



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI MITIGASI BENCANA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1  
SUNGAI MANDAU”**



**OLEH:**

**HAITUN HASANAH**

**11811223444**

**JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI  
FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU**

**1447 H/2025 M**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI MITIGASI BENCANA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1  
SUNGAI MANDAU”**

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar**

**Sarjana Pendidikan**

**(S.Pd)**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH:**

**HAITUN HASANAH**

**11811223444**

**JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI**

**FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H/2025 M**

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Di Kelas XI IPS Di SMAN 1 Sungai Mandau , yang ditulis oleh Haitun Hasanah NIM.11811223444 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 08 Muhharam 1447 H  
04 Juli 2025 M

Menyetujui,

Ketua jurusan



Dr. Muslim, M.Ag  
NIP. 19671223 200501 1002

Pembimbing



Roswati, S. Pd. I., M. Pd  
NIP.1976601222007102001





## PENGESAHAN

Skripsi dengan Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sungai Mandau yang di tulis oleh Haitun Hasanah, NIM 11811223444 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 11 Muharram 1447 H/07 Juli 2025, Skripsi ini di terima sebagai salah satu syarat utuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada jurusan Pendidikan Geografi.

Pekanbaru, 11 Muharram 1447 H  
07 Juli 2025

Mengetahui  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Muslim, M. Ag.

Penguji II

Hutri Rizki Amelia, M. Pd.

Penguji III

Hendra Saputra M. Pd.

Penguji IV

Dr. Hj. Alfiah, M. Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons

NIP.19751115 200312 2 001

- a. Penugupan nilaiya untuk keperluan penunikan, penunikan, penunikan nilaiya untuk penunikan, penunikan nilaiya untuk penunikan.
  - b. Penugupan tidak mengikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumukan 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.

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Haitun Hasanah  
 NIM : 11811223444  
 Tempat/Tgl. Lahir : Buatan I, 10 Desember 1999  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Geografi  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS Di SMAN 1 Sungai Mandau.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

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

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

Pekanbaru, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Haitun Hasanah

NIM. 11811223444



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillahirobbil'alamin, sedalam syukur dan setinggi puji peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam tidak lupa peneliti doakan semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabiullah, Habibullah Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan izin dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS Di SMAN 1 Sungai Mandau” merupakan karya ilmiah yang disusun guna untuk memenuhi semua persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Salam cinta dan kasih sayang serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda M. Supri dan ibunda tercinta yaitu Armiatai, serta keluarga besar peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

Prof. Hj Leny Nofianti, SE, Msi, Ak selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd wakil rektor II, dan Prof. Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D. yang telah memberikan waktu kepada peneliti untuk menuntut ilmu diperguruan tinggi ini.

Dr. H. Kadar, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Zarkasih, M.Ag selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, S.Pd,M.Pd selaku wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons selaku wakil dekan III.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Muslim, M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Geografi serta Ibu Roswati, M.Pd, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Geografi.

Roswati S. Pd. I., M. Pd selaku pembimbing dan Penasehat Akademis (PA) telah banyak memberikan bantuan, arahan dan motivasi yang bermanfaat bagi peneliti dari awal hingga selesainya penelitian skripsi ini dan telah sudi membimbing peneliti selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Ibu dosen dan staf akademik yang telah mendidik, membantu serta memberikan dorongan penuh peneliti dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Pimpinan, staf TU dan majelis guru di SMA Negeri 1 Sungai Mandau, dan ucapan terimakasih kepada guru Bidang Studi Geografi Pak Azwir Hendri, S.Pd dan Ibu Nuri Hidayati, S.Pd, yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian, semoga Allah SWT senantiasa merahmati.
7. Kepada abang penulis, Joti Virga Atmaja yang telah memberikan semangat kepada dan dukungannya.
8. Sahabat dan teman teman penulis yang tidak bisa penulis sebut satu per satu yang telah memberikan semangat, dukungan dan sarannya
9. Perjalan pendidikan peneliti. Terimakasih sudah menjadi rekan rekan baik selama ini.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan dengan segala kerendahan hati, kritikan dan saran dari semua pihak guna perbaikan untuk menuju kesempurnaan. Akhirnya kepada Allah SWT peneliti serahkan segala-galanya.  
Wassalmualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 2 juli 2025  
Yang buat pernyataan

Haitun Hasanah  
NIM.1811223444



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya

Alhamdulillahirobbilalamin

Puji syukur ku ucapkan kepada Allah SWT

Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, bimbingan, dan kekuatan yang Engkau berikan. Skripsi ini adalah bentuk ungkapan syukurku kepada-Mu, dan semoga Engkau memberkahi usaha ini dengan kebaikan dan manfaat yang bermanfaat. Sholawat dan salam teruntuk hamba Allah yang mulia kekasih Allah Baginda Nabi Muhammad SAW. Sebagai teladan yang sempurna dalam ilmu dan akhlak.

Ayah, Ibu dan Keluargaku

Terima kasih kepada ayahanda M. Supri yang telah memberikan dukungan, dorongan, dan pengorbanan yang ayah berikan sepanjang perjalanan akademik saya. Kesabaran dan kebikaksanaan ayah telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya untuk terus maju dan mencapai tujuan. Khusus untuk ibunda saya Armianti, ibu adalah sumber kekuatan untuk saya menjalankan kehidupan ini. Ibu yang telah mendukung penuh saya dalam mengerjakan tugas akhir saya ketika saya berada di titik terendah di dalam kehidupan. Atas nasehat dan doa ibu saya bisa menjalankan kehidupan saya dengan baik, dan untuk abang saya tersayang Joti Virga Atmaja terimakasih telah memberikan dukungan kepada saya dan menemani saya tanpa lelah sedikitpun.

Dosen Pembimbing

Ibu Roswati S. Pd. I., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya, terima kasih atas bimbingan, dukungan dan kesabaran yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Arahan dan pengetahuan yang bapak berikan telah menjadi bekal yang sangat berharga bagi saya dalam menyelesaikan tugas 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.

## MOTTO

*Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.....*

QS. Al- Mujadilah: 11

Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikn dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu nanti yang bisa kau creritakan.

Bila esok kau sudah lebih bai, jang lupakan masa-masa sulitmu. Ceritakan kembali pada dunia, caramu merubah peluh menjadi senyuman.

Dalam keadaan apapun, dititik terendah sekalipun jangan sampai berburuk sangka kepada Allah dan jangan pernah lupa kepada Allah dalam setiap Langkah Kuncinya satu perbaiki hubunganmu dengan Allah maka Allah akan memperbaiki segala sesuatu urusanmu. Yakin dan percayalah bahwa setiap kesulitan pasti ada kemudahan setelahnya.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

**ABSTRAK**

**Haitun Hasanah, (2025) : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMAN 1 Sungai Mandau.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana alam kelas XI IPS di SMAN 1 Sungai Mandau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik parametrik, dengan uji T-Test. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dengan menerapkan Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Pretest kelas eksperimen sebesar 44,44 dan Posttest kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 75,83, dengan peningkatan hasil belajar dikelas eksperimen sebesar 31,39%. Sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata Pretest kelas kontrol sebesar 44,72 dan posttest kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 67,08, dengan peningkatan hasil belajar dikelas kontrol sebesar 22,36% menggunakan model pembelajaran konvensional. Dilihat juga dari hasil olah data uji paired sample t-test, akan adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan mean kelas eksperimen 32,917 sedangkan kelas kontrol 22,361 dengan signifikan kedua kelas lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Sungai Mandau.

**Kata Kunci :** *Teams games Tournament (TGT)*, Hasil belajar, Mitigasi bencana alam.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Haitun Hasanah (2025): The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model toward Student Learning Achievement on Natural Disaster Mitigation Lesson at the Eleventh Grade of Social Science of State Senior High School 1 Sungai Mandau**

This research aimed at finding out the effect of using Teams Games Tournament (TGT) learning model toward student learning achievement on Natural Disaster Mitigation lesson at the eleventh grade of Social Science of State Senior High School 1 Sungai Mandau. Quantitative approach was used in this research with quasi experiment method. The samples were 36 the eleventh-grade students of Social Science 1 as the experimental group and 36 students of Social Science 2 as the control group. Collecting data was carried out by using test, observation, and documentation. Data analysis was carried out by using parametric statistic with t-test. The research findings showed an increase by implementing TGT learning model. It could be identified from the pretest mean score of the experimental group that was 44.44 and the experimental group posttest mean score 75.83, and the increase in learning achievement in the experimental group was 31.39%. The control group pretest mean score was 44.72, the control group posttest mean score was 67.08, and the increase in learning achievement in the control group taught by using conventional learning model was 22.36%. It could also be identified from the data processing results of paired sample t-test, there was an effect of TGT learning model toward the learning achievement of students in the experimental group experiencing an increase in learning achievement with the mean 32.917, while the control group was 22.361 with the significance of both classes that was lower than 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ). So, it could be concluded that there was an effect of using TGT learning model toward student learning achievement at the eleventh grade of Social Science of State Senior High School 1 Sungai Mandau.

**Keywords: Teams games Tournament (TGT), Learning Achievement, Natural Disaster Mitigation**



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## ملخص

حياة حسنة، (٢٠٢٥): تأثير نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم التلاميذ في مادة التخفيف من الكوارث الطبيعية للصف الحادي عشر للعلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ سونغاي ماندو

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تأثير نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم التلاميذ في مادة التخفيف من الكوارث الطبيعية للصف الحادي عشر للعلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ سونغاي ماندو. استخدم البحث منهجًا كميًا وطريقة شبه تجريبية. تكونت العينة من تلاميذ الصف الحادي عشر علوم اجتماعية ١ وعددهم ٣٦ تلميذًا كفصل تجريبي، وتلاميذ الصف الحادي عشر علوم اجتماعية ٢ وعددهم ٣٦ تلميذًا كفصل ضابط. تم جمع البيانات باستخدام الاختبار والملاحظة والتوثيق، وتم تحليلها باستخدام الإحصاء البارامترية، وتحديدًا اختبارات. أظهرت نتائج هذا البحث وجود زيادة ملحوظة عند تطبيق نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية. يتضح ذلك من متوسط درجة الاختبار القبلي للفصل التجريبي البالغ ٤٤،٤٤، ودرجة الاختبار البعدي التي بلغت ٧٥،٨٣، مع زيادة في نتائج التعلم في الفصل التجريبي بنسبة ٣٩،٣١٪. بينما بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي للفصل الضابط ٤٤،٧٢، ودرجة الاختبار البعدي ٧٠،٠٨، مع زيادة في نتائج التعلم في الفصل الضابط بنسبة ٣٦،٢٢٪ باستخدام نموذج تعلم التقليدي. كما يتبين من نتائج معالجة بيانات اختبارات للعينة المزدوجة وجود تأثير لنموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم تلاميذ الفصل التجريبي، حيث شهدوا زيادة في نتائج التعلم بمتوسط 32،917، بينما بلغ متوسط الفصل الضابط ٢٢،٣٦١، وكانت قيمة الدلالة لكلا الفصلين أصغر من ٠،٠٥ (أصغر من ٠،٠٥). وبالتالي، يمكن الاستنتاج بوجود تأثير لاستخدام نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم تلاميذ الصف الحادي عشر للعلوم الاجتماعية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ سونغاي ماندو.

الكلمات الأساسية: بطولة الألعاب الجماعية، نتائج التعلم، التخفيف من الكوارث

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

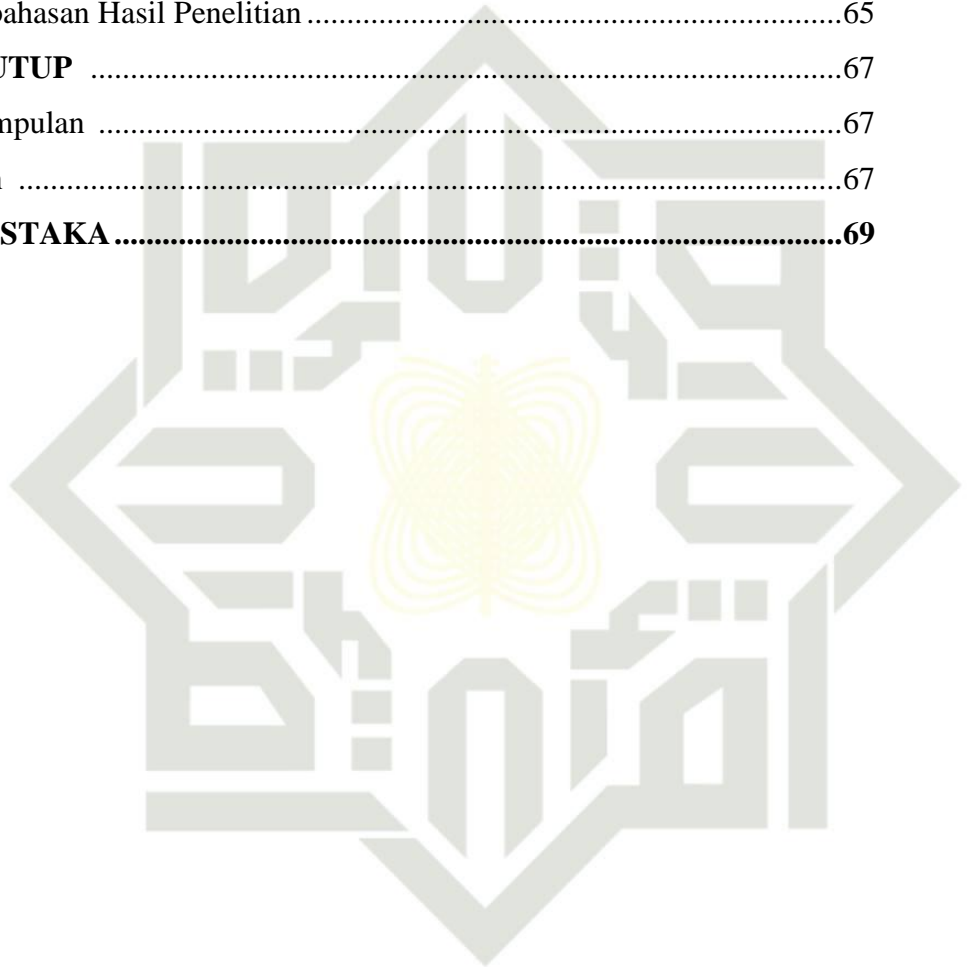
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah.....	8
C. Permasalahan .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Kerangka Teori .....	12
B. Penelitian Relevan .....	26
C. Pengaruh Model Pembelajaran TGT .....	29
D. Konsep Operasional.....	31
E. Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Uji Instrumen.....	42



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	49
B. Deskriptid Data Hasil Penelitian.....	52
C. Pengujian Hipotesis .....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



UIN SUSKA RIAU





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## DAFTAR TABEL

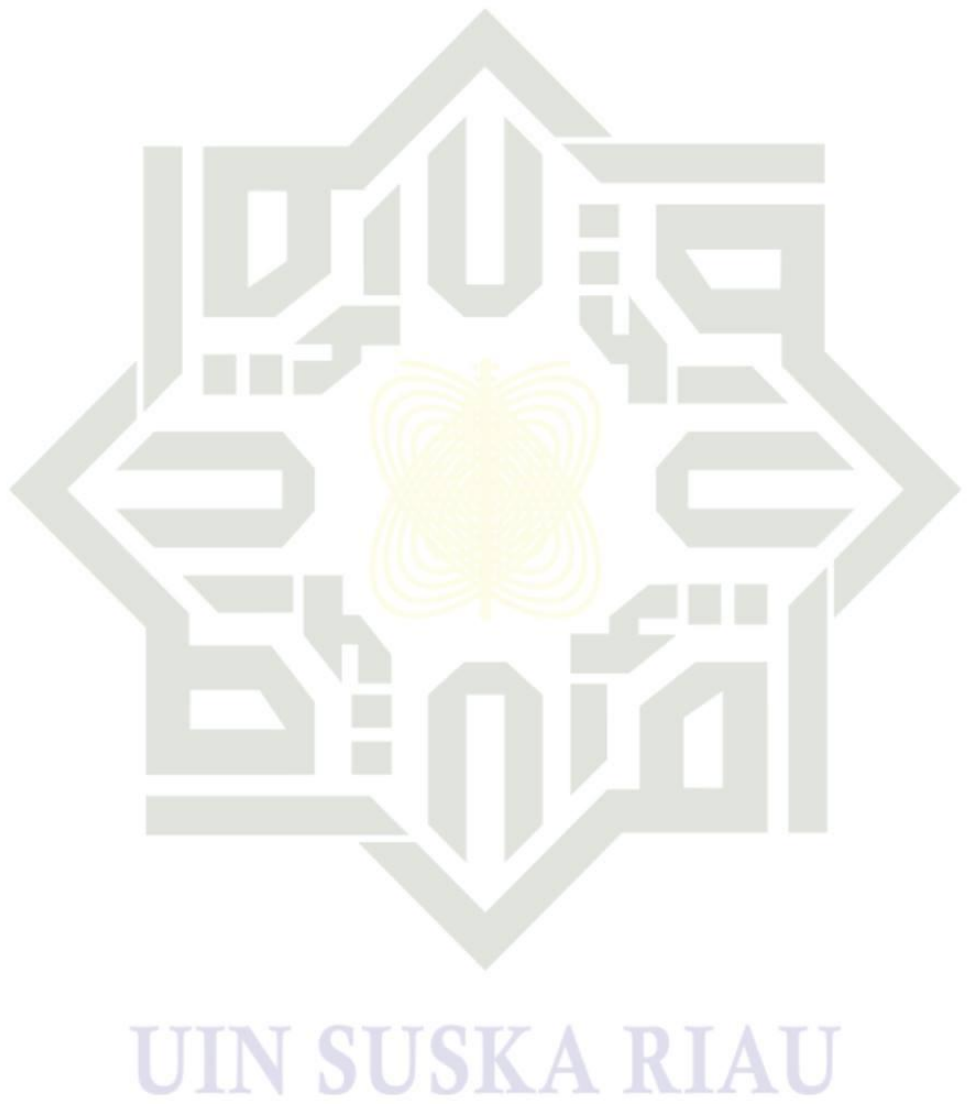
Tabel III.1	Dedain Penelitian .....	36
Tabel III.2	Jumlah Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Sungai Mandau.....	38
Tabel III.3	Jumlah Sampel Penelitian .....	39
Tabel III.4	Kategori Hasil Belajar Siswa .....	41
Tabel IV.1	Kepala Sekolah SMAN 1 Sungai Mandau .....	49
Tabel IV.2	Profil Sekolah SMAN 1 Sungai Mandau.....	50
Tabel IV.3	Tenaga Pengajar.....	51
Tabel IV.4	Tenaga Administrasi .....	52
Tabel IV.5	Hasil Uji Validitas .....	52
Tabel IV.6	Hasil Uji Reliabilitas .....	53
Tabel IV.7	Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	54
Tabel IV.8	Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	54
Tabel IV.9	Hasil Pretest Dan Posttest kelas kontrol .....	55
Tabel IV.10	Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen.....	57
Tabel IV.11	Analisis Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	60
Tabel IV.12	Hail Uji Normalitas.....	61
Tabel IV.13	Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel IV.14	Uji T- Test.....	63
Tabel IV.15	Hasil Output Group Statistik.....	64

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Gambar IV.1 Peta Lokasi SMAN 1 Sungai Mandau .....	37
--	----



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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**

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat proses pendidikan. Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha untuk memulikan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan pendidikan itu dilaksanakan. Ilmu yang menjadi dasar tersebut harus yang telah teruji kebenarannya. Ilmu tersebut adalah ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan pendidikan. (Muhammad, 2021)

Salah satu dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, selain itu perlu juga ditingkatkan kualitas tenaga pengajar untuk semua tingkat dan jenis pendidikan. Seorang pendidik dituntut untuk menguasai model pembelajaran karena dapat membantu pendidik untuk mempermudah tugasnya dalam menyampaikan pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran berperan 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.

Menurut Joyce model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru yang menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran termasuk program-program multimedia. (Shilphy, 2020)

Menurut Tritarto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. (Shilphy, 2020) Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat.

Pelaksanaan pembelajaran yang ideal menurut kurikulum tentunya telah memenuhi kriteria yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Model pembelajaran sudah seharusnya diterapkan pada proses belajar mengajar, karena salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar adalah penggunaan model pembelajaran, yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Upaya yang dapat dilakukan adalah, guru menyiapkan dan merancang pembelajaran yang menarik dan bervariasi, salah satunya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

adalah menerapkan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif secara langsung dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran guru dapat menciptakan atau membuat keadaan kelas menjadi aktif, serta semua peserta didik akan bergerak pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian adanya suatu inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran dapat memotivasi dan menarik minat siswa untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Salah satunya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Sudimahayasa *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Jhons Hopkins. Dalam model ini siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat atau lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pembelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, yaitu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. (Umar, 2021)

Pada model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat dimana kegembiraan, kerjasama yang diperoleh dari penggunaan permainan. teman satu tim akan membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Ciri

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

husus dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun untuk orang lain.

Melalui turnamen diharapkan juga siswa menjadi lebih berani dalam berkompetensi. Hingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan diiringi tindak lanjut atau perbaikan (Fendika, 2019). Menurut Sudjana hasil belajar adalah proses verbal dari fakta ataupun proses tingkah laku secara fisik yang merupakan memori atau ingatan yang bersifat hubungan antara guru dengan peserta didik di dalam kelas yang membawa implikasi terhadap pengembangan diri peserta didik secara bebas, pembentukan pemahaman pada peserta didik (Fendika, 2019). Jadi hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport dalam setiap semester.

Suatu proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari keterkaitan interaksi antara siswa dan guru dimana keduanya melakukan timbal balik.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 di lakukan guru adalah menyampaikan ilmu, sedangkan siswa yang menerima ilmu yang telah di sampaikan oleh guru. Adanya fenomena kesulitan belajar bagi siswa tentunya akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Adanya model pembelajaran yang tepat tentunya dapat mendorong rasa senang siswa terhadap pelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas yaitu dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan dan di akhiri dengan team recognize (penghargaan kelompok) tentunya mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa karena ketika siswa mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka siswa dilatih lebih mandiri untuk belajar dan akan meimbulkan respon positif terhadap mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa (Bastian, 2013)

Salah satu mata pembelajaran yang membutuhkan model ini yaitu mata pelajaran geografi. Pencapaian hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran geografi mengalami penurunan serta keaktifan siswa. Mata pelajaran geografi di sekolah senantiasa memiliki presepsi yang kurang baik, minat siswa dalam mata pelajaran geografi selalu rendah dari hal 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.

untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran geografi yang memiliki beberapa materi tentang Mitigas Bencana Alam memberikan pengetahuan kepada siswa untuk bisa menerapkan di kehidupan sehari-hari. Materi itu sendiri menuntut siswa menganalisa bencana alam yang ada di Indonesia

Hubungan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran geografi dapat menghasilkan hasil belajar siswa yang optimal. Model ini dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan kedalam pembelajaran geografi, karena model pembelajaran ini sangat menarik di berikan penjelasan yang sungguh-sungguh. Jika dikaitkan dengan ilmu pengetahuan khususnya pembelajaran geografi dimana kombinasi dari model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi geografi seperti Mitigasi Bencana Alam. Model ini sangat menarik dan membantu mendorong siswa meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada pembelajaran geografi khususnya dimateri Mitigasi Bencana Alam. Dalam penerapan model ini sudah melakukan wawancara terhadap guru yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru geografi yang dilakukan di SMAN 1 Sungai Mnadau, ditemukan bahwa sistem pembelajaran dikelas lebih berfokus pada guru, sehingga membuat murid merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar geografi. Murid cenderung pasif tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan dan nilai

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

pembelajara geografi belum mencapai KKM. Serta guru mata pelajaran geografi belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran jarang ada siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru. Ketika murid pasif guru mengalami kesulitan dalam memahami dan mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

Gejala-gejala ini menjelaskan bahwa siswa masih ada yang hasil ulangan harinnya tidak mencapai KKM, masih ada siswa-siswa yang enggan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru. Model pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Siswa kurang aktif dalam belajar disebabkan kurang mampu dalam pengetahuan, metode dan model yang sudah digunakan belum optimal.

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung, untuk mengatasi hal tersebut di perlukan suatu model pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, dinama murid dalam pelajar secara kooperatif mengembangkan secara sendiri meskipun tidak pada guru secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dari uraian di atas siswa dan guru dibutuhkan sebuah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti ingin melihat apakah ada pengaruh dengan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Dengan penggunaan model ini pada materi Mitigasi Bencana Alam peneliti berharap adanya pengaruh hasil belajar siswa lebih baik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di SMAN 1 Sungai Mandau”**

### B. Penegasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan menghindari kesalah pahaman dalam judul ini, maka peneliti memerlukan adanya penegasan istilah. Adapaun istilah tersebut sebagai berikut:

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model yang mudah di terapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status (Rosmala, 2018)

#### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh siswa dari adanya kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut susanto menjelaskan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan yang dilakukan oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran termasuk perubahan positif dan negatif dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Dengan demikian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Jika anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional yang di peroleh (Masitoh, 2023).

### 3. Materi Mitigasi Bencana

Mitigasi bencana didefinisikan sebagai upaya untuk mengurangi resiko bencana baik secara struktur atau fisik, yaitu melalaui pembangunan fisik alami atau buatan maupun non struktur, atau non fisik melalui peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana di wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil.

Secara sederhana mitigasi bencana adalah rangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, saat bencana hingga pasca bencana.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang telah di uraikan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Belum pernah digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Geografi.
- b. Hasil belajar kognitif dan efektif peserta didik rendah
- c. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi
- d. Guru kurang mengetahui kelemahan siswa dalam pembelajaran

#### 2. Batasan Masalah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 identifikasi masalah diatas penelitian hanya dibatasi pada permasalahan yaitu, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam di SMAN 1 Sungai Mandau.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di SMAN 1 Sungai Mandau?

**E. Tujuan dan Manfaat Penelitian****1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di SMAN 1 Sungai Mandau.

**2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

- a. Manfaat teoritis

Mendapatkan pengetahuan tentang Pengaruh Penggunan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di SMAN 1 Sungai Mandau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Manfaat praktis

1. Bagi siswa

Untuk mengetahui macam-macam cara guru memotivasi dan peranan aktif guru yang membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil belajarnya, sehingga siswa dapat menerima materi Mitigasi Bencana Alam.

2. Bagi guru

Sebagai acuan agar guru termotivasi dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di sesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar anak didik.

3. Bagi Sekolah

Mempersiapkan fasilitas belajar bagi siswa guna untuk membuat semangat siswa atas pelajaran tersebut sehingga minat siswa belajar semakin tinggi.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat di jadikan bekal menjadi pendidik dimasa mendatang, menambah pengetahuan dan pengalaman.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

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

###### a. Pengertian

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi (Amelia, 2023).

###### b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

###### 1. Penyajian kelas (*class Presentation*).

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya di pimpin oleh guru. Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang di ampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

kelompok dan game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*group*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang di rancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya akan di kumpulkan siswa untuk turnamen.

4. Turnamen (*turnament*)

Turnamen di lakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

prestasinya di kelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*teams recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria (Rachma, 2019)

**c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)**

1. Kelebihan model pembelajaran team game tournament (TGT)
  - a. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
  - b. Mengajarkan siswa dalam bersikap sosial.
  - c. Berfokus pada pemberian tugas yang harus di selesaikan siswa.
  - d. Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan.
  - e. Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama.
  - f. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - g. Memperbaiki hasil belajar siswa.
2. Kelamahan model pembelajaran team game tournament (TGT)
  - a. Sulit membagi kelompok berdasarkan tingkat akademik siswa baik dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang, maupun kemampuan rendah.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Harus di kelola dan di awasi dengan baik oleh guru agar diskusi dalam kelompok dapat berjalan dengan baik (Prihatmujo, 2020)

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Arikunto hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah di capai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar sering digunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh siswa, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan, yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. (Arikunto, 2008)

Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pembelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa.

Menurut Slamento prestasi merupakan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Dalam proses pembelajaran disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, artinya bahwa berhasil tidaknya penyampaian tujuan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Sinar, 2018).

### b. Faktor faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi banyak faktor, karena manusia dalam mencapai hasil belajar tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, tetapi terutama sekali menyangkut kegiatan otak yaitu berfikir. Menurut M. Dalyono yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun eksternal. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang memiliki faktor fisiologi dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar manusia) meliputi faktor non sosial dan faktor sosial (Toto, 2018)

#### 1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang berpengaruh dalam hasil belajar. Adapun faktor internal adalah sebagai berikut:

##### a) Faktor intelegensi (kecakapan)

Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa di upayakan dengan latihan-latihan tertentu. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif adalah sebagai sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya. Yakni ranah efektif dan ranah psikomotorik. Ada dua hal yang berkaitan dengan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

kecakapan kognitif ini yaitu menghafal prinsip-prinsip yang terkandung dalam materi, yang kedua mengaplikasikan prinsip-prinsip materi. Dengan kecakapan ini siswa dapat memecahkan masalah belajar, dan permasalahan-permasalahan lain yang terjadi dalam kehidupan (Endang, 2020)

b) Faktor minat dan motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Siswa yang mempunyai minat dalam belajar tertentu akan senang mempelajarinya, sehingga akan memudahkan proses pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan motivasi merupakan dorongan untuk berbuat sesuatu. Siswa yang mempunyai motivasi kuat dalam belajar tentu akan semangat belajar dan hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil 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.

c) Faktor cara belajar

Cara belajar adalah bagaimana seseorang melakukan belajar. Hasil ini mencakup, konsentrasi dalam belajar, usaha kembali mempelajari materi yang di pelajari, membaca denga teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal.

**2. Faktor eksternal**

Selain di pengaruhi oleh faktor dalam diri siswa, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Yang termasuk dalam faktor eksternal sebagai berikut:

a) Lingkungan keluarga

Keluarga terbentuk berdasarkan kesadaran hidup bersama dalam satu atap sebagai suami istri. Aktivitas dalam keluarga tidak mengenal waktu dan berbagai peraturan yang meningkat, tetapi terdorong oleh rasa tanggung jawab terhadap kelangsungan hidup dalam keluarga itu sendiri. Keluarga mempunyai peran yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di sebabkan waktu siswa berada dalam keluarga lebih banyak bila dibandingkan dengan waktu belajar disekolah. Sehingga lingkungan keluarga yang mendukung bisa membrikan potensi besar dan positif dalam 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.

**b) Lingkungan sekolah**

Sekolah merupakan lingkungan belajar yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam peningkatan hasil belajar siswa. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, peajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga. Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang berstruktur organisasi yang baik. Sehingga di sekolah siswa akan mendapati aturan dan tata tertib aturan sekolah. Kalau selama ini di yakini bahwa output pendidikan banyak dipengaruhi oleh kualitas input, telah banyak tantangan dari banyak ahli pendidikan. Adapun faktor disekolah yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar adalah guru, sarana dan prasarana pembelajaran serta kurikulum yang digunakan. (Endang, 2020)

**c. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, menjadi *fundamental movement, generic movement, creative moment*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah :

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan, yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan.

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan menggunakan indikator hasil belajar.

**a. Ranah Kognitif**

Dalam segi kognitif terdapat enam jenjang kemampuan, yaitu sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik agar mampu

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

mengenali dan mengetahui berbagai konsep, fakta, atau istilah. Peserta didik tidak diharuskan untuk dapat memahami atau mengerti dalam penggunaannya. Kata kerja yang dapat dipakai pada tahap pengetahuan ini adalah mendefinisikan, memberikan, mengidentifikasi, memberi nama, menyusun daftar, mencocokkan, menyebutkan, membuat garis besar, mentayakan dan memilih.

- b) Pemahaman (*comprehension*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik agar mampu memahami dan mengerti perihal materi yang di ajarkan guru dan mampu menggunakannya tanpa harus menghubungkannya dengan berbagai hal lain. Kemampuan ini terdiri dari tiga hal yaitu menerjemahkan, menafsirkan, memperluas data. Kata kerja yang dapat dipakai pada tahap pemahaman ini adalah mengubah, mempertahankan, membedakan, memprakirakan, menjelaskan, menyimpulkan, memberi contoh, meramalkan, dan meningkatkan.
- c) Penerapan (*application*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk memakai berbagai ide umum, tata cara, metode, prinsip, maupun berbagai teori dalam situasi baru maupun kongkret. Kata kerja yang dapat di pakai pada tahap penerapan ini adalah mengubah,

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, mempublikasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, dan menggunakan.

- d) Analisis (*analysis*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menjelaskan suatu situasi maupun keadaan tertentu kedalam berbagai unsur dan komponen pembentuknya. Kemampuan analisis dapat di bagi menjadi tiga, yakni analisis unsur, analisis hubungan, dan analisi prinsip-prinsip yang terorganisasi. Kata kerja yang dapat dipakai adalah mengurai, membuat diagram, memisah-misahkan, menggambarkan kesimpulan, membuat garis besar, menghubungkan, dan merinci.
- e) Sintesis (*synthesis*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menghasilkan suatu hal yang baru. Hal ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa faktor. Hasil yang di peroleh pada tahap ini nantinya berupa tulus, rencana, maupun mekanisme. Kata kerja yang dapat dipakai adalah menggolongkan, menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menciptakan, merencanakan, mengkonstruksikan, menyusun, membangkitkan, mengorganisir, merevisi, menyimpulkan, dan menceritakan.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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) Evaluasi (*evaluation*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk mampu melakukan evaluasi pada suatu situasi, keadaan, pernyataan, maupun konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal yang penting dalam tahap ini yaitu menciptakan suatu kondisi sehingga peserta didik dapat mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu. Kata kerja yang dapat di pakai adalah menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, membedakan, mempertimbangkan kebenaran, menyokong, menafsirkan, dan menduga.

**b. Ranah Afektif**

Ranah afektif adalah suatu internalisasi sikap yang mengacu pada pertumbuhan batin, dan kemudian peserta didik menyadari tentang nilai tersebut dan berusaha untuk mengambil sikap. Setelah mengambil sikap maka nilai tersebut akan terbentuk suatu tingkah laku dalam kesehariannya. Segi afektif terdiri dari jenjang berikut.

a) Kemauan menerima (*receiving*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk memiliki kepekaan kepada suatu fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini dimulai dari peserta didik yang menyadari kemampuannya dalam menerima dan memperhatikan. Kata kerja yang dapat dipakai adalah

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

menanyakan, memilih, menggambarkan, mengikuti, memberikan, berpegang teguh, menjawab, dan menggunakan.

- b) Kemauan menanggapi (*responding*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat memiliki kepekaan terhadap suatu fenomena, namun juga mampu bereaksi terhadap fenomena itu. Penekanan dalam kemampuan ini adalah peserta didik mampu menjawab secara suka rela dan juga membaca meski tanpa ditugaskan. Kata kerja yang dapat digunakan adalah menjawab, membantu, memperbincangkan, memberi nama, menunjukkan, mempraktikan, mengemukakan, membaca, melaporkan, menuliskan, memberitahu, dan mendiskusikan.
- c) Menilai (*valuing*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu dengan konsisten. Kata kerja yang dapat digunakan adalah melengkapi, memerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian dan memilih.
- d) Organisasi (*organization*), adalah suatu jenjang kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk dapat menyatukan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai. Kata kerja yang dapat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

digunakan adalah mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, dan memodifikasi.

#### c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah kemampuan peserta didik dalam hal gerakan tubuh dan juga bagian-bagiannya. Gerakan tersebut dimulai dari gerakan sederhana hingga gerakan yang paling sulit. Perubahan pola gerakan dapat menghabiskan waktu setidaknya 30 menit. Kata kerja yang dapat digunakan sesuai pada kelompoknya masing-masing yakni sebagai berikut.

- a) *Muscular or motor skill*, dalam hal ini mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, dan menampilkan.
- b) *Manipulations of materials or objects*, dalam hal ini adalah mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, dan membentuk.
- c) *Neuromuscular coordination*, dalam hal ini adalah mengamati, menerapkan, megghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan (Febriana, 2021)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

**B. Penelitian Relevan**

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widia Irmidi 2020/2021 dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Gamens Tournament (TGT) Dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat TP 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Lanagkat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang berjumlah 64 orang. Teknik pengambilan sampel adalah tektik total sampling dimana sampelnya terdiri dari dua kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 34 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah objektif teks berbentuk pilihan ganda. Penguji hipotesis yaitu uji t. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh saudara Widia Irmidi dengan yang penulis ajukan sama-sama meneliti akan pengaruh model pembelajaran Times Games Tournamet (TGT). Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Widia Irmidi terletak pada proses penenilianya, yang mana Widia Irmidi melakukan penelitian pada masa covid-19 dimana penelitiannya

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

dilakukan secara *online* atau daring (dalam jaringan), sedangkan penulis melakukan penelitian secara *offline* (tatap muka).

2. 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 teams games tournament (TGT) terhadap nilai peserta didik dalam pelajaran Sains daur kehidupan hewan kelas IV di SDN 17 Palmerah Pagi. Bentuk penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan penelitian quasi eksperimen dan desain penelitian yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan pada riset ini adalah seluruh kelas IV yang berjumlah 62 peserta didik. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuisioner dan soal. Untuk menentukan uji hipotesis peneliti menggunakan uji independent t-test. 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 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 game tournament terhadap hasil belajar sisiwa. Sedangkan perbedaan penelitian antara saudara Aliyannida Alfira dengan penulis yaitu terletak pada materi pembelajaran. Saudara Aliyannida Alfira meneliti materi daur

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

kebidupan hewan pada siswa SD, sedangkan penulis meneliti pada materi mitigasi bencana alam pada anak SMA kelas XI IPS.

3. Helvy Aprianty “Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi tata nama senyawa di MAS Darul Ihsan Aceh Besar” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar, hasil belajar, dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT pada materi tata nama senyawa di Mas Darul Ihsan Aceh Besar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah one group pre-test post-test. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X-C MAS Darul Ihsan Aceh Besar yang berjumlah 30 orang. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat berpengaruh terhadap aktivitas siswa pada materi tata nama senyawa, pada pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 97,92% pertemuan kedua 98,96% dan pertemuan ketiga 97,99% termasuk kategori sangat baik. Pada hasil belajar berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh hasil yakni nilai signifikan untuk pretest  $0,093 > 0,05$  dan nilai signifikan posttest  $0,114 > 0,05$  yang menyatakan bahwa hasil data untuk pre test dan post test berdistribusi normal. Hasil uji N Gain di peroleh nilai rata-rata sebesar 0,7 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Hasil uji t berpasangan (paired sampel t test) di peroleh dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

ditolak dan Ha di terima yang artinya adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa materi tata nama senyawa. Respon siswa dengan menggunakan model TGT yaitu 96% yang menyatakan bahwa mereka sangat tertarik belajar dengan menggunakan model TGT. Persamaan penelitian dari saudara Helvy Aprianty yaitu sama-sama meneliti mengenai adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian saudara Helvy Aprianty dengan penulis yaitu terletak pada mata pelajarannya, saudara Helvy Aprianty meneliti pada mata pelajaran Kimia dengan materi tata nama senyawa, sedangkan penulis meneliti pada mata pelajaran Geografi dengan materi mitigasi bencana alam.

### **C. Pengaruh Model Pembelajaran Time Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Proses belajar mengajar di perlukan model pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, tidak membosankan dapat membangun keaktifan siswa didalamnya model pembelajaran merupakan suatu hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mengajar. Dengan menggunakan model diharapkan terjadi interaksi baik dari guru ke murid maupun dari murid ke guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran teams games tournamet (TGT).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Model pembelajaran teams games tournamet (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar dengan bermain.

Proses pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan membuat siswa antusias dan mengikuti pembelajaran, sehingga akan dicapai hasil belajar yang maksimal. Dalam dunia pendidikan hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa besar daya serap pengetahuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dan biasanya di wujudkan dalam bentuk faraf atau nilai. Sedangkan hasil belajar itu sendiri di pengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal meliputi kondisi jasmani dan rohani siswa seperti minat, motivasi, dan kondisi tubuh. Faktor-faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri siswa seperti faktor keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut di harapkan siswa tetap bisa mencapai hasil yang maksimal.

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran teams games tournamet (TGT) yang dapat diterapkan dengan baik dan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian halnya dengan siswa siswi yang telah memperoleh materi pokok migitasi bencana yang terwujud dalam bentuk penilaian dengan menggunakan model pembelajaran yang telah diperolehnya dan diharapkan terus meningkat dan makimal.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

(Variabel X) Model Pembelajaran Teams Games Tournamet (TGT).

Berikut ini penjelasan terkait langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournamet (TGT) sebagai berikut :

#### 1. Penyajian kelas (*class Presentation*).

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya di pimpin oleh guru. Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang di ampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

#### 2. Kelompok (*group*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan kananggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

#### 3. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang di rancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

dengan benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya akan di kumpulkan siswa untuk tournament.

#### 4. Turnamen (*turnament*)

Turnamen di lakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya di kelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

#### 5. Penghargaan kelompok (*teams recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria

(Variabel Y) Hasil belajar siswa merupakan variabel terikat. Hasil belajar ini dapat dilihat dari tes yang akan dilaksanakan pada awal sampai akhir pertemuan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya pada perubahan 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.

### E. Hipotesis

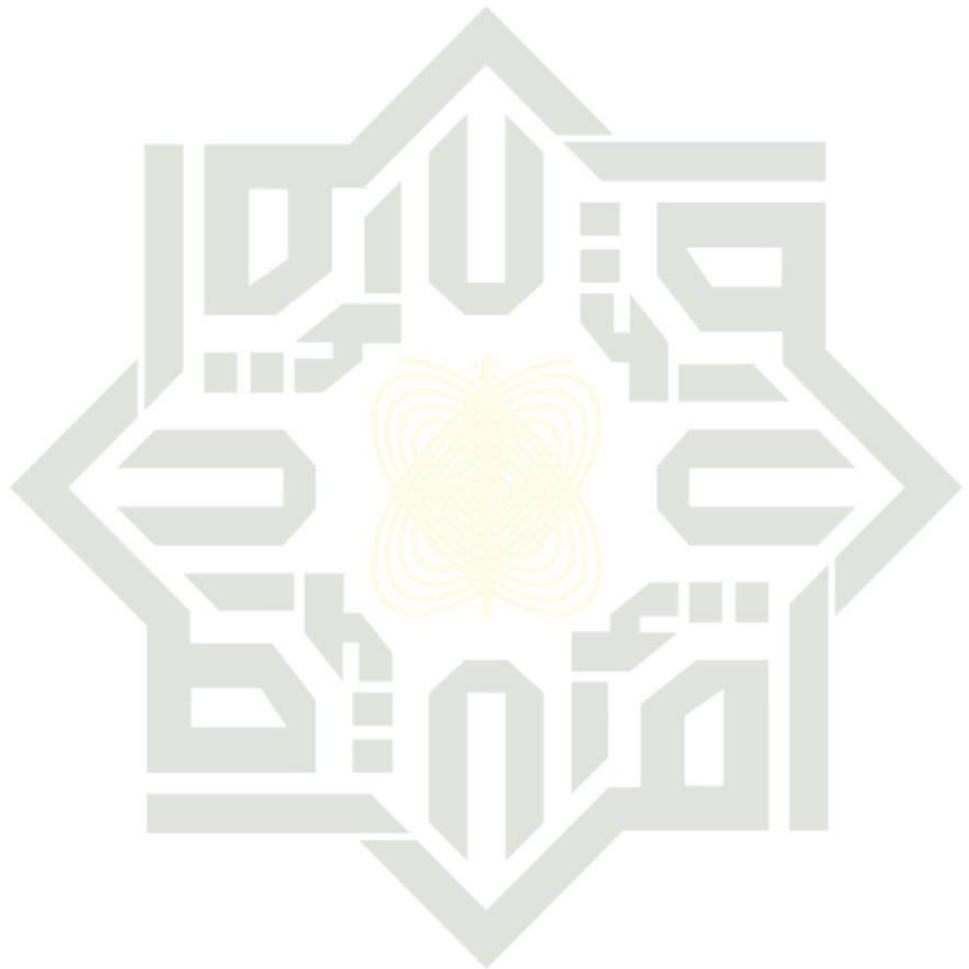
Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Abdullah (2015) “Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak di uji kebenarannya melalui penelitian”. Berdasarkan uraian dari beberapa ahli bisa di tarik kesimpulan bahwa dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Pemahaman atas hipotesis mencakup 3 proses utam, yakni :

- 1) Mencari media landasan menyusun hipotesis
- 2) Menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antar variabel
- 3) Memilih statistika yang tepat sebagai alat uji. Sehingga dengan demikian, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan di uji dengan suatu metode atau statistika yang tepat.

Hamid Darmadi mengatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang banyak manfaat bagi pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, hipotesis dalam dirumuskan sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>:** Tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa XI IPS SMAN 1 Sungai Mandau pada materi mitigasi bencana alam. Jika di lihat dari nilai signifikan ( $>$ ) besar dari nilai alpa 0,05.

**Ha:** adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa XI IPS SMAN 1 Sungai Mandau pada materi mitigasi bencana alam. Jika dilihat dari nilai signifikan  $H_a$  lebih kecil ( $<$ ) dari nilai  $\alpha$  0,05



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Menurut Sugiyono penelitian *quasi eksperimen* yaitu melakukan perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol meninjau kembali pembelajaran dengan cara biasa (Sugiyono, 2015). Desain dalam penelitian ini adalah *Quasi Ekperimental Design* (Eksperimen semu). *Quasi Ekperimental Design* adalah desain penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen. Kepada tiap kelompok eksperimen diberikan kondisi yang dapat di kontrol (Zuriah, 2011).

Persyaratan yang harus di penuhi dalam penelitian eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenakan eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain atau kelompok perbandingan maka dapat di ketahui secara pasti akibat yang diperoleh dari kelompok yang mandapat perlakuan dan yang tidak mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan penjelasan diatas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Tabel III.1 Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	T1	X1	T2
Kontrol	T1	-	T2

Keterangan :

T1 : tes sebelum diberikan pembelajaran pokok

X : perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Team game tournament (TGT)

T2 : tes setelah pembelajaran pokok

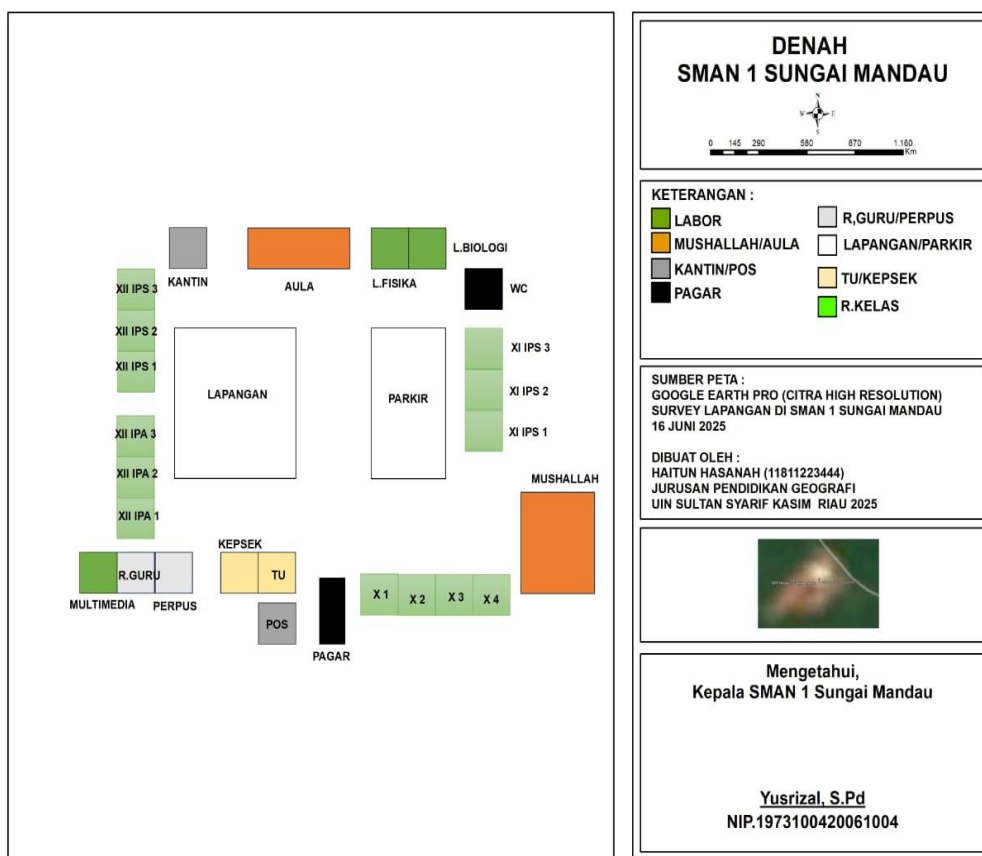
**B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sungai Mandau, yang berada di JL. M. Djamil No. 56 RT 1 RW 3 Desa Sungai Selodang Kecamatan Sungai Mandau Kab. Siak Prov. Riau. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 April-19 Mei tahun ajaran 2024/2025.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

**Gambar I**  
**Peta Lokasi Penelitian**





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Arikunto populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apa bila seseorang ingin meneliti semua elemen dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (edy, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Mandau.

**Tabel III.2**  
**Jumlah Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Sungai Mandau**

No	Kelas	Jumlah
1	XI IPS 1	36
2	XI IPS 2	36
3	XI IPS 3	34
4	XI IPS 4	33
<b>Jumlah</b>		<b>139</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Menurut Arikunto sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Sandu, 2015).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang di teliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semuanya yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi (Sugiyono, 2015: 81)

Sampel dalam penelitian ini terbagi dua kelas yaitu kelas XI IPS I sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan tidak menggunakan model teams games tournament (TGT). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik sampling yang digunakan peneliti, jika peneliti mempunyai pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampel untuk tujuan tertentu.

**Tabel III.3**  
**Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Sampel
1	XI IPS 1	36
2	XI IPS 2	36
<b>Jumlah</b>		72

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Teknik Pengumpulan Data**

Pemilihan teknik dalam pengumpulan data dilakukan agar kita memperoleh data penelitian sesuai dengan permasalahan penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi, tes dan dokumentasi untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah penjelasan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

**1. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Observasi penelitian ini merupakan pengamatan mengenai aktivitas guru selama proses pembelajaran. Untuk setiap kali pertemuan observasi dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisa apa yang telah dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung, serta menganalisisnya kembali dengan mengaitkan hasil belajar siswa.

**2. Tes**

Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif tipe pilihan ganda. Peneliti memilih tes karena tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan tertentu (Arikunto S. , 2013). Tes ini di tunjukkan kepada siswa menggunakan soal yang dibuat guru mata pelajaran geografi pada materi migitasi bencana. Tes merupakan alat 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.

prosedur penelitian yang digunakan dengan cara atau peraturan-peraturan yang telah di tentukan. Adapun tes dilakukan dengan dua tahap yakni :

1. Pretest (tes awal) dimana tes yang diberikan kepada siswa pada saat awal pembelajaran guna untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa baik di kelas eksperimen maupun di kels kontrol sebelum nantinya masuk kemateri yang akan dipelajari dengan adanya perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Posttest (test akhir) untuk tes akhir ini diberikan kepada siswa baik kelas eskperimen maupun kelas kontrol sesudah kegiatan belajar mengajar. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir yang di miliki siswa sesudah adanya perlakuan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, atau sebagai perbandingan perubahanyang terjadi antara skor pretest dan posttest.

**Tabel III.4 Kategori Hasil Belajar Siswa**

Interval	Predikat	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Sangat Kurang

*Sumber : Arikunto 2007*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa arsip-arsip dari sekolah seperti sejarah sekolah, keadaan sekolah, keadaan guru dan murid, serta foto pada saat penelitian yang sedang berlangsung sebagai pelengkap penelitian.

## E. Teknik Analisis Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur (Juliansyah, 2012). Bentuk instrumen pada penelitian ini adalah tes multiple choice atau pilihan ganda. Untuk mengukur validitas butir soal atau validitas item tes digunakan korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y, dua variabel

yang di korelasikan

N = Banyaknya peserta tes

$\sum X$  = Skor butir soal/hasil uji coba

$\sum Y$  = Skor total

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

$\sum_{xy}$  = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi skor X dan Y

Apabila koefisien korelasi telah di dapat maka yang dilakukan selanjutnya adalah mengimplementasikan atau menafsirkan hasil koefisien korelasi tersebut. Apabila dari hasil perhitungan di dapat  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka dikatakan butir soal signifikan atau valid. Apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka dikatakan butir soal tidak signifikan atau tidak valid.

## 2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat di percaya atau diandalkan. Realibilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukuran dikatakan mantap atau konsistensi, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam konsisi yang sama. Jika dihubungkan dengan validitas, maka validitas adalah ketepatan dan reliabilitas adalah ketetapan.

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

- $r_{11}$  : reabilitas tes secara keseluruhan
- $p$  : proporsi subjek yang menjawab dengan benar
- $q$  : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $q = 1-p$ )
- $\sum pq$  : jumlah hasil perkalian antara p dan q
- $n$  : banyaknya item



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

S : standar deviasi dari tes

### 3. Uji Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu butir soal membedakan peserta didik yang pandai dan yang kurang pandai berdasarkan kriteria tertentu. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah.

Untuk mengetahui daya beda maka digunakan rumus :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D = Daya Beda

BA = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar atau jumlah benar untuk kelompok atas.

BB = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar, atau jumlah benar untuk kelompok bawah.

JA = Jumlah siswa kelompok atas

JB = Jumlah siswa kelompok bawah

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran)

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Uji Tingkat Kesukaran**

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menentukan sukar tidaknya suatu soal maka dilakukan uji tingkat kesukaran dengan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

**F. Teknik Analisi Data****1. Analisis *Pretest* dan *Postests* Hasil Belajar Siswa**

Analisis *pretest* hasil belajar siswa dilakukan terhadap tes hasil belajar siswa sebelum dilakukan *treatment*. *Pretest* hasil belajar yang dianalisis terdiri dari hasil belajar siswa pada kelas *eksperimen* dan hasil belajar kelas kontrol. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui keadaan awal siswa sebelum pelaksanaan eksperimen.

**a. Uji Normalitas**

Untuk menguji normalitas data, penulis menggunakan uji chi kuadrat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel distribusi kelompok
- 2) Menghitung rata-rata dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum f_1 x_1}{\sum f_1}$$

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

Dimana:

$f_i$  = frekuensi kelas ke-i

$x_i$  = frekuensi kelas ke-i

3) Menghitung simpangan baku dengan rumus

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

Dengan n = banyaknya sampel

Menghitung nilai Z dengan rumus

$$4) \quad Z = \frac{bk - \bar{x}}{SD}$$

Dengan bk = batas nyata kelas interval

5) Menghitung batas luas daerah dengan menggunakan tabel luas daerah bawah lengkung normal standar dari 0 ke Z yang di peroleh.

6) Menghitung luas daerah ( $I_d$ ) tiap interval, yaitu selisih dari kedua luas daerahnya.

7) Menghitung frekuensi ekspektasi ( $f_k$ ) dengan rumus

$$F_h = n \times I_d$$

8) Menghitung harga  $\chi^2$  (chi kuadrat) dengan rumus

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Dengan  $f_0$  = frekuensi kelompok

9) Membandingkan harga  $\chi^2$  hitung dengan  $\chi^2$  tabel untuk taraf nyata  $\alpha$  dan  $dk = k - 4$  di mana k adalah banyaknya kelas. Jika  $\chi^2$  hitung  $< \chi^2$  tabel data berdistribusi normal.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji Barlet dan uji Varians atau uji F. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji F, uji homogenitas tersebut juga disebut uji kesamaan varians. Cara yang paling sederhana untuk menguji homogenitas varians populasi dapat dilakukan dengan uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data dinyatakan homogen dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak homogen.

**c. Uji “t”**

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen secara signifikan dengan rata-rata kelas kontrol. Jenis uji hipotesis :

- 1) Bila  $n_1 = n_2$  varian homogen dapat digunakan rumus tes t dengan *pooled varian*. Dengan derajat kebebasan (dk) =  $n_1 + n_2 - 2$

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

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Mean hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

$\bar{X}_2$  = Mean hasil belajar *pretest* siswa kelas kontrol  
 $s_1^2$  = Variasi hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen  
 $s_2^2$  = Variasi hasil belajar *pretest* siswa kelas kontrol  
 $n_1$  = Sampel kelas eksperimen  
 $n_2$  = Sampel kelas kontrol

- 2) Bila  $n_1 = n_2$ , dan varian tidak homogen, digunakan rumus tes t untuk *separated* maupun *pool varian*.

Harga t tabel dk =  $n_1 - 1$  atau  $n_2 - 2$

- 3) Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian tidak homogenya dapat digunakan rumus t test dengan *separated varian*. Harga t table dihitung dari selisih harga t table dengan dk ( $n_1 - 1$ ) dan dk ( $n_2 - 1$ ) dibagi dua. Kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Sungai Mandau maka dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di bandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar di kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata pre test 44,44 setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan rata-rata posttest 75,83. Hasil uji-t posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini berarti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi yang mempunyai efek tinggi di bandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Pendidik

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di harapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi 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.

## 2. Bagi Sekolah

Khususnya kepala sekolah sebagai pemimpin di harapkan dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam pemilihan model pembelajaran.

## 3. Bagi Peserta didik

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat diterapkan untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan yang ingin menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebaiknya di sesuaikan dengan proses penerapannya terutama dalam alokasi waktu, fasilitas pendukung berupa media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang ada pada sekolah yang di terapkan model pembelajaran 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.

**DASFTAR PUSTAKA**

- Amelia, Lola. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Reovery.
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rodakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bastian, Ricard. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Time Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Plumbon Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edunomic*, 1(4), 49-53.
- Edy, Roflin. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Dokter*. Pekalongan: PT Nasya.
- Ferbriana, Rina. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jiliansyah, Noor. (2012). *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Masitoh, Siti. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara.
- Prasityo, Fendika. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: CV Ketata Group.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Prhatmajo, Agung. (2020). *Buku Ajar Perkembangan Model Pembelajaran Who*. I. Lampung: Bumi Aksara.
- Racmah, Almira. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 4 No 2, hal. 147-149.
- Ricardo dan Meliani, R.I. (2017). *Ipak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajmen Perkantoran, 2(2), 188-209.
- Rosmala, Amelia. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sandu, Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sugiarto, Toto. (2018). *E- Learning Berbasis Schoology Tingkat Hasil Belajar Fisika*. Jakarta: CV. Mine.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Umar, Mohammad. (2021). *Impementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournamet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, 5(1), 145-152.
- Wahyuni, Sri Endang. (2020). *Model Pembelajaran Mistery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Depublishing.



# LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

### Surat Izin penelitian

PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 1 SUNGAI MANDAU  
Jl. Muhammad Djamil No. 56 Desa Sungai Selodang Kecamatan sungai Mandau-Kab.Siak-Prov. Riau (28684)  
Telp. - Website: sman1sungaimandau.sch.id Email: sman1sungaimandau@gmail.com  
NSS : 301091108013 NIS : 300130 NPSN : 10403418  
AKREDITASI : A

**SURAT IZIN PENELITIAN**  
Nomor : 423.6/SMAN 1.SM/313


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Sungai Mandau Kabupaten Siak Provinsi Riau dengan ini memberikan izin (mengizinkan) kepada :

Nama	: HAITUN HASANAH
NIM	: 11811223444
Semester	: XIV(Empat Belas)
Program Studi	: Pendidikan Geografi
Judul Penelitian	: Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sungai Mandau

Berdasarkan Surat Nomor: B-10927/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tentang Permohonan Izin Penelitian di SMA N 1 Sungai Mandau untuk mengumpulkan informasi dan data guna penyusunan tugas akhir/ skripsi.

Demikianlah Surat izin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di: Sungai Mandau  
Pada Tanggal : 04 Juni 2025  
Kepala SMA N 1 Sungai Mandau

  
YUFRIZAL, S.Pd  
NIP. 19731004 2006 1 004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**


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

Cover yang di ACC

PROPOSAL

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI MITIGASI BENCANA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1  
SUNGAI MANDAU”

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan  
(S.Pd)

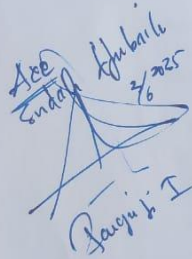
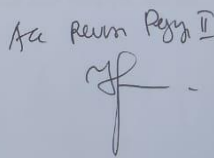
  
 UIN SUSKA RIAU

OLEH:

HAITUN HASANAH

11811223444

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

## Pebgesahan Perbaikan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 Tandan Pekanbaru Riau 28293 P.O. Box 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

---

**PENGESAHAN PERBAIKAN**

**UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Haitun Hasanah  
 Nomor Induk Mahasiswa : 11811223444  
 Hari / Tanggal Ujian : Rabu, 21 April 2022  
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Model Pembelajaran Scrambel Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 SUNGAI Mandau  
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Hj. Alfiah, M. Ag	PENGUJI I		
2.	Yulia Novita, S.Pd.I, M. Par	PENGUJI II		

Mengetahui



Wakil Dekan I



Zarkasih, M. Ag  
NIP. 197210117 199703 1 004

Pekanbaru,  
Peserta Ujian Proposal



Haitun Hasanah  
NIM. 11811223444




## Pra Riset

### © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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


**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrandes No.155 Km.10 Tampian Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
 Fax. (0761) 561647 Web www.ru.uinsuska.ac.id E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

---

Nomor : B-11311/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2025  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**  
 Yth : Kepala  
 SMA Negeri 1 Sungai Mandau  
 Di Siak

Pekanbaru, 13 Juni 2025

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :


Nama : Haitun Hasanah  
 NIM : 11811223444  
 Semester/Tahun : XIV (Empat Belas)/ 2025  
 Program Studi : Pendidikan Geografi  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MITIGASI BENCANA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SUNGAI MANDAU

Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Sungai Mandau  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (13 Juni 2025 s.d 13 September 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

  
 a. Rector  
 b. Wakil Rector  
 c. Dekan  
 d. Wakil Dekan  
 e. Wakil Dekan  
 f. Wakil Dekan  
 g. Wakil Dekan  
 h. Wakil Dekan  
 i. Wakil Dekan  
 j. Wakil Dekan  
 k. Wakil Dekan  
 l. Wakil Dekan  
 m. Wakil Dekan  
 n. Wakil Dekan  
 o. Wakil Dekan  
 p. Wakil Dekan  
 q. Wakil Dekan  
 r. Wakil Dekan  
 s. Wakil Dekan  
 t. Wakil Dekan  
 u. Wakil Dekan  
 v. Wakil Dekan  
 w. Wakil Dekan  
 x. Wakil Dekan  
 y. Wakil Dekan  
 z. Wakil Dekan  
 aa. Wakil Dekan  
 ab. Wakil Dekan  
 ac. Wakil Dekan  
 ad. Wakil Dekan  
 ae. Wakil Dekan  
 af. Wakil Dekan  
 ag. Wakil Dekan  
 ah. Wakil Dekan  
 ai. Wakil Dekan  
 aj. Wakil Dekan  
 ak. Wakil Dekan  
 al. Wakil Dekan  
 am. Wakil Dekan  
 an. Wakil Dekan  
 ao. Wakil Dekan  
 ap. Wakil Dekan  
 aq. Wakil Dekan  
 ar. Wakil Dekan  
 as. Wakil Dekan  
 at. Wakil Dekan  
 au. Wakil Dekan  
 av. Wakil Dekan  
 aw. Wakil Dekan  
 ax. Wakil Dekan  
 ay. Wakil Dekan  
 az. Wakil Dekan  
 ba. Wakil Dekan  
 bb. Wakil Dekan  
 bc. Wakil Dekan  
 bd. Wakil Dekan  
 be. Wakil Dekan  
 bf. Wakil Dekan  
 bg. Wakil Dekan  
 bh. Wakil Dekan  
 bi. Wakil Dekan  
 bj. Wakil Dekan  
 bk. Wakil Dekan  
 bl. Wakil Dekan  
 bm. Wakil Dekan  
 bn. Wakil Dekan  
 bo. Wakil Dekan  
 bp. Wakil Dekan  
 bq. Wakil Dekan  
 br. Wakil Dekan  
 bs. Wakil Dekan  
 bt. Wakil Dekan  
 bu. Wakil Dekan  
 bv. Wakil Dekan  
 bw. Wakil Dekan  
 bx. Wakil Dekan  
 by. Wakil Dekan  
 bz. Wakil Dekan  
 ca. Wakil Dekan  
 cb. Wakil Dekan  
 cc. Wakil Dekan  
 cd. Wakil Dekan  
 ce. Wakil Dekan  
 cf. Wakil Dekan  
 cg. Wakil Dekan  
 ch. Wakil Dekan  
 ci. Wakil Dekan  
 cj. Wakil Dekan  
 ck. Wakil Dekan  
 cl. Wakil Dekan  
 cm. Wakil Dekan  
 cn. Wakil Dekan  
 co. Wakil Dekan  
 cp. Wakil Dekan  
 cq. Wakil Dekan  
 cr. Wakil Dekan  
 cs. Wakil Dekan  
 ct. Wakil Dekan  
 cu. Wakil Dekan  
 cv. Wakil Dekan  
 cw. Wakil Dekan  
 cx. Wakil Dekan  
 cy. Wakil Dekan  
 cz. Wakil Dekan  
 da. Wakil Dekan  
 db. Wakil Dekan  
 dc. Wakil Dekan  
 dd. Wakil Dekan  
 de. Wakil Dekan  
 df. Wakil Dekan  
 dg. Wakil Dekan  
 dh. Wakil Dekan  
 di. Wakil Dekan  
 dj. Wakil Dekan  
 dk. Wakil Dekan  
 dl. Wakil Dekan  
 dm. Wakil Dekan  
 dn. Wakil Dekan  
 do. Wakil Dekan  
 dp. Wakil Dekan  
 dq. Wakil Dekan  
 dr. Wakil Dekan  
 ds. Wakil Dekan  
 dt. Wakil Dekan  
 du. Wakil Dekan  
 dv. Wakil Dekan  
 dw. Wakil Dekan  
 dx. Wakil Dekan  
 dy. Wakil Dekan  
 dz. Wakil Dekan  
 ea. Wakil Dekan  
 eb. Wakil Dekan  
 ec. Wakil Dekan  
 ed. Wakil Dekan  
 ee. Wakil Dekan  
 ef. Wakil Dekan  
 eg. Wakil Dekan  
 eh. Wakil Dekan  
 ei. Wakil Dekan  
 ej. Wakil Dekan  
 ek. Wakil Dekan  
 el. Wakil Dekan  
 em. Wakil Dekan  
 en. Wakil Dekan  
 eo. Wakil Dekan  
 ep. Wakil Dekan  
 eq. Wakil Dekan  
 er. Wakil Dekan  
 es. Wakil Dekan  
 et. Wakil Dekan  
 eu. Wakil Dekan  
 ev. Wakil Dekan  
 ew. Wakil Dekan  
 ex. Wakil Dekan  
 ey. Wakil Dekan  
 ez. Wakil Dekan  
 fa. Wakil Dekan  
 fb. Wakil Dekan  
 fc. Wakil Dekan  
 fd. Wakil Dekan  
 fe. Wakil Dekan  
 ff. Wakil Dekan  
 fg. Wakil Dekan  
 fh. Wakil Dekan  
 fi. Wakil Dekan  
 fj. Wakil Dekan  
 fk. Wakil Dekan  
 fl. Wakil Dekan  
 fm. Wakil Dekan  
 fn. Wakil Dekan  
 fo. Wakil Dekan  
 fp. Wakil Dekan  
 fq. Wakil Dekan  
 fr. Wakil Dekan  
 fs. Wakil Dekan  
 ft. Wakil Dekan  
 fu. Wakil Dekan  
 fv. Wakil Dekan  
 fw. Wakil Dekan  
 fx. Wakil Dekan  
 fy. Wakil Dekan  
 fz. Wakil Dekan  
 ga. Wakil Dekan  
 gb. Wakil Dekan  
 gc. Wakil Dekan  
 gd. Wakil Dekan  
 ge. Wakil Dekan  
 gf. Wakil Dekan  
 gg. Wakil Dekan  
 gh. Wakil Dekan  
 gi. Wakil Dekan  
 gj. Wakil Dekan  
 gk. Wakil Dekan  
 gl. Wakil Dekan  
 gm. Wakil Dekan  
 gn. Wakil Dekan  
 go. Wakil Dekan  
 gp. Wakil Dekan  
 gq. Wakil Dekan  
 gr. Wakil Dekan  
 gs. Wakil Dekan  
 gt. Wakil Dekan  
 gu. Wakil Dekan  
 gv. Wakil Dekan  
 gw. Wakil Dekan  
 gx. Wakil Dekan  
 gy. Wakil Dekan  
 gz. Wakil Dekan  
 ha. Wakil Dekan  
 hb. Wakil Dekan  
 hc. Wakil Dekan  
 hd. Wakil Dekan  
 he. Wakil Dekan  
 hf. Wakil Dekan  
 hg. Wakil Dekan  
 hh. Wakil Dekan  
 hi. Wakil Dekan  
 hj. Wakil Dekan  
 hk. Wakil Dekan  
 hl. Wakil Dekan  
 hm. Wakil Dekan  
 hn. Wakil Dekan  
 ho. Wakil Dekan  
 hp. Wakil Dekan  
 hq. Wakil Dekan  
 hr. Wakil Dekan  
 hs. Wakil Dekan  
 ht. Wakil Dekan  
 hu. Wakil Dekan  
 hv. Wakil Dekan  
 hw. Wakil Dekan  
 hx. Wakil Dekan  
 hy. Wakil Dekan  
 hz. Wakil Dekan  
 ia. Wakil Dekan  
 ib. Wakil Dekan  
 ic. Wakil Dekan  
 id. Wakil Dekan  
 ie. Wakil Dekan  
 if. Wakil Dekan  
 ig. Wakil Dekan  
 ih. Wakil Dekan  
 ii. Wakil Dekan  
 ij. Wakil Dekan  
 ik. Wakil Dekan  
 il. Wakil Dekan  
 im. Wakil Dekan  
 in. Wakil Dekan  
 io. Wakil Dekan  
 ip. Wakil Dekan  
 iq. Wakil Dekan  
 ir. Wakil Dekan  
 is. Wakil Dekan  
 it. Wakil Dekan  
 iu. Wakil Dekan  
 iv. Wakil Dekan  
 iw. Wakil Dekan  
 ix. Wakil Dekan  
 iy. Wakil Dekan  
 iz. Wakil Dekan  
 ja. Wakil Dekan  
 jb. Wakil Dekan  
 jc. Wakil Dekan  
 jd. Wakil Dekan  
 je. Wakil Dekan  
 jf. Wakil Dekan  
 jg. Wakil Dekan  
 jh. Wakil Dekan  
 ji. Wakil Dekan  
 jj. Wakil Dekan  
 jk. Wakil Dekan  
 jl. Wakil Dekan  
 jm. Wakil Dekan  
 jn. Wakil Dekan  
 jo. Wakil Dekan  
 jp. Wakil Dekan  
 jq. Wakil Dekan  
 jr. Wakil Dekan  
 js. Wakil Dekan  
 jt. Wakil Dekan  
 ju. Wakil Dekan  
 jv. Wakil Dekan  
 jw. Wakil Dekan  
 jx. Wakil Dekan  
 jy. Wakil Dekan  
 jz. Wakil Dekan  
 ka. Wakil Dekan  
 kb. Wakil Dekan  
 kc. Wakil Dekan  
 kd. Wakil Dekan  
 ke. Wakil Dekan  
 kf. Wakil Dekan  
 kg. Wakil Dekan  
 kh. Wakil Dekan  
 ki. Wakil Dekan  
 kj. Wakil Dekan  
 kl. Wakil Dekan  
 km. Wakil Dekan  
 kn. Wakil Dekan  
 ko. Wakil Dekan  
 kp. Wakil Dekan  
 kq. Wakil Dekan  
 kr. Wakil Dekan  
 ks. Wakil Dekan  
 kt. Wakil Dekan  
 ku. Wakil Dekan  
 kv. Wakil Dekan  
 kw. Wakil Dekan  
 kx. Wakil Dekan  
 ky. Wakil Dekan  
 kz. Wakil Dekan  
 la. Wakil Dekan  
 lb. Wakil Dekan  
 lc. Wakil Dekan  
 ld. Wakil Dekan  
 le. Wakil Dekan  
 lf. Wakil Dekan  
 lg. Wakil Dekan  
 lh. Wakil Dekan  
 li. Wakil Dekan  
 lj. Wakil Dekan  
 lk. Wakil Dekan  
 ll. Wakil Dekan  
 lm. Wakil Dekan  
 ln. Wakil Dekan  
 lo. Wakil Dekan  
 lp. Wakil Dekan  
 lq. Wakil Dekan  
 lr. Wakil Dekan  
 ls. Wakil Dekan  
 lt. Wakil Dekan  
 lu. Wakil Dekan  
 lv. Wakil Dekan  
 lw. Wakil Dekan  
 lx. Wakil Dekan  
 ly. Wakil Dekan  
 lz. Wakil Dekan  
 ma. Wakil Dekan  
 mb. Wakil Dekan  
 mc. Wakil Dekan  
 md. Wakil Dekan  
 me. Wakil Dekan  
 mf. Wakil Dekan  
 mg. Wakil Dekan  
 mh. Wakil Dekan  
 mi. Wakil Dekan  
 mj. Wakil Dekan  
 mk. Wakil Dekan  
 ml. Wakil Dekan  
 mm. Wakil Dekan  
 mn. Wakil Dekan  
 mo. Wakil Dekan  
 mp. Wakil Dekan  
 mq. Wakil Dekan  
 mr. Wakil Dekan  
 ms. Wakil Dekan  
 mt. Wakil Dekan  
 mu. Wakil Dekan  
 mv. Wakil Dekan  
 mw. Wakil Dekan  
 mx. Wakil Dekan  
 my. Wakil Dekan  
 mz. Wakil Dekan  
 na. Wakil Dekan  
 nb. Wakil Dekan  
 nc. Wakil Dekan  
 nd. Wakil Dekan  
 ne. Wakil Dekan  
 nf. Wakil Dekan  
 ng. Wakil Dekan  
 nh. Wakil Dekan  
 ni. Wakil Dekan  
 nj. Wakil Dekan  
 nk. Wakil Dekan  
 nl. Wakil Dekan  
 nm. Wakil Dekan  
 nn. Wakil Dekan  
 no. Wakil Dekan  
 np. Wakil Dekan  
 nq. Wakil Dekan  
 nr. Wakil Dekan  
 ns. Wakil Dekan  
 nt. Wakil Dekan  
 nu. Wakil Dekan  
 nv. Wakil Dekan  
 nw. Wakil Dekan  
 nx. Wakil Dekan  
 ny. Wakil Dekan  
 nz. Wakil Dekan  
 oa. Wakil Dekan  
 ob. Wakil Dekan  
 oc. Wakil Dekan  
 od. Wakil Dekan  
 oe. Wakil Dekan  
 of. Wakil Dekan  
 og. Wakil Dekan  
 oh. Wakil Dekan  
 oi. Wakil Dekan  
 oj. Wakil Dekan  
 ok. Wakil Dekan  
 ol. Wakil Dekan  
 om. Wakil Dekan  
 on. Wakil Dekan  
 oo. Wakil Dekan  
 op. Wakil Dekan  
 oq. Wakil Dekan  
 or. Wakil Dekan  
 os. Wakil Dekan  
 ot. Wakil Dekan  
 ou. Wakil Dekan  
 ov. Wakil Dekan  
 ow. Wakil Dekan  
 ox. Wakil Dekan  
 oy. Wakil Dekan  
 oz. Wakil Dekan  
 pa. Wakil Dekan  
 pb. Wakil Dekan  
 pc. Wakil Dekan  
 pd. Wakil Dekan  
 pe. Wakil Dekan  
 pf. Wakil Dekan  
 pg. Wakil Dekan  
 ph. Wakil Dekan  
 pi. Wakil Dekan  
 pj. Wakil Dekan  
 pk. Wakil Dekan  
 pl. Wakil Dekan  
 pm. Wakil Dekan  
 pn. Wakil Dekan  
 po. Wakil Dekan  
 pp. Wakil Dekan  
 pq. Wakil Dekan  
 pr. Wakil Dekan  
 ps. Wakil Dekan  
 pt. Wakil Dekan  
 pu. Wakil Dekan  
 pv. Wakil Dekan  
 pw. Wakil Dekan  
 px. Wakil Dekan  
 py. Wakil Dekan  
 pz. Wakil Dekan  
 qa. Wakil Dekan  
 qb. Wakil Dekan  
 qc. Wakil Dekan  
 qd. Wakil Dekan  
 qe. Wakil Dekan  
 qf. Wakil Dekan  
 qg. Wakil Dekan  
 qh. Wakil Dekan  
 qi. Wakil Dekan  
 qj. Wakil Dekan  
 qk. Wakil Dekan  
 ql. Wakil Dekan  
 qm. Wakil Dekan  
 qn. Wakil Dekan  
 qo. Wakil Dekan  
 qp. Wakil Dekan  
 qq. Wakil Dekan  
 qr. Wakil Dekan  
 qs. Wakil Dekan  
 qt. Wakil Dekan  
 qu. Wakil Dekan  
 qv. Wakil Dekan  
 qw. Wakil Dekan  
 qx. Wakil Dekan  
 qy. Wakil Dekan  
 qz. Wakil Dekan  
 ra. Wakil Dekan  
 rb. Wakil Dekan  
 rc. Wakil Dekan  
 rd. Wakil Dekan  
 re. Wakil Dekan  
 rf. Wakil Dekan  
 rg. Wakil Dekan  
 rh. Wakil Dekan  
 ri. Wakil Dekan  
 rj. Wakil Dekan  
 rk. Wakil Dekan  
 rl. Wakil Dekan  
 rm. Wakil Dekan  
 rn. Wakil Dekan  
 ro. Wakil Dekan  
 rp. Wakil Dekan  
 rq. Wakil Dekan  
 rr. Wakil Dekan  
 rs. Wakil Dekan  
 rt. Wakil Dekan  
 ru. Wakil Dekan  
 rv. Wakil Dekan  
 rw. Wakil Dekan  
 rx. Wakil Dekan  
 ry. Wakil Dekan  
 rz. Wakil Dekan  
 sa. Wakil Dekan  
 sb. Wakil Dekan  
 sc. Wakil Dekan  
 sd. Wakil Dekan  
 se. Wakil Dekan  
 sf. Wakil Dekan  
 sg. Wakil Dekan  
 sh. Wakil Dekan  
 si. Wakil Dekan  
 sj. Wakil Dekan  
 sk. Wakil Dekan  
 sl. Wakil Dekan  
 sm. Wakil Dekan  
 sn. Wakil Dekan  
 so. Wakil Dekan  
 sp. Wakil Dekan  
 sq. Wakil Dekan  
 sr. Wakil Dekan  
 ss. Wakil Dekan  
 st. Wakil Dekan  
 su. Wakil Dekan  
 sv. Wakil Dekan  
 sw. Wakil Dekan  
 sx. Wakil Dekan  
 sy. Wakil Dekan  
 sz. Wakil Dekan  
 ta. Wakil Dekan  
 tb. Wakil Dekan  
 tc. Wakil Dekan  
 td. Wakil Dekan  
 te. Wakil Dekan  
 tf. Wakil Dekan  
 tg. Wakil Dekan  
 th. Wakil Dekan  
 ti. Wakil Dekan  
 tj. Wakil Dekan  
 tk. Wakil Dekan  
 tl. Wakil Dekan  
 tm. Wakil Dekan  
 tn. Wakil Dekan  
 to. Wakil Dekan  
 tp. Wakil Dekan  
 tq. Wakil Dekan  
 tr. Wakil Dekan  
 ts. Wakil Dekan  
 tt. Wakil Dekan  
 tu. Wakil Dekan  
 tv. Wakil Dekan  
 tw. Wakil Dekan  
 tx. Wakil Dekan  
 ty. Wakil Dekan  
 tz. Wakil Dekan  
 ua. Wakil Dekan  
 ub. Wakil Dekan  
 uc. Wakil Dekan  
 ud. Wakil Dekan  
 ue. Wakil Dekan  
 uf. Wakil Dekan  
 ug. Wakil Dekan  
 uh. Wakil Dekan  
 ui. Wakil Dekan  
 uj. Wakil Dekan  
 uk. Wakil Dekan  
 ul. Wakil Dekan  
 um. Wakil Dekan  
 un. Wakil Dekan  
 uo. Wakil Dekan  
 up. Wakil Dekan  
 uq. Wakil Dekan  
 ur. Wakil Dekan  
 us. Wakil Dekan  
 ut. Wakil Dekan  
 uu. Wakil Dekan  
 uv. Wakil Dekan  
 uw. Wakil Dekan  
 ux. Wakil Dekan  
 uy. Wakil Dekan  
 uz. Wakil Dekan  
 va. Wakil Dekan  
 vb. Wakil Dekan  
 vc. Wakil Dekan  
 vd. Wakil Dekan  
 ve. Wakil Dekan  
 vf. Wakil Dekan  
 vg. Wakil Dekan  
 vh. Wakil Dekan  
 vi. Wakil Dekan  
 vj. Wakil Dekan  
 vk. Wakil Dekan  
 vl. Wakil Dekan  
 vm. Wakil Dekan  
 vn. Wakil Dekan  
 vo. Wakil Dekan  
 vp. Wakil Dekan  
 vq. Wakil Dekan  
 vr. Wakil Dekan  
 vs. Wakil Dekan  
 vt. Wakil Dekan  
 vu. Wakil Dekan  
 vv. Wakil Dekan  
 vw. Wakil Dekan  
 vx. Wakil Dekan  
 vy. Wakil Dekan  
 vz. Wakil Dekan  
 wa. Wakil Dekan  
 wb. Wakil Dekan  
 wc. Wakil Dekan  
 wd. Wakil Dekan  
 we. Wakil Dekan  
 wf. Wakil Dekan  
 wg. Wakil Dekan  
 wh. Wakil Dekan  
 wi. Wakil Dekan  
 wj. Wakil Dekan  
 wk. Wakil Dekan  
 wl. Wakil Dekan  
 wm. Wakil Dekan  
 wn. Wakil Dekan  
 wo. Wakil Dekan  
 wp. Wakil Dekan  
 wq. Wakil Dekan  
 wr. Wakil Dekan  
 ws. Wakil Dekan  
 wt. Wakil Dekan  
 wu. Wakil Dekan  
 wv. Wakil Dekan  
 ww. Wakil Dekan  
 wx. Wakil Dekan  
 wy. Wakil Dekan  
 wz. Wakil Dekan  
 xa. Wakil Dekan  
 xb. Wakil Dekan  
 xc. Wakil Dekan  
 xd. Wakil Dekan  
 xe. Wakil Dekan  
 xf. Wakil Dekan  
 xg. Wakil Dekan  
 xh. Wakil Dekan  
 xi. Wakil Dekan  
 xj. Wakil Dekan  
 xk. Wakil Dekan  
 xl. Wakil Dekan  
 xm. Wakil Dekan  
 xn. Wakil Dekan  
 xo. Wakil Dekan  
 xp. Wakil Dekan  
 xq. Wakil Dekan  
 xr. Wakil Dekan  
 xs. Wakil Dekan  
 xt. Wakil Dekan  
 xu. Wakil Dekan  
 xv. Wakil Dekan  
 xw. Wakil Dekan  
 xx. Wakil Dekan  
 xy. Wakil Dekan  
 xz. Wakil Dekan  
 ya. Wakil Dekan  
 yb. Wakil Dekan  
 yc. Wakil Dekan  
 yd. Wakil Dekan  
 ye. Wakil Dekan  
 yf. Wakil Dekan  
 yg. Wakil Dekan  
 yh. Wakil Dekan  
 yi. Wakil Dekan  
 yj. Wakil Dekan  
 yk. Wakil Dekan  
 yl. Wakil Dekan  
 ym. Wakil Dekan  
 yn. Wakil Dekan  
 yo. Wakil Dekan  
 yp. Wakil Dekan  
 yq. Wakil Dekan  
 yr. Wakil Dekan  
 ys. Wakil Dekan  
 yt. Wakil Dekan  
 yu. Wakil Dekan  
 yv. Wakil Dekan  
 yw. Wakil Dekan  
 yx. Wakil Dekan  
 yy. Wakil Dekan  
 yz. Wakil Dekan  
 za. Wakil Dekan  
 zb. Wakil Dekan  
 zc. Wakil Dekan  
 zd. Wakil Dekan  
 ze. Wakil Dekan  
 zf. Wakil Dekan  
 zg. Wakil Dekan  
 zh. Wakil Dekan  
 zi. Wakil Dekan  
 zj. Wakil Dekan  
 zk. Wakil Dekan  
 zl. Wakil Dekan  
 zm. Wakil Dekan  
 zn. Wakil Dekan  
 zo. Wakil Dekan  
 zp. Wakil Dekan  
 zq. Wakil Dekan  
 zr. Wakil Dekan  
 zs. Wakil Dekan  
 zt. Wakil Dekan  
 zu. Wakil Dekan  
 zv. Wakil Dekan  
 zw. Wakil Dekan  
 zx. Wakil Dekan  
 zy. Wakil Dekan  
 zz. Wakil Dekan

Tembusan :  
 Rector UIN Sultan Syarif Kasim Riau

# SILABUS & RPP

© 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.



## SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA Plus Binabangsa Pekanbaru

Mata Pelajaran : Geografi

Kelas : IX (sebelas

Kompetensi Inti :

• **KI-1 dan KI-2 : Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang di anutnya, **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gototng royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab responsiv, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

• **KI-3** : Memahami, mengmalkan, dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prodecural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab, fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik, sesuai dengan bakat dan minatnya untuk mmecahkan masalah.

• **KI-4** : Mengolah, menalar, dan mengkaji dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya secara mandiri, bertindak secara efektif, dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber pembelajaran	penilaian
3.7. menganalisis jenis dan	Mitigasi Bencana Alam • Jenis dan	3.7.1. memahami jenis dan karakteristik bencana alam	• Membaca buku teks geografi dan buku referensi	4x 45'	• Buku geografi siswa kelas	Tes tertulis (uraian),



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Universitas Suska Riau

<p>penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modern.</p>	<p>karakteristik bencana alam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siklus penanggulangan</li> <li>• Persebaran wilayah rawan bencana alam di Indonesia</li> <li>• Lembaga-lembaga yang berperan dalam penanggulangan bencana alam</li> <li>• Partisipasi masyarakat dalam mitigasi bencana alam di Indonesia</li> </ul>	<p>3.7.2. memahami siklus penanggulangan bencana</p> <p>3.7.3. menganalisis persebaran wilayah rawan bencana alam di Indonesia</p> <p>3.7.4. mengidentifikasi lembaga-lembaga yang berperan dalam penanggulangan bencana</p> <p>3.7.5. menjelaskan partisipasi masyarakat dalam mitigasi bencana alam di Indonesia</p>	<p>atau mengamati tayangan video terkait bencana alam dan mitigasi bencana</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanya tentang bencana alam dan mitigasi bencana</li> <li>• Berdiskusi tentang bencana alam dan mitigasi bencana</li> <li>• Menyajikan hasil diskusi terkait bencana alam dan mitigasi bencana</li> </ul>		<p>XI, keendikbud tahun 2017.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku relevansi yang relevan</li> <li>• Lingkungan setempat</li> </ul>	<p>penugasan (lembar kerja)</p>
---	---	--	---	--	--	---------------------------------

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

**Azwir Hendri, S. Pd**

**NIP.19790925200903002**

Pekan baru, Juli 2025

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

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

## PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 Sungai Mnadau  
Mata Pelajaran : Geografi  
Kelas/Semester : XI/Genap  
Materi Pokok : Mitigasi Bencana Alam  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit/Pertemuan

### A Kompetensi Inti

- KI-1 dan KI-2** : **Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang di anutnya, **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gototng royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab responsiv, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam skitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI-3** : Memahami, mengmalkan, dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prodecural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab, fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik, sesuai dengan bakat dan minatnya untuk mmecahkan masalah.
- KI-4** : Mengolah, menalar, dan mengkaji dalam ranah abstak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya secara mandiri, bertindak secara efektif, dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

**B. Kompetensi Dasar**

1. menganalisis jenis dan penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modren
2. membuat sketsa, denah, atau peta potensi bencana wilayah setempat serta strategi mitigasi bencana berdasarkan peta tersebut

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Mengidentifikasi jenis bencana alam
2. Mengidentifikasi karakteristik bencana alam

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi jenis dan karakteristik bencana alam
2. Mengamati siklus penanggulangan bencana alam
3. Mengidentifikasi persebaran rawan bencana di Indonesia

**E. Kegiatan Pembelajaran**

Mendengar penjelasan materi terkait mitigasi bencana alam

**F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : teams games tournamet (TGT)

**G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

**1. Media**

- a. Cetak : Buku Geografi
- b. Manusia : Guru dan Siswa

**2. Alat/Bahan**

Spidol dan papan tulis

**3. Sumber Belajar**

Buku Geografi Siswa Kelas XI, Kemendekbun tahun 2017

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Pembelajaran	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Melakukan pembukaan dengan salam dan di lanjutkan dengan pembacaan doa	15 menit

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Melakukan absensi kepada siswa</li> <li>3. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran</li> </ol>	
<b>Inti</b>	<p><b>Presentasi di kelas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>2. Guru menyampaikan materi yang terkait dengan pembelajaran</li> <li>3. Guru bertanya tentang materi yang telah di sampaikan</li> </ol> <p><b>Tim (Belajar Kelompok)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik secara heterogen</li> <li>2. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik</li> <li>3. Guru memberikan arahan untuk berdiskusi dengan anggota kelompok</li> </ol> <p><b>Game Tournamen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan permainan</li> <li>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk di meja turnamen yang telah di tentukan sesuai kemampuan akademis</li> <li>3. Guru mencatat tiap poin anggota untuk menggabungkannya menjadi poin kelompok</li> </ol>	20 menit
<b>Penutup</b>	Penghargaan Kelompok	10 menit

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Penilaian**

Sikap : Lembar Penelitian (Observasi)  
 Pengetahuan : Lembar Penelitian (Soal Test)  
 Keterampilan : Unjuk Kinerja

No	Aspek yang di nilai	Bentuk penilaian	Instrumen penelitian	Waktu penilaian
1	Sikap	Observasi dan jurnal	Pengamatan sikap (jurnal)	Selama KBM
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes	Selama KBM
3	Keterampilan	- Unjuk kinerja - Laporan tertulis	- Pengamatan unjuk kerja - Penilaian laporan tertulis	- Pada saat presentasi - Pengumpulan tugas

Guru Mata Pelajaran

**Azwir Hendri**

**NIP.19790925200903002**

Pekanbaru, Juli 2025

Mahasiswa Penelitian

**Haitun Hasanah**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Sekolah : SMAN 1 Sungai Mnadau  
Mata Pelajaran : Geografi  
Kelas/Semester : XI/Genap  
Materi Pokok : Mitigasi Bencana Alam  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit/Pertemuan

### A. Kompetensi Inti

1. **KI-1 dan KI-2** : **Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang di anutnya, **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gototng royongh, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab responsiv, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam skitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
2. **KI-3** : Memahami, mengmalkan, dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prodecural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab, fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik, sesuai dengan bakat dan minatnya untuk mmecahkan masalah.
3. **KI-4** : Mengolah, menalar, dan mengkaji dalam ranah abstak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya secara mandiri, bertindak secara efektif, dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**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.

**B. Kompetensi Dasar**

1. menganalisis jenis dan penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modern
2. membuat sketsa, denah, atau peta potensi bencana wilayah setempat serta strategi mitigasi bencana berdasarkan peta tersebut

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Mengidentifikasi jenis bencana alam
2. Mengidentifikasi karakteristik bencana alam

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Mengidentifikasi jenis dan karakteristik bencana alam
2. Mengamati siklus penanggulangan bencana alam
3. Mengidentifikasi persebaran rawan bencana di Indonesia

**E. Kegiatan Pembelajaran**

Mendengar penjelasan materi terkait mitigasi bencana alam

**F. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Ceramah dan tanya jawab

**G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Belajar**

**1. Media**

- a. Cetak : Buku Geografi
- b. Manusia : Guru dan Siswa

**2. Alat/Bahan**

Spidol dan papan tulis

**3. Sumber Belajar**

Buku Geografi Siswa Kelas XI, Kemendekbun tahun 2017

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Pembelajaran	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan pembacaan doa	15 menit

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Melakukan absensi kepada siswa</li> <li>3. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran</li> </ol>	
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan motivasi atau rangsangan kepada siswa unruk memusatkan perhatian pada topik materi</li> <li>2. Mengarahkan siswa agar melakukan riterasi di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain untuk menambah pengetahuan siswa</li> <li>3. Memberikan tugas siswa untuk di resume dari hasil pengamatan membaca terkait materi</li> <li>4. siswa mendengarkan penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran terkait materi, untuk melatih rasa syukur, kesungguhan, dan kedisiplinan</li> </ol>	20 menit
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. membuat rangkuman atau kesimpulan dari materi pembelajaran</li> <li>2. melakukan refleksi kuis terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>3. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> </ol>	10 menit

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**Penilaian**

Sikap : Lembar Penelitian (Observasi)  
 Pengetahuan : Lembar Penelitian (Soal Test)  
 Keterampilan : Unjuk Kinerja dan laporan tertulis

Pekanbaru, Juli 2025

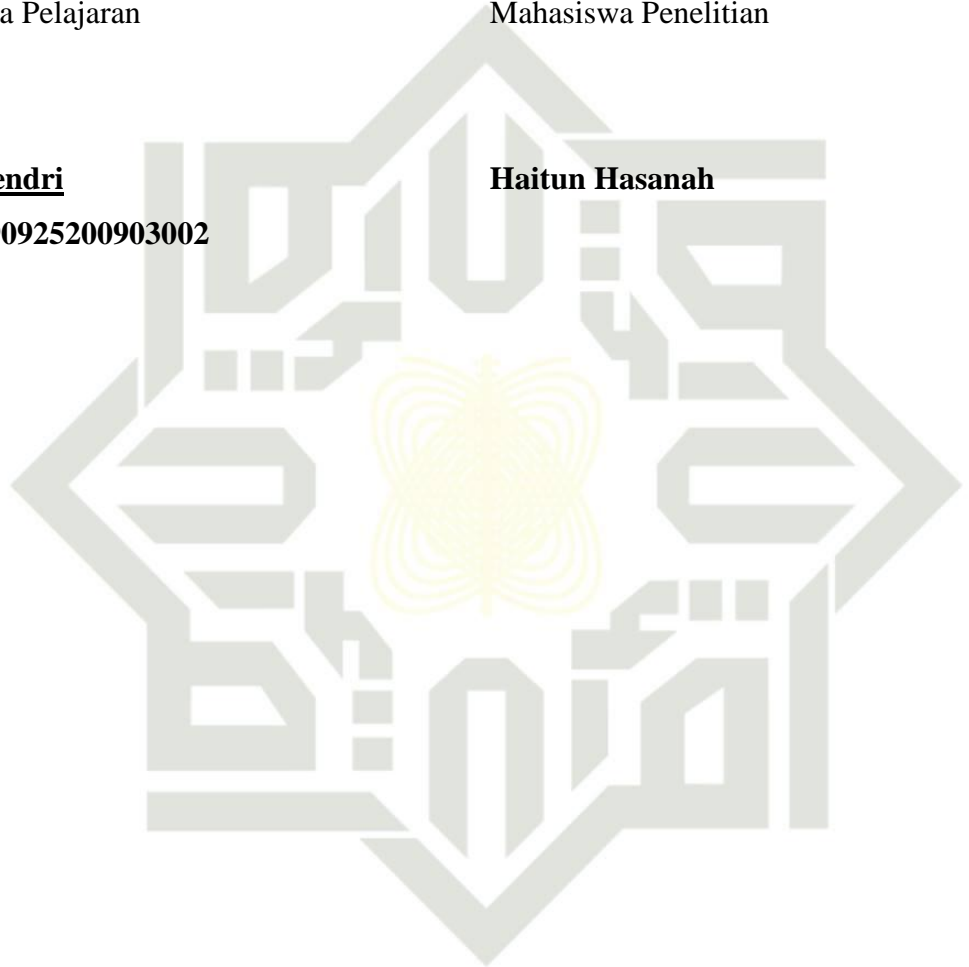
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Penelitian

**Azwir Hendri**

**NIP.19790925200903002**

**Haitun Hasanah**



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.



# LEMBAR OBSERVASI

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

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

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)**

Sekolah : SMAN 1 Sungai Mandau

Kelas :

Nama observer :

Hari/Tanggal :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom “Ya atau “Tidak” sesuai dengan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran Geografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) .

No	Langkah TGT	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	<b>Presentasi di Kelas</b>			
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan <i>teams games tournament</i> ( TGT)			
3	Guru menyampaikan materi yang terkait dengan pembelajaran			
4	Guru bertanya terkait materi yang telah disampaikan			
	<b>Tim (Belajar Kelompok)</b>			
5	Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang			
6	Guru memberikan LKPD kepada peserta didik			
7	Guru memberikan arahan untuk			

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

	berdiskusi dengan anggota kelompok			
	Game Turnamen			
8	Guru menjelaskan aturan permainan			
9	Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk dieja turnamen yang telah ditentukan sesuai kemampuan akademis			
10	Guru memulai game berupa kuis terkait materi pembelajaran			
11	Guru mencatat tiap poin anggota untuk menggabungkannya menjadi poin kelompok			
	<b>Penghargaan Kelompok</b>			
12	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi			

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

# KISI-KISI DAN SOAL

UIN SUSKA RIAU





## KISIS-KISI LEMBAR KERJA SISWA

No	Kompetensi Inti	Kompetensi dasar	indicator	Aspek yang diukur				
				C1	C2	C3	C4	
	Memahami, mengamalkan, dan menganalisis pengetahuan, faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.7. Menganalisis jenis dan penanggulangan bencana alam melalui edukasi, kearifan lokal, dan pemanfaatan teknologi modren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami jenis dan karakteristik bencana alam</li> <li>Memahami siklus penanggulangan bencana alam</li> <li>Menganalisis persebaran wilayah rawan bencana alam di Indonesia</li> <li>Mengidentifikasi lembaga-lembaga yang berperan dalam penanggulangan bencana</li> <li>Menjelaskan partisipasi masyarakat dalam mitigasi bencana alam di Indonesia</li> </ul>	1,5,7,20	10,13,17,21	-	9	No soal
				2,14,15	3,4,18	-	16,19	
				6,12	-	-	22	
				-	-	-	-	
				-	-	-	8,11	

Keterangan :

C1 = Mengingat C4 = Menganalisis

C2 = Memahami

C3 = Menerapkan



## LEMBAR KERJA SISWA

Nama :  
Kelas :

Bencana di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, salah satunya adalah bencana non alam. Peryataan berikut yang merupakan contoh bencana no alam adalah...?

- Kota bogor terjadi longsor di area galian pasir
- Pada tahun 2022 pantai selatan Jawa di lada gempa
- Beberapa kecamatan di Garut terdampak banjir
- Pembukaan tambang menyebabkan konflik sosial
- Pandemi COVID-19 melanda dunia sejak tahun 2020

2. Longsor umumnya terjadi pada lereng atau tebing. Penyebab utama terjadinya bencana tersbut adalah..?

- Gerakan magma dari inti bumi
- Kelembapan udara yang tinggi
- Terganggunya kestabilan tanah
- Guncangan terhadap gerakan tektonik
- Kurangnya ketersediaan air tanah

3. Berikut yang merupakan faktor penyebab terjadinya gempa bumi adalah..?

- Runtuhan gua dalam tanah
  - Peningkatan aktivitas manusia
  - Hempasan geombang tsunami
  - Gelombang laut yang tidak stabil
  - Hilangnya vegetasi pada lahan kritis
4. Kekeringan merupakan kondisi kekurangan ketersediaan air. Tanda paling awal dari bencana tersebut adalah..?
- Kelembapan udara naik secara drastis
  - Suhu permukaan laut mulai menghangat
  - Suhu udara meningkat dalam satu musim
  - Berkurangnya curah hujan dalam satu musim
  - Tanaman-tanaman tahunan mulai meranggas
5. Badai tropis sering terbentuk di tengah samudra. Meskipun demikian, badai dapat berdampak pada wilayah pesisir dan pantai. Dampak tersebut berupa..?
- Gelombang pasang di pantai
  - Angin di pantai bertiup kencang
  - Terjsdi hujan es di sekitar pantai
  - Membentuk gelombang tunami
  - Langit menghitam di wilayah pantai

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Tujuan utama adanya mitigasi bencana adalah mengurangi dampak akibat bencana. Tujuan tersebut dapat di capai dengan upaya..?

- Menghilangkan ancaman bencana
- Meningkatkan tanggap darurat bencana
- Mengembangkan sistem peringatan dini
- Meningkatkan kesadaran terhadap bencana
- Melakukan perbaikan fisik, sosial, dan ekonomi

7. Mitigasi bencana dapat dilakukan dengan kegiatan sosialisasi di daerah rawan bencana, tujuan kegiatan sosialisasi adalah..?

- Penataan kawasan yang aman dari bencana
- Pembuatan peta rawan bencana yang akurat
- Menyusun informasi kawasan rawan bencana
- Menyusun rencana mengurangi ancaman bencana
- Meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat

8. Kegiatan penanggulangan bencana pada tahap pascabencana terfokus untuk..?

- Peningkatan pengetahuan
- Membentuk kesiapsiagaan
- Upaya menyelamatkan diri
- Memenuhi kebutuhan dasar
- Mengurangi dampak bencana

9. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- Peringatan dini kepada aparat setempat/radio lokal
- Mengevaluasi penduduk
- Mengklasifikasikan wilayah-wilayah rawan bencana
- Menstrasmigrasikan penduduk ke wilayah terpencil
- Mmebiarkan saja penduduk berusaha sendiri
- Memberikan dana bantuan dan tempat penampungan sementara

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, cara-cara mitigasi bencana alam di tunjukkan pada nomor..?

- 1), 2), 3), dan 4)
- 1), 2), 3), dan 6)
- 1), 3), 5), dan 6)
- 2), 4), 5), dan 6)
- 3), 4), 5), dan 6)

10. Upaya yang harus dilakukan bila bencana gunung berapi telah berakhir adalah..?



- Mendirikan bangker
  - Menggunakan masker
  - Mengevakulasi penduduk
  - Mencari tempat yang aman
  - Membersihkan atap dari debu vulkanik
- Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!

- 1) Rumah sederhana bentuk panggung
- 2) Bahan bangunan seringan mungkin
- 3) Kontruksi dengan penahan beban yang memadai
- 4) Struktur fondasi yang sangat dalam dari bata merah
- 5) Menggunakan atap rumah dari genting

Prinsip pembuatan rumah tahan gempa sebagai upaya mitigasi bencana gempa bumi di tunjukkan pada nomor..?

- a. 1), 2), dan 3)  
b. 1), 2), dan 4)  
c. 1), 3), dan 5)  
d. 2), 4), dan 5)  
e. 3), 4), dan 5)

12. Pemasangan alat *Tsunami Early Warning System* merupakan upaya pengurangan bencana dengan memanfaatkan..?

- Edukasi
- Inovasi
- Kearifan lokal
- Basis masyarakat
- Teknologi modren

13. Upaya mitigasi bencana gunung berapi yang dapat di lakukan ketika sudah terjadi letusan adalah..?

- Penyediaan peta kawasan rawan bencana
- Meningkatkan pelaporan aktivitas vulkanisme
- Melakukan penyelidikan dan penelitian geologi
- Menginventarisasi data sebaran volume sebaran
- Memperbaiki fasilitas pemantauan yang berdampak

14. Wilayah yang berpotensi terjadi bencana gempa bumi selalu memiliki gunung berapi. Kondisi tersebut terjadi karena di pengaruhi oleh..?

- Pergerakan arus angin tropis
- Pergerakan lempeng tektonik
- Kondisi hidrosfer dan atmosfer
- Pergerakan gelombang air laut
- Kondisi iklim dan kondisi geologi

15. Berikut wilayah Indonesia yang memiliki potensi bencana berupa kebakaran hutan adalah..?





a. Papua Barat

b. DI Yogyakarta

c. Sulawesi Barat

d. Kalimantan Tengah

e. Nusa Tenggara Barat

16. Bagian barat Pulau Sumatra dan Pulau Jawa merupakan pertemuan jalur lempeng tektonik dan jalur pengunungan sirkum Meditersnia. Berdasarkan karakteristiknya, wilayah tersebut rawan bencana..?

a. Erupsi gunung berapi

b. Angin puting beliung

c. Badai siklon tropis

d. Abrasi garis pantai

e. Tanah longsor

17. Sektor kesehatan dalam penanggulangan bencana berperan sebagai..?

a. Perencanaan upaya mitigasi

b. Perencanaan kebutuhan dasar

c. Perencanaan pelayanan medis

d. Pelaksanaan deteksi dini bencana

e. Pengendali kegiatan pembinaan

18. Kearifan lokal mendorong masyarakat untuk beradaptasi dengan lingkungan. Salah satu kearifan lokal masyarakat yang tinggal di tepian sungai besar adalah..?

a. Membangun rumah panggung

b. Rumah dengan fondasi batu kali

c. Membuat rumah beratap rendah

d. Membangun parit didepan rumah

e. Membngun tanggul sungai yang tinggi

19. Indonesia sering mengalami anomali iklim akibat adanya fenomena El Nino. Anomali tersebut berdpak pada terjadinya bencana kekeringan. Upaya pencegahan yang tepat untuk meminimalkan dampak bencana tersebut adalah..?

a. Menerapkan teknologi modifikasi udara

b. Membuat sumur dan pengadaan pompa air

c. Membangun waduk di daerah-daerah sulit air

d. Menyiapkan bahan makanan di daerah sulit air

e. Mengevakuasi masyarakat ke daerah yang tersedia air

20. Pemantauan curah hujan untuk mencegah terjadinya bencana banjir merupakan peran sektor..?

a. Energi

b. Kesehatan

c. Perhubungan

d. Pemerintahan

e. Pekerjaan umum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

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



21. Bencana kekeringan sering melanda

Indonesia saat musim kemarau tiba, salah satu faktor alamiah pemicu kekeringan semakin parah adalah..?

- a. La Nina
- b. Dipole Mode
- c. Moonsun
- d. El Nino
- e. Arlindo

22. Pemicu berasal dari pergerakan lempeng, gempa bumi mengakibatkan air di sekitarnya menyusut sangat cepat, hal ini merupakan salah satu karakteristik bencana..?

- a. Gunung meletus
- b. Banjir
- c. Tsunami
- d. Tanah longsir
- e. Kemarau panjang

23. Salah satu penyebab bencana kekeringan adalah..?

- a. Tanah sulit di tembus air
- b. Musim kemarau berkepanjangan
- c. Kerusakan hutan
- d. Kebakaran hutan
- e. Perluasan pemukiman

24. Bencana yang relatif jarang tidak akan terjadi di Indonesia adalah..?

- a. Longsor
- b. Tsunami
- c. Gempa
- d. Tornado
- e. Likuifaksi

25. Salah satu upaya pencegahan banjir bandang di wilayah hulu adalah..?

- a. Melakukan pengerukan sedimen sungai
- b. Melarang pembangunan di sempadan sungai
- c. Menanam vegetasi keras
- d. Membuat sodetan
- e. Membangun pintu air di hulu sungai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

# 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.

UIN SUSKA RIAU



## LAMPIRAN DOKUMENTASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



HAITUN HASANAH, Lahir di Buatan I tanggal 10 Desember 1999. Anak kedua dari 4 bersaudra pasangan ayahhanda tercinta M. Supri dan Ibunda terkasih Armianti. Pendidikan formal yang di tempuh penulis di SDN 04 Olak, lulus pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Satu Atap Sungai Mandau, lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan ke SMAN 1 Sungai Mandau, Kabupaten Siak, lulus pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2018, penulis melanjutkan ke perguruan tinggi universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan di terima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada jurusan Pendidikan Geografi lulus di jalur mandiri dan menjadi angkatan pertama di jurusan pendidikan Geografi. Dalam masa perkuliahan penulis melaksanakan KKN di kampung Empang Pandan, Kabupaten Siak. Kemudian penulis melaksanakan PPL di SMA Plus Bina Bangsa Pekanbaru. Selanjutnya penulis melaksanakan penelitian di SMAN 1 Sungai Mandau dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS Di SMAN 1 Sungai Mandau”**

UIN SUSKA RIAU