identitas Siswa

Data ini berupa daftar nama siswa kelas X SMK N 4 Pekanbaru yang menjadi subjek penelitian. Informasi ini penting untuk menentukan jumlah sampel dan mendata keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Data Kelompok Belajar

Merupakan data pembagian kelompok yang digunakan selama penerapan model *teams games tournament*. Dokumen ini penting karena model tersebut menekankan kerja sama dalam kelompok kecil.

c. Modul Ajar

Dokumen ini digunakan untuk mengetahui rancangan dan langkah-langkah guru dalam menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini membantu peneliti memahami konteks penerapan model dan materi yang diajarkan.

d. Dokumentasi Proses Pembelajaran

Bisa berupa foto, video, atau catatan harian guna mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini memberikan gambaran visual terhadap keaktifan siswa dalam kelas.

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.

## F. Uji Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang baik harus melakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Hal ini digunakan untuk menganalisis validitas instrumen dan juga reliabilitas instrumen. Uji coba ini dilakukan pada objek yang berada diluar populasi dan sampel penelitian yang sebenarnya

### 1. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengukur apakah data yang diperoleh setelah penelitian merupakan data yang valid.<sup>66</sup> Suatu instrumen dikatakan valid jika pertanyaan/pernyataan pada instrumen mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrumen tersebut.

**Tabel III.2**  
**Hasil Uji Validitas Keaktifan Belajar Siswa (Y)**

| No | Nomor Pernyataan | Skor $r_{xy}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan  |
|----|------------------|---------------|-------------|-------------|
| 1  | Pernyataan no.1  | 0,521         | 0,344       | Valid       |
| 2  | Pernyataan no.2  | -0,181        |             | Tidak Valid |
| 3  | Pernyataan no.3  | 0,442         |             | Valid       |
| 4  | Pernyataan no.4  | 0,348         |             | Valid       |
| 5  | Pernyataan no.5  | 0,321         |             | Tidak Valid |
| 6  | Pernyataan no.6  | 0,360         |             | Valid       |
| 7  | Pernyataan no.7  | 0,486         |             | Valid       |
| 8  | Pernyataan no.8  | 0,415         |             | Valid       |
| 9  | Pernyataan no.9  | 0,759         |             | Valid       |
| 10 | Pernyataan no.10 | 0,363         |             | Valid       |
| 11 | Pernyataan no.11 | 0,482         |             | Valid       |
| 12 | Pernyataan no.12 | 0,552         |             | Valid       |
| 13 | Pernyataan no.13 | 0,621         |             | Valid       |
| 14 | Pernyataan no.14 | 0,696         |             | Valid       |
| 15 | Pernyataan no.15 | 0,380         |             | Valid       |
| 16 | Pernyataan no.16 | 0,712         |             | Valid       |
| 17 | Pernyataan no.17 | 0,053         |             | Tidak Valid |
| 18 | Pernyataan no.18 | 0,486         |             | Valid       |
| 19 | Pernyataan no.19 | -0,035        |             | Tidak Valid |
| 20 | Pernyataan no.20 | 0,563         |             | Valid       |
| 21 | Pernyataan no.21 | 0,484         |             | Valid       |
| 22 | Pernyataan no.22 | 0,623         |             | Valid       |
| 23 | Pernyataan no.23 | 0,220         |             | Tidak Valid |
| 24 | Pernyataan no.24 | 0,580         |             | Valid       |
| 25 | Pernyataan no.25 | 0,606         |             | Valid       |

<sup>66</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2017), h. 125

**Tabel III.3**  
**Hasil Uji Validitas *Self-Efficacy* ( $X^2$ )**

| No | Nomor Pernyataan | Skor $r_{xy}$ | $r_{tabel}$ | Keterangan  |
|----|------------------|---------------|-------------|-------------|
| 1  | Pernyataan no.1  | 0,417         | 0,344       | Valid       |
| 2  | Pernyataan no.2  | 0,266         |             | Tidak Valid |
| 3  | Pernyataan no.3  | 0,479         |             | Valid       |
| 4  | Pernyataan no.4  | 0,667         |             | Valid       |
| 5  | Pernyataan no.5  | 0,591         |             | Valid       |
| 6  | Pernyataan no.6  | 0,388         |             | Valid       |
| 7  | Pernyataan no.7  | 0,490         |             | Valid       |
| 8  | Pernyataan no.8  | 0,441         |             | Valid       |
| 9  | Pernyataan no.9  | 0,449         |             | Valid       |
| 10 | Pernyataan no.10 | 0,569         |             | Valid       |
| 11 | Pernyataan no.11 | 0,500         |             | Valid       |
| 12 | Pernyataan no.12 | 0,631         |             | Valid       |
| 13 | Pernyataan no.13 | 0,309         |             | Tidak Valid |
| 14 | Pernyataan no.14 | 0,375         |             | Valid       |
| 15 | Pernyataan no.15 | 0,433         |             | Valid       |
| 16 | Pernyataan no.16 | 0,264         |             | Tidak Valid |
| 17 | Pernyataan no.17 | 0,310         |             | Tidak Valid |
| 18 | Pernyataan no.18 | 0,467         |             | Valid       |
| 19 | Pernyataan no.19 | 0,345         |             | Tidak Valid |
| 20 | Pernyataan no.20 | 0,593         |             | Valid       |
| 21 | Pernyataan no.21 | 0,412         |             | Valid       |
| 22 | Pernyataan no.22 | 0,359         |             | Valid       |
| 23 | Pernyataan no.23 | 0,546         |             | Valid       |
| 24 | Pernyataan no.24 | -0,007        |             | Tidak Valid |
| 25 | Pernyataan no.25 | 0,449         |             | Valid       |
| 26 | Pernyataan no.26 | 0,314         |             | Valid       |
| 27 | Pernyataan no.27 | 0,345         |             | Valid       |
| 28 | Pernyataan no.28 | 0,667         |             | Valid       |
| 29 | Pernyataan no.29 | 0,546         |             | Valid       |
| 30 | Pernyataan no.30 | 0,417         |             | Valid       |
| 31 | Pernyataan no.31 | 0,631         |             | Valid       |
| 32 | Pernyataan no.32 | 0,593         |             | Valid       |
| 33 | Pernyataan no.33 | 0,667         |             | Valid       |
| 34 | Pernyataan no.34 | 0,433         |             | Valid       |

## 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.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dikatakan reliabel yaitu yang dapat menghasilkan nilai yang konsisten pada beberapa pernyataannya. Reliabilitas menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.<sup>67</sup> Reliabilitas dinyatakan secara numerik dan dikenal sebagai koefisien reliabilitas. Semakin tinggi koefisien reliabilitas instrumen, semakin reliabel instrumen tersebut. Rumus reliabilitas adalah :

**Tabel III.4**  
**Kriteria Reliabilitas**

| Kriteria Reliabilitas | Interval  |
|-----------------------|-----------|
| Sangat Tinggi         | 0.80-1.00 |
| Tinggi                | 0.60-0.80 |
| Sedang                | 0.40-0.60 |
| Rendah                | 0.20-0.40 |
| Sangat Rendah         | 0.00-0.20 |

Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah :

**Tabel III.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Keaktifan Belajar Siswa (Y)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .864                   | 20         |

**Tabel III.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Self-Efficacy (X<sup>2</sup>)**

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .884                   | 28         |

<sup>67</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), h. 28



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

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari keaktifan belajar siswa (berbentuk angket) yang disusun berdasarkan indikator dari Nana Sudjana, lembar observasi guru, kemudian *Self-Efficacy* (berbentuk angket). Angket dan lembar observasi berbentuk skala likert 1-5. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS.

### G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yang di analisis melalui analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis

#### 1. Uji Pra Syarat

Analisis data ini dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesa yang diajukan melalui penyajian data. Sebelum pengujian hipotesis perlu dilakukan uji pra syarat. Berdasarkan jenis data yang digunakan peneliti, maka peneliti dalam analisisnya menggunakan analisa statistik dengan tahapan sebagai berikut:

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Statistika yang digunakan dalam uji ini uji Kolmogorov-Smirnov. Teknik ini digunakan untuk mengetahui

## 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.

distribusi populasi apakah mengikuti distribusi secara normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai probabilitas variabel tersebut di atas taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Rumus Chi Kuadrat:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

**Keterangan:**

$X^2$  = Nilai Chi Kuadrat hitung  
 $f_o$  = Frekuensi yang diperoleh/diobservasi  
 $f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah salah satu metode pengujian dalam statistika untuk mengetahui apakah dua atau lebih sampel dari populasi yang berbeda memiliki distribusi variansi atau karakteristik yang sama.

Langkah 1 – Mencari varians tiap variabel

$$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

Langkah 2 – Mencari F hitung

$$F_{hitung} = \frac{S^2_{besar}}{S^2_{kecil}}$$

**Keterangan:**

$S^2$  = Varians  
 $n$  = Jumlah sampel  
 $X$  = Nilai/skor setiap data dari masing-masing responden  
 $\sum X^2$  = Jumlah dari setiap nilai data yang dikuadratkan terlebih dahulu  
 $(\sum X)^2$  = Jumlah seluruh nilai data, kemudian hasilnya dikuadratkan  
 $S^2_{besar}$  = Varians kelompok yang lebih besar  
 $S^2_{kecil}$  = Varians kelompok yang lebih kecil

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## 2. Uji Hipotesis

Setelah terpenuhi uji prasyarat, maka data akan dianalisis secara parametrik, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy* maka perlu dilakukan pengujian hipotesis secara simultan yang dapat dilihat sebagai berikut:

### a. Uji *Independent Sample t Test*

Uji *Independent Sample T Test* adalah sebuah uji untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara 2 sample bebas yang tidak berhubungan. berasal dari subjek yang berbeda.

Perhitungan t-test menggunakan SPSS 26.0

Rumus *Polled Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

#### Keterangan:

- $\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok 1
- $\bar{x}_2$  = Rata-rata kelompok 2
- $S_1^2$  = Varians kelompok 1
- $S_2^2$  = Varians kelompok 2
- $n_1$  = Jumlah sampel kelompok 1
- $n_2$  = Jumlah sampel kelompok 2

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## b. Uji Sobel

Menurut Hartono uji Sobel digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh tidak langsung suatu variabel bebas terhadap variabel terikat melalui variabel mediator. Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka variabel mediator terbukti memediasi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat secara signifikan.<sup>68</sup>

Adapun rumus untuk menghitung nilai t dalam uji Sobel adalah sebagai berikut:

$$Z = \frac{a \times b}{\sqrt{(b^2 SE_a^2) + (a^2 SE_b^2)}}$$

Keterangan:

- a : Koefisien jalur variabel bebas (X) terhadap variabel mediator (M)
- b : Koefisien jalur variabel mediator (M) terhadap variabel terikat (Y)
- SE<sub>a</sub> : *standard error of estimation* dari pengaruh variabel independent terhadap variabel mediasi
- SE<sub>b</sub> : *standard error of estimation* dari pengaruh variabel mediasi terhadap variabel dependen

### Kriteria pengujian:

- a. Jika t hitung > t tabel, maka *self-efficacy* terbukti signifikan memediasi pengaruh model TGT terhadap keaktifan belajar siswa
- b. Jika t hitung < t tabel, maka *self-efficacy* tidak terbukti memediasi secara signifikan

<sup>68</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), h. 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.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,003 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan nyata antara kelas yang diberi perlakuan TGT dan kelas yang belajar menggunakan model konvensional.

Terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar siswa melalui *Self-Efficacy*. Berdasarkan hasil uji Sobel, diperoleh nilai  $z = 2.032$  dengan *two-tailed probability* sebesar 0.042 ( $p < 0.05$ ). Dapat disimpulkan bahwa *Self-Efficacy* secara signifikan memediasi pengaruh penerapan Model TGT terhadap Keaktifan Belajar siswa.

Temuan penelitian ini terletak pada pengujian secara empiris peran mediasi *Self-Efficacy* dalam hubungan antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Keaktifan Belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang selama ini belum banyak dikaji secara spesifik dalam konteks pembelajaran agama di tingkat sekolah. Peningkatan keaktifan belajar dalam PAI tidak semata-mata dipicu oleh desain pembelajaran yang kompetitif dan kolaboratif, melainkan juga dimediasi oleh internalisasi keyakinan diri siswa sebagai proses antara. Penelitian ini sebagai



landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang tidak hanya mengaktifkan siswa secara eksternal, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka secara internal.

## B. Saran

Dari hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan diantaranya adalah:

### 1. Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memberikan kebijakan dan fasilitas yang menunjang pelaksanaannya di kelas. Dukungan tersebut meliputi pemberian kesempatan kepada guru untuk menerapkan model TGT serta penyediaan sarana pembelajaran yang diperlukan. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga layak dijadikan alternatif pembelajaran di sekolah

### 2. Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dengan merancang kegiatan belajar berbasis kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen sederhana. Penerapan model ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan keaktifan

### 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.



belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran di kelas.

### 3. Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajarnya dengan terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), seperti mengikuti diskusi kelompok, berpartisipasi dalam permainan akademik, dan bekerja sama dengan anggota tim. Melalui keterlibatan tersebut, siswa diharapkan menjadi lebih berani berpendapat, bertanya, dan bertanggung jawab terhadap tugas belajar. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfina Alawiyah, J. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal of Islamic Education*.
- Amaliyah, S. &. (2020). Hubungan *Self-Efficacy* dengan keaktifan belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Arihi, L. O. (2017). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Bantul: Multi Presnindo.
- Bahtiar Riza, Sulistyan, Ratna Wijayanti, Daniar Paramita, N. R. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Darmawan, D. (2019). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Endah Nur, Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni. (2020). “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. *Basicedu*.
- Ermawati Ridwan. (2019). Hubungan kesiapan Belajar dan *Self-Efficacy* Dengan Keaktifan Belajar Siswa Di SMP Negeri 5 kendari,. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Faturrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.
- Hamalik Oemar. (2011), *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Handayani, S. (2022). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*.
- Hartika, N. (2019). pengaruh keaktifan belajar dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan, akuntansi dan keuangan universitas banten jaya*.
- Hartono. 2021, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Heris Hendriana, d. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hidayat. (n.d.). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berorientasi Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal el-Hikmah*.
- Holt dalam Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia & Nuansa)

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

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- Strate Islamic University of Sultan Sarif Kasim Riau
- Ibrahim, dkk. (2001). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa-University Press.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2021). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jamilah, N. S. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Kristiyani, T. (2016). *Self-Regulated Learning*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Kusumah, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, I. &. (2022). Kolaborasi model pembelajaran TGT dan *Self-Efficacy* terhadap hasil serta keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Linda Fikasari, S. U. (2016). 'Pengaruh Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasi Belajar Pkn SDN 34 Pontianak'. *Jurnal Pendidikan*.
- Maijatul Akmal, Lahmuddin Lubis, dan Abdul Haris, (2022), "Hubungan Dukungan Sosial dan Self-Efficacy dengan Keterlibatan Siswa," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 2
- Majid, A, (2020), *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maruti, N. K. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Cv. Ae Media Grafika.
- Minarni. (2020). "Efikasi Diri Guru (Studi Di Kabupaten Sidenreng Rappang – Sulawesi Selatan). *Jurnal Sosial Keagamaan*.
- Muah, T. (2016). penggunaan pembelajaran problem based instruction pbi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa matimateka siswa kelas 9b semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang Semarang. *Jurnal scholaria*.
- Mudjiono, D. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah, (2020), *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Mujiono, D. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 Stateslamic 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.

- Nyoman Ayu Putri Lestari, D. (2023). *Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5*. Bandung: Nilacakra.
- Prasetyo, A., & Aminah, L, (2019), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Efikasi Diri terhadap Keaktifan Belajar Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 4(1), 25–37.
- Pudjiastuti, E. (2012). Hubungan “*Self-Efficacy*” Dengan Perilaku Mencontek Mahasiswa Psikologi, Mimba.
- Reva Rey Valentin, d. (2018). Analisis Keyakinan Diri (*Self-Efficacy*) Akademik dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Rusman, 2017, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers,)
- Safitri, N. &. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Psoses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, D. M. (2020). Hubungan Antara Self-Efficacy dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMK. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inoatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* . Bandung: Nusa Media.
- Sriyono. (1992). *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subaidi, A. (2016). Self-Efficacy Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *SIGMA*.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

## 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.

Sukandarrumidi. (2004). *Metodologi Penelitian, Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Suryani Sahabuddin, N. M. (2022). ‘Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa’. *Journal of Education*.

Suryosubroto, B. ( 2016). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar disekolah menengah atas negeri saptosari. *Jurnal eletroniks and vocational education (EINVO)*.

Lampiran 1

**Modul Ajar**

**MODUL AJAR PAI SMA FASE E**

**A. Informasi Umum**

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Penyusun/Tahun           | Tim Penulis Buku PAI-BP SMA /2022  |
| Kelas/Fase Capaian       | X/Fase E   |
| Elemen/Topik             | Fikih/Penerapan Fikih Muamalah dalam Asuransi, Perbankan, dan Koperasi                             |
| Alokasi Waktu            | 2 x 45 menit   |
| Profil Pelajar Pancasila | Beriman, Bertaqwa, kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Mandiri, dan Bergotong royong. |
| Sarana Prasarana         | LCD, Proyektor, Papan Tulis  |
| Target Peserta Didik     | Regular/tipikal  |
| Mode Pembelajaran        | Tatap Muka   |

**B. Komponen Inti**

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat menjelaskan fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah di masyarakat.
2. Peserta didik dapat mengimplementasikan fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.
3. Peserta didik dapat menyatakan bahwa ketentuan fikih muamalah adalah ketentuan agama.
4. Peserta didik dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan kepedulian sosial.

**Pertanyaan Pemantik**

1. Apa perbedaan antara asuransi syariah, bank syariah, dan koperasi syariah?
2. Jelaskan perbedaan antara asuransi, bank, dan koperasi syariah dengan asuransi, bank, dan koperasi konvensional?
3. Apa manfaat bergabung dengan asuransi syariah, bank syariah, dan koperasi syariah?

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

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.

### Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk kuis sebelum pembelajaran.
2. Guru menyiapkan bahan tayang PPT tentang penerapan fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah di masyarakat.

### Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Pendahuluan

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Perwakilan peserta didik memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik.
- d. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik melakukan tadarus Al-Qur'an selama 5 menit yang dipimpin oleh ketua kelas. Bacalah Q.S. Al-Baqarah/2: 275-276 dan terjemahannya secara tartil.
- e. Guru memberikan apersepsi tentang fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.
- f. Guru memberikan gambaran tentang fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi penerapan fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah di masyarakat.

#### 2. Kegiatan Inti

##### Langkah 1. Orientasi Masalah

- a. Peserta didik diminta melakukan kegiatan dalam **Ruang Kolaborasi** dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kelas X dari PT Penerbit Erlangga untuk membahas topik fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.
- b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait permasalahan seputar tema fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.

**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.

**Langkah 2. Mengorganisasi Peserta Didik**

- a. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok
- b. Peserta didik dalam kelompok melakukan aktivitas pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber yang relevan terkait materi dan melakukan pengolahan data dan informasi.
- c. Peserta didik dalam kelompoknya melakukan kegiatan sesuai dengan perintah yang tertera pada **Ruang Kolaborasi**, agar mampu membuat video sesuai materi.

**Langkah 3. Membimbing Penyelidikan Kelompok**

- a. Guru berkeliling untuk melihat kegiatan yang dilakukan kelompok dalam mencari informasi terkait materi dari berbagai sumber.
- b. Guru melihat sampel pekerjaan kelompok dan berdiskusi ringan tentang apa yang sudah dilakukan.
- c. Guru memberikan bantuan terbatas, apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan.

**Langkah 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya**

- a. Guru mempersilakan setiap kelompok yang diwakili anggota kelompok yang bertugas sebagai *talent*, secara bergantian untuk mempresentasikan materi sebaik mungkin agar pesannya dapat tersampaikan dengan baik.
- b. Masing-masing kelompok lain diminta untuk memberikan komentar atas penampilan kelompok lain.

**Langkah 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah**

- a. Guru meminta kelompok untuk saling melakukan apresiasi terhadap kelompok lain yang sudah mempresentasikan dan bagi peserta didik yang sudah terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. Guru memberikan penguatan apabila ada jawaban peserta didik yang kurang sesuai.

**3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu fikih muamalah: asuransi, bank, dan koperasi syariah.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- b. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

#### Rencana Asesmen

Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu **Soal Latihan Bab, Soal Tipe AKM** dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kelas X dari PT Penerbit Erlangga

#### Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik

- Jelaskan secara singkat mengenai asuransi syariah, bank syariah, dan koperasi syariah.
- Jelaskan perbedaan antara bank syariah dan bank konvensional.
- Tuliskan manfaat bergabung dalam koperasi syariah.

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

#### C. Lampiran

##### Lembar Aktivitas

**Uji Kemampuan Diri, Soal Latihan Bab, Soal Tipe AKM** dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kelas X dari PT Penerbit Erlangga

##### Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kelas X dari PT Penerbit Erlangga

##### Glosarium

- Muamalah: segala jenis kegiatan yang terkait dengan hubungan manusia dan alam sekitar, termasuk di bidang ini adalah ekonomi, politik, social, dll.
- Fikih Muamalah adalah ilmu yang mempelajari hukum-hukum yang mengatur hubungan antar manusia dalam hal yang berkaitan dengan harta dan kebendaan, misalnya transaksi jual beli, perkongsian, termasuk asuransi, perbankan, dan koperasi syariah.

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.

Asuransi Syari'ah adalah asuransi yang memiliki landasan "saling menanggung atau saling menjamin". Pengertian ini, mengandung pemahaman saling memikul resiko di antara sesama, sehingga antara yang satu dengan yang lain, saling menanggung atas resiko yang terjadi. Caranya masing-masing mengeluarkan dana "tabarru" atau dana kebajikan.

Perbankan syari'ah adalah Bank yang melaksanakan kegiatan usaha berdasarkan prinsip syariah. Prinsip syaria'ah adalah aturan yang berlaku antara Bank dengan pihak lain, berdasarkan hukum Islam yang berlandaskan Al Qur'an dan Hadis

Koperasi adalah badan usaha koperasi yang menjalankan aktivitas usahanya berdasarkan prinsip-prinsip syariah. Seperti tata laksana pada perbankan dan asuransi syariah, semua unit, produk, dan operasional koperasi syariah harus melalui persetujuan DSN (Dewan Syariah Nasional) MUI.

### Daftar Pustaka

H.A. Sholeh Dimyathi, dkk. 2022. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Kelas X. Jakarta: PT Penerbit Erlangga



Lampiran 2

**KISI-KISI INSTRUMEN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA**

**Tujuan** : Mengukur tingkat keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

**Kriteria Penilaian:**

Selalu (SL) = 5

Sering (SR) = 4

Kadang-Kadang (KD) = 3

Jarang-Jarang (JR) = 2

Tidak Pernah (TP) = 1

| No. | Indikator                                       | Deskripsi yang diukur   | Pernyataan  | No. Item Pernyataan |
|-----|---|---|---|---------------------|
| 1.  | Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya | Ketekunan, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu | 1. Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.<br>2. Saya berusaha menyelesaikan semua tugas sekolah dengan sungguh-sungguh<br>3. Saya mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menunda-nunda tugas | 1,2,3               |
| 2.  | Terlibat dalam pemecahan masalah                | Kemampuan berpartisipasi dalam menemukan solusi saat pembelajaran                 | 4. Saya aktif mencari solusi saat menghadapi kesulitan belajar<br>5. Saya ikut berpartisipasi ketika kelas berdiskusi untuk memecahkan masalah<br>6. Saya menyampaikan ide saya dalam menemukan solusi saat         | 4,5,6               |

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Indikator   | Deskripsi yang diukur  | Pernyataan   | No. Item Pernyataan |
|-----|---|--|--|---------------------|
| 3.  | Bertanya kepada siswa lain/guru jika tidak memahami persoalan | Inisiatif untuk mencari penjelasan melalui pertanyaan kepada guru atau teman           | belajar<br>7. Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami<br>8. Saya tidak segan bertanya kepada teman yang lebih paham<br>9. Saya merasa senang ketika guru menjawab pertanyaan saya   | 7,8,9               |
| 4.  | Berusaha mencari berbagai informasi untuk pemecahan           | Kemandirian siswa dalam mencari referensi tambahan dari buku dan internet              | 10. Saya mencari informasi tambahan dari buku lain untuk memahami pelajaran<br>11. Saya menggunakan internet untuk mencari penjelasan tambahan tentang pelajaran<br>12. Saya suka membaca sumber lain selain buku pelajaran untuk memperdalam materi | 10,11,12            |
| 5.  | Melaksanakan diskusi kelompok                                 | Partisipasi aktif, menghargai pendapat teman, dan kemampuan menyimpulkan hasil diskusi | 13. Saya aktif berbicara dalam kegiatan diskusi kelompok<br>14. Saya menghargai pendapat teman dalam   | 13,14,15            |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Indikator                                       | Deskripsi yang diukur   | Pernyataan   | No. Item Pernyataan |
|-----|---|---|--|---------------------|
|     |   |   | diskusi<br>15. Saya ikut menyimpulkan hasil diskusi kelompok bersama teman-teman   |                     |
| 6.  | Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh | Refleksi diri terhadap pemahaman pelajaran dan hasil belajar                      | 16. Saya menilai apakah saya sudah memahami pelajaran setelah guru menjelaskan<br>17. Saya mencoba mengerjakan latihan soal tanpa bantuan setelah pelajaran selesai<br>18. Saya memperhatikan hasil ulangan saya untuk mengetahui kemampuan saya | 16,17,18            |
| 7.  | Melatih diri dalam memecahkan soal/masalah      | Ketekunan dalam berlatih, memperbaiki kesalahan, dan mengerjakan latihan tambahan | 19. Saya berlatih mengerjakan soal di rumah untuk meningkatkan kemampuan<br>20. Saya memperbaiki kesalahan saya dalam menyelesaikan soal<br>21. Saya mengerjakan soal-soal latihan tambahan dari   | 19,20,21            |

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.

| No. | Indikator   | Deskripsi yang diukur  | Pernyataan   | No. Item Pernyataan |
|-----|---|--|--|---------------------|
| 8.  | Menggunakan/menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan persoalan | Kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata dan membantu teman | berbagai sumber<br>22. Saya menerapkan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari<br>23. Saya menggunakan pengetahuan yang saya miliki untuk membantu teman lain<br>24. Saya mencoba menghubungkan pelajaran dengan situasi nyata<br>25. Saya percaya diri menggunakan pengetahuan saya untuk menyelesaikan persoalan baru | 22,23,24,25         |



**KISI KISI INSTRUMEN OBSERVASI GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)**

**Tujuan** : Mengukur sejauh mana guru melaksanakan langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)* secara lengkap dan sistematis

**Kriteria Penilaian :**

- Selalu (SL) = 5
- Sering (SR) = 4
- Kadang-Kadang (KD) = 3
- Jarang-Jarang (JR) = 2
- Tidak Pernah (TP) = 1

| No. | Indikator   | Deskripsi yang diukur   | Pernyataan  | No. Item Pernyataan |
|-----|---|---|---|---------------------|
| 1.  | Guru menentukan nomor urut dan membentuk kelompok heterogen 4-5 siswa | Guru membagi kelompok berdasarkan kemampuan yang seimbang dan membagikan perlengkapan permainan (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) | 1. Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4-5 orang dengan kemampuan yang seimbang.<br>2. Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembarpermainan, kartu soal, jawaban, dan skor) | 1,2                 |
| 2.  | Siswa mencabut kartu untuk menentukan peran (pembaca dan penantang)   | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu dan menentukan peran pembaca serta penantang  | 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan dengan jelas kepada siswa<br>4. Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang                   | 3,4                 |
| 3.  | Pembaca mengocok dan mengambil  | Guru memastikan pembaca menjalankan   | 5. Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing   | 5,6                 |

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.

| No. | Indikator  | Deskripsi yang diukur   | Pernyataan   | No. Item Pernyataan |
|-----|--|---|--|---------------------|
|     | kartu soal   | tugas sesuai prosedur dan memahami aturan permainan   | sebelum permainan dimulai<br>6. Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil   |                     |
| 4.  | Pembaca membaca soal dan menjawab sesuai kartu               | Guru mengamati keaktifan pembaca menjawab, memberi bimbingan jika salah, dan memastikan aturan diterapkan           | 7. Guru mengamati jalannya permainan dan memberikan bimbingan bila diperlukan.<br>8. Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk menyampaikan jawaban secara bergantian | 7,8                 |
| 5.  | Penantang I dan II memberikan tanggapan atau jawaban berbeda | Guru memberi kesempatan pada penantang untuk menanggapi dengan bergantian dan menjaga suasana kompetitif yang sehat | 9. Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.<br>10. Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif            | 9,10                |
| 6.  | Pemberian denda bagi penantang yang salah menjawab           | Guru menegakkan aturan permainan dengan adil dan objektif serta memberikan klarifikasi atas kesalahan               | 11. Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil<br>12. Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat                 | 11,12               |

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. | Indikator   | Deskripsi yang diukur  | Pernyataan  | No. Item Pernyataan |
|-----|---|--|---|---------------------|
| 7.  | Pergantian posisi dan peran antar siswa dilakukan secara bergantian | Guru mengatur pergantian posisi dengan tertib agar setiap siswa mendapat giliran menjadi pembaca dan penantang | 13. Guru membimbing siswa dalam mencatat dan menghitung skor permainan<br>14. Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil<br>15. Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang | 13,14,15            |
| 8.  | Setiap tim menghitung skor akhir permainan                          | Guru membimbing tim menghitung total skor dengan benar dan memverifikasi hasilnya                              | 16. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung<br>17. Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar   | 16,17               |
| 9.  | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada pemenang             | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan objektif dan memberi apresiasi kepada tim terbaik                       | 18. Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi<br>19. Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik   | 18,19               |
| 10. | Guru melakukan  | Guru menegaskan  | 20. Guru memberikan   | 20,21,22,23,25,25   |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Indikator  | Deskripsi yang diukur  | Pernyataan   | No. Item Pernyataan |
|-----|--|--|--|---------------------|
|     | refleksi dan umpan balik serta mengaitkan hasil turnamen dengan pembelajaran | kembali konsep pelajaran, memberikan refleksi dan motivasi untuk pertemuan selanjutnya | <p>refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT</p> <p>21. Guru menegaskan kembali konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan</p> <p>22. Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan</p> <p>23. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya</p> <p>24. Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung</p> <p>25. Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa secara reflektif</p> |                     |

### KISI-KISI INSTRUMEN *SELF-EFFICACY*

**Tujuan Pengukuran :** Mengetahui sejauh mana keyakinan diri siswa (magnitude, strength, dan generality) dalam menghadapi berbagai situasi belajar di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

**Skala Penilaian:**

Selalu (SL) = 5

Sering (SR) = 4

Kadang-Kadang (KD) = 3

Jarang-Jarang (JR) = 2

Tidak Pernah (TP) = 1

| No.                         | Indikator  | Deskripsi yang diukur                                      | Pernyataan  | No. Butir Pernyataan |
|-----------------------------|--|--|---|----------------------|
| <b>A. Dimensi Magnitude</b> |  |  |   |                      |
| 1.                          | Siswa berpandangan optimis dalam mengerjakan pelajaran dan tugas | Memiliki pandangan positif dalam menghadapi pelajaran suli | 1. Saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik meskipun sulit<br>2. Saya mudah putus asa ketika menghadapi pelajaran atau tugas yang sulit.                          | 1,2                  |
| 2.                          | Siswa memiliki minat tinggi terhadap pelajaran dan tugas         | Menunjukkan antusiasme dan ketertarikan dalam belajar      | 3. Saya memiliki minat tinggi untuk mempelajari setiap mata pelajaran di sekolah<br>4. Saya kurang berminat dalam mengikuti pelajaran dan merasa enggan mengerjakan tugas | 3,4                  |
| 3.                          | Siswa berusaha mengembangkan kemampuan dan prestasi belajar      | Meningkatkan kemampuan akademik secara akti                | 5. Saya berusaha meningkatkan kemampuan diri agar prestasi saya terus berkembang<br>6. Saya jarang  | 5,6                  |

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.

| No.                | Indikator  | Deskripsi yang diukur                               | Pernyataan   | No. Butir Pernyataan |
|--------------------|--|---|--|----------------------|
|                    |  |   | berusaha untuk mengembangkan kemampuan atau memperbaiki prestasi saya  |                      |
| 4.                 | Siswa melihat tugas sulit sebagai tantangan, bukan hambatan  | Memandang kesulitan sebagai motivasi untuk berusah  | 7. Saya menganggap tugas yang sulit sebagai kesempatan untuk belajar lebih banyak.<br>8. Saya menghindari tugas yang sulit karena takut gagal mengerjakannya | 7,8                  |
| 5.                 | Siswa belajar sesuai jadwal yang diatur sendiri              | Disiplin dan konsisten dengan waktu belajar pribadi | 9. Saya belajar secara teratur sesuai dengan jadwal yang sudah saya buat.<br>10. Saya sering menunda-nunda waktu belajar                                     | 9,10                 |
| 6.                 | Siswa bertindak selektif dalam mencapai tujuan belajar       | Mampu menentukan langkah prioritas belajar          | 11. Saya memilih kegiatan yang mendukung tujuan belajar saya<br>12. Saya sering melakukan hal-hal yang tidak berkaitan dengan tujuan belajar saya.           | 11,12                |
| B Dimensi Strength |  |   |  |                      |
| 7.                 | Siswa yakin bahwa usaha yang dilakukan meningkatkan prestasi | Percaya usaha akan menghasilkan hasil baik          | 13. Saya merasa setiap usaha yang saya lakukan membawa kemajuan  | 13,14                |

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. | Indikator   | Deskripsi yang diukur                         | Pernyataan   | No. Butir Pernyataan |
|-----|---|---|--|----------------------|
|     |   |   | terhadap hasil belajar saya<br>14. Saya tidak yakin bahwa kerja keras dapat membantu saya memperoleh prestasi yang lebih baik  |                      |
| 8.  | Siswa berkomitmen menyelesaikan tugas dengan baik         | Bertanggung jawab dan konsisten dalam belajar | 15. Saya bertekad untuk menyelesaikan setiap tugas sekolah hingga tuntas sesuai dengan waktu yang ditentukan.<br>16. Saya sering membiarkan tugas sekolah terbengkalai | 15,16                |
| 9.  | Siswa percaya terhadap keunggulan dan kemampuan dirinya   | Memiliki kepercayaan diri akademik            | 17. Saya mampu bersaing secara positif di sekolah<br>18. Saya merasa tidak memiliki kemampuan khusus yang dapat saya andalkan dalam belajar.                           | 17,18                |
| 10. | Siswa gigih menyelesaikan tugas meski mengalami kesulitan | Tekun menghadapi hambatan belajar             | 19. Saya tetap berusaha mencari solusi meskipun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas<br>20. Saya mudah menyerah ketika menemukan                              | 19,20                |

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.                | Indikator   | Deskripsi yang diukur              | Pernyataan  | No. Butir Pernyataan |
|--------------------|---|------------------------------------|---|----------------------|
|                    |   |                                    | kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolah   |                      |
| 11.                | Siswa memiliki tujuan yang jelas dan positif dalam belajar                  | Berorientasi pada pencapaian hasil | 21. Saya memiliki tujuan yang jelas setiap kali melakukan kegiatan belajar.<br>22. Saya sering melakukan kegiatan tanpa mengetahui tujuan atau manfaatnya bagi diri saya                                    | 21,22                |
| 12.                | Siswa memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan diri                     | Memiliki dorongan kuat untuk maju  | 23. Saya terdorong untuk terus memperbaiki diri agar menjadi pribadi yang lebih baik dan berprestasi<br>24. Saya tidak terlalu termotivasi untuk mengembangkan kemampuan atau memperbaiki diri saya sendiri | 23,24                |
| Dimensi Generality |   |                                    |   |                      |
| 13.                | Siswa mampu menyikapi situasi yang berbeda dengan baik dan berpikir positif | Memiliki strategi problem solving  | 25. Saya tetap berpikir positif dalam menghadapi perubahan<br>26. Saya mudah panik ketika   | 25,26                |

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.

| No. | Indikator   | Deskripsi yang diukur                               | Pernyataan  | No. Butir Pernyataan |
|-----|---|---|---|----------------------|
|     |   |   | menghadapi situasi yang tidak biasa.  |                      |
| 14. | Siswa menjadikan pengalaman yang lampau sebagai jalan mencapai kesuksesan | Siap menghadapi situasi baru dengan percaya diri    | 27. Saya memanfaatkan pengalaman masa lalu sebagai pelajaran untuk meraih hasil yang lebih baik<br>28. Saya tidak menjadikan masa lalu sebagai pembelajaran untuk memperbaiki diri. | 27,28                |
| 15. | Siswa suka mencari situasi baru   | Menyadari potensi diri di berbagai konteks akademik | 29. Saya senang mencoba hal-hal baru yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya<br>30. Saya enggan mencoba situasi baru karena khawatir tidak bisa menyesuaikan diri.      | 29,30                |
| 16. | Siswa dapat mengatasi segala situasi dengan efektif                       | Kolaboratif dan aktif mengambil peran               | 31. Saya mampu mencari solusi terbaik ketika menghadapi situasi yang sulit<br>32. Saya sering merasa bingung dan tidak tahu harus berbuat   | 31,32                |

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. | Indikator                    | Deskripsi yang diukur  | Pernyataan  | No. Butir Pernyataan |
|-----|------------------------------|--|---|----------------------|
|     |                              |  | apa saat menghadapi masalah yang kompleks   |                      |
| 17. | Siswa mencoba tantangan baru | Sejauh mana siswa memiliki keberanian mengambil risiko dalam belajar | 33. Saya tertarik untuk menghadapi tantangan baru agar dapat mengasah kemampuan saya.<br>34. Saya menghindari tantangan baru karena takut gagal atau membuat kesalahan. | 33,34                |



## Lampiran 3

## Angket Penelitian

### ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

#### A. Identitas Responden

Nama : .....

Kelas/Semester : .....

Jenis Kelamin : .....

Hari/Tanggal : .....

Angket ini dibuat untuk mendapatkan data yang akurat tentang keaktifan belajar siswa di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Semoga ananda berkenan merespon setiap pernyataan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, semua respon yang ananda berikan akan peneliti jaga kerahasiaannya.

#### B. Petunjuk Pengisian Data

1. Mulailah mengisi angket dengan membaca “*Basmallah*” dan akhiri dengan membaca “*Hamdalah*”
2. Tulislah data diri pada kolom, isian identitas
3. Pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan keadaan diri pada pilihan jawaban yang telah disediakan, jawaban tidak ada yang benar dan yang salah, berikan jawaban yang sebenarnya terjadi selama ini
4. Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom item yang paling sesuai dengan pendapat ananda pada lembar jawaban yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. Kalimat Positif
    - **Selalu (SL) diberi skor 5**
    - **Sering (SR) diberi skor 4**
    - **Kadang-Kadang (KD) diberi skor 3**
    - **Jarang (JR) diberi skor 2**
    - **Tidak Pernah (TP) diberi skor 1**
  - b. Kalimat Negatif
    - **Tidak Pernah (TP) diberi skor 5**
    - **Jarang (JR) diberi skor 4**
    - **Kadang-Kadang (KD) diberi skor 3**
    - **Sering (SR) diberi skor 2**
    - **Selalu (SL) diberi skor 1**
5. Jawaban ananda tidak berpengaruh kepada apapun kecuali kepada penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki 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.

| No. | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |    |    |    |    |
|-----|--|-----------------|----|----|----|----|
|     |  | SL              | SR | KD | JR | TP |
| 1   | Saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.                      |                 |    |    |    |    |
| 2   | Saya mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menunda-nunda tugas                     |                 |    |    |    |    |
| 3   | Saya aktif mencari solusi saat menghadapi kesulitan belajar                        |                 |    |    |    |    |
| 4   | Saya menyampaikan ide saya dalam menemukan solusi saat belajar                     |                 |    |    |    |    |
| 5   | Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami                   |                 |    |    |    |    |
| 6   | Saya segan bertanya kepada teman yang lebih paham                                  |                 |    |    |    |    |
| 7   | Saya merasa senang ketika guru menjawab pertanyaan saya                            |                 |    |    |    |    |
| 8   | Saya mencari informasi tambahan dari buku lain untuk memahami pelajaran            |                 |    |    |    |    |
| 9   | Saya menggunakan internet untuk mencari penjelasan tambahan tentang pelajaran      |                 |    |    |    |    |
| 10  | Saya tidak suka membaca sumber lain selain buku pelajaran untuk memperdalam materi |                 |    |    |    |    |
| 11  | Saya tidak aktif berbicara dalam kegiatan diskusi kelompok                         |                 |    |    |    |    |
| 12  | Saya menghargai pendapat teman dalam diskusi                                       |                 |    |    |    |    |
| 13  | Saya ikut menyimpulkan hasil diskusi kelompok bersama teman-teman                  |                 |    |    |    |    |
| 14  | Saya menilai apakah saya sudah memahami pelajaran setelah guru menjelaskan         |                 |    |    |    |    |
| 15  | Saya tidak memperhatikan hasil ulangan untuk mengetahui kemampuan saya             |                 |    |    |    |    |
| 16  | Saya tidak memperbaiki kesalahan saya dalam menyelesaikan soal                     |                 |    |    |    |    |
| 17  | Saya mengerjakan soal-soal latihan tambahan dari berbagai sumber                   |                 |    |    |    |    |
| 18  | Saya tidak menerapkan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari                 |                 |    |    |    |    |
| 19  | Saya mencoba menghubungkan pelajaran dengan situasi nyata                          |                 |    |    |    |    |
| 20  | Saya percaya diri menggunakan pengetahuan saya untuk menyelesaikan persoalan baru  |                 |    |    |    |    |



## ANGKET *SELF EFFICACY*

### A. Identitas Responden

Nama : .....

Kelas/Semester : .....

Jenis Kelamin : .....

Hari/Tanggal : .....

Angket ini dibuat untuk mendapatkan data yang akurat tentang *Self Efficacy* di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Semoga anda berkenan merespon setiap pernyataan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, semua respon yang anda berikan akan peneliti jaga kerahasiaannya.

### B. Petunjuk Pengisian Data

1. Mulailah mengisi angket dengan membaca “*Basmallah*” dan akhiri dengan membaca “*Hamdalah*”
2. Tulislah data diri pada kolom, isian identitas
3. Pilihlah salah satu jawaban sesuai dengan keadaan diri pada pilihan jawaban yang telah disediakan, jawaban tidak ada yang benar dan yang salah, berikan jawaban yang sebenarnya terjadi selama ini
4. Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom item yang paling sesuai dengan pendapat anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. Kalimat Positif
    - **Selalu (SL) diberi skor 5**
    - **Sering (SR) diberi skor 4**
    - **Kadang-Kadang (KD) diberi skor 3**
    - **Jarang (JR) diberi skor 2**
    - **Tidak Pernah (TP) diberi skor 1**
  - b. Kalimat Negatif
    - **Tidak Pernah (TP) diberi skor 5**
    - **Jarang (JR) diberi skor 4**
    - **Kadang-Kadang (KD) diberi skor 3**
    - **Sering (SR) diberi skor 2**
    - **Selalu (SL) diberi skor 1**
5. Jawaban anda tidak berpengaruh kepada apapun kecuali kepada penelitian 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.



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. | Aspek Pengamatan/Indikator  | Pilihan Jawaban |    |    |    |    |
|-----|---|-----------------|----|----|----|----|
|     |   | SL              | SR | KD | JR | TP |
| 1   | Saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik meskipun sulit   |                 |    |    |    |    |
| 2   | Saya memiliki minat tinggi untuk mempelajari setiap mata pelajaran di sekolah                             |                 |    |    |    |    |
| 3   | Saya kurang berminat dalam mengikuti pelajaran dan merasa enggan mengerjakan tugas                        |                 |    |    |    |    |
| 4   | Saya berusaha meningkatkan kemampuan diri agar prestasi saya terus berkembang                             |                 |    |    |    |    |
| 5   | Saya jarang berusaha untuk mengembangkan kemampuan atau memperbaiki prestasi saya                         |                 |    |    |    |    |
| 6   | Saya menganggap tugas yang sulit sebagai kesempatan untuk belajar lebih banyak.                           |                 |    |    |    |    |
| 7   | Saya menghindari tugas yang sulit karena takut gagal mengerjakannya                                       |                 |    |    |    |    |
| 8   | Saya belajar secara teratur sesuai dengan jadwal yang sudah saya buat.                                    |                 |    |    |    |    |
| 9   | Saya sering menunda-nunda waktu belajar   |                 |    |    |    |    |
| 10  | Saya memilih kegiatan yang mendukung tujuan belajar saya  |                 |    |    |    |    |
| 11  | Saya sering melakukan hal-hal yang tidak berkaitan dengan tujuan belajar saya.                            |                 |    |    |    |    |
| 12  | Saya tidak yakin bahwa kerja keras dapat membantu saya memperoleh prestasi yang lebih baik                |                 |    |    |    |    |
| 13  | Saya bertekad untuk menyelesaikan setiap tugas sekolah hingga tuntas sesuai dengan waktu yang ditentukan. |                 |    |    |    |    |
| 14  | Saya merasa tidak memiliki kemampuan khusus yang dapat saya andalkan dalam belajar.                       |                 |    |    |    |    |
| 15  | Saya mudah menyerah ketika menemukan kesulitan dalam mengerjakan tugas sekolah                            |                 |    |    |    |    |
| 16  | Saya memiliki tujuan yang jelas setiap kali melakukan kegiatan belajar.                                   |                 |    |    |    |    |
| 17  | Saya sering melakukan kegiatan tanpa mengetahui tujuan atau manfaatnya bagi diri saya                     |                 |    |    |    |    |
| 18  | Saya terdorong untuk terus memperbaiki diri agar menjadi pribadi yang lebih baik dan berprestasi          |                 |    |    |    |    |
| 19  | Saya tetap berpikir positif dalam menghadapi perubahan  |                 |    |    |    |    |
| 20  | Saya mudah panik ketika menghadapi situasi yang tidak biasa.  |                 |    |    |    |    |

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. | Aspek Pengamatan/Indikator  | Pilihan Jawaban |    |    |    |    |
|-----|---|-----------------|----|----|----|----|
|     |   | SL              | SR | KD | JR | TP |
| 21  | Saya memanfaatkan pengalaman masa lalu sebagai pelajaran untuk meraih hasil yang lebih baik       |                 |    |    |    |    |
| 22  | Saya tidak menjadikan masa lalu sebagai pembelajaran untuk memperbaiki diri.                      |                 |    |    |    |    |
| 23  | Saya senang mencoba hal-hal baru yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman saya              |                 |    |    |    |    |
| 24  | Saya enggan mencoba situasi baru karena khawatir tidak bisa menyesuaikan diri.                    |                 |    |    |    |    |
| 25  | Saya mampu mencari solusi terbaik ketika menghadapi situasi yang sulit                            |                 |    |    |    |    |
| 26  | Saya sering merasa bingung dan tidak tahu harus berbuat apa saat menghadapi masalah yang kompleks |                 |    |    |    |    |
| 27  | Saya tertarik untuk menghadapi tantangan baru agar dapat mengasah kemampuan saya.                 |                 |    |    |    |    |
| 28  | Saya menghindari tantangan baru karena takut gagal atau membuat kesalahan.                        |                 |    |    |    |    |

Lampiran 4

Lembar Observasi

**LEMBAR OBSERVASI GURU TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)**

**A. Identitas Responden**

Nama Guru : .....

Mata Pelajaran : .....

Tanggal Observasi : .....

**B. Petunjuk Pengisian Data**

1. Tulislah data diri pada kolom, isian identitas
2. Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom item yang paling sesuai dengan pendapat ananda pada lembar jawaban yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut:
  - **Sangat Baik (SB)** diberi skor 5
  - **Baik (B)** diberi skor 4
  - **Cukup (C)** diberi skor 3
  - **Kurang (K)** diberi skor 2
  - **Sangat Kurang (SK)** diberi skor 1

| No. | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    |
|-----|--|-----------------|---|---|---|----|
|     |  | SB              | B | C | K | SK |
| 1   | Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4-5 orang dengan kemampuan yang seimbang. |                 |   |   |   |    |
| 2   | Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) |                 |   |   |   |    |
| 3   | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran   |                 |   |   |   |    |
| 4   | Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa                                |                 |   |   |   |    |
| 5   | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang             |                 |   |   |   |    |
| 6   | Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing sebelum permainan dimulai         |                 |   |   |   |    |
| 7   | Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil                       |                 |   |   |   |    |
| 8   | Guru mengamati jalannya permainan  |                 |   |   |   |    |
| 9   | Guru memberikan bimbingan kepada siswa   |                 |   |   |   |    |
| 10  | Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk   |                 |   |   |   |    |

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. | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    |
|-----|--|-----------------|---|---|---|----|
|     |  | SB              | B | C | K | SK |
|     | menyampaikan jawaban secara bergantian   |                 |   |   |   |    |
| 11  | Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.        |                 |   |   |   |    |
| 12  | Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif                          |                 |   |   |   |    |
| 13  | Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil                            |                 |   |   |   |    |
| 14  | Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat            |                 |   |   |   |    |
| 15  | Guru membimbing siswa dalam mencatat dan menghitung skor permainan                         |                 |   |   |   |    |
| 16  | Guru membimbing siswa dalam menghitung skor permainan                                      |                 |   |   |   |    |
| 17  | Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil                                |                 |   |   |   |    |
| 18  | Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang |                 |   |   |   |    |
| 19  | Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung                  |                 |   |   |   |    |
| 20  | Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar                           |                 |   |   |   |    |
| 21  | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi                   |                 |   |   |   |    |
| 22  | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik                      |                 |   |   |   |    |
| 23  | Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT                    |                 |   |   |   |    |
| 24  | Guru menegaskan kembali konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan     |                 |   |   |   |    |
| 25  | Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan        |                 |   |   |   |    |
| 26  | Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya             |                 |   |   |   |    |
| 27  | Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung                            |                 |   |   |   |    |
| 28  | Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa secara reflektif                                 |                 |   |   |   |    |

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 5

**Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama**

| No | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|----|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|    |  | SB              | B | C | K | SK |      |
| 1  | Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4–5 orang dengan kemampuan yang seimbang. |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 2  | Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 3  | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 4  | Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 5  | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang             |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 6  | Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing sebelum permainan dimulai         |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 7  | Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil                       |                 |   |   | ✓ |    | 2    |
| 8  | Guru mengamati jalannya permainan  |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 9  | Guru memberikan bimbingan kepada siswa   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 10 | Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk menyampaikan jawaban secara bergantian      |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 11 | Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.        |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 12 | Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif                          |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 13 | Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil                            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 14 | Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat            |                 |   |   | ✓ |    | 2    |
| 15 | Guru membimbing siswa dalam mencatat dan menghitung skor permainan                         |                 |   | ✓ |   |    | 3    |

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.

| No           | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|--------------|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|              |  | SB              | B | C | K | SK |      |
| 16           | Guru membimbing siswa dalam menghitung skor permainan                                      |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 17           | Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 18           | Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 19           | Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung                  |                 |   |   | ✓ |    | 2    |
| 20           | Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar                           |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 21           | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi                   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 22           | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik                      |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 23           | Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT                    |                 |   |   | ✓ |    | 2    |
| 24           | Guru menegaskan 154ersama konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan   |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 25           | Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan        |                 |   |   | ✓ |    | 2    |
| 26           | Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya             |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 27           | Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung                            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 28           | Guru menyimpulkan pelajaran 154ersama siswa secara reflektif                               |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| Jumlah       |  |                 |   |   |   |    | 84   |
| Persentase % |  |                 |   |   |   |    | 60   |
| Kriteria     |  |                 |   |   |   |    | Baik |

**Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua**

| No | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|----|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|    |  | SB              | B | C | K | SK |      |
| 1  | Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4–5 orang dengan kemampuan yang seimbang. |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 2  | Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 3  | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 4  | Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 5  | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang             |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 6  | Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing sebelum permainan dimulai         |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 7  | Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil                       |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 8  | Guru mengamati jalannya permainan  |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 9  | Guru memberikan bimbingan kepada siswa   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 10 | Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk menyampaikan jawaban secara bergantian      |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 11 | Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.        |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 12 | Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif                          |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 13 | Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil                            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 14 | Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 15 | Guru membimbing siswa dalam  |                 |   | ✓ |   |    | 3    |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Lamanid 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 Ditindungi 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           | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|--------------|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|              |  | SB              | B | C | K | SK |      |
|              | mencatat dan menghitung skor permainan   |                 |   |   |   |    |      |
| 16           | Guru membimbing siswa dalam menghitung skor permainan                                      |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 17           | Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 18           | Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 19           | Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung                  |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 20           | Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar                           |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 21           | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi                   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 22           | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik                      |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 23           | Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT                    |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 24           | Guru menegaskan 156ersama konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan   |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 25           | Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan        |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 26           | Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya             |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 27           | Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung                            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 28           | Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa secara reflektif                                 |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| Jumlah       |  |                 |   |   |   |    | 90   |
| Persentase % |  |                 |   |   |   |    | 64   |
| Kriteria     |  |                 |   |   |   |    | Baik |

### Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga

| No | Aspek Pengamatan/<br>Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|----|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|    |  | SB              | B | C | K | SK |      |
| 1  | Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4–5 orang dengan kemampuan yang seimbang. |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 2  | Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 3  | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran   |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 4  | Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 5  | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang             |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 6  | Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing sebelum permainan dimulai         |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 7  | Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil                       |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 8  | Guru mengamati jalannya permainan  |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 9  | Guru memberikan bimbingan kepada siswa   |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 10 | Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk menyampaikan jawaban secara bergantian      | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 11 | Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.        |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 12 | Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif                          |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 13 | Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil                            |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 14 | Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 15 | Guru membimbing siswa dalam  |                 | ✓ |   |   |    | 4    |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

Safe Haranic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

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

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



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No           | Aspek Pengamatan/<br>Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|--------------|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|              |  | SB              | B | C | K | SK |      |
|              | mencatat dan menghitung skor permainan   |                 |   |   |   |    |      |
| 16           | Guru membimbing siswa dalam menghitung skor permainan                                      | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 17           | Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil                                |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 18           | Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 19           | Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan selama permainan berlangsung                  |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 20           | Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar                           |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 21           | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi                   |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 22           | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik                      | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 23           | Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT                    |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 24           | Guru menegaskan 158ersama konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan   |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 25           | Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan        |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 26           | Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya             | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 27           | Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung                            |                 |   | ✓ |   |    | 3    |
| 28           | Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa secara reflektif                                 | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| Jumlah       |  |                 |   |   |   |    | 106  |
| Persentase % |  |                 |   |   |   |    | 76   |
| Kriteria     |  |                 |   |   |   |    | Baik |



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas Eksperimen Pertemuan Keempat

| No | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor |
|----|--|-----------------|---|---|---|----|------|
|    |  | SB              | B | C | K | SK |      |
| 1  | Guru menentukan kelompok siswa yang terdiri atas 4–5 orang dengan kemampuan yang seimbang. | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 2  | Guru menyiapkan seluruh perlengkapan TGT (lembar permainan, kartu soal, jawaban, dan skor) |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 3  | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran   | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 4  | Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas kepada siswa                                |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 5  | Guru memandu siswa dalam mencabut kartu untuk menentukan pembaca dan penantang             |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 6  | Guru memastikan semua siswa memahami peran masing-masing sebelum permainan dimulai         |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 7  | Guru mengarahkan pembaca agar membaca soal sesuai kartu yang diambil                       | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 8  | Guru mengamati jalannya permainan  |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 9  | Guru memberikan bimbingan kepada siswa   | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 10 | Guru memberi kesempatan kepada penantang untuk menyampaikan jawaban secara bergantian      | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 11 | Guru menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan selama permainan berlangsung.        | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 12 | Guru menjaga ketertiban dan memastikan siswa berpartisipasi aktif                          |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 13 | Guru memeriksa kebenaran jawaban siswa secara objektif dan adil                            | ✓               |   |   |   |    | 4    |
| 14 | Guru memberikan klarifikasi atau umpan balik terhadap jawaban yang kurang tepat            |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 15 | Guru membimbing siswa dalam mencatat dan menghitung skor permainan                         | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 16 | Guru membimbing siswa dalam menghitung skor permainan                                      | ✓               |   |   |   |    | 5    |
| 17 | Guru mengatur pergantian peran siswa dengan tertib dan adil                                |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 18 | Guru memastikan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama menjadi pembaca atau penantang |                 | ✓ |   |   |    | 4    |
| 19 | Guru membantu siswa yang   | ✓               |   |   |   |    | 5    |

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No           | Aspek Pengamatan/Indikator   | Pilihan Jawaban |   |   |   |    | Skor        |
|--------------|--|-----------------|---|---|---|----|-------------|
|              |  | SB              | B | C | K | SK |             |
|              | mengalami kesulitan selama permainan berlangsung   |                 |   |   |   |    |             |
| 20           | Guru memandu setiap tim menghitung total skor akhir dengan benar                         | ✓               |   |   |   |    | 5           |
| 21           | Guru mengumumkan hasil turnamen dengan sikap objektif dan penuh motivasi                 |                 | ✓ |   |   |    | 4           |
| 22           | Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok/siswa terbaik                    | ✓               |   |   |   |    | 5           |
| 23           | Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap jalannya kegiatan TGT                  |                 | ✓ |   |   |    | 4           |
| 24           | Guru menegaskan 160ersama konsep atau materi pelajaran yang dipelajari melalui permainan | ✓               |   |   |   |    | 5           |
| 25           | Guru mengaitkan hasil kegiatan TGT dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan      |                 | ✓ |   |   |    | 4           |
| 26           | Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya           | ✓               |   |   |   |    | 5           |
| 27           | Guru mengevaluasi keaktifan siswa selama proses TGT berlangsung                          |                 | ✓ |   |   |    | 4           |
| 28           | Guru menyimpulkan pelajaran bersama siswa secara reflektif                               | ✓               |   |   |   |    | 5           |
| Jumlah       |  |                 |   |   |   |    | 126         |
| Persentase % |  |                 |   |   |   |    | 90          |
| Kriteria     |  |                 |   |   |   |    | Sangat Baik |



Lampiran 6

TOFL/TOAFL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

مركز تطوير اللغات

جامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

الشهادة

تشهد هذه البورصة بان

FATHIA SAIDAH FAHRIAH

قد حصلت نتائج اختبار الكفاءة في اللغة العربية

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| المواد                   | الطاقم الحاصل |
| فهم المسموع              | 49            |
| القواعد والتعبير الكتابي | 47            |
| فهم المقروء              | 59            |
| المجموع الكلي            | 517           |

ساري المفعول من التاريخ 23-02-2026



Muhammad Fauzan Ansyari, S.Pd.I, M.Sc., Ph.D.

رقم التسجيل: 198106012007101002

رئيس مركز تطوير اللغة

تمت شهادة APT من قبل مركز تطوير اللغة بجامعة السلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية في رياو، يوم 23-02-2026، وتوافق مع المستويات الستة للإطار الدولي الموحد لللغات (CEFR).

العنوان : شارع كاجي الحاج أحمد دغلان رقم 94 كيتورو 28124

البريد الإلكتروني : pb@uin-suska.ac.id

التحقق من النتائج : <https://layan.pb.uin-suska.ac.id/walklas>

رقم الشهادة : 2262013

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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU  
PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA



- 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  
**CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT**  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



مركز تطوير اللغات لجامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية ريارو

## SERTIFIKAT

**FATHIA SAIDAH FAHRIAH**

telah berpartisipasi dalam Pelatihan Persiapan Tes Kemahiran  
 Bahasa Inggris

pada tanggal 11-02-2026 (12 jam) yang diselenggarakan oleh

Pusat Pengembangan Bahasa  
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



Muhammad Fauzan Ansyari, S.Pd.I, M.Sc., Ph.D.  
 NIP. 19810601 200710 1 002

Kepala Pusat Pengembangan Bahasa

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 91 Pekanbaru 28124  
 Email: pbe@uin-suska.ac.id  
 Verifikasi sertifikat ini di <https://layanan.pbe.uin-suska.ac.id/validasi>  
 No. 3262003

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



UIN SUSKA RIAU  
PUSAT PENGEMBANGAN BAHASA

CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

مركز تطوير اللغات لجامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

## CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT

This is to certify that

**FATHIA SAIDAH FAHRIAH**

achieved the following scores on the

*English Proficiency Test*

|                                  |   |            |               |
|----------------------------------|---|------------|---------------|
| Listening Comprehension          | : | 33         | Scaled Scores |
| Structure and Written Expression | : | 40         |               |
| Reading Comprehension            | : | 47         |               |
| <b>Total Score</b>               | : | <b>400</b> |               |

Valid from 11-02-2026



*EPT Certificate is under auspices of Center for Language Development of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. EPT stands for English Proficiency Test. The scaled scores are equivalent to the TOEFL score range and aligned to the six levels within the International Standards (CEFR).*

Address: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 91 Pekanbaru 28124

Email: [plb@uin-suska.ac.id](mailto:plb@uin-suska.ac.id)

Verify at: <https://layanannya.uin-suska.ac.id/validasi>

No. 1262005

Muhammad Fauzan Ansyari, S.Pd.I, M.Sc., Ph.D.

Reg. No: 19810601 200710 1 002

The Head of Center for Language Development



- 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  
**CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT**  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

مركز تطوير اللغات لجامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية رياو

**CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT**

This is to certify that

**FATHIA SAIDAH FAHRIAH**

achieved the following scores on the

**English Proficiency Test**

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
|                                  | Scaled Scores |
| Listening Comprehension          | : 35          |
| Structure and Written Expression | : 35          |
| Reading Comprehension            | : 35          |
| <b>Total Score</b>               | <b>: 350</b>  |

Valid from 23-02-2026



*EPT Certificate is under auspices of Center for Language Development of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. EPT stands for English Proficiency Test. The scaled scores are equivalent to the TOEFL score range and aligned to the site levels within the International Standards (CEFR).*

Address: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28124  
 Email: [pl@uin-suska.ac.id](mailto:pl@uin-suska.ac.id)  
 Verify at: <https://layanpub.uin-suska.ac.id/validasi>

No. 1262013

Muhammad Fauzan Ansyari, S.Pd.I, M.Sc., Ph.D.  
 Reg. No: 19810601 200710 1 002  
 The Head of Center for Language Development



## Lampiran 7



UIN SUSKA RIAU

**Surat Pembimbing**  
**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
 Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

Nomor : S- 4057/Un.04/Ps/PP.00.9/10/2025  
 Lamp. : 1 berkas  
 Perihal : Penunjukan Pembimbing I dan  
 Pembimbing II Tesis Kandidat Magister

Pekanbaru, 20 Oktober 2025

Kepada Yth.

1. Prof. Dr. Risnawati. M. Pd (Pembimbing Utama)
2. Dr. Alfiah. M. Ag (Pembimbing Pendamping)

di

Pekanbaru

Sesuai dengan musyawarah pimpinan, maka Saudara ditunjuk sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping tesis kandidat magister a.n :

Nama : Fathia Saidah Fahriah  
 NIM : 22490125255  
 Program Pendidikan : Magister/Strata Dua (S2)  
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
 Semester : III (Tiga)  
 Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Self- Efficacy terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 4 Pekanbaru

Masa bimbingan berlaku selama 1 tahun sejak tanggal penunjukan ini dan dapat diperpanjang (maks.) untuk 2x6 bulan berikutnya. Adapun materi bimbingan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan penulisan tesis;
2. Penulisan hasil penelitian tesis;
3. Perbaikan hasil penelitian Setelah Seminar Hasil Penelitian;
4. Perbaikan tesis setelah Ujian Tesis; dan
5. Meminta ringkasan tesis dalam bentuk makalah yang siap di submit dalam jurnal.

Bersama dengan surat ini dilampirkan blanko bimbingan yang harus diisi dan ditandatangani setiap kali Saudara memberikan bimbingan kepada kandidat yang bersangkutan.

Demikianlah disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wasalam,  
 Direktur,

Prof. Dr. Hj. Helmiati. M. Ag  
 NIP. 19700222 199703 2 001

Tembusan :

1. Sdr. Fathia Saidah Fahriah
2. Arsip

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang 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



UIN SUSKA RIAU

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.

Surat Riset

KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
 Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

Nomor : B-3705/Un.04/Ps/HM.01/10/2025 Pekanbaru, 07 Oktober 2025  
 Lamp. :-  
 Hal : Izin Melakukan Kegiatan Riset Tesis/Disertasi

Kepada  
 Yth. SMK Negeri 4 Pekanbaru  
 Jl. Purwodadi - Panam, Kel. Sidomulyo Barat,  
 Kec. Tuah Madani, Kota Pekanbaru,

Dengan hormat, dalam rangka penulisan tesis/disertasi, maka dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Nama                  | : Fathia Saidah Fahriah  |
| NIM                   | : 22490125255  |
| Program Studi         | : Pendidikan Agama Islam S2  |
| Semester/Tahun        | : III (Tiga) / 2025  |
| Judul Tesis/Disertasi | : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Self Efficacy terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru |

untuk melakukan penelitian sekaligus pengumpulan data dan informasi yang diperlukannya dari SMK N 4 Pekanbaru

Waktu Penelitian: 08 Oktober 2025 s.d 08 Januari 2026

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wasalam  
 Direktur

Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag  
 NIP. 19700222 199703 2 001



## Lampiran 9



## Surat Balasan Riset

PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**SMK NEGERI 4 PEKANBARU**

Jalan Purwodadi - Panam, Sidomulyo Barat, Tampan, Pekanbaru 28294,  
 Telepon (0761) 64562, Faksimile (021) 7046715,  
 Laman smkn4pekanbaru.sch.id, Pos-el smkn4\_pekanbaru@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.5/TU.1/SMKN4/2025/0701

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Pekanbaru, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fathia Saidah Fahriah  
 NIM : 22490125255  
 Program Studi : S2 Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan riset di SMK Negeri 4 Pekanbaru terhitung pada bulan Oktober s.d Desember 2025 guna melengkapi data pada penyusunan Thesis dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Self Efficacy terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 4 Pekanbaru"**.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pekanbaru, 8 Desember 2025

Kepala



**D. JUNALDI, M.Pd**


NIP. 19710604 199903 1 006



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 10 Kartu Kontrol Konsultasi



**KARTU KONTROL  
KONSULTASI**

BIMBINGAN TESIS / DISERTASI MAHASISWA

|                       |                            |                           |                                 |
|-----------------------|----------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| NAMA                  | Fathia Saadah Fathriah     | PROGRAM STUDI             | Magister Pendidikan Agama Islam |
| NIM                   | 22490125255                | KONSENTRASI               |                                 |
| PEMBIMBING I/PROMOTOR | Prof. Dr. Rispawati, M.Pd. | PEMBIMBING II/CO-PROMOTOR | Dr. Alelah, M.Ag                |
| JUDUL TESIS/DISERTASI |                            |                           |                                 |

**PASCARAJANA**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU





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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

| No. | Tanggal Konsultasi | Materi Pembimbing/Promotor*    | Grafik Pembimbing/Promotor | Keterangan |
|-----|--------------------|--------------------------------|----------------------------|------------|
| 1.  | Senin<br>27/10/25  | Bimbingan proposal tesis       | pf                         |            |
| 2.  | Kamis<br>30/10/25  | Bimbingan instrumen penelitian | pf                         |            |
| 3.  | Senin<br>5/11/26   | Bimbingan Bab 1-3              | pf                         |            |
| 4.  | Senin<br>12/11/26  | Bimbingan Bab 4 dan 5          | pf                         |            |
| 5.  | Senin<br>19/1/26   | Bimbingan Bab 1-5              | pf                         |            |
| 6.  | Jumat<br>23/1/26   | Academic final                 | pf                         |            |

Catatan:  
\*corel yang tidak perlu

Pekanbaru, 23 Jan 2026

*[Signature]*  
Pembimbing/Promotor

Catatan:  
\*corel yang tidak perlu

Pekanbaru, 23 Jan 2026

*[Signature]*  
Pembimbing/Promotor



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 11 Kartu Kontrol Mengikuti Seminar Proposal/Tesis



KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**  
 Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  
 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: https://pasca.uin-suska.ac.id Email : pasca@uin-suska.ac.id

KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
 PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NAMA : Fathia Surda Fathiah  
 NIM : 22490125255  
 PRODI : PAI  
 KONSENTRASI :

| NO | HARI/TGL                 | JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  | PESERTA UJIAN                 | PARAF SEKRETARIS   |
|----|--------------------------|---|-------------------------------|--------------------|
| 1  | Senin / 23 Desember 2024 | Pelaksanaan Pendidikan Multikultural Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Kepulauan Meranti   | Khusrul Zaman<br>22190115179  | <i>[Signature]</i> |
| 2  | Senin / 23 Desember 2024 | Hubungan antara Prestasi Belajar PAI dan Kepribadian dengan Karakter Religius Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan | M. Alwi Syutra<br>22290115938 | <i>[Signature]</i> |
| 3  | Senin / 23 Desember 2024 | Pengaruh Kompetensi Profesional dan Kompetensi Pedagogik Terhadap Kinerja Guru PAI SMP Negeri di Kota Pekanbaru                                   | Bayanuddin<br>22290114019     | <i>[Signature]</i> |
|    |                          |   |                               |                    |
|    |                          |   |                               |                    |

Pekanbaru, 23, Desember 2024  
 Kaprodi

*[Signature]*  
 Dr. Alwizar, M.Ag  
 NIP. 19700422 200312 1 002

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.

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



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004  
Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id>. Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id).

**KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

NAMA : Fathia Saidah Fahrurah  
NIM : 22090125255  
PRODI : PAI  
KONSENTRASI :

| NO | HARI/TGL                | JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI   | PESERTA UJIAN                      | PARAF SEKRETARIS |
|----|-------------------------|--|------------------------------------|------------------|
| 1  | Kamis / 31<br>Juli 2025 | Pengembangan media pembelajaran lectora Inspire pada Mata Pelajaran PAI untuk meningkatkan minat belajar & kemampuan berpikir kritis di SMP Saifur Tahfiz Islamic Center | Devi Inayah<br>(22390114701)       |                  |
| 2  | " "                     | Analisis Nilai - Nilai pendidikan Akhlak dalam Buku Islam and Secularism Karya Syed Muhammad Naquib Al-Attas   | Riska Sif<br>Polimah (22390124890) |                  |
| 3  | " "                     | Pengaruh penggunaan media berbasis AI dan LKPD berbasis PjBl terhadap kreativitas belajar PAI siswa MA Nurul Hidayah Sungai Apit Kab. Suka                               | Jon Sulandrap<br>(22390114449)     |                  |

Pekanbaru, 31/ Juli 2025  
Kapodi,

Dr. H. Alfian, M.Ag  
NIP. 196806211994022001

- NB. 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.**  
**2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis**  
**3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis**

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



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
كلية الدراسات العليا

THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 P.O.BOX. 1004  
Phone & Facs. (0761) 858832, Site : pps.uin-suska.ac.id E-mail : pps@uin-suska.ac.id

KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NAMA : Fathia Saidah Fahriah  
NIM : 22490125255  
PRODI : Magister PAI  
KONSENTRASI : \_\_\_\_\_

| NO | HARI/TGL         | JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI   | PESERTA UJIAN                             | PARAF SEKRETARIS |
|----|------------------|--|---|------------------|
| 1. | Kamis / 23/10-25 | Pengaruh Lingkungan sekolah dan kesadaran diri (self Awareness) terhadap disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP N 1 Pangkalan Kuras | Nur Aprida<br>Mardatihah<br>(22490124561) |                  |
| 2. | Kamis / 23/10-25 | Analisis Konseptual kurikulum cinta berbasis Humanistik dan Relevansinya dalam penguatan Nilai-nilai PAI di MTS swasta                             | Husani Kusution<br>(22490114262)          |                  |
| 3. | Kamis / 23/10-25 | Pengaruh Pembinaan Kesehatan Mental oleh guru dan Motivasi belajar terhadap Resiliensi Akademik Siswa Pondok Pesantren di Pekanbaru                | Fadli Rowadhoni<br>Aflah<br>(22490115329) |                  |

Pekanbaru, 23 Oktober 2025

Kaprodi

Dr. Hj. Afniah, M.Ag

NIP. 196806211994022001

- NB.** 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.  
2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis  
3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

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



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**PASCASARJANA**  
**كلية الدراسات العليا**  
**THE GRADUATE PROGRAMME**

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004  
Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : [pasca@uin-suska.ac.id](mailto:pasca@uin-suska.ac.id)

**KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI  
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

NAMA : Fathia Saidah Fahriah  
NIM : 22490125255  
PRODI : Pendidikan Agama Islam s-2  
KONSENTRASI : \_\_\_\_\_

| NO | HARI/TGL                  | JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI   | PESERTA UJIAN                   | PARAF SEKRETARIS |
|----|---------------------------|--|---------------------------------|------------------|
| 1  | Senin<br>16 Desember 2024 | Korelasi Kesadaran Diri (self Awareness) dan karakter Religius siswa dengan ketaatan Melaksanakan ibadah di Madrasah Atiyah Negeri Kota Pekanbaru          | Muhammad Zikri<br>(22290114756) |                  |
| 2  | Senin<br>16 Desember 2024 | Pendidikan Karakter Religius Siswa Melalui Implementasi Program Bina Pribad Islam (BPI) di SMK Islam Inayah Kecamatan Ujungbatu Kabupaten Rokan Hulu       | Jais Aswanda<br>(22290115947)   |                  |
| 3  | Senin<br>16 Desember 2024 | Pengaruh self concept dan self Regulation Terhadap Hasil Belajar siswa Program Tahfizh Al-Quran di SMA IT Mad Al-Utsamin Islamic Boarding school Bangkinan | Febrio Firdaus<br>(22290115947) |                  |

Pekanbaru, 16 Desember 2024  
Kapredid

Dr. Alwizar, MAg  
NIP. 19700422 200312 1 002

- NB**
1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.
  2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis
  3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

- 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 12

### DOKUMENTASI

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang



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



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## BIODATA PENULIS

**Nama** : **FATHIA SAIDAH FAHRIAH**  
**Tempat/Tgl. Lahir** : Pekanbaru, 21 Mei 2003  
**Pekerjaan** : Mahasiswi  
**Alamat Rumah** : Jl. Pelita, Perumahan Wanagriya Blok C.12. Kel. Sidomulyo Barat. Kec. Tuah Madani. Pekanbaru. Riau  
**No.Telp/HP** : 085364595357  
**Nama Orang Tua** : Dr. H. Fahri Zalmi, S.Pd., M.Si. (Ayah)  
 Hj. Tuty Humairah, S.Pd. (Ibu)

### RIWAYAT PENDIDIKAN:

|       |                                  |             |        |
|-------|----------------------------------|-------------|--------|
| SD    | : SDS IT A1 - Kautsar Duri       | Lulus Tahun | : 2014 |
| SLTP  | : SMP N 1 Bengkalis              | Lulus Tahun | : 2017 |
| SLTA  | : SMK Kehutanan Negeri Pekanbaru | Lulus Tahun | : 2020 |
| (S.1) | : UIN Sultan Syarif Kasim Riau   | Lulus Tahun | : 2024 |
| (S.2) | : UIN Sultan Syarif Kasim Riau   | Lulus Tahun | : 2026 |

### RIWAYAT PEKERJAAN

1. -

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. -

### KARYA ILMIAH

1. Analisis Perkembangan Pemikiran Pendidikan Islam Perspektif Ibnu Sahnun
2. Tuduhan Nepotisme sebagai Pemicu Pemberontakan terhadap Utsman bin Affan
3. Integrasi dan Sains dalam Perspektif Ismail Raji Al-Faruqi dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
4. *The Effect of Targhib wa Tarhib Method Implementation on Student's Learning Motivation at SMA Negeri 4 Pekanbaru*