



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 PEKANBARU**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

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



OLEH
ELFIRA ZULFANI
NIM. 12111323612

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PEKANBARU

1447 H/2025 M



UN 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.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 PEKANBARU

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH

ELFIRA ZULFANI

NIM. 12111323612

UIN SUSKA RIAU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru” yang ditulis oleh Elfira Zulfani, NIM. 12111323612 dapat diterima dan disetujui untuk dianjurkan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 28 Dzulhijjah 1446 H
25 Juni 2025

Menyetujui,

**Ketua Jurusan
Pendidikan Geografi**

Dr. Muslim, M.Ag.
NIP. 19671223 200501 1 002

Pembimbing

Hutri Rizki Amelia, M.Pd.
NIP. 19920818 20201 2 2012



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

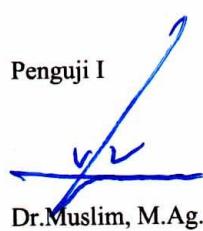
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

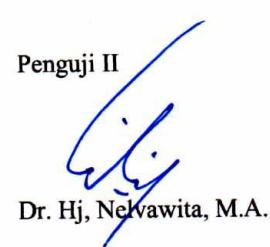
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMA Negeri 10 Pekanbaru, yang ditulis oleh Elfira Zulfani NIM. 12111323612 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 19 Muarram 1447 H/ 14 Juli 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Geografi.

Pekanbaru, 19 Muarram 1447 H
14 Juli 2025 M

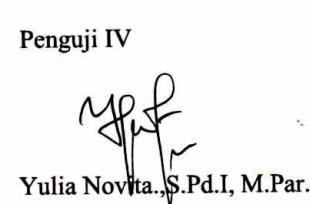
Mengesahkan,
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Muslim, M.Ag.

Penguji II

Dr. Hj. Nelvawita, M.A.

Penguji III

Fatmawati, M.Pd.

Penguji IV

Yulia Novita, S.Pd.I, M.Par.





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 dibawah ini :

Nama : Elfira Zulfani
Nim : 12111323612
Tempat/tgl. Lahir : Sawahlunto, 26 Januari 2003
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah saya cantumkan 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, 24 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Elfira Zulfani
NIM. 12111323612



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.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, Allahumma sholli a'ala sayyidina Muhammad wa a'ala ali sayyidina Muhammad. Agar senantiasa kita mendapatkan syafaatnya di akhirat kelas, Aamiin. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

Ucapan terima kasih yang istimewa penulis sampaikan kepada kedua orang tua, Ayahanda Zul Efendi dan Ibu Desleni yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, serta memberikan dukungan moril dan materil untuk studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, hingga meraih gelar sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangan mereka yang tak mengenal lelah, penulis berdoa semoga Allah SWT mencerahkan rahmat, ridho dan inayah-Nya kepada mereka berdua.



UN 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.

Seluruh kegiatan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih pada:

- 1 Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.S., S.E., M.Si., Ak., CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H Raihani, M.Ed, Ph.D selaku Wakil Rektor I. Dr.Alex Wenda, ST., M.Eng., selaku Wakil Rektor II. Dr. Harris Simaremare, S.T., M.T., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd., M.Pd., selaku wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan keguruan dan Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A Selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- 3 Bapak Dr. Muslim, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Geografi dan Penasehat Akademik (PA) dan Ibu Roswati, S.Pd.I, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 4 Ibu Hutri Rizki Amelia, M.Pd Selaku Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing, memberikan pengarahan dan membantu penulis dalam proses perkuliahan dan memberikan dukungan serta motivasi agar penulis menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan cepat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Geografi, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi selama masa studi. Terima kasih atas dedikasi dan kesabarannya dalam membimbing mahasiswa hingga tahap akhir ini.

Abdul Gafar, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 10 Pekanbaru yang telah berkenan memberikan izin sehingga penulis bisa melakukan penelitian di sekolah dan terima kasih kepada Guru Bidang Studi Geografi Bapak Muzahar, S.Pd yang telah banyak membantu penulis selama penelitian, semoga Allah SWT senantiasa merahmati.

7. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dalam pelayanan administrasi.

8. Secara khusus kepada adik – adikku Aditya Zulfana dan Naura Maritza Zulfa. Terimakasih kakak ucapan kepada adik – adikku sudah menemani kakak sampai di tahap ini. Terimakasih atas doa dan perhatiannya kepada kakakmu ini, juga menghibur kakak disaat penyelesaian skripsi dengan kerandoman tingkah kalian, terimakasih banyak. Maaf belum bisa menjadi kakak yang baik untuk kalian.

Sahabat penulis di bangku perkuliahan “blekping” yang selalu membersamai selama empat tahun ini Anita Priatini, Nida dan Resi Nur Jumadila yang selalu menemani proses penulis, memberikan dukungan, motivasi, serta memberikan semangat yang luar biasa sehingga terselesaiannya skripsi ini. Terima kasih atas petualangan yang luar biasa, kenangan canda dan tawa yang sangat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

menyenangkan dan berkesan bagi penulis, selalu ada dalam setiap masa-masa sulit penulis dan tak pernah henti saling menyemangati

10. Sahabat "*Oke Gass*" yaitu Ingrid Fiantika dan Bella Amanda Syahria yang selalu memberikan semangat dan meyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat dan tenaga. Terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai.
11. Sahabat terbaik yaitu Meissa Nabila Amalia Terima kasih telah menjadi teman rumah dan sahabat sejak masa kecil dari TK hingga kini yang selalu hadir dalam setiap langkah perjalanan hidup, menemani tawa dan air mata, menjadi tempat keluh kesah, partner healing di kala stress mengerjakan skripsi, rela mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis menyelesaikan segala hal terkait skripsi serta selalu sabar, mengerti dan memahami setiap kondisi yang dihadapi penulis tanpa pernah mengeluh
12. Keluarga besar jurusan Pendidikan Geografi 2021, terkhusus kelas A. teman-teman KKN Teratak Jering Kuantan Singingi , dan teman-teman PPL MA Plus Keterampilan Hasanah Pekanbaru.
13. Kepada diri saya sendiri, Elfira Zulfani. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih tetap mau berjuang melawan penyakit



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

yang mengharuskan untuk minum obat setiap hari dan kontrol rutin ke rumah sakit setiap 2 minggu sekali selama 3 bulan ini demi kesembuhan diri. Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi. Ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk diri kita sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Fira. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

14. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga semua bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung akan menjadi amal ibadah dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT.

Penulis berharap semoga segala bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariah di sisi Allah Swt. Akhirnya kepada Allah Swt. Jualah kita berserah diri dan memohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin ya rabbal 'alamin.*

Pekanbaru, 24 Juni 2025

UIN SUSKA RIAU
ELFIRA ZULFANI
NIM.12111323612



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Alhamdulillahirabbil'alamin....

Bersyukur kepada Allah SWT, Sang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, yang telah memberikan rahmat, kekuatan dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Hanya karena kehendak-Mu, segala rintangan dalam proses ini mampu terlewati. Segala puji hanya bagi-Mu, Ya Allah.

Ayahanda, ibunda dan keluarga tercinta

Ibu Desleni dan Bapak Zul Efendi yaitu kedua orangtua saya tercinta, dua orang yang selalu mengusahakan anak pertamanya ini menempuh Pendidikan. Kepada ayah saya, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih sudah menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu saya, terima kasih selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya. Terakhir, terimakasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya. Kepada cinta kasih adikku Aditya dan Naura terima kasih sudah menemani sampai di tahap ini.

Dosen

Ibu Hutri Rizki Amelia, M.Pd selaku dosen pembimbing dan Dr. Muslim, M.Ag., selaku pembimbing akademik (PA) serta para dosen pendidikan geografi yang telah berbagi ilmu ,banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis, memberikan kemudahan, serta memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.



UN 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.

MOTTO

”Sesibuk apapun kamu, jangan pernah lupa untuk sholat”
(Mama)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Dan tidak ada kemudahan tanpa doa”
(Ridwan Kamil)

Jika kamu tidak bekerja keras untuk mengejar mimpimu, maka orang lain akan memperkerjakanmu untuk mengejar mimpi mereka”
(Esther Natalia)

“*You're always one decision away from a completely different life*”
Dalam momen apapun itu kita itu selalu bisa mengubah hidup kita secara besar hanya dengan satu perubahan atau satu langkah kecil
(Maudy Ayunda)

”Sekreatif apapun kata-kata motivasi,tidak akan bisa merubah diri jika hanya diam tanpa sebuah aksi”

“*Don't say you can't before you try*”

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagai **Data Sekolah** atau **Karya Tulis Ilmiah** tanpa izin.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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

Elfara Zulfani (2025) : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Sampling*, dengan kelas XI.4 sebagai kelas kontrol dan kelas XI.3 sebagai kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pengumpulan data dilakukan dengan *pre test* dan *post test* untuk melihat kemampuan kolaborasi siswa, dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik parametrik dengan *uji T-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran geografi materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan. Rata-rata peningkatan hasil kemampuan kolaborasi siswa (pre test dan post test) pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan perbandingan rata-rata kemampuan kolaborasi siswa kelas eksperimen sebesar 66,50 meningkat menjadi 62,35 dengan persentase kenaikan sebesar 5,85%. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 48,98 meningkat menjadi 51,23 dengan persentase kenaikan sebesar 2,25%. Berdasarkan hasil hipotesis uji t diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent Sampel *T-Test* jika *sig < 0,05* ($0,000 < 0,05$) atau *thitung > ttabel* ($5,518 > 1,664$), jika *thitung > ttabel* maka *Ho* ditolak atau *Ha* diterima. berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Kemampuan Kolaborasi*

UIN SUSKA RIAU



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

ABSTRACT

EHira Zulfani (2025): The Effect of Team Games Tournament Learning Model toward Student Collaboration Ability on Geography Subject at State Senior high School 10 Pekanbaru

This research aimed at finding out the effect of Team Games Tournament learning model toward student collaboration ability on Geography subject. Quantitative approach was used in this research with quasi experiment method and pretest-posttest control-group design. The eleventh-grade students consisting of 4 classes were the population of this research. Cluster sampling technique was used in this research, the eleventh-grade students of class 4 were the control group, and the students of class 3 were the experimental group taught by using Team Games Tournament learning model treatment. Collecting data was carried out with pretest and posttest to find out student collaboration ability, observation, and documentation. Analyzing data in this research was done by using parametric statistics with t-test. The research findings indicated that there was an effect of Team Games Tournament learning model toward student collaboration ability on Geography subject on Disaster Mitigation and Adaptation lesson. The mean increase in the results of student collaboration ability (pre-test and post-test) in the experimental group was higher than the control group, and the student collaboration ability mean in the experimental group was 56.50 increasing to 62.35 with the percentage increase 5.85%. The mean score of the control group was 48.98 increasing to 51.23 with the percentage increase 2.25% SIEC. Based on the results of the t-test hypothesis, a Sig. (2-tailed) value of 0.000 was obtained. According to the decision-making criteria in the Independent Sample T-Test, if $\text{sig} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$) or $t_{\text{obtained}} > t_{\text{table}}$ ($5.518 > 1.664$), then if $t_{\text{obtained}} > t_{\text{table}}$, H_0 is rejected or H_a is accepted. Based on the explanation above, it can be concluded that there is a significant effect of the Team Game Tournament learning model on students' collaboration skills in Geography subjects at SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Keywords: Team Games Tournament, Collaboration Ability

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.

ملخص

إلفيرا زولفاني (٢٠٢٥): تأثير نموذج التعليم القائم على المسابقات الجماعية بين الفرق على القدرة على التعاون لدى التلاميذ في مادة الجغرافيا في المدرسة الثانوية الحكومية ١٠ بمدينة بکنبارو

هذا البحث يهدف إلى تأثير نموذج التعليم القائم على المسابقات الجماعية بين الفرق على القدرة على التعاون لدى التلاميذ في مادة الجغرافيا. استخدم هذا البحث المنهج الكمي بطريقة شبه التجريب بتصميم مجموعة ضابطة مع الاختبار القبلي والبعدى. يتكون مجتمع البحث من تلاميذ الصف الحادى عشر، والذي يضم أربعة فصول. تم اختيار العينة باستخدام تقنية العينة العنقودية، حيث تم اختيار الصف الحادى عشر /٤ كفصل ضابط، والصف الحادى عشر /٣ كفصل تجربى طبق عليها نموذج التعليم القائم على المسابقات الجماعية. تم جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والبعدى لقياس القدرة على التعاون لدى التلاميذ والملاحظة والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء البارامترى بالاختبار الثنائى. أظهرت نتائج البحث أن نموذج التعليم القائم على المسابقات الجماعية بين الفرق له تأثير على القدرة على التعاون لدى التلاميذ في مادة الجغرافيا، وخاصة في موضوع التخفيف من الكوارث والتكيف معها. وقد كان متوسط الزيادة الناتجة القدرة على التعاون لدى تلاميذ الفصل التجربى (من الاختبار القبلي إلى البعدى) أعلى من الفصل الضابط، حيث ارتفع المتوسط في الفصل التجربى من ٥٦,٥٠٪، ٦٢,٣٥٪، بنسبة زيادة قدرها ٥,٨٥٪. بينما ارتفع متوسط نتائج الفصل الضابط إلى ٤٨,٩٨٪، ٥١,٢٣٪، بنسبة زيادة قدرها ٢,٢٥٪.

الكلمات الأساسية: المسابقات الجماعية بين الفرق، القدرة على التعاون



UIN SUSKA RIAU

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

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
ملخص	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Penegasan Istilah.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)	15
B. Kemampuan Kolaborasi.....	24



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	
BAB III METODE PENELITIAN	57
C. Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan	31
D. Pengaruh TGT terhadap Kemampuan Kolaborasi	43
E. Penelitian Relevan.....	45
F. Konsep Operasional	48
G. Hipotesis.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	78
B. Hasil Pengamatan.....	91
C. Penyajian data	109
D. Analisis Data	122
E. Pembahasan.....	127
BAB V PENUTUP	134
A. KESIMPULAN	134
B. SARAN	134
DAFTAR PUSTAKA.....	136
LAMPIRAN	141



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta
Universitas Islam 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.

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Indikator Kemampuan Kolaborasi	29
Tabel III. 1 Rancangan Desain Penelitian Kuasi Eksperimen	58
Tabel III. 2 Populasi Penelitian Kelas XI SMAN 10 PEKANBARU.....	60
Tabel III. 3 Sampel Penelitian.....	62
Tabel III. 4 Skala Likert.....	65
Tabel III. 5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Team Games Tournament .	66
Tabel III. 6 Kisi – Kisi Angket Kemampuan Kolaborasi.....	68
Tabel III. 7 Tabel Uji Validitas	71
Tabel III. 8 Uji Reliabilitas	73
Tabel IV. 1 Nama – Nama Kepala Sekolah SMAN 10 Pekanbaru.....	82
Tabel IV. 2 Nama Guru dan Mata Pelajaran.....	83
Tabel IV. 3 Keadaan Siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru	87
Tabel IV. 4 Sarana dan prasarana	89
Tabel IV. 5 Tabel Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Guru	91
Tabel IV. 6 Aktifitas Guru pada Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	92
Tabel IV. 7 Aktifitas Guru pada Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua.....	94
Tabel IV. 8 Aktifitas Guru pada Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga.....	96
Tabel IV. 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	98
Tabel IV. 10 Aktifitas Siswa Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama.....	100
Tabel IV. 11 Aktifitas Siswa Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua	102
Tabel IV. 12 Aktifitas Siswa Pada Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga	104
Tabel IV. 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa kelas Eksperimen	107
Tabel IV.14 Hasil Pretest Posttest Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas Eksperimen.....	109
Tabel IV. 15 Analisis Deskriptif Statistik Pretest Kelas Eksperimen.....	110
Tabel IV. 16 Data Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	111
Tabel IV. 17 Analisis Deskriptif Statistik Posttest Kelas Eksperimen	112
Tabel IV. 18 Data Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	113
Tabel IV. 19 Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol	114



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Tabel IV. 20 Analisis Deskriptif Statistik Pretest Kelas Kontrol	116
Tabel IV. 21 Data Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	117
Tabel IV. 22 Analisis Deskriptif Statistik Posttest Kelas Kontrol	118
Tabel IV. 23 Data Frekuensi Posttest Kelas Kontrol	118
Tabel IV. 24 Skor Indikator Kemampuan Kolaborasi kelas eksperimen dan Kontrol (pretest dan posttest)	120
Tabel IV. 25 Uji Normalitas.....	122
Tabel IV. 26 Output Analisis Uji Homogenitas.....	123
Tabel IV. 27 Hasil Uji Paired Sample T Test	124
Tabel IV. 28 Uji Independent Sample T Test	125
Tabel IV. 29 Kriteria N-Gain	127



UN SUSKA RIAU

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV. 1 Presentase Pretest Kelas Eksperimen	112
Grafik IV. 2 Presentase Posttest Kelas Eksperimen.....	114
Grafik IV. 3 Presentase Pretest Kelas Kontrol.....	117
Grafik IV. 4 Presentase Posttest Kelas Kontrol	119
Grafik IV. 5 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest Posttest Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	120

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



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta
Ghijāk UIN Suska Riau

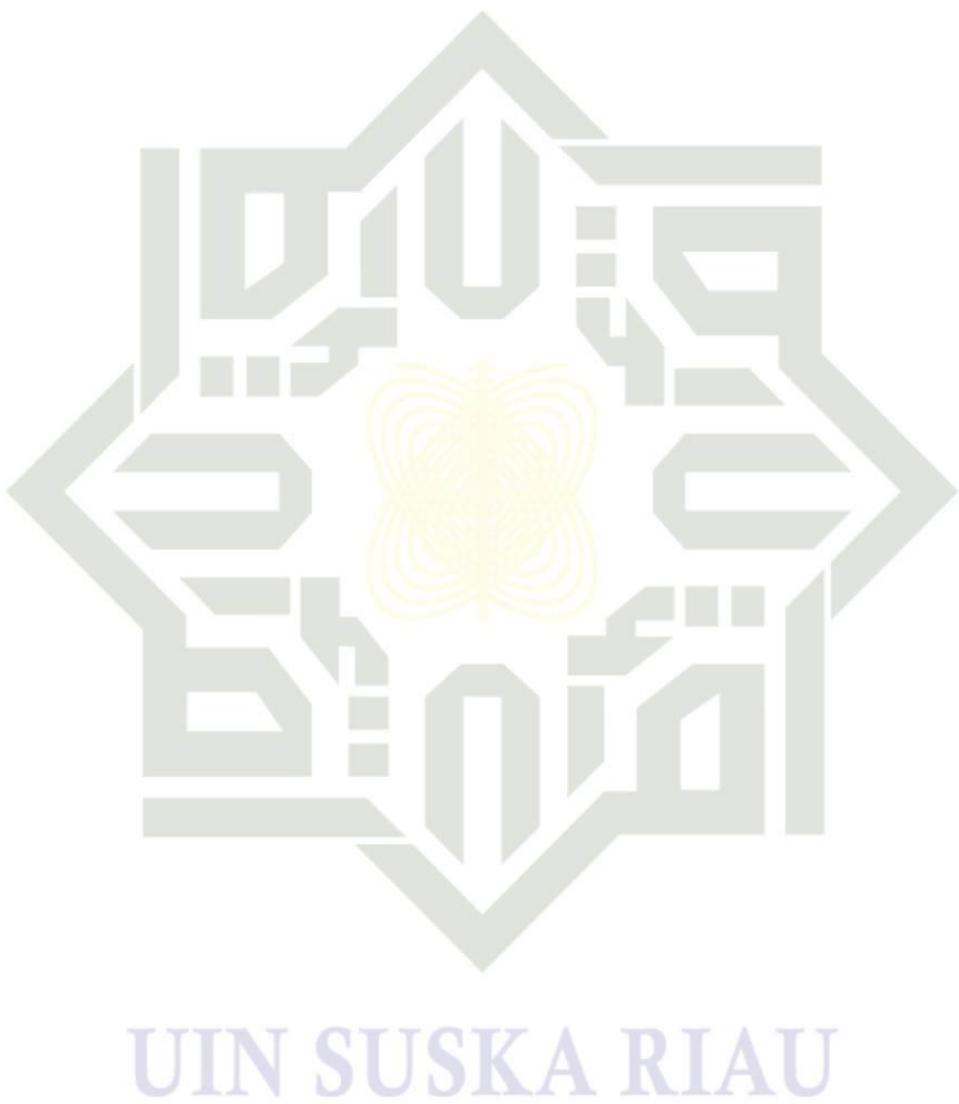
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Peta Lokasi Penelitian	79
Gambar IV. 2 Denah Lokasi Penelitian	80
Gambar IV. 3 Struktur Organisasi SMAN 10 Pekanbaru	90





UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Lampaik Jurnal Sains dan Teknologi Islam Universitas 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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Atp	142
Lampiran 2 Modul Ajar	147
Lampiran. 3 Lembar Observasi Guru.....	161
Lampiran. 4 Lembar Observasi Siswa	162
Lampiran. 5 Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	163
Lampiran. 6 Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	164
Lampiran. 7 Kisi Kisi Angket	165
Lampiran. 8 Angket	166
Lampiran. 9 Skoring Angket.....	168
Lampiran. 10 Tabulasi Data Angket Pre-Test Kelas Ekperimen	170
Lampiran. 11 Tabulasi Data Angket Posttest Kelas Ekperimen	171
Lampiran. 12 Tabulasi Data Angket Pre Test Kelas Kontrol	172
Lampiran. 13 Tabulasi Data Angket Post Test Kelas Kontrol.....	173
Lampiran. 14 Tabulasi Data Uji Validitas Dan Hasil	174
Lampiran. 15 Uji Reliabilitas.....	177
Lampiran. 16 Uji Normalitas	177
Lampiran. 17 Uji Homogenitas.....	177
Lampiran. 18 Uji Hipotesis	178
Lampiran. 19 Peta Lokasi Penelitian	180
Lampiran. 20 Denah Lokasi Penelitian.....	181
Lampiran. 21 Lembar Disposisi.....	182
Lampiran. 22 Sk Pembimbing.....	183
Lampiran. 23 Surat Izin Pra Riset	185
Lampiran. 24 Surat Balasan Pra Riset.....	186
Lampiran. 25 Kegiatan Bimbingan Proposal	187
Lampiran. 26 Perbaikan Seminar Proposal	188
Lampiran. 27 Lembar Pengesahan Perbaikan Proposal	189
Lampiran. 28 Surat Riset.....	190
Lampiran. 29 Lembar Bimbingan Skripsi.....	191
Lampiran. 30 Dokumentasi Penelitian	192

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran Sutiono, (2021). Berdasarkan pengertian tersebut diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa yang diperlukan dirinya masyarakat maupun negara.

Mengembangkan potensi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003, diperlukan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Kurikulum di Indonesia disusun berdasarkan tantangan abad ke-21, dimana dalam pembelajaran abad ke-21 keterampilan pembelajaran inovasi menjadi pusatnya. Siswa yang hidup pada abad ke-21 harus menguasai keterampilan keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif. (Manurung, 2019)

Selain itu Miroh et al., (2019) juga menyatakan bahwa siswa pada abad ke-21, salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan kolaborasi. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut 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.

diketahui bahwa kemampuan kolaborasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa abad ke-21.

Kemampuan kolaborasi adalah suatu kemampuan dalam melakukan tukar pikiran atau gagasan dan juga perasaan antarsiswa pada tingkatan yang sama Lelasari et al., (2017). Sedangkan kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kerjasama antar siswa dimana siswa saling membantu dan melengkapi tugas-tugas tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Rahayu et al., 2019)

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa abad ke-21. Dalam konteks pendidikan, kolaborasi diartikan sebagai kemampuan siswa untuk bertukar pikiran, gagasan, dan perasaan dengan teman sebaya, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Hal ini mencakup saling membantu dan melengkapi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kolaborasi di kalangan siswa sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era modern yang menuntut keterampilan interpersonal dan kerja sama yang efektif

Adapun kemampuan kolaborasi siswa dapat dilihat dari kontribusi siswa dalam kelompok, tanggungjawab dalam melaksanakan tugas, partisipasi dalam pemecahan masalah, bekerja dengan sesama, serta mendengarkan pendapat orang lain. Kemampuan kolaborasi siswa dalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

pembelajaran dijadikan sebagai salah satu keterampilan yang penting dalam tercapainya hasil belajar yang efektif. Melalui kegiatan kolaborasi, siswa mempunyai kemampuan bekerjasama dan saling berinteraksi antar siswa dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki kemampuan kolaborasi dengan baik (Wati, 2022)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru geografi yakni Bapak Muzahar S.Pd yang mengajar di kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan data dan temuan yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru tersebut dimana menurut guru geografi tersebut sebagian siswa sudah menunjukkan adanya kolaborasi antar siswa yang dibuktikan dengan adanya interaksi antar siswa satu dengan yang lain dalam kegiatan diskusi kelompok namun berdasarkan observasi awal juga ditemukan bahwa sebagian siswa belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan diskusi, siswanya masih kurang aktif dalam pembelajaran geografi. Tercatat sebagian siswa di kelas tersebut melakukan kegiatan yang menyimpang dari tujuan pembelajaran, seperti berdiskusi di luar konteks materi, berbicara dengan teman di luar konteks diskusi, bermain, bahkan ada yang tertidur selama diskusi berlangsung. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih mendorong partisipasi dan kolaborasi aktif siswa. Data tersebut peneliti peroleh dari catatan guru mata pelajaran Geografi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

mengenai perilaku siswa selama kegiatan diskusi. Ada siswa yang tidak memberikan pendapat, tidak mencatat, bahkan bermain dengan teman sebangku mereka saat diskusi sedang berlangsung. Ketika ditanya oleh guru atau teman, ia menjawab singkat atau malah diam. Dapat disimpulkan bahwa terdapat indikasi bahwa kemampuan kolaborasi siswa khususnya di kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 10 Pekanbaru masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, di mana sebagian siswa kurang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan cenderung mengandalkan teman sekelompok untuk menyelesaikan tugas. Sebagian siswa menunjukkan adanya kolaborasi, tetapi banyak yang tidak aktif dan hanya mengandalkan teman sekelompok.

Terdapat sebagian siswa di kelas yang belum memiliki kemampuan bekerjasama atau kolaborasi dengan baik dan kurang bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru, seperti kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa terlihat pasif dan hanya mengandalkan anggota lain untuk mengerjakan tugas kelompok sehingga akan sulit mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan guru. Berdasarkan hasil observasi diatas, ditemukan permasalahan yaitu kegiatan diskusi kelompok kurang efektif karena siswa menggunakan kegiatan diskusi untuk bercerita dan tidak menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Selain itu, sebagian besar siswa juga tidak mengerti apa yang harus dikerjakan, sehingga hanya siswa tertentu saja yang menyelesaikan tugas kelompok.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Rahayu et al., (2019) permasalahan seperti di atas terjadi karena pada saat sekarang ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan cenderung pasif, dimana pendekatan pembelajaran menggunakan *teacher center* sehingga berpusat pada guru jadinya siswa hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru. Hal ini sepandapat dengan Salay (2019) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini guru menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa ternyata membuat siswa pasif karena hanya mendengarkan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kreativitas siswa kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada pendekatan *Teacher Center* guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*), sedangkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya mendengarkan ceramah, hanya sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Model pembelajaran seperti hal ini akan menimbulkan kejemuhan terhadap siswa, sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak menarik dan cenderung membosankan.

Menurut Rahayu et al., (2019) guru seharusnya tidak lagi menjalankan pembelajaran secara konvensional, tetapi berbasis pada tuntutan belajar terkini Abad 21. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*) melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Solusi untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan 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.

adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan kolaborasi siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang (tergantung jumlah siswa di dalam kelas) dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen (W. Astuti & Kristin, 2017).

Menurut Ayu Oktavia (2024) dalam jurnal nya menyatakan bahwa Model pembelajaran TGT memberi peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan hubungan positif antar siswa karena dengan TGT siswa akan tumbuh dalam lingkungan kelompok sehingga memerlukan kerjasama tim serta empati terhadap orang lain. Dengan fokus pada kompetisi yang sehat dan kerjasama tim, dengan TGT dapat tercipta lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Adapun teori yang menghubungkan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa ialah teori *konstruktivisme social*. Penelitian dari Nurhikmawati, (2024) menyatakan bahwa dengan menggabungkan elemen kolaborasi, kompetisi, dan suasana belajar yang menyenangkan, TGT mendukung teori

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

konstruktivisme yang menekankan pengalaman langsung sebagai cara efektif membangun pengetahuan.

Penerapan Model pembelajaran TGT menurut Albertus Hermawan, (2020) yaitu dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Davis de Vries dan Keith Edwards menyatakan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif. Metode ini merupakan model pembelajaran yang pertama kali digunakan di John Hopkins University. Model pembelajaran ini memadukan diskusi kelompok dan permainan. Sebuah studi oleh Berlmutter dan de Montmollin menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok belajar lebih cepat dan efektif ketika mereka menyelesaikan tugas bersama-sama dan mandiri. Dalam hal ini model pembelajaran Teams Games Tournament sangat relevan digunakan untuk menunjang kemampuan kolaborasi siswa.

Pendidikan geografi adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai interaksi antara manusia dan lingkungan, serta hubungan antara berbagai fenomena geografi. Pendidikan ini mencakup pengajaran tentang aspek fisik dan sosial dari geografi, termasuk pemahaman tentang peta, lokasi, ruang, dan dinamika lingkungan. Melalui pendidikan geografi, siswa diajarkan untuk menganalisis dan memahami isu-isu global, seperti perubahan iklim, urbanisasi, dan penggunaan sumber daya alam (Pratama et al., 2024)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Pembelajaran Geografi khususnya untuk kelas 11 SMA merupakan cabang ilmu sosial yang menuntun siswa memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya, dengan fokus pada posisi strategis Indonesia, persebaran sumber daya alam, keragaman hayati, dinamika penduduk, hingga strategi mitigasi bencana. Semua itu dilakukan tidak hanya secara teoretis, tetapi juga melalui analisis fenomena geosfer yang terjadi di sekitar mereka. Kemendikbud dalam Amelia et al., (2018) menyatakan bahwa Geografi diharapkan menjadi mata pelajaran yang mampu meningkatkan perilaku dan sikap siswa dalam menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, berperilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif, serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan di lingkungannya. Aspek-aspek yang digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi tersebut berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sesuai dengan arah Kurikulum Merdeka yang menegaskan pentingnya keterampilan 5C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity, and character*) dalam membentuk kompetensi siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamaent*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang ada dipenelitian relevan adalah fokusnya pada mata pelajaran Geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, 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.

ini menonjolkan evaluasi dan perbaikan *kontinu* khususnya terkait dengan media pembelajaran yang digunakan untuk metode TGT.

Berdasarkan fenomena dan fakta dari berbagai masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh apakah ada pengaruh dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Peneliti mengambil judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat di identifikasi yaitu :

1. Kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah, karena selama kegiatan diskusi, ditemukan indikasi perilaku menyimpang dari prinsip kolaborasi yang sehat dan produktif, ditandai dengan adanya siswa yang berdiskusi di luar konteks materi pelajaran, berbicara dengan teman, bermain, bahkan tidur saat kegiatan diskusi berlangsung.
2. Kegiatan diskusi kelompok kurang efektif karena siswa menggunakan kegiatan diskusi untuk bercerita dan tidak menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.
3. Sebagian siswa tidak mengerti apa yang harus dikerjakan dalam tugas kelompok, sehingga hanya siswa tertentu saja yang menyelesaikan tugas kelompok.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan di atas maka untuk memudahkan dalam melakukan penelitian, peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 10 Pekanbaru”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah “Apakah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berpengaruh terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil yang diteliti sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran khususnya dalam konteks penerapan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 TGT. Hasil penelitian ini akan membantu memperkuat pemahaman kita tentang efektivitas dan mekanisme kerja model TGT dalam kemampuan kolaborasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Model TGT mencakup permainan dan kompetisi dalam pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar geografi.

b. Bagi Guru

Dengan memahami model TGT dan penerapannya pada pembelajaran geografi guru dapat meningkatkan keterampilan mengajarnya, seperti kemampuan mengorganisasikan kelompok kerja, memoderasi diskusi, dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan bimbingan bagi guru dan staf sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis bukti pada mata pelajaran geografi. Hal ini membantu meningkatkan efektivitas 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.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang bertujuan untuk menggali lebih dalam dampak model TGT dalam konteks pembelajaran geografi. Hasil penelitian ini dapat menjadi titik awal untuk penelitian selanjutnya yang menyelidiki aspek lain dari model TGT atau menyelidiki pengaruhnya terhadap variabel lain.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai istilah-istilah tersebut, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut N. F. Astuti et al., (2022) menyatakan bahwa Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Team Games Tournament (TGT) adalah suatu bentuk model pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan unsur permainan,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

mengaktifkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor bagi teman sekelas (Wahyudi, 2024)

Menurut pendapat N. F. Astuti et al., (2022) juga menjelaskan bahwa dengan model Teams Games Tournament (TGT) dapat memungkinkan siswa belajar lebih rileks dan menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, keterlibatan belajar dengan teman, dan persaingan sehat. Dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode kolaboratif yang menggabungkan belajar kelompok heterogen dengan unsur permainan dan kompetisi sistematis. Model ini menggunakan sistem skor dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. TGT menciptakan suasana belajar yang rileks namun aktif, mendorong kerjasama dan persaingan sehat, serta melibatkan siswa sebagai tutor sebaya. Dengan mengaktifkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, TGT bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Qurrotulayunsufyan & Hartono, (2024) yaitu merupakan suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995. Pengertian di atas

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

diperkuat oleh pernyataan Hakim & Syofyan, (2018) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

2. Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi adalah suatu cara berinteraksi antara dari beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama (Setiawati, 2022). Kolaborasi dijadikan sebagai keterampilan yang penting dalam tercapainya hasil belajar yang efektif dalam pembelajaran. Melalui berkolaborasi, siswa mempunyai kemampuan bekerjasama dan akan adanya saling interaksi siswa dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ulhusna et al., 2020)

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB II**KAJIAN TEORI****A. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)****1. Definisi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa disebut dengan Pertandingan Permainan Team yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. (Qurrotulayunsufyan & Hartono, 2024). Menurut slavin dalam Harianja K.J et al (2022) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam berinteraksi sesama kelompok yang diperlukan dunia saat ini. Model *Team Games Tournament* (TGT) secara umum penerapannya menggunakan turnamen akademik di mana kelompok belajar siswa berlomba dengan anggota tim yang lain untuk meraih skor tertinggi. Menurut Pardede (2019) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yakni Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok, guru mengelompokkan siswa guna mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan, permainan dibuat guru yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa, turnamen/pertandingan bisa dilakukan setiap perpekan atau setelah guru melakukan persentasi di kelas, Langkah akhir yakni guru memberikan penghargaan kepada siswa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang (tergantung jumlah siswa di dalam kelas) dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen (W. Astuti & Kristin, 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan model TGT sangat mudah digunakan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan teman siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat *reward* (penghargaan) dan *reinforcement* (hukuman). (Fauzia Nurhaliza & Sagala, 2023)

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hamdani et al., (2019) yang menyatakan bahwa (TGT) merupakan model pembelajaran bersifat kooperatif dimana siswa pada suatu kelas akan dibagi dalam beberapa kelompok belajar dengan komposisi heterogen baik terkait level kemampuan, agama, jenis kelamin, maupun latar belakang etnisnya. Pertama pendidik akan menjelaskan garis besar materi pokok yang akan dipelajari, dalam kegiatan tersebut siswa belajar dan diharapkan menguasai materi pelajaran. Selanjutnya, siswa akan diarahkan bermain permainan dalam hal ini games akademik bersama anggota kelompok lain untuk mengumpulkan skor untuk skor kelompoknya. Sistem penggeseran kedudukan menjadikan permainan ini bersifat adil, kelompok yang memiliki kinerja terbaik atau skor tertinggi memperoleh penghargaan. Rusman dalam Harianja K.J et al

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

(2022) mengemukakan bahwa Model Team game Tournament (TGT) memiliki ciri – ciri yakni :

1. Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil
2. Games tournament
3. Penghargaan kelompok

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berdasarkan penelitian terdahulu sudah banyak mengungkap bukti keefektifan untuk membangun sikap kolaborasi siswa. Menurut Putra et al., (2017) *Team Games Tournament (TGT)* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan permainan turnamen atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin tambahan yang nantinya dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi. siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

oleh guru lalu pada akhirnya siswa dapat memperoleh skor pada masing-masing anggota tim

2. Tujuan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adanya model pembelajaran di kelas dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan senang untuk belajar. Adapun tujuan dari adanya model pembelajaran TGT ini menurut Slavin dalam Fauziyah & Anugraheni, (2020) adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru lalu pada akhirnya siswa dapat memperoleh skor pada masing-masing anggota tim.

Peserta didik dapat belajar dengan lebih rileks sembari menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Rileks yang dimaksud disini adalah peserta didik tetap belajar dan menerima pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membosankan. Disini peneliti berusaha memperkenalkan kepada peserta didik bahwa belajar tidak harus menggunakan cara yang kaku dan hanya duduk saja. Melainkan belajar dapat dikombinasikan dengan permainan yang seru tetapi tidak melupakan bahwa aktivitas tersebut merupakan kegiatan belajar. Meski demikian, guru tetap berusaha agar siswa dapat menjadi aktif dan berpikir lebih kritis (Fauziyah & Anugraheni, 2020)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Menurut Pardede (2019) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yakni Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang dibagikan kepada kelompok, guru mengelompokkan siswa guna mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan, permainan dibuat guru yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa, turnamen/pertandingan bisa dilakukan setiap perpekan atau setelah guru melakukan presentasi di kelas, Langkah akhir yakni guru memberikan penghargaan kepada siswa.

Menurut Slavin dalam Harianja J.K dkk (2022) ada beberapa Langkah yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan atau penerapan model pembelajaran *Team Games Tournaments*, yakni adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas, yakni guru menyampaikan materi sekilas di depan kelas.
2. Belajar tim, yakni para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi pembelajaran.
3. Turnamen, yakni para siswa harus memainkan permainan akademik dalam kemampuan yang setara atau homogen.
4. Rekognisi tim, yakni pemberian skor atau penghitungan skor turnamen yang diperoleh oleh setiap anggota tim tiap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 kelompok tersebut akan rekognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Beberapa Langkah Langkah model pembelajaran Team Games Tournament diatas, peneliti memakai Langkah Langkah pembelajaran TGT modifikasi dari Robert E. Slavin dalam JASMINE, (2014) bahwa TGT terdiri dari siklus regular dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut :

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game/turnamen karena skor game/turnamen akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerjadalam kelompok yang terdiri atas 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

sampai 5 orang (tergantung jumlah siswa di dalam kelas) yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, 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/turnamen. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

c. Persiapan Permainan/Pertandingan

Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermoror sebanyak jumlah siswa yang ada. Kemudian guru mempersiapkan alat-alatuntuk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan baik dalam bentuk essay ataupun pilihan ganda.

d. Permainan/Pertandingan (*Games/Tournament*)

Game/Turnamen terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertulis pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament*

Slavin (2015) secara implisit mengungkapkan kelebihan dan kelemahan serta beberapa keuntungan dari penggunaan permainan dalam kegiatan belajar kelompok dari model pembelajaran Team Games Tournament, yakni:

1. Bermanfaat khusus dalam mengajarkan aspek-aspek kognitif tingkat tinggi seperti analisis.
2. Dengan adanya persaingan untuk mendapatkan kemenangan maka akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi siswa.
3. Dan dengan menggunakan teknik permainan ini akan terbentuk suatu situasi belajar yang menyenangkan, serta tentunya akan sangat memengaruhi tingkat konsentrasi dari siswa itu sendiri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Kecepatan dalam menyerap materi pelajaran, jumlah mata pelajaran dan kematangan pemahamannya juga akan meningkat

Tanidredja dalam Harianja J.K (2022) mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran Team Games Tournament, antara lain:

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri menjadi tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Slavin (2015) mengemukakan bahwa kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model 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.

3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

B. Kemampuan Kolaborasi

1. Definisi Kemampuan Kolaborasi

Kolaborasi menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah perbuatan kerja sama. Menurut Laura Greenstein (2012) dalam bukunya yang berjudul *Assessing 21st Century Skills* mengatakan bahwa Kolaborasi dibangun atas keterampilan komunikasi yang efektif dengan menempatkannya dalam lingkungan interpersonal. Namun, kolaborasi lebih dari sekadar kerja sama. Kolaborasi adalah tentang belajar merencanakan dan bekerja sama, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan berpartisipasi dalam wacana dengan berkontribusi, mendengarkan, dan mendukung orang lain.

Kolaborasi terjadi ketika anggota kelompok melampaui apa yang dapat dilakukan oleh anggota secara individu. Kolaborasi adalah tentang mengakui dan menghargai kontribusi individu terhadap produktivitas dan peningkatan kelompok. Di kelas kolaborasi, siswa bekerja pada tujuan bersama, belajar bersama, terlibat dalam tugas yang bermakna, dan membangun pembelajaran sebelumnya untuk menghasilkan ide dan produk.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Abdul syani dalam jurnal Batoebara (2021) bahwa “kolaborasi berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama yang berarti suatu proses sosial yang paling dasar”. Menurut Greenstein dalam DEWI, (2024) kemampuan kolaborasi merupakan sebuah proses dalam belajar yang dilakukan secara bersama-sama untuk mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan, berperan dalam diskusi dengan memberikan saran, mendengarkan, dan mendukung satu sama lain.

Dit. PSMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017) menyatakan bahwa Kolaborasi (*colaboration*) merupakan salah satu dari kecakapan abad 21, dalam hal ini “kolaborasi adalah interaksi antara siswa satu dengan siswa yang lain untuk mencapai tujuan bersama”.

Menurut Fatwa Gustiara (2020) menyatakan bahwa definisi dari kemampuan kolaborasi itu adalah suatu kemampuan berinteraksi antara individu dengan individu atau kelompok lain, dengan menghargai perbedaan, berbagi kekuasaan, dan mengumpulkan pengetahuan dari individu lain. Oleh karena itu, kemampuan kolaborasi mengandung makna lebih dari kerja sama.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi merupakan suatu bentuk kerjasama satu sama lain yang saling membantu dan melengkapi untuk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

mengakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan. Kolaborasi melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.

2. Urgensi Kemampuan Kolaborasi

Erviani et al (2022) mengatakan bahwa kemampuan kolaborasi penting dimiliki pada abad 21. Menurut Erviani et al., (2022). Beberapa alasan pentingnya kemampuan berkollaborasi bagi siswa yakni :

1. Mempersiapkan untuk dunia kerja yang kolaboratif

Di dunia kerja saat ini, kolaborasi tim menjadi norma. Siswa yang memiliki keterampilan berkolaborasi yang baik memiliki keunggulan kompetitif dalam mencari pekerjaan dan membangun karier. Mereka mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan kerja yang beragam, bekerja dalam tim lintas fungsi, dan mencapai hasil yang optimal melalui kerja sama.

2. Mengembangkan kemampuan interpersonal

Kemampuan kolaborasi membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan interpersonal yang kuat. Mereka belajar mendengarkan dengan empati, menghargai kontribusi orang lain, dan membangun hubungan yang saling menguntungkan. Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, dan mengelola konflik dengan baik adalah aspek kunci dari keterampilan berkolaborasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Kolaborasi tim memungkinkan siswa untuk menghadapi masalah dengan pendekatan yang lebih luas. Dalam kerangka kolaborasi, mereka dapat membagikan ide, melihat masalah dari berbagai perspektif, dan mencari solusi yang kreatif dan inovatif. Proses pemecahan masalah yang dilakukan secara kolektif sering kali menghasilkan solusi yang lebih baik daripada pemecahan masalah individual.

4. Meningkatkan keterampilan kepemimpinan

Kemampuan kolaborasi membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan yang efektif. Dalam konteks kolaboratif, mereka dapat belajar memimpin dengan menggerakkan dan menginspirasi orang lain, membagi tugas, dan memotivasi tim. Kemampuan untuk menjadi pemimpin yang inklusif dan memotivasi merupakan atribut yang berharga dalam dunia profesional maupun dalam proyek-proyek kelompok di sekolah.

5. Meningkatkan hasil belajar

Kolaborasi tim dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam kerangka kolaboratif, mereka dapat saling mengajarkan, membangun pengetahuan secara bersama-sama, dan memecahkan masalah yang lebih kompleks. Kolaborasi juga mendorong partisipasi aktif, motivasi tinggi, dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

rasa tanggung jawab terhadap hasil tim, yang secara keseluruhan meningkatkan pencapaian akademik.

3. Karakteristik Kemampuan Kolaborasi

Menurut Khoirunnisa & Sudibyo, (2023) Kemampuan kolaborasi ini diperlukan untuk siswa saling berdiskusi mengenai permasalahan yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan dengan mudah dan cepat. Siswa yang berkompeten dalam kemampuan kolaborasi memiliki ciri seperti mampu beradaptasi dengan kelompok yang heterogen, bertanggung jawab mengerjakan tugas, menghargai anggota lain. Dengan adanya keterampilan kolaborasi, siswa yang pasif dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.

4. Faktor – Faktor Kemampuan Kolaborasi

Menurut Dasar et al., (2024) Faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan kolaborasi siswa adalah lingkungan belajar yang mendukung dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya, Ismail menekankan pentingnya komunitas pembelajaran profesional sebagai budaya kolaborasi di sekolah, yang dapat meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran Ismail, (2019). Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dan belajar dari satu sama lain.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

5. Indikator Kemampuan Kolaborasi

Indikator kemampuan kolaborasi meliputi beberapa aspek yang menunjukkan kemampuan individu dalam bekerja sama secara efektif dalam suatu tim. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Menurut Greenstein dalam Sunbanu et al., (2019) yang menunjukkan indikator kemampuan kolaborasi diantaranya :

Tabel II. 1 Indikator Kemampuan Kolaborasi

No	Indikator Kemampuan Kolaborasi	Deskripsi
1.	Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok.	Siswa aktif melakukan diskusi, menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, fokus berdiskusi dalam pencarian solusi serta komunikasi lancar dalam diskusi.
2.	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif.	Siswa berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran, menyatukan hasil diskusi dan mencari penyelesaian masalah.
3.	Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok.	Siswa ikut serta mendengar dan berbicara secara bergantian didalam diskusi.
4.	Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi.	Siswa menerima kritik dan saran, mendiskusikan perbedaan pendapat dan menerima penugasan yang diberikan.
5.	Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang.	Siswa mampu bekerja sama dengan siapa saja baik sesama anggota kelompok maupun tidak.
6.	Menghormati ide-ide orang lain	Siswa mampu menghormati ide-ide yang disampaikan oleh anggota



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

		kelompok baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas.
7.	Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif.	Siswa mampu memberikan pendapat atau perspektif didalam diskusi
8.	Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok	Siswa menghargai dan menghormati pendapat teman dalam diskusi, tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah.
9.	Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok	Siswa mampu membagi tugas dan pekerjaan berdasarkan kemampuan masing-masing anggota kelompok.
10.	Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu.	Siswa mampu bekerja sama dengan orang lain dengan pandangan individu yang berbeda-beda untuk membuat keputusan
11.	Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi	Siswa mampu berpartisipasi dengan cara menyampaikan pendapat dan solusi dengan sopan dan hormat.
12.	Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok	Siswa harus mengutamakan kepentingan dan tujuan kelompok diatas kepentingan individu.
13.	Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru.	Siswa mampu bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide baru
14.	Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.	Siswa mampu mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

15.	Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.	Siswa bertanggungjawab dalam penugasan yang diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi intruksi yang dilakukan
-----	--	--

Sumber : (Sunbanu et al., 2019)

C. Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan

1. Pembelajaran Geografi

Menurut Pratama et al., (2024) Geografi tidak hanya mempelajari letak suatu wilayah, tetapi juga menelaah hubungan timbal balik antara kondisi fisik dan aktivitas manusia. Pendidikan Geografi berperan penting dalam membentuk peserta didik yang sadar ruang, peduli lingkungan, dan mampu mengambil keputusan berdasarkan data spasial. Tujuan Pendidikan Geografi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) meliputi memahami konsep-konsep dasar geografi dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan kesadaran spasial dan lingkungan, menumbuhkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap pelestarian lingkungan hidup. Serta karakteristik Pendidikan geografi di SMA itu memiliki karakteristik yang spasial dan kontekstual, interdisipliner, berbasis masalah dan berbasis data.

Dengan karakteristik Geografi yang mendorong keterampilan berpikir dan berkolaborasi , maka model pembelajaran kooperatif seperti Team Games Tournament (TGT) memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa. Penelitian ini bertujuan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 mengkaji pengaruh model TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Geografi, khususnya pada materi mitigasi dan adaptasi bencana, yang menuntut siswa untuk mampu bekerja dalam tim, berbagi tugas, serta menyusun strategi bersama dalam memahami permasalahan kebencanaan.

Dengan demikian, pembelajaran Geografi bukan hanya membentuk pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan karakter sosial dan kesiapsiagaan yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-21 dan konteks kebencanaan di Indonesia.

2. Pengertian Bencana

Salah satu cakupan penting dalam pembelajaran Geografi adalah kajian mengenai bencana. Geografi tidak hanya mempelajari fenomena alam dan sosial, tetapi juga menelaah hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan, termasuk bagaimana manusia menghadapi dan merespons bencana alam. Materi bencana alam sangat relevan karena memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penyebab, dampak, persebaran, serta upaya mitigasi dan adaptasi terhadap bencana yang terjadi di berbagai wilayah. Dengan demikian, pembelajaran geografi turut membekali siswa agar memiliki kesadaran dan kesiapsiagaan terhadap risiko bencana di lingkungannya.

Bencana dalam terminologi bahasa Inggris disebut dengan disaster, berasal dari kata Latin yaitu *dis* dan *astro/aster*. *Dis* berarti buruk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

atau terasa tidak nyaman, dan aster berarti bintang. Dengan demikian secara harfiah disaster berarti menjauh dari lintasan bintang atau dapat diartikan “kejadian yang disebabkan oleh konfigurasi astrologi (perbintangan) yang tidak diinginkan”.(Heryana, 2020)

Terjemahan secara bebas, bencana adalah kehancuran ekologis yang luas baik secara fisik maupun hubungan fungsional antara manusia dengan lingkungannya, yang disebabkan oleh alam atau manusia, berbentuk kejadian yang serius atau tidak nampak (atau lambat, seperti pada kekeringan), dalam skala yang tidak dapat ditangani oleh sumberdaya yang ada, dan komunitas yang terdampak membutuhkan upaya yang luar biasa untuk menangani kerusakan yang terjadi, bahkan membutuhkan bantuan dari masyarakat internasional.(Heryana, 2020)

Suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengganggu dan mengancam kehidupan manusia dari faktor alam atau non alam sehingga mengakibatkan kerugian disebut bencana. Dampak bencana ialah terjadi banyak kerugian. Kerugian atas bencana tidak hanya berupa kerugian harta benda dan kerusakan lingkungan, tetapi juga dampak psikologis yang dirasakan manusia dan adanya korban jiwa (ADDRN, 2010).

3. Jenis Jenis Bencana

a) Bencana Alam

Bencana alam adalah fenomena yang disebabkan oleh suatu aktivitas alam. Bencana alam meliputi tanah longsor, tsunami,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kekeringan, gempa bumi, kebakaran hutan, gunung meletus, banjir, dan puting beliung. Berikut akan diuraikan karakteristik dari masing-masing bencana tersebut:

a. Gempa Bumi

Fenomena bergetarnya bumi akibat besar (patahan), tumbukan lempeng, aktivitas vulkanik, jatuhnya benda langit, atau runtuhan disebut gempa bumi. Fenomena tersebut memiliki sifat merusak, periode waktu yang singkat, dan terjadi kapan saja. Gempa bumi dapat merusak rumah dan fasilitas umum seperti jembatan, jalan, rumah sakit, sekolah, dan lain sebagainya (BNPB,2017). Terjadinya gempa bumi tidak dapat diprediksi dan tidak dapat dicegah, namun dampak yang ditimbulkan dapat dikurangi.

b. Tsunami

Gelombang dari tengah laut yang menghantam wilayah pesisir dengan kecepatan lebih dari 900 km/jam disebut tsunami. Bencana ini diakibatkan oleh beberapa hal seperti letusan gunung api di laut, runtuhan di dasar laut, atau gempa bumi akibat pergerakan lempeng di dasar laut. Ketika gelombang laut tiba di muara sungai, pantai yang dangkal, atau teluk, maka kecepatannya akan menurun. Sedangkan kekuatan merusak dan ketinggiannya meningkat hingga puluhan meter (BNPB, 2017).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Fenomena proses keluarnya magma dari dalam bumi berupa material cair dan padat ke permukaan bumi disebut bencana letusan gunung berapi. Material-material tersebut meliputi lahar, bom, awan panas, debu vulkanik, dan lapili. Fenomena ini ditandai adanya getaran gempa kecil, perubahan suhu yang meningkat, layunya tumbuhan di lereng gunung, bermigrasinya binatang, keringnya mata air, dan suara gemuruh yang sering terdengar (Sinartejo, 2019).

b) Bencana Non Alam

a) Kegagalan Teknologi

Kegagalan teknologi adalah semua kejadian bencana yang diakibatkan oleh kesalahan desain, pengoperasian, kelalaian, atau kesengajaan manusia dalam penggunaan teknologi dan/atau industri. Bencana teknologi terdiri dari tiga kelompok, yaitu: 1) kecelakaan industri. Contoh: tumpahan barang kimia, runtuhnya infrastruktur dari industri, ledakan, kebocoran gas, keracunan, dll.; 2) kecelakaan transportasi, seperti kecelakaan udara, jalan, atau air yang berhubungan dengan alat transportasi; 3) kecelakaan lainnya, seperti runtuhnya domestik. Contoh bencana kegagalan teknologi di Indonesia adalah jatuhnya pesawat Adam Air KI 574 pada 1 Januari 2007, selain disebabkan oleh cuaca buruk, jatuhnya pesawat juga disebabkan karena kerusakan pada alat bantu navigasi *Inertial*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Reference System (IRS) dan kegagalan kinerja pilot dalam menghadapi situasi darurat.(Handoyo, 2021)

b) Kegagalan Modernisasi

Modernisasi adalah upaya yang bertujuan untuk menyamai standar yang dianggap modern, baik oleh rakyat maupun oleh elite penguasa (Rosana 2015). Jadi kegagalan modernisasi dapat diartikan sebagai kegagalan masyarakat dalam mengejar ketertinggalan dari masyarakat paling maju yang hidup berdampingan dengan mereka dalam periode historis yang sama dalam lingkup masyarakat global. Kemiskinan merupakan contoh dari bencana kegagalan modernisasi.

4. Dampak Kebencanaan terhadap Kehidupan

Dalam buku geografi karya Handoyo, (2021) Bencana sangat memengaruhi aktivitas dan kehidupan sehari-hari manusia berupa dampak positif dan negatif. Dampak positif yaitu bencana dapat memberikan keberkahan, sebaliknya dampak negatif dapat memberikan kerugian bagi kehidupan manusia. Beberapa dampak bencana yang memengaruhi kehidupan manusia sebagai berikut:

a. Letusan Gunung Berapi

Beberapa dampak negatif bencana yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Tercemarnya udara dari abu vulkanik. Gas di dalamnya seperti sulfur dioksida, nitrogen dioksida, hidrogen sulfida,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

dan partikel debu lain yang dapat membunuh makhluk hidup.

2. Lumpuhnya berbagai kegiatan atau aktivitas manusia, rusaknya ekosistem, dan hancurnya berbagai bangunan.
3. Material letusan gunung berapi berpotensi menyebabkan penyakit seperti ISPA (Infeksi Saluran Pernapasan Akut).

Terdapat beberapa dampak positif bencana yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Tanah menjadi subur dikarenakan telah dilalui abu vulkanik gunung berapi. Abu vulkanik mengandung mineral primer yang memiliki kandungan nutrisi yang melimpah dan baik bagi tanah.
2. Tercipta mata pencaharian baru, yaitu penambang pasir dan bebatuan.
3. Terdapat geyser (sumber mata air panas) yang sangat baik untuk Kesehatan kulit manusia.

b. Tanah Longsor

Beberapa dampak negatif dari tanah longsor yang memengaruhi kehidupan manusia sebagai berikut:

1. sanitasi lingkungan menjadi buruk,
2. harga jual tanah menurun, dan
3. infrastruktur di lokasi tanah longsor rusak, jalur transportasi terputus, dan perekonomian tersendat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Terdapat beberapa dampak positif dari tanah longsor yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Kondisi tanah akan kembali menjadi gembur, terjadi perubahan tekstur tanah, dan mempercepat terjadinya proses peleburan batu dalam tanah.
2. Masyarakat sadar pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan hidup dan melestarikan hutan.
3. Munculnya motivasi atau penelitian oleh ahli geologi dan Masyarakat tentang penyebab dan pencegahan tanah longsor.

c. Gempa Bumi

Beberapa dampak negatif dari gempa bumi yang memengaruhi kehidupan manusia ialah sebagai berikut:

1. jaringan transportasi dan komunikasi terganggu, serta banyak bangunan dan fasilitas umum menjadi rusak,
2. munculnya rekahan (patahan), longsoran, dan luncuran tanah yang dapat terjadi bersamaan dengan gempa,
3. air bawah tanah dapat mengalami perubahan disebabkan oleh sesar atau guncangan, dan
4. memicu timbulnya tsunami apabila gempa bumi berkekuatan besar dan berasal dari laut dangkal.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Beberapa dampak positif dari gempa bumi yang memengaruhi kehidupan manusia ialah sebagai berikut:

1. dapat memberikan gambaran tentang apa yang terjadi di bawah tanah, sehingga dapat membuat ekstraksi minyak dan gas lebih efisien,
2. dapat memberikan informasi tentang struktur bumi misalnya, ruang magma yang memungkinkan ilmuwan untuk memonitor aktivitas gunung berapi, dan
3. memberikan informasi tentang struktur internal Bumi. Dengan mengukur waktu yang diperlukan gelombang seismik untuk melintasi bumi maka dapat memetakan struktur bumi.

d. Kekeringan

Terdapat beberapa dampak negatif dari kekeringan yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Banyak tanaman mati karena tidak bisa mendapatkan sumber air untuk hidup, kecuali beberapa jenis pohon seperti pohon jati dan kaktus.
2. Meningkatkan polusi karena tanaman sebagai agen yang memproses gas karbondioksida berkurang.
3. Sumber air bersih berkurang dan gersangnya tanah lahan bercocok tanam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Terdapat beberapa dampak positif dari kekeringan yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Kekeringan dapat mempercepat proses panen garam, meningkatnya kualitas panen buah-buahan dari tanaman pohon, mempercepat proses penjemuran ikan asin, tingginya peluang untuk menanam palawija, dan terdapat potensi energi sinar matahari sebagai pembangkit listrik.
2. Keringnya genangan air membuat sanitasi menjadi lebih baik sehingga beberapa jumlah penyakit seperti diare menurun.
3. Jalur transportasi laut akan jarang menemui kendala dan perbaikan jalan aspal akan berjalan lancar

e. Banjir

Berikut beberapa dampak negatif dari banjir yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Kerusakan jalan raya, bangunan, jembatan, sistem selokan, kanal, dan sarana prasarana lainnya
2. Terjadi masalah kesehatan (wabah penyakit) akibat air kotor dan kesulitan persediaan air bersih
3. Bidang pertanian mengalami kerugian (gagal panen), kerusakan spesies tertentu, dan kelangkaan barang yang mendorong kenaikan harga.

Berikut beberapa dampak positif dari banjir yang memengaruhi kehidupan manusia.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Lapangan kerja baru pada bidang transportasi. Banyak orang yang membutuhkan sarana transportasi air sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sarana transportasi air.
2. Mempermudah sosialisasi terkait penghijauan dan kepedulian lingkungan

f. Kebakaran Hutan

Berikut beberapa dampak negatif dari kebakaran hutan yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Rusaknya ekosistem hutan, musnahnya flora fauna, mengganggu bidang transportasi penerbangan, berdampak pada pemanasan global dan perubahan iklim.
2. Asap yang ditimbulkan dapat menyebabkan penyakit Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA), asma, penyakit paru obstruktif kronik, penyakit jantung, dan iritasi pada mata, tenggorokan dan hidung.

Berikut beberapa dampak positif dari kebakaran hutan yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Pasca kebakaran akan berdampak pada suburnya lahan. Kebakaran di kawasan gambut dapat mengurangi atau menurunkan keasaman.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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. Kebakaran lahan berdampak pada pembunuhan penyakit tanaman, serta dapat membersihkan fondasi tanah dari tanaman pengganggu.
3. Beberapa tanaman memerlukan adanya api seperti semak manzanita dan chamise. Tanaman tersebut memerlukan nyala api untuk proses perkembangbiakan biji. Api pembakaran digunakan untuk menghasilkan regenerasi tanaman.

g. Tsunami

Berikut beberapa dampak negatif dari tsunami yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Tsunami merusak apa saja yang dilaluinya, seperti sarana prasarana, tumbuh-tumbuhan, dan menimbulkan korban jiwa.
2. Tsunami menyebabkan gagal panen, menimbulkan genangan air, dan pencemaran air asin pada tanah maupun air bersih.

Berikut beberapa dampak positif dari tsunami yang memengaruhi kehidupan manusia.

1. Kita dapat mengetahui kekuatan konstruksi bangunan serta kelemahannya, dan melakukan perbaikan dalam konstruksi bangunan agar lebih kuat.
2. Dapat memberikan gambaran tentang apa yang terjadi di bawah laut dan aktivitas vulkanik di dalamnya.
3. Motivasi dan penelitian oleh ahli geologi tentang aktivitas vulkanik dan hubungannya dengan kebencanaan tsunami.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi Junita dan Wardani (2020).

Miroh et al., (2019) mengemukakan bahwa model TGT dapat mempengaruhi kemampuan kolaborasi siswa yakni dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan kolaborasi yang diperoleh kelas eksperimen hasilnya lebih tinggi dibandingkan nilai perolehan kelas control.

Menurut Oktavia, A (2024) dalam jurnal nya menyatakan bahwa Model pembelajaran TGT memberi peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan hubungan positif antar siswa karena dengan TGT siswa akan tumbuh dalam lingkungan kelompok sehingga memerlukan kerjasama tim serta empati terhadap orang lain. Dengan fokus pada kompetisi yang sehat dan kerjasama tim, dengan TGT dapat tercipta lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung.

Adapun teori yang menghubungkan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa ialah teori *konstruktivisme social*. Sejalan dengan penelitian dari Nurhikmawati, (2024) menyatakan bahwa dengan menggabungkan elemen kolaborasi, kompetisi, dan suasana belajar yang menyenangkan, TGT mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pengalaman langsung sebagai cara efektif membangun pengetahuan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Menurut Vygotsky dalam Dasar et al., (2024), pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi antar individu. Vygotsky memperkenalkan konsep "*zone of proximal development*" (ZPD), yang menggambarkan jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa sendiri dan apa yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain (guru atau teman sebaya). Dalam konteks kolaborasi, ZPD menunjukkan bahwa siswa dapat belajar lebih baik dengan bantuan atau bimbingan dalam suasana kolaboratif. Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme sosial mendasari pentingnya interaksi antar siswa sebagai sarana utama untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi. Kolaborasi tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kerja tim dan kompetisi yang sehat, sehingga mendorong interaksi positif antar siswa. Model ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD). Dalam konteks ini, kolaborasi dalam kelompok memungkinkan siswa belajar lebih optimal melalui bantuan teman sebaya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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, TGT bukan hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial yang esensial dalam pembelajaran abad ke-21, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama.

E. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis terhadap penelitian sebelumnya yang ada kaitannya dengan variable yang diteliti diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyida et al., (2023) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi siswa pada Pembelajaran Geografi SMA. Penelitian ini dilangsungkan di SMA Negeri 5 Jember pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran geografi SMA. Hal tersebut juga didukung dengan perbedaan skor keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen yang menunjukkan persentase skor lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain itu tingkat kolaborasi siswa kelas eksperimen mendapat klasifikasi kuat sejumlah 37% dan sangat kuat sejumlah 63%.

Persamaan penelitian saya dengan penelitian yang dilakukan Rosyida dkk yaitu hasil pada variabel X dan variable Y, pada variable X membahas mengenai pengaruh *Team Game Tournament (TGT)* dan variable Y yaitu membahas tentang kemampuan kolaborasi sedangkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

perbedaan terletak pada tempat penelitian, indikator kemampuan kolaborasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maesharoh et al., (2024) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta melalui penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas XE1, dilihat dari presentase keterampilan kolaborasi prasiklus dari 40% naik menjadi 59% setelah dilakukan tindakan siklus I, kemudian pada siklus II siswa berhasil mencapai tingkat kriteria kolaboratif sebesar 79%. Hasil tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PPKn mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta.

Persamaan dari penelitian ini adalah kedua penelitian menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu Team Games Tournament (TGT) Sedangkan perbedaannya terletak pada Mata pelajaran berbeda (PPKn vs Geografi).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Erviani et al., (2022) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Kokami yaitu 94% dan berada pada kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample Test menunjukkan nilai signifikan 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SMP Negeri 40 Sinjai.

Persamaan dari penelitian ini adalah keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu Team Games Tournament (TGT), sama sama mengukur kemampuan kolaborasi siswa sebagai variabel Y (dependen) sedangkan perbedaan nya terletak pada Model Pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran Kokami.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Nur Fauziah, Endang Triwahyuni Maharani, 2024) dengan judul penelitian Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Xii-C2 Di Sma Negeri 11 Semarang Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

peningkatan yang signifikan pada penerapan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XII-C2 di SMA Negeri 11 Semarang. Peserta didik dengan keterampilan kolaborasi tinggi cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran selama siklus 1 dan siklus 2 berlangsung.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh model TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa serta mengukur kemampuan kolaborasi siswa sebagai variable terikat sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada Lokasi penelitian dan juga pada mata pelajaran yang diteliti.

F. Konsep Operasional

Konsep operasional bisa dikatakan sebagai upaya menerjemahkan konsep atau sesuatu yang abstrak kedalam bentuk konkret. Penelitian ini terdiri dari dua variable, yaitu :

1. Model Pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (Variable X)

Berdasarkan tinjauan pustaka dalam penelitian ini, Langkah-langkah model-model Pembelajaran Team Game Tournament adalah :

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan 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.

pengajaran langsung atau dengan ceramah memakai powerpoint dan diskusi yang dipimpin guru.

Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa,dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game/turnamen karena skor game/turnamen akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang (sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas) yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Setiap siswa berdiskusi Bersama kelompoknya mengerjakan tugas yang diberikan guru dari soal LKS mereka serta berdiskusi mengulang dan mengingat kembali materi pembelajaran yang baru saja dijelaskan oleh guru. Siswa saling bertukar pikiran dan saling menjelaskan kepada teman kelompoknya materi apa yang belum dimengerti oleh teman kelompoknya. 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.

adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, 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/turnamen. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS dan buku cetak yang disediakan sekolah.

Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

c. Persiapan Permainan/Pertandingan

Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermacam sebanyak jumlah siswa yang ada. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay

d. Permainan/Pertandingan (Games/Tournamen)

Game/Turnamen terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas.

Saat permainan dimulai, siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari beberapa barisan. Setiap kelompok akan berpartisipasi dalam menjawab soal yang telah disiapkan oleh guru. Soal-soal tersebut ditampilkan di papan tulis dalam bentuk kartu yang terbuat dari karton, dengan total enam kartu yang masing-masing berisi tujuh soal.

Giliran pertama mendapat barisan pertama dari setiap kelompok berlari ke depan menuju papan tulis. Mereka akan menjawab soal nomor satu yang sesuai dengan kartu kelompok mereka. Setelah semua anggota barisan pertama selesai menjawab soal di depan, mereka kembali ke kelompok masing-masing dan bergabung dengan barisan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

paling belakang. Di dalam kelompok, anggota barisan pertama mendiskusikan soal-soal yang ia jawab dan memberitahukan kepada teman kelompoknya apa yang ia jawab. Diskusi ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok memahami materi yang telah diajukan.

Setelah barisan pertama selesai, giliran barisan kedua dari setiap kelompok maju ke depan untuk menjawab soal nomor dua yang tertera di kartu soal kelompok mereka. Proses ini berlanjut hingga semua barisan, dari pertama hingga ketujuh, mendapatkan kesempatan untuk menjawab soal.

Jika salah satu anggota kelompok tidak dapat menjawab soal di depan, mereka diperbolehkan kembali ke barisan kelompok untuk mendiskusikan soal yang tidak bisa dijawab tersebut. Setelah diskusi, barisan ketiga diberi kesempatan untuk menjawab soal yang belum terjawab oleh teman kelompok mereka. Guru akan mencatat berapa banyak soal yang berhasil dijawab setelah diskusi, serta seberapa sering anggota kelompok kembali untuk mendiskusikan soal yang sulit. Ini akan memberikan gambaran tentang efektivitas diskusi dalam meningkatkan pemahaman.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Semakin banyak anak memiliki kesempatan sesuatu secara bersama-sama maka semakin cepat pula anak dapat belajar. Kolaborasi juga sangat penting dilatihkan sejak dini karena dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran, maka siswa dapat mengembangkan kemampuan sosialnya. Menurut Wati (2022) melalui kolaborasi siswa memiliki kemampuan bekerjasama serta siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Greenstein dalam DEWI, (2024) yang menunjukkan indikator kemampuan kolaborasi diantaranya :

1) Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok.

Siswa aktif melakukan diskusi, menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, fokus berdiskusi dalam pencarian solusi serta komunikasi lancar dalam diskusi.

2) Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif.

Siswa berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran, menyatukan hasil diskusi dan mencari penyelesaian masalah.

3) Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok.

Siswa ikut serta mendengar dan berbicara secara bergantian didalam diskusi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Siswa menerima kritik dan saran, mendiskusikan perbedaan pendapat dan menerima penugasan yang diberikan.

- 5) Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang.

Siswa mampu bekerja sama dengan siapa saja baik sesama anggota kelompok maupun tidak.

- 6) Menghormati ide-ide orang lain

Siswa mampu menghormati ide-ide yang disampaikan oleh anggota kelompok baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas.

- 7) Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif.

Siswa mampu memberikan pendapat atau perspektif didalam diskusi.

- 8) Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.

Siswa menghargai dan menghormati pendapat teman dalam diskusi, tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah.

- 9) Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok.

Siswa mampu membagi tugas dan pekerjaan berdasarkan kemampuan masing-masing anggota kelompok.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 10) Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu.

Siswa mampu bekerja sama dengan orang lain dengan pandangan individu yang berbeda-beda untuk membuat keputusan.

- 11) Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi.

Siswa mampu berpartisipasi dengan cara menyampaikan pendapat dan solusi dengan sopan dan hormat.

- 12) Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok.

Siswa harus mengutamakan kepentingan dan tujuan kelompok diatas kepentingan individu.

- 13) Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru.

Siswa mampu bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide baru.

- 14) Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.

Siswa mampu mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.

- 15) Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.

Siswa bertanggungjawab dalam penugasan yang diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi intruksi yang dilakukan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono 2016). Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara mengetahui sesuatu untuk menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran secara sistematik, logis dan empiris menggunakan metode ilmiah. Secara singkat dikatakan metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari metode (cara) penelitian. Hasil suatu penelitian berupa karya tulis ilmiah.(Surahman et al., 2016)

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati dan sistematis, dan data yang dikumpulkan berupa rangkaian atau kumpulan angka-angka (Toto Syatori Nasehuddin, 2015), dengan metode kuasi eksperimen serta desain penelitian berupa *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasy eksperimen* yaitu merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada pengaruh akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yaitu siswa memungkinkan peneliti untuk melihat pengaruh langsung dari penerapan model *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel III. 1 Rancangan Desain Penelitian Kuasi Eksperimen

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₃	-	Y ₄

Keterangan:

Eksperimen : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Kontrol : Model Pembelajaran Konvensional

X : Pembelajaran dengan model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Y₁ : Pemberian Pre Test Kelas Eksperimen

Y₂ : Pemberian Post Test Kelas Eksperimen

Y₃ : Pemberian Pre Test Kelas Kontrol

Y₄ : Pemberian Post Test Kelas Kontrol

(Sugiyono, 2023)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Bukit Barisan, Tangkerang Timur, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru. Prov. Riau. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena peneliti menemukan masalah yang akan diteliti. Adapun pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap karena materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan yang terdapat pada semester genap tahun 2024/2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 40 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Objek yang digunakan pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Team Games*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru.

D. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono, (2023) Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan objek yang lain. . Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*
2. Variabel Terikat Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan kolaborasi siswa pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu.

Jadi pada prinsipnya populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

suatu tempat secara terencana menjadi tergat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. Berikut jumlah siswa kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru.

Tabel III. 2 Populasi Penelitian Kelas XI SMAN 10 PEKANBARU

No	Kelas	Jumlah
1.	XI IPS 1	41 Siswa
2.	XI IPS 2	40 Siswa
3.	XI IPS 3	40 Siswa
4.	XI IPS 4	40 Siswa
	Jumlah	161 Siswa

(Sumber : Guru Geografi SMAN 10 Pekanbaru)

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Setelah peneliti mengetahui jumlah keseluruhan dari obyek penelitian (populasi), maka langkah selanjutnya adalah menentukan sampel. Sampel adalah sebagian dari keseluruhan obyek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

sebuah populasi. Cara menentukan sampel disebut dengan teknik sampling atau teknik penyampelan.(Retnawati, H. 2017).

Pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Menurut (Andi Asari, Zulkarnaini, 2023) Prihastuty, D. R. (2023) Cluster Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana populasi dibagi menjadi beberapa kelompok (cluster). Kemudian dari kelompok-kelompok tersebut dipilih secara random sejumlah kelompok. Anggota sampel yang akan diambil adalah individu yang berada dalam kelompok-kelompok tersebut. Jika kelompok-kelompok tersebut dibagi berdasarkan wilayah geografis, maka teknik ini disebut juga area sampling. Dalam cluster sampling, kita tidak memilih individu secara langsung tetapi memilih kelompok.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan peneliti menetapkan bahwa siswa kelas XI IPS 3 akan menjadi kelas eksperimen karena siswanya masih kurang aktif dalam pembelajaran geografi. Ada siswa yang tidak memberikan pendapat, tidak mencatat, dan malah bermain dengan temannya. Ketika ditanya oleh guru atau teman saat sesi pembelajaran berlangsung tentang materi yang sedang di bahas ia menjawab singkat atau malah diam. sementara siswa Kelas XI IPS 4 akan menjadi kelas kontrol karena siswanya lebih aktif dalam pembelajaran geografi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel III. 3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Keterangan	Jumlah
1.	XI IPS 4	Kontrol	40
2.	XI IPS 3	Eksperimen	40
Jumlah			80

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.(Amanati et al., 2023) Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, (2023) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatkan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh Indera untuk mendapatkan data. Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau kalau perlu dengan pengecapan. Instrumen yang digunakan dalam observasi 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.

berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara.(Sugiyono, 2023)

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Hasanah, 2017). Dapat disimpulkan bahwa Observasi adalah Teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung tujuan observasi pada penelitian ini untuk mengetahui variabel X (Pengaruh model pembelajaran tipe TGT) terlaksananya sesuai perencana yang ada pada Modul yang kegiatan mengikuti langkah-langkah penerapan model seperti yang di jelaskan pada Konsep operasional.

2. Angket

Menurut Fitri & Haryanti (2020) angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.

Sejalan dengan Sugiyono (2016) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan menyatakan bahwa angket adalah Teknik

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket diberikan peneliti ketika kelas sudah diberi perlakuan, angket diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan kolaborasi siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, peneliti menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu kejadian atau fenomena sosial dengan empat pilihan jawaban.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket tentang kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Angket ini dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan dua kali kepada siswa pertama sebelum pembelajaran dimulai (pre-test) dan kedua setelah pembelajaran selesai (post-test).

Angket yang baik digunakan untuk mengumpulkan data penelitian haruslah terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk pengujian validitas dan reliabilitas angket.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Tabel III. 4 Skala Likert

No.	Pernyataan	Nilai
1.	Selalu (SL)	5
2.	Sering (SS)	4
3.	Kadang – Kadang (KK)	3
4.	Jarang(JR)	2
5.	Tidak Pernah (TP)	1

Sumber : Sugiyono 2016

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Contoh: Peneliti mengumpulkan modul ajar guru, hasil proyek kelompok siswa, dan foto-foto kegiatan *Team Games Tournament*. buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, data yang relevan penelitian (Linarsih & Yuniarni, 2022)

Dokumentasi pada penelitian ini berupa arsip-arsip dari sekolah, seperti sejarah sekolah, keadaan sekolah, keadaan guru dan murid serta foto pada saat penelitian sedang berlangsung sebagai pelengkap penelitian. Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di SMA Negeri 10 Pekanbaru dan data tentang kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran geografi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan sebagai pengukur variabel penelitian Sugiyono, (2023)) Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu angket kemampuan kolaborasi dan lembar observasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku kolaborasi siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini berisi kriteria-kriteria penilaian yang terkait dengan aspek-aspek kolaborasi, seperti komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah.

Tabel III. 5 Langkah – Langkah Model Pembelajaran Team Games Tournament

No	Variable	Aspek yang diamati
1.	<i>Team Games Tournament</i>	<p>Guru telah melakukan persiapan sebelum memulai pembelajaran</p> <p>Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a. b) Gurumenanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa. c) Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. d) Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi). e) Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. g) Guru membagi peserta didik menjadi 5-6 kelompok. h) Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan hari ini yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan permainan kartu soal, lalu menyampaikan langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas b) Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. c) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. d) Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang yang anggotanya heterogen. e) Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan seksama. f) Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. g) Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermotor sebanyak jumlah siswa yang ada. h) Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay i) Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tersedia pada kartu bermotor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas. j) Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang meraih skor tertinggi <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. b) Guru menutup pelajaran dengan salam.
--	---

Sumber : (JASMINE, 2014)

2. Pedoman Angket Kemampuan kolaborasi

Angket ini digunakan untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Angket ini terdiri dari beberapa pernyataan yang dirancang untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa terdiri dari aspek-aspek dalam kolaborasi, seperti komunikasi, kerjasama, dan pemecahan 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.

Instrumen penelitian ini berupa angket yang diadopsi dan dimodifikasi dari skripsi Lilik Gusfa Dewi (2024) berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Pekanbaru.*" Modifikasi dilakukan agar angket sesuai dengan konteks, karakteristik, dan tujuan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu kejadian atau fenomena sosial dengan lima pilihan jawaban. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket tentang sikap kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Angket ini dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan dua kali kepada siswa pertama sebelum pembelajaran dimulai (pre-test) dan kedua setelah pembelajaran selesai (post-test)

Tabel III. 6 Kisi – Kisi Angket Kemampuan Kolaborasi

No	Sub Indikator	No Pernyataan	Jumlah Item
1.	Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok.	1	1
2.	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif.	2	1
3.	Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok.	3	1
4.	Menunjukkan fleksibelitas dan berkompromi.	4	1

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

5.	Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang.	5	1
6.	Menghormati ide-ide orang lain.	6	1
7.	Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif.	7	1
8.	Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.	8	1
9.	Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok.	9	1
10.	Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu.	10	1
11.	Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi.	11	1
12.	Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok.	12	1
13.	Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru.	13	1
14.	Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.	14	1
15.	Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.	15	1

Sumber: (Sunbanu et al., 2019)

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.

H. Uji Instrumen Penelitian**1. Uji Validitas**

Surahman et al., (2016) Validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat mengukur apa yang ingin diukur. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.(Sugiyono, 2023)

Menurut Suharsimi Arikunto (1993), untuk mengetahui validitasnya, peneliti kemudian menyebarkan instrumen tersebut kepada responden yang bukan responden sesungguhnya. Setelah diisi oleh responden yang terkumpul kembali, selanjutnya peneliti menentukan validitasnya berdasarkan formula tertentu, diantaranya koefisien korelasi product moment dari Karl Pearson. (Sambas Ali Muhibdin, 2017)

Instrumen dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari penelitian Lilik Gusfa Dewi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Pekanbaru lalu dimodifikasi, dalam hal ini hanya diambil 15 pernyataan saja sesuai dengan indicator dari kemampuan kolaborasi menurut Sunbanu (2019). Maka dari itu perlu dilakukan pengujian validitas empiris dengan melibatkan siswa.

Pengujian instrument menggunakan pengujian empiric validity (validitas empiris) yang dalam pengujinya menggunakan siswa yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

telah mendapatkan materi pengamatan fenomena geografi dan penelitian geografi.

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi produk (person product moment correlation). Teknik uji validitas ini yakni dengan mengorelasikan skor item dengan skor total item. Pengujian signifikansi 0,05 atau 5% dengan uji dua sisi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrument atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrument atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Berdasarkan pengujian yang dilakukan, dapat dilihat hasil pengujian validitas tabel berikut:

Tabel III. 7 Tabel Uji Validitas

No Item Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keputusan
1	0,679	0.2638	Valid
2	0,661	0.2638	Valid
3	0,575	0.2638	Valid
4	0,494	0.2638	Valid
5	0,563	0.2638	Valid
6	0,606	0.2638	Valid
7	0,564	0.2638	Valid
8	0,313	0.2638	Valid
9	0,573	0.2638	Valid
10	0,354	0.2638	Valid
11	0,362	0.2638	Valid

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

12	0,392	0.2638	Valid
13	0,679	0.2638	Valid
14	0,342	0.2638	Valid
15	0,677	0.2638	Valid

Sumber : Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, maka terdapat 15 pertanyaan angket yang valid dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya. Setelah dihitung r hitung dibandingkan dengan r tabel 0,2638. Hasil korelasi item dikatakan valid product moment, dengan taraf signifikan 5%, jika r hitung $\geq r$ tabel maka item dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten (memperoleh hasil yang sama) apabila pengukuran dilakukan secara berulang. (Surahman et al., 2016)

Menurut (Sugiyono 2016) Reliabilitas berkenaan dengan derajad konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam pandangan positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda. Karena reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi, maka bila ada peneliti lain mengulangi atau mereplikasi dalam penelitian pada obyek yang sama dengan metode yang sama

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

maka akan menghasilkan data yang sama. Suatu data yang reliabel atau konsisten akan cenderung valid, walaupun belum tentu valid. Orang yang berbohong secara konsisten akan terlihat valid, walaupun sebenarnya tidak valid.

Dalam penelitian ini, untuk mencapai hal tersebut dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Perhitungan untuk setiap butir soal dapat dilihat pada kolom Cronbach's Alpha item deleted. Dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Jika Cronbach's Alpha $> 0,6$ maka butir soal tersebut reliable.
- b. Jika Cronbach's Alpha $< 0,6$ maka butir soal tersebut tidak reliable.

Tabel III. 8 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.815	15

Berdasarkan tabel di atas, diketahui uji reliabilitas nilai Cronbach's Alpha 0,815. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha instrument* angket tersebut lebih besar dari 0,60 yang berarti bahwa angket atau alat ukur data tersebut bersifat reliabel.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

I. Teknik Analisa Data**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari 2 variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05. Statistik yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

X^2 = Nilai normalitas hitung

F_o = Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Menentukan X^2 Tabel dengan dk=k-1 dan taraf signifikan 5% kaidah keputusan:

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.

Jika X^2 hitung lebih besar X^2 Tabel maka data distributor tidak normal

Jika X^2 hitung lebih kecil X^2 Tabel maka data distributor tidak normal

Dalam penelitian ini menghitung normalitas peneliti dibantu oleh aplikasi SPSS Versi 26.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas uji variansi ini bertujuan untuk melihat apakah kedua data homogen atau tidak. Uji yang akan dilakukan yaitu uji F.

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Menentukan f_{tabel} dengan dk pembilang = $n_1 - 1$ dan dk penyebut = $n_2 - 1$ dengan taraf signifikan 0,05. Kaidah keputusan : jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen, dan sebaliknya.

3. Uji Hipotesis

Setelah data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya untuk menilai apakah penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament memiliki pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran geografi. Teknik analisa data pada penelitian ini dapat menggunakan uji t dengan tujuan untuk menguji hipotesis pada sampel independen (Variabel terikat), terutama untuk membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

$$t_0 = \frac{Mx - My}{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \right)^2} + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}} \right)^2$$

Keterangan :

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N= Jumlah Sampel

a. Uji paired T test

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil kemampuan kolaborasi siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Dengan kata lain, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil kemampuan kolaborasi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbeda dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

b. Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

Uji *independent sample t-test* dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh perbedaan yang signifikan hasil keterampilan kolaborasi siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada hasil *posttest*. Uji hipotesis dalam penelitian ini memasangkan Ha dan Ho.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

Normalized Gain Score (N-Gain) diartikan sebagai uji selisih nilai antara pretest dan postest yang memiliki fungsi menunjukkan peningkatan pengaruh belajar pada kelas yang menggunakan suatu model pembelajaran maupun tidak. Berkaitan hasil nilai pretest dan posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berbeda, diperlukan uji NGain untuk mengetahui kategori peningkatan pada kedua kelompok tersebut. Adapun rumus uji N-Gain sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{s_{\text{postes}} - s_{\text{pretest}}}{s_{\text{maksimal}} - s_{\text{pretest}}} \times 100$$

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

BAB V
PENUTUP**A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 10 Pekanbaru, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam kemampuan kolaborasi siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan kelas yang tidak menggunakannya. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$, dan uji homogenitas menghasilkan nilai sig based on mean sebesar 0,159 ($> 0,05$), menandakan data homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga Ha diterima dan Ho ditolak, yang berarti model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran Geografi. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa, sehingga disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Pada kesempatan ini, peneliti ingin memberikan saran yaitu untuk:

1. Sekolah

Sekolah sebagai tempat melaksanakan proses pembelajaran, diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berkolaborasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

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

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

siswa ketika proses pembelajaran berlangsung khususnya pada Mata pelajaran Geografi.

2. Guru

Dari hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan kolaborasi siswa, disarankan agar guru secara rutin mengintegrasikan model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan menerapkan TGT, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, guru juga disarankan untuk memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif selama pelaksanaan TGT agar siswa dapat memahami dan mengembangkan kemampuan kolaborasi mereka secara optimal.

3. Siswa

Dalam proses pembelajaran sekarang ini, siswa merupakan unsur utama dan sangat penting dalam pendidikan. Oleh karena itu, siswa harus mampu mengikuti semua kegiatan pembelajaran di Kelas XI di SMA Negeri 10 Pekanbaru dengan baik agar menjadi pribadi yang mempunyai wawasan luas, hormat terhadap guru, sopan santun kepada sesama, dan senantiasa selalu berbuat kebaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertus Hermawan1, T. S. R. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <Https://Journal.Uii.Ac.Id/Ajie/Article/View/971>
- Amanati, F., Bakar, A., & Windarti, S. (2023). Pelaksanaan Supervisi Pembelajaran Sebagai Potret Kinerja Guru Dalam Mengajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 17(1), 186–194. <Https://Doi.Org/10.26877/Mpp.V17i1.14711>
- Amelia, F., Ruja, I. N., & Susilo, S. (2018). Makna Rendahnya Motivasi Siswa Belajar Geografi Dalam Pendekatan Fenomenologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1244–1252. <Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/>
- Andi Asari, Zulkarnaini, D. (2023). *Pengantar Statistika*.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (Tgt) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <Https://Doi.Org/10.47467/Tarbiatuna.V2i2.1098>
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155. <Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V1i3.10471>
- Ayu Oktavia, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas Viii Mts Nurul Huda Madukoro. 1–21.
- Dasar, S., Mataram, I. N., & Beleka, S. D. N. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Belajar Di Sekolah Dasar. 8, 304–312.
- Dewi, L. G. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Kemampuan Berkolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 2 Pekanbaru Oleh. *Skripsi*, 15(1), 37–48.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <Https://Doi.Org/10.51574/Jrip.V2i3.680>
- Fauzia Nurhaliza, A., & Sagala, P. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Smp Negeri 14 Binjai.

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

Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Smp Negeri 14 Binjai, 1(3), 216–229.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.459>

Greenstein, Laura (2012) Assessing 21st Century Skills A Guide to Evaluating Mastery and Autenthic Learning Printed in the USA Penerbit: FSC

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal Of Elementary Education*, 1(4), 249. <Https://Doi.Org/10.23887/Ijee.V1i4.12966>

Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (Tgt) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <Https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V3i4.21778>

Handoyo, B. (2021). *Buku Geografi Kelas Xi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan*.

Harianja JK, dkk (2022) Tipe- Tipe Model Pembelajaran Kooperatif Jakarta Penerbit: Yayasan Kita Menulis

Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <Https://Doi.Org/10.21580/At.V8i1.1163>

Hendracipta, N. (2011). *Buku Ajar Model Model Pembelajaran Sd. 1997*, 1–15.

Heryana, A. (2020). Pengertian Dan Jenis Bencana. *Researchgate.Net, January*, 1–4. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/338537206_Pengertian_Dan_Jenis_Bencana

Ismail, Dkk. (2019). Komuniti Pembelajaran Profesional Sebagai Budaya Kolaborasi Profesional Sekolah: Teori Dan Amalan. *Malaysian Journal Of Society And Space*, 15(4), 261–273. <Https://Doi.Org/10.17576/Geo-2019-1504-19>

Jasmine, K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Talking Chips (Tc) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kognitif. *Skripsi*, 11–48.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Khoirunnisa, S. I., & Sudibyo, E. (2023). Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. *Scienceedu*, 6(1), 89. <Https://Doi.Org/10.19184/Se.V6i1.40152>
- Lelasari, M., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2017). Pemanfaatan Social Learning Network Dalam Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 167–172.
- Linarsih, A., & Yuniarni, D. (2022). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan*. 11(1), 52–64.
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Metode Tgt Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Xe1 Sma Muhammadiyah 3 Surakarta. *Ptk: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434. <Https://Doi.Org/10.53624/Ptk.V4i2.388>
- Manurung, B. (2019). *Pembelajaran Abad 21 Di Smk*.
- Miroh, M., Patonah, S., & Kaltsum, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Di Smp N 5 Ungaran. *Prosiding Seminar Nasional Lontar Physics Forum*, 113–118.
- Nur Fauziah, Endang Triwahyuni Maharani, T. H. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Xii-C2 Di Sma Negeri 11 Semarang Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Nur. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 31–38.
- Nurhikmawati, D. (2024). *Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan*. 1, 1–7.
- Pardede, U. T. (2019). Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatve Tipe Tgt Di Sman 1 Batang Toru. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 67–74. <Http://Journal.Ipts.Ac.Id/Index.Php/Mathedu/Article/View/635>
- Pratama, A., Fazera, D., Fortunata, L. A., & Fadilah, R. (2024). Analisis Kebutuhan Dan Perencanaan Pembelajaran Geografi Berbasis Teknologi Informasi Di Era Digital Pada Kurikulum Merdeka Di Sma Negeri 3 Medan. *Arsen : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 93–101. <Https://Doi.Org/10.30822/Arsen.V1i2.2974>
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, Su. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115. <Http://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpgsd/Article/View/881>
- Qurrotulayunsufyan, & Hartono, M. S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dalam Melatih Berpikir Kritis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

- Peserta Didik. *Indonesian Journal Of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <Https://Doi.Org/10.58230/Ijier.V1i1.58>
- Rahayu, S., Priamiasih, E. E., & Sritumini, B. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 132–143.
- Riduwan. (2018) Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian Bandung Penerbit: Alfabeta
- Rosyida, B., Astutik, S., Kurnianto, F. A., Pangastuti, E. I., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi Sma. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 132. <Https://Doi.Org/10.19184/Pgeo.V6i1.38710>
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (Tcl) Dengan Student Centered Learning (Scl). *Education*, 1(1), 1–12.
- Setiawati, R. (2022). Networking Dalam Pengembangan Manajemen Bisnis Ukm Dan Koperasi. *Pengembangan Kinerja Manajemen Organisasi, Keuangan Dan Usaha Koperasi & Umkm*, 2011, 157–162. <Http://Repository.Ikopin.Ac.Id/1808/1/17> Edited Rosti S - Networking Dalam Pengembangan Bisnis.Pdf
- Sugiyono. (2016) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D Bandung Penerbit: Alfabeta
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Sulistyo, I. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pelajaran Pkn*. 4(1), 274–282.
- Shanbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V3i4.260>
- Surahman, M. K., Mochamad Rachmat, S.K.M., M. K., & Drs Sudibyo Supardi, Phd, A. (2016). Metodologi Penelitian. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–232. <Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

Sutiono, D. (2021). Profesionalisme Guru. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 16–25. <Https://Doi.Org/10.34005/Tahdzib.V4i2.1569>

Uthusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal Of Elementary Education*, 4(2), 130. <Https://Doi.Org/10.23887/Ijee.V4i2.23050>

Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <Https://Doi.Org/10.24246/J.Js.2024.V14.I01.P88-97>

Wati, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 5(1), 56–64. <Https://Doi.Org/10.31605/Ijes.V5i1.1834>



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



LAMPIRAN

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

The background of the page features a large, semi-transparent watermark of the UIN Suska Riau logo, which consists of a central yellow floral emblem surrounded by the university's name in a circular arrangement.

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN PENDIDIKAN GEOGRAFI

FASE F (KELAS 11)

RASIONAL
Tujuan Pembelajaran pada fase F (Kelas 11) disusun mulai dari kompetensi paling mendasar hingga kompetensi yang lebih tinggi, keterampilan dan sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik akan menjadi landasan untuk penguasaan kompetensi selanjutnya sehingga peserta didik dapat menyelesaikan capaian pembelajaran dengan fokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Terampil dalam membaca dan menuliskan posisi strategis Indonesia, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup, sehingga peserta didik mempunyai kecakapan hidup dan keterampilan inkuiri dapat dilakukan dalam setiap pembelajaran melihat sarana dan kondisi peserta didik serta kemampuan satuan pendidikan dalam mendukung pembelajaran .
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Di Akhir kelas 11 atau fase E, Peserta didik terampil dalam membaca, menuliskan dan memahami posisi strategis Indonesia, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup. Peserta didik mampu menyampaikan atau mengkomunikasikan ide antar mereka. Peserta didik mampu bekerja secara berkelompok ataupun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran. Peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, mengolah dan menganalisis , serta mengevaluasi secara keruangan tentang posisi strategis Indonesia, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup. Peserta didik mampu memaparkan ide, dan mempublikasikannya
ELEMEN PEMAHAMAN KONSEP
Pada akhir kelas 11 atau fase F, Peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, mengolah dan menganalisis , serta mengevaluasi secara keruangan tentang posisi strategis Indonesia, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup. Peserta didik mampu memaparkan ide, dan mempublikasikannya.
ELEMEN KETERAMPILAN PROSES
Pada akhir kelas 11 atau fase F, peserta didik terampil dalam membaca dan menuliskan posisi strategis Indonesia, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup. Peserta didik mampu menyampaikan atau mengkomunikasikan ide antar mereka. Peserta didik mampu bekerja secara berkelompok ataupun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Indikator Penilaian	Profil Pelajar Pancasila	Prakiraan Jam	Glosarium
11.1.1 Mendeskripsikan letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia	Pada akhir fase ini peserta didik mampu Mendeskripsikan letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia	Peserta didik mampu mendeskripsikan letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia	Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (peka terhadap lingkungan), mandiri (memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses), bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan serta melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan), kreatif (menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinil) dan bergotong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan projek sederhana)		Letak astronomis disebut juga lokasi absolut. Letak ini didasarkan pada posisi garis lintang garis bujur dan diaplikasikan dalam sistem koordinat Letak geografis disebut juga lokasi relatif. Letak ini berdasar posisinya terhadap wilayah yang lain Letak geologis dikaitkan dengan letaknya terhadap lempeng tektonik atau fenomena geologi disekitarnya
11.2.1 Menganalisis dampak letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia	Pada akhir fase ini peserta didik mampu menganalisis dampak letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia meliputi , pengaruh letak, dan keuntungan letak secara astronomis, geografis, dan geologisnya.	Peserta didik dapat menganalisis dampak letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia meliputi , pengaruh letak, dan keuntungan letak secara astronomis, geografis, dan geologisnya.			
11.3 Mendeskripsikan potensi sumber daya alam Indonesia dan pengaruhnya terhadap kehidupan	Pada akhir fase ini peserta didik dapat mendeskripsikan potensi sumber daya alam Indonesia dan pengaruhnya terhadap kehidupan meliputi pengertian dan klasifikasi Sumber Daya Alam (SDA), potensi dan sebaran sumber daya alam di Indonesia	Peserta didik dapat mendeskripsikan potensi sumber daya alam Indonesia dan pengaruhnya terhadap kehidupan meliputi pengertian dan klasifikasi Sumber Daya Alam (SDA), potensi dan sebaran sumber daya alam di Indonesia			
11.4Menganalisis pengelolaan sumber daya alam berkelanjutan di Indonesia	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis pengelolaan sumber daya alam berkelanjutan serta dampak dan permasalahannya di Indonesia	Pesertadidik dapat mendeskripsikan pola keanekaragaman flora dan fauna Indonesia serta dunia meliputi arti penting flora dan fauna bagi kehidupan, ragam dan dinamika jenis flor dan			

		fauna di Indonesia serta permasalahannya			
11.2.1 Mendeskripsikan pola keanekaragaman flora dan fauna Indonesia serta dunia Ketua Dilindungi Undang-Undang mengutip sebagian dari Pengutipan hanya untuk b. Pengutipan tidak merugikan 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan penulis dan penelitian, penulisan kary a.2 Menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia Ketua dilindungi dari pengutipan penulis dan penelitian, penulisan kary a.3 Mengevaluasi pemanfaatan pelestarian flora dan fauna Ketua tulis ini tanpa mencantumkan penulis dan penelitian, penelitian, penulisan kary a.1 Mendeskripsikan pengertian lingkungan, ekosistem, dan etika lingkungan hidup Ketua dilindungi dari pengutipan penyusunan laporan, penu	Pada akhir fase ini peserta didik dapat mendeskripsikan pola keanekaragaman flora dan fauna Indonesia serta dunia	Peserta didik dapat menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia meliputi persebaran sistem bioma, persebaran flora dan fauna di dunia menurut Wallace, persebaran flora dan fauna di Indonesia, serta faktor yang mempengaruhi persebaran	Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (peka terhadap lingkungan), mandiri (memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses), bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan serta melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan), kreatif (menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinal) dan bertongtong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan projek sederhana)		Keanekaragaman hayati adalah variasi dan variabilitas kehidupan di muka bumi Biosfer merupakan salah satu kajian ilmu geografi yang mempelajari tentang persebaran flora dan fauna serta faktor-faktor yang mempengaruhinya Bioma adalah wilayah yang memiliki sifat geografis atau iklim yang sama meliputi komunitas flora dan fauna Persebaran flora dan fauna dunia meliputi zona : Neartik, Neotropik, Australis, Oriental, Paleartik dan Ethiopian Persebaran flora dan fauna di Indonesia meliputi wilayah Indonesia Barat (Asiatis), Wilayah Indonesia Tengah (Peralihan), Wilayah Indonesia Timur (Australiatis)
		Pada akhir fase ini peserta didik menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia	Peserta didik dapat menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia		
		Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi pemanfaatan dan pelestarian flora dan fauna	Peserta didik dapat mengevaluasi pemanfaatan dan pelestarian flora dan fauna meliputi manfaat pelestarian dan upaya pelestariannya melalui pengamatan di lingkungan sekitar dan menuangkannya dalam sebuah laporan singkat berupa Powerpoint, poster, maupun infografis kemudian dipresentasikan didepan kelas.		
		Pada akhir fase ini peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian lingkungan, ekosistem, dan etika lingkungan hidup	Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian lingkungan, ekosistem, dan etika lingkungan hidup	Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (peka terhadap lingkungan), mandiri (memiliki	Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya

<p>1.3.2 Membedakan jenis-jenis lingkungan hidup</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat membedakan jenis-jenis lingkungan hidup</p>	<p>Peserta didik dapat membedakan jenis-jenis lingkungan hidup</p>	<p>insiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses), bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan serta melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan), kreatif (menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinil) dan bergotong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan projek sederhana)</p>		<p>yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungsn Jenis lingkungan hidup meliputi lingkungan biotik, lingkungan abiotik dan lingkungan sosial-budaya</p>
<p>3.3Menganalisis kualitas lingkungan dan permasalahannya</p> <p>a. Pengertian mengutip sebagai bagian atau</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis kualitas lingkungan dan permasalahannya</p>	<p>Pesertadidik dapat menganalisis kualitas lingkungan dan permasalahannya melalui pengamatan di lingkungan sekitar dan menuangkannya dalam sebuah laporan singkat berupa Powerpoint, poster, maupun infografis kemudian dipresentasikan didepan kelas.</p>			<p>Dinamika penduduk adalah perubahan / pertumbuhan jumlah penduduk dari waktu ke waktu, hal ini disebabkan karena adanya peristiwa kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk Kuantitas penduduk adalah jumlah penduduk akibat dari perbedaan antara jumlah penduduk yang lahir, mati, dan pindah tempat tinggal</p>
<p>3.4 Mendeskripsikan pengertian, dinamika, kuantitas dan kualitas penduduk</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar untuk Suska Riau.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian, dinamika, kuantitas dan kualitas penduduk</p>	<p>Pesertadidik dapat mendeskripsikan pengertian, dinamika, kuantitas dan kualitas penduduk</p>			<p>kualitas penduduk adalah tingkat atau taraf hidup penduduk di satu wilayah yang dapat memenuhi aspek kebutuhan hidup mereka, meliputi pemenuhan kebutuhan pangan, sandang, perumahan, kesehatan, pendidikan, produktifitas.</p>
<p>3.5Menganalisis pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) beserta permasalahannya dan pemecahan masalahnya</p> <p>c. Penulisan karya tulis mencantumkan daftar sumber</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) beserta permasalahannya dan pemecahan masalahnya</p>	<p>Pesertadidik dapat menganalisis pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) beserta permasalahannya dan pemecahan masalahnya</p>			<p>adalah tingkat atau taraf hidup penduduk di satu wilayah yang dapat memenuhi aspek kebutuhan hidup mereka, meliputi pemenuhan kebutuhan pangan, sandang, perumahan, kesehatan, pendidikan, produktifitas.</p>
<p>4.1Mendeskripsikan pengertian bencana</p> <p>d. penyeberangkatan</p>	<p>11.4.1Mendeskripsikan pengertian bencana</p>	<p>Pesertadidik dapat Mendeskripsikan pengertian bencana</p>	<p>Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (peka terhadap lingkungan), mandiri (memiliki</p>		<p>Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan/atau</p>
<p>4.2Membedakan jenis-jenis bencana dan dampaknya terhadap</p> <p>e. Laporan, penyeberangkatan</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat Membedakan jenis-jenis bencana dan</p>	<p>Peserta didik dapat Membedakan jenis-jenis</p>			



	dampaknya terhadap kehidupan	bencana dan dampaknya terhadap kehidupan	insiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses), bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan serta melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan), kreatif (menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinil) dan bergotong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan projek sederhana)		faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis. Bencana digolongkan menjadi bencana alam, bencana nonalam, dan bencana sosial. mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapiancaman bencana.
11.4.3 Mengidentifikasi persebaran bencana di Indonesia	Pada akhir fase ini peserta didik dapat Mengidentifikasi persebaran bencana di Indonesia	Pesertadidik dapat Mengidentifikasi persebaran bencana di Indonesia			
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian barang mengungkapkan pengertian tentang mitigasi bencana sebagai bentuk pengutipan untuk keperluan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penu	Pada akhir fase ini peserta didik dapat Mendeskripsikan pengertian mitigasi bencana	Pesertadidik dapat Mendeskripsikan pengertian mitigasi bencana			
4. Menguraikan mitigasi terhadap berbagai jenis bencana dan menyimulasikannya	Pada akhir fase ini peserta didik dapat Menguraikan mitigasi terhadap berbagai jenis bencana dan menyimulasikannya	Pesertadidik dapat Menguraikan mitigasi terhadap berbagai jenis bencana dan menyimulasikannya			
5. Menguraikan mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim	Pada akhir fase ini peserta didik dapat Menguraikan mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim	Pesertadidik dapat Menguraikan mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim			



LAMPIRAN 2 MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

GEOGRAFI FASE F KELAS XI

KELAS EKSPERIMEN (XI IPS 3)

© Hak cipta milik

Hak Cipta Dilindungi Undang

1. Dilarang menyalin sebagian

a. Pengutipan karya un

b. Pengutipan tidak merugikan

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

INFORMASI UMUM	
Identitas Modul	
Penulis Penyusun Aturan Penyusunan penitipan Sekolah Pelajaran Mata Pelajaran Fase F, Kelas / Semester BAB 4 Waktu Aleskanpa Akhirnya Mitigasi Adaptasi Kebencanaan	: Elfira Zulfani : SMA NEGERI 10 PEKANBARU : 2025 : SMA : Geografi : XI (Sebelas) / II (Genap) : Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan : 2 JP (3 Pertemuan)
Kompetensi Awal	
Capaian Pembelajaran Fase F. Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis bencana alam dan sosial yang terjadi di Indonesia, mengevaluasi strategi mitigasi dan adaptasi yang sesuai dengan karakteristik wilayah dan jenis bencana, serta merancang solusi berbasis kearifan lokal dan teknologi untuk mengurangi risiko bencana. Peserta didik juga menunjukkan sikap tanggap, peduli, dan bertanggung jawab dalam menghadapi potensi bencana di lingkungan sekitar.	
ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Konsep Pemahaman sumber: Penitipan sumber: laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Peserta didik mampu Peserta didik memahami bahwa: Bencana dapat bersumber dari alam maupun aktivitas manusia dan berdampak luas terhadap kehidupan. Jenis bencana meliputi geologi, hidrometeorologi, biologis, sosial, dan teknologi. Mitigasi adalah upaya mengurangi risiko bencana, baik fisik maupun non-fisik. Adaptasi adalah penyesuaian terhadap risiko bencana melalui teknologi dan kearifan lokal. Pemetaan risiko penting untuk menentukan strategi mitigasi dan adaptasi. Masyarakat berperan aktif dalam kesiapsiagaan dan penanggulangan bencana. Kebijakan nasional dan peran lembaga seperti BNPB/BPBD mendukung penanggulangan bencana. Kolaborasi antar pihak diperlukan untuk membangun ketangguhan bencana Peserta didik diharapkan mampu Mengamati fenomena bencana melalui data, peta, berita, dan sumber informasi lainnya. Mengidentifikasi jenis-jenis bencana dan karakteristik wilayah rawan bencana. Menganalisis penyebab, dampak, serta strategi mitigasi dan adaptasi yang relevan dengan kondisi lokal. Mengevaluasi efektivitas tindakan mitigasi dan adaptasi yang telah dilakukan di suatu wilayah. Membandingkan pendekatan mitigasi dan adaptasi berbasis teknologi dan kearifan lokal. Merancang solusi atau tindakan mitigasi/adaptasi dalam bentuk poster, simulasi, atau proyek aksi. Mengkomunikasikan hasil analisis atau rancangan secara lisan maupun tertulis.

	Profil Pelajar Pancasila Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhhlak mulia, gotong royong, mandiri, berpikir kritis, kreatif.
b. Pengertian	Sarana dan Prasarana Paparan Permainan Komputer/Laptop Smartphone Sambungan internet / wifi CD/proyektor Sebaris Tulis Paparan
a. Dilaksanakan	Target Peserta Didik Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami peserta didik.
Dilaksanakan	Model Pembelajaran Model Pembelajaran Tatap Muka Model Pembelajaran Team Games Tournament
2. Dilaksanakan	Kata Kunci Bacaan alam Bacaan non-alam Bacaan sosial Mengasi Adaptasi Kisiko bencana Aksikan karya Jumlahkan dan menyebutkan sumber: ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

KOMPONEN INTI

Tujuan Kegiatan Pembelajaran

- Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:
- Mengidentifikasi berbagai jenis bencana (alam, non-alam, dan sosial) yang terjadi di Indonesia.
 - Menjelaskan konsep mitigasi dan adaptasi terhadap bencana beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.
 - Menganalisis penyebab, dampak, dan strategi penanggulangan bencana berdasarkan karakteristik wilayah.
 - Membandingkan upaya mitigasi dan adaptasi berbasis teknologi dan kearifan lokal.
 - Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif (games tournament) untuk memperkuat pemahaman materi.
 - Bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan soal permainan berbasis konsep mitigasi dan adaptasi kebencanaan.
 - Menyimpulkan pentingnya peran masyarakat dan lembaga dalam upaya pengurangan risiko bencana.
 - Menunjukkan sikap peduli dan tanggap terhadap potensi bencana di lingkungan sekitar melalui aktivitas refleksi atau aksi nyata sederhana.

Pemahaman Bermakna

- Pengertian, jenis dan sebaran Mitigasi dan Adaptasi Bencana
- Pengertian dan Langkah mitigasi bencana

Pertanyaan Pemantik

- Apa yang dimaksud dengan mitigasi dan adaptasi bencana?
- Bagaimana bencana alam seperti gempa bumi atau banjir dapat mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari?
- Mengapa Indonesia sering mengalami bencana alam?
- Apa perbedaan antara mitigasi dan adaptasi dalam konteks kebencanaan?
- Apa yang kamu ketahui tentang upaya pemerintah dan lembaga terkait dalam mengurangi risiko bencana di Indonesia?

Kegiatan Pembelajaran

Langkah Kegiatan Pembelajaran

Guru dapat beberapa langkah pembelajaran, mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Secara garis besar, terdapat lima materi pembelajaran. Materi tersebut antara lain:

- Pengertian, Jenis dan Sebaran Bencana Alam
- Pengertian Bencana Alam
- Jenis-Jenis Bencana
- Dampak Kebencanaan Terhadap Kehidupan

AKTIVITAS 1. Pengertian Bencana Alam

Kegiatan Pembuka (10 menit)

Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a.
- Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa.
- Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi).
- Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok.
- Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan hari ini yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan permainan kartu soal, lalu menyampaikan langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut.

Kegiatan Inti (60 menit)

Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi definisi bencana alam kehidupan dalam penyajian kelas

a. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

b. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.

c. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 7 orang yang anggotanya heterogeny

d. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan seksama.

e. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

f. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor sebanyak jumlah siswa yang ada.

g. Guru mempersiapkan alat-alatuntuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay

h. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas.

i. Guru memberikan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi

Kegiatan Penutup (15 menit)

Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Guru menutup pelajaran dengan salam.

AKTIVITAS 2. Jenis – Jenis Bencana

Kegiatan Pembuka (10 menit)

Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a.
2. Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa.
3. Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi).
5. Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
7. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok.
8. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan hari ini yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan permainan kartu soal, lalu menyampaikan langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut.

Kegiatan Inti (60 menit)

Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi jenis jenis bencana dalam penyajian kelas
2. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
3. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
4. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 7 orang yang anggotanya heterogeny
5. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan seksama.

6 Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor sebanyak jumlah siswa yang ada.

2. Guru mempersiapkan alat-alatuntuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay

Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas.

a. Guru memberikan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi

Kegiatan Penutup (15 menit)

Guru dapat beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Guru menutup pelajaran dengan salam.

AKTIVITAS 3. Dampak Kebencanaan Terhadap Kehidupan

Kegiatan Pembuka (10 menit)

Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a.
2. Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa.
3. Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi).
5. Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
7. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok.
8. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pertemuan hari ini yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan permainan kartu soal, lalu menyampaikan langkah-langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut.

Kegiatan Inti (60 menit)

Guru dapat beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dampak kebencanaan terhadap kehidupan dalam penyajian kelas
2. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
3. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.
4. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 7 orang yang anggotanya heterogeny
5. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan seksama.
6. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.
7. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor sebanyak jumlah siswa yang ada.
8. guru mempersiapkan alat-alatuntuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay
9. Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas.
10. Guru memberikan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi

Kegiatan Penutup (15 menit)

Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

a. Penilaian Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

Guru menutup pelajaran dengan salam

Asesmen/Penilaian

Asesmen Formatif

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran individu dan kelompok

Jenis Asesmen

Observasi (Guru mengamati langsung aktivitas siswa selama proses menjawab kartu soal dan fokus pada keterlibatan siswa, kolaborasi, dan kemampuan memahami konsep)

Suska Riau

s ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan

an, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah..

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Refleksi Guru dan Peserta Didik

Refleksi Guru:

Dalam memfasilitasi proses pembelajaran Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan bagi peserta didik, apakah saya sebagai guru sudah:

a. Pengembangan sikap dan perilaku sehari-hari secara baik? (sangat baik/baik/sedang/kurang baik)

b. Mewujudkan pembelajaran tidak berpusat pada saya sebagai guru, melainkan berpusat pada peserta didik secara baik? (sangat baik/baik/ sedang/kurang baik)

c. Menggunakan pembelajaran secara kontekstual secara baik? (sangat baik/ baik/sedang/kurang baik)

d. Apa yang perlu saya tingkatkan dalam proses pembelajaran pada Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan mendatang?

Refleksi Peserta Didik :

Terimakasih ya, kalian sudah belajar dengan baik! Kalian telah mempelajari keseluruhan materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan Ada baiknya kita melakukan refleksi dengan selalu memanjatkan rasa syukur atas kecerdasan yang diberikan Tuhan YME. Mari kita refleksikan diri dengan menjawab pertanyaan berikut!

1) Apakah tujuan belajar kalian telah tercapai?

2) Bagaimana perasaan kalian selama pembelajaran berlangsung?

3) Bagaimana rencana kalian untuk pembelajaran lebih lanjut?

Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai capaian pembelajaran. Remedial ini dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk kegiatan remedial adalah

Siswa dalam kelompok kecil mendiskusikan suatu skenario bencana (banjir di daerah pemukiman).

Siswa diminta mengidentifikasi tindakan mitigasi dan adaptasi yang sesuai.

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang posisi strategis indonesia dan potensi sumber daya alam media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.

Buku Panduan Guru dan Siswa Geografi untuk SMA/MA Kelas XI, Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021

Wekke, I. S.(2021). Mitigasi Bencana. Penerbit Adab.

Mitigasi Bencana. (2023). (N.P.): Tohar Media.

Glosarium

Bencana : Peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu

kehidupan masyarakat, yang disebabkan oleh faktor alam, non-alam, maupun sosial.

Bencana Alam :Bencana yang disebabkan oleh proses alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir, letusan gunung berapi, atau kekeringan.

Bencana Non-Alam : Bencana yang terjadi akibat kegagalan teknologi, epidemi, atau wabah penyakit.

Bencana Sosial : Bencana yang disebabkan oleh konflik antar kelompok atau tindakan kekerasan dalam masyarakat.

Mitigasi Bencana : Upaya sistematis untuk mengurangi atau menghilangkan risiko dan dampak bencana melalui pembangunan fisik, penyadaran, dan peningkatan kapasitas.

Adaptasi Bencana : Penyesuaian sistem sosial, ekonomi, dan lingkungan untuk menghadapi risiko bencana agar dampaknya dapat diminimalkan.

Risiko Bencana : Gabungan dari bahaya, kerentanan, dan kapasitas yang menentukan kemungkinan dan dampak dari suatu bencana.

Kerentanan : Kondisi atau keadaan yang membuat suatu wilayah atau kelompok lebih rentan terkena dampak bencana.

Kesiapsiagaan : Langkah-langkah antisipatif yang dilakukan sebelum bencana terjadi, seperti pelatihan, simulasi, dan penyusunan rencana evakuasi.

Evakuasi : Proses pemindahan orang dari lokasi berbahaya ke tempat yang lebih aman, dilakukan sebelum, saat, atau setelah bencana.

Kearifan Lokal : Pengetahuan dan praktik tradisional masyarakat yang digunakan untuk mengelola dan menghadapi risiko bencana.

BPBD(Badan Penanggulangan Bencana Daerah) : Lembaga daerah yang bertugas mengelola penanggulangan bencana di tingkat provinsi atau kabupaten/kota.

BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) : Lembaga pemerintah pusat yang mengkoordinasikan kebijakan dan pelaksanaan penanggulangan bencana secara nasional.

Beta Risiko Bencana : Peta yang menunjukkan daerah-daerah yang memiliki tingkat kerawanan terhadap bencana tertentu.

Simulasi Bencana : Latihan atau kegiatan praktik yang dirancang untuk menguji kesiapan dan tanggapan masyarakat terhadap potensi bencana.

Ketangguhan: Kemampuan individu atau komunitas untuk bertahan, merespons, dan pulih dengan cepat setelah mengalami bencana

Daftar Pustaka

Buku Panduan Guru dan Siswa Geografi untuk SMA/MA Kelas XI, Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021

Penelitian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021
Wijaya, J. S. (2021). Mitigasi Bencana. Penerbit Adab

Mitigasi Bencana. (2023). (N.P.); Tohar Media.

Pekanbaru, 23 April 2025

Elfira Zulfani

Mengetahui,
Guru Geografi kelas XI
SMA NEGERI 10 PEKANBARU

e Islam
Muzahar S.Pd

• kritik atau tinjauan suatu masalah.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

GEOGRAFI FASE F KELAS XI

©
T
N
K

K
1. Dil A
Hak Çipta

1.

b. Pen
2. Dilaran

CONTROL (XI IPS 4)

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun Instansi Kabupaten Terdiri dari Mata Pelajaran Penempatan Kelas / Semester Alokasi Waktu	: Elfira Zulfani : SMA NEGERI 10 PEKANBARU : 2025 : SMA : Geografi : XI (Sebelas) / II (Genap) : Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan : 2 JP (3 Pertemuan)
B. Kompetensi Awal	
Kesampaian Pembelajaran Fase F. Pada akhir Fase F, peserta didik mampu menganalisis berbagai jenis bencana alam dan sosial yang terjadi di Indonesia, mengevaluasi strategi mitigasi dan adaptasi yang sesuai berdasarkan karakteristik wilayah dan jenis bencana, serta merancang solusi berbasis kearifan lokal dan teknologi untuk mengurangi risiko bencana. Peserta didik juga menunjukkan sikap tanggap, peduli, dan bertanggung jawab dalam menghadapi potensi bencana di lingkungan sekitar.	
ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pemahaman Konsep Kemampuan menyebutkan sumber: - Buku ilmiah, penyusunan laporan, penulisan artikel atau tinjauan suatu masalah	Peserta didik mampu Peserta didik memahami bahwa: Bencana dapat bersumber dari alam maupun aktivitas manusia dan berdampak luas terhadap kehidupan. Jenis bencana meliputi geologi, hidrometeorologi, biologis, sosial, dan teknologi. Mitigasi adalah upaya mengurangi risiko bencana, baik fisik maupun non-fisik. Adaptasi adalah penyesuaian terhadap risiko bencana melalui teknologi dan kearifan lokal. Pemetaan risiko penting untuk menentukan strategi mitigasi dan adaptasi. Masyarakat berperan aktif dalam kesiapsiagaan dan penanggulangan bencana. Kebijakan nasional dan peran lembaga seperti BNPB/BPBD mendukung penanggulangan bencana. Kolaborasi antar pihak diperlukan untuk membangun ketangguhan bencana Peserta didik diharapkan mampu Mengamati fenomena bencana melalui data, peta, berita, dan sumber informasi lainnya. Mengidentifikasi jenis-jenis bencana dan karakteristik wilayah rawan bencana. Menganalisis penyebab, dampak, serta strategi mitigasi dan adaptasi yang relevan dengan kondisi lokal. Mengevaluasi efektivitas tindakan mitigasi dan adaptasi yang telah dilakukan di suatu wilayah. Membandingkan pendekatan mitigasi dan adaptasi berbasis teknologi dan kearifan lokal. Merancang solusi atau tindakan mitigasi/adaptasi dalam bentuk poster, simulasi, atau proyek aksi. Mengkomunikasikan hasil analisis atau rancangan secara lisan maupun tertulis.
Profil Pelajar Pancasila	
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhhlak mulia, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, kreatif.	

	Sarana dan Prasarana <ul style="list-style-type: none"> Papan Permainan Komputer/Laptop Smartphone Jaringan internet / wifi LCD/ proyektor Papan Tulis
b. Pengutipan mengikuti sumber	Target Peserta Didik Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami peraturan dan materi.
a. Pengutipan dilindungi hak cipta	Model Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran Tatap Muka Model Pembelajaran Konvensional
2. Dilang mengumumkan dan memperbaik kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Kata Kunci <ul style="list-style-type: none"> Bencana alam Bencana non-alam Bencana sosial Mitigasi Adaptasi Risiko bencana
KOMPONEN INTI	
	Tujuan Kegiatan Pembelajaran Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:
	<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai jenis bencana (alam, non-alam, dan sosial) yang terjadi di Indonesia. Memelaskan konsep mitigasi dan adaptasi terhadap bencana beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Menganalisis penyebab, dampak, dan strategi penanggulangan bencana berdasarkan karakteristik wilayah. Membandingkan upaya mitigasi dan adaptasi berbasis teknologi dan kearifan lokal. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif (games tournament) untuk memperkuat pemahaman materi. Bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan soal permainan berbasis konsep mitigasi dan adaptasi kebencanaan. Menyimpulkan pentingnya peran masyarakat dan lembaga dalam upaya pengurangan risiko bencana. Menunjukkan sikap peduli dan tanggap terhadap potensi bencana di lingkungan sekitar melalui aktivitas refleksi atau aksi nyata sederhana.
	Pemahaman Bermakna Pengertian, jenis dan dampak Mitigasi dan Adaptasi Bencana Pengertian dan Langkah mitigasi bencana
	Pertanyaan Pemantik <ol style="list-style-type: none"> Apa yang dimaksud dengan mitigasi dan adaptasi bencana? Bagaimana bencana alam seperti gempa bumi atau banjir dapat mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari? Mengapa Indonesia sering mengalami bencana alam? Apa perbedaan antara mitigasi dan adaptasi dalam konteks kebencanaan? Apa yang kamu ketahui tentang upaya pemerintah dan lembaga terkait dalam mengurangi risiko bencana di Indonesia?

<p>2. Dilangung mengumumkan dan memperbaik yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	<h3>Kegiatan Pembelajaran</h3> <p>Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Terdapat beberapa langkah pembelajaran, mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Secara garis besar, terdapat lima materi pembelajaran. Materi tersebut antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, Jenis dan Sebaran Bencana Alam 2. Pengertian Bencana Alam 3. Jenis-Jenis Bencana 4. Dampak Kebencanaan terhadap Kehidupan
	<h3>AKTIVITAS 1. Pengertian Bencana Alam</h3> <h4>Kegiatan Pembuka (10 menit)</h4> <p>Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik siap mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a. 2. Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa. 3. Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi). 5. Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <h4>Kegiatan Inti (60 menit)</h4> <p>Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas 2. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. 3. Guru menyajikan materi yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan metode ceramah sedangkan siswa mengamati 4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terhadap materi yang dibahas 5. Siswa Mencatat Informasi yang diperoleh dari guru terkait materi bersangkutan 6. Guru memberikan tanya jawab terkait materi pembelajaran yang sudah dijelaskan <h4>Kegiatan Penutup (15 menit)</h4> <p>Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru menutup pelajaran dengan salam.
	<h3>AKTIVITAS 2. Jenis – Jenis Bencana</h3> <h4>Kegiatan Pembuka (10 menit)</h4> <p>Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik siap mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a. 2. Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa. 3. Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi). 5. Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <h4>Kegiatan Inti (60 menit)</h4> <p>Terdapat beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas 2. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. 3. Guru menyajikan materi yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan metode ceramah sedangkan siswa mengamati 4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terhadap materi yang dibahas



- Siswa Mencatat Informasi yang diperoleh dari guru terkait materi bersangkutan
 6. Guru memberikan tanya jawab terkait materi pembelajaran yang sudah dijelaskan

Kegiatan Penutup (15 menit)

Pada kegiatan penutup, guru dapat memberikan beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Guru menutup pelajaran dengan salam.

AKTIVITAS 3. Dampak Kebencanaan terhadap Kehidupan

Kegiatan Pembuka (10 menit)

Guru dapat melakukan kegiatan pembuka untuk mengondisikan kelas agar peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam kegiatan pembuka dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Guru memberi salam dan siswa mulai berdo'a.
2. Guru menanyakan kabar siswa dan mulai mengabsen siswa.
3. Guru memeriksa kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya (apersepsi).
5. Guru memotivasi siswa dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (60 menit)

Guru dapat memberikan beberapa langkah dalam kegiatan inti yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas
2. Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.
3. Guru menyajikan materi yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan metode ceramah sedangkan siswa mengamati
4. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terhadap materi yang dibahas
5. Siswa Mencatat Informasi yang diperoleh dari guru terkait materi bersangkutan
6. Guru memberikan tanya jawab terkait materi pembelajaran yang sudah dijelaskan

Kegiatan Penutup (15 menit)

Guru dapat memberikan beberapa langkah dalam kegiatan penutup yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan keadaan kelas masing-masing.

1. Peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Asesmen/Penilaian

Asesmen Formatif

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran individu dan kelompok

Jenis Asesmen

Observasi (Guru mengamati langsung aktivitas siswa selama proses menjawab kartu soal dan focus pada keterlibatan siswa, kolaborasi, dan kemampuan memahami konsep)

Refleksi Guru dan Peserta Didik

Refleksi Guru:

Dalam memfasilitasi proses pembelajaran Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan bagi peserta didik, apakah saya sebagai guru sudah:

1. Konsisten memberi keteladanan pada peserta didik dalam sikap dan perilaku sehari-hari secara baik? (sangat baik/baik/sedang/kurang baik)
2. menjadikan pembelajaran tidak berpusat pada saya sebagai guru, melainkan berpusat pada peserta didik secara baik? (sangat baik/baik/ sedang/kurang baik)
3. Menggunakan pembelajaran secara konstektual secara baik? (sangat baik/baik/sedang/kurang baik)
4. Apa yang perlu saya tingkatkan dalam proses pembelajaran pada Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan mendatang?



	<p>Refleksi Peserta Didik :</p> <p>Selamat ya kalian sudah belajar dengan baik! Kalian telah mempelajari keseluruhan materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan Ada baiknya kita melakukan refleksi dengan selalu menunjukkan rasa syukur atas kecerdasan yang diberikan Tuhan YME. Mari kita refleksikan diri dengan menjawab pertanyaan berikut!</p> <p>a) Apakah tujuan belajar kalian telah tercapai?</p> <p>b) Bagaimana perasaan kalian selama pembelajaran berlangsung?</p> <p>c) Bagaimana rencana kalian untuk pembelajaran lebih lanjut?</p>
2. Dilangsungkannya pengumuman dan memperbaikannya yang wajar	<p>Kegiatan Pengayaan dan Remedial</p> <p>Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai capaian pembelajaran. Remedial ini dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk kegiatan remedial adalah siswa dalam kelompok kecil mendiskusikan suatu skenario bencana (banjir di daerah pemukiman). Siswa diminta mengidentifikasi tindakan mitigasi dan adaptasi yang sesuai.</p>
2. Dilangsungkannya pengumuman dan memperbaikannya yang wajar atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	<h3>Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik</h3> <p>Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang posisi strategis indonesia dan potensi sumber daya alam media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.</p> <p>Buku Panduan Guru dan Siswa Geografi untuk SMA/MA Kelas XI, Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021</p> <p>Wakke, I. S. (2021). Mitigasi Bencana. Penerbit Adab.</p> <p>Mitigasi Bencana. (2023). (N.P.): Tohar Media.</p> <h3>Glosarium</h3> <p>Bencana : Peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan masyarakat, yang disebabkan oleh faktor alam, non-alam, maupun sosial.</p> <p>Bencana Alam : Bencana yang disebabkan oleh proses alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir, letusan gunung berapi, atau kekeringan.</p> <p>Bencana Non-Alam : Bencana yang terjadi akibat kegagalan teknologi, epidemi, atau perubahan penyakit.</p> <p>Bencana Sosial : Bencana yang disebabkan oleh konflik antar kelompok atau tindakan kekerasan dalam masyarakat.</p> <p>Mitigasi Bencana : Upaya sistematis untuk mengurangi atau menghilangkan risiko dan dampak bencana melalui pembangunan fisik, penyadaran, dan peningkatan kapasitas.</p> <p>Adaptasi Bencana : Penyesuaian sistem sosial, ekonomi, dan lingkungan untuk menghadapi risiko bencana agar dampaknya dapat diminimalkan.</p> <p>Risiko Bencana : Gabungan dari bahaya, kerentanan, dan kapasitas yang menentukan kemungkinan dan dampak dari suatu bencana.</p> <p>Kerentanan : Kondisi atau keadaan yang membuat suatu wilayah atau kelompok lebih rentan terhadap dampak bencana.</p> <p>Kesiapsiagaan : Langkah-langkah antisipatif yang dilakukan sebelum bencana terjadi, seperti pelatihan, simulasi, dan penyusunan rencana evakuasi.</p> <p>Evakuasi : Proses pemindahan orang dari lokasi berbahaya ke tempat yang lebih aman, dilakukan sebelum, saat, atau setelah bencana.</p> <p>Kearifan Lokal : Pengetahuan dan praktik tradisional masyarakat yang digunakan untuk mengelola dan menghadapi risiko bencana.</p> <p>BPBD (Badan Penanggulangan Bencana Daerah) : Lembaga daerah yang bertugas menangani penanggulangan bencana di tingkat provinsi atau kabupaten/kota.</p> <p>BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) : Lembaga pemerintah pusat yang mengkoordinasikan kebijakan dan pelaksanaan penanggulangan bencana secara nasional.</p> <p>Peta Risiko Bencana : Peta yang menunjukkan daerah-daerah yang memiliki tingkat kerawanan terhadap bencana tertentu.</p>



Simulasi Bencana : Latihan atau kegiatan praktik yang dirancang untuk menguji kesiapan dan tanggapan masyarakat terhadap potensi bencana.

Ketangguhan : Kemampuan individu atau komunitas untuk bertahan, merespons, dan pulih dengan cepat setelah mengalami bencana.

Daftar Pustaka

- Buku Panduan Guru dan Siswa Geografi untuk SMA/MA Kelas XI, Penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021
 Wulandari, I. S. (2021). Mitigasi Bencana. Penerbit Adab.
 Menggali Bencana. (2023). (N.P.): Tohar Media.

Pekanbaru, 23 April 2025

Elfira Zulfani

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- b. Pengutipan tidak merujuk kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilakukannya pengumuman dan memperbarui sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Mengatahi,
 Buku Geografi kelas XI
 MA NEGERI 10 PEKANBARU
- Muzanar S.Pd
- Untuk kepentingan pendidikan
 Untuk mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 Karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



LAMPIRAN. 3 LEMBAR OBSERVASI GURU

No	Kegiatan yang diamati	Skor Nilai					Skor
		5	4	3	2	1	
1.	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas						
2.	Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.						
3.	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.						
4.	Guru meminta Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang yang anggotanya heterogeny						
5.	Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS.						
6.	Guru mengamati kelompok melakukan diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.						
7.	Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermotor sebanyak sembilah siswa yang ada.						
8.	Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay						
9.	Guru memerintahkan tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bermotor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas						
10.	Guru memberikan reward kepada kelompok yang meraih skor tinggi						
11.	Guru membimbing siswa menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.						
12.	Guru menutup pelajaran dengan salam.						
Jumlah							
Nilai Maksimum							
Presentase							
Kategori							

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



LAMPIRAN. 4 LEMBAR OBSERVASI SISWA

No	Hak Cipta Dilindungi Undang-undang © H.Suska Riau	Aktivitas yang diamati	Skor Nilai					Skor
			5	4	3	2	1	
1	a.	Pada awal pembelajaran siswa mengikuti penyampaian materi dalam penyajian kelas						
2	b.	Siswa mengikuti penyampaian tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa,dan memberikan motivasi.						
3		Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil.						
4		Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang yang anggotanya heterogeny						
5		Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS.						
6		Guru mengamati kelompok melakukan diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.						
7		Siswa mengikuti kegiatan guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bernomor sebanyak jumlah siswa yang ada.						
8		Siswa mengikuti kegiatan guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay						
9		Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas						
10		Siswa mendapatkan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi dari guru						
11		Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.						
12		Siswa mengikuti penutupan pelajaran dengan salam.						
Jumlah								
Nilai Maksimum								
Presentase								
Kategori								

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



LAMPIRAN. 5 REKAPITULASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU KELAS EKSPERIMEN

- © Hak Cipta UIN SUSKA RIAU
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan publikasi.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran Team Games Tournament	Observasi		
		1	2	3
	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas	4	4	5
	Guru menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.	3	4	5
	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.	3	3	4
	Guru meminta Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang yang anggotanya heterogeny	2	3	3
	Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS.	2	4	5
	Guru mengamati kelompok melakukan diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.	1	3	4
	Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermotor sebanyak jumlah siswa yang ada.	1	2	4
	Guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay	2	3	5
	Guru memerintahkan tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bermotor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas	2	2	3
	Guru memberikan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi	2	4	4
	Peserta didik dengan bimbingan guru meraih kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.	3	5	5
	Guru menutup pelajaran dengan salam.	2	4	5
Skor total		27	38	48
Skor maksimum		60	60	60
Bersentase		45%	63,33%	80%
Kriteria		Cukup baik	Baik	Sangat Baik



LAMPIRAN. 6 REKAPITULASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran time token	Observasi		
		1	2	3
1. Dilengang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	Pada awal pembelajaran siswa mengikuti penyampaian materi dalam penyajian kelas	3	4	5
a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penafsiran kritis atau tafsiran suatu masalah	Siswa mengikuti penyampaian tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.	3	5	5
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil.	3	4	4
2. Dilengang mengumumkan dan memperbaikany sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang yang anggotanya heterogeny	2	3	4
	Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS.	3	3	4
	Guru mengamati kelompok melakukan diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.	1	2	4
	Siswa mengikuti kegiatan guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, bermotor sebanyak jumlah siswa yang ada	2	3	5
	Siswa mengikuti kegiatan guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, pertanyaan dalam bentuk essay	2	2	4
	Guru memerintahkan Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk menjawab soal yang tertera pada kartu bernomor yang tersedia pada meja yang ada di depan kelas	1	3	4
	Siswa mendapatkan reward kepada kelompok yang meraih skor tertinggi dari guru	3	3	5
	Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.	1	2	3
	Siswa mengikuti penutupan pelajaran dengan salam.	2	3	4
Skor total		26	37	50
Skor maksimum		60	60	60
Persentase		43,33%	61,66%	83,33%
Kriteria		Cukup baik	Baik	Sangat Baik



LAMPIRAN. 7 KISI KISI ANGKET

No.	Sub Indikator	No. Pernyataan	Jumlah Item
1. a: Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok.	1	1
1. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif.	2	1
2. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok.	3	1
2. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi.	4	1
3. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang.	5	1
3. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Menghormati ide-ide orang lain.	6	1
4. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif.	7	1
4. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.	8	1
5. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok.	9	1
5. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu.	10	1
6. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi.	11	1
6. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok.	12	1
7. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru.	13	1
7. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.	14	1
8. a: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.	15	1
8. b: Pengaruhnya untuk Kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: dan amiah, penyusunan laporan, penulisan kritis.	Bertanggung jawab suatu masalah.		

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

2 LAMPIRAN 8 ANGKET

Angket Kemampuan Kolaborasi Siswa

Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, isilah identitas dengan lengkap.

2) Segala bentuk jawaban tidak akan berpengaruh terhadap nilai saudara/i.

3. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.

24 Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang saudara/i rasakan

Atas ketersediaan saudara/i saya ucapkan terimakasih

Keterangan Pilihan Jawaban

SL	Selalu
SR	Sering
KK <small>State</small>	Kadang-Kadang
JR	Jarang
TP <small>I</small>	Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya aktif selama diskusi berlangsung.					
2.	Saya berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran.					
3.	Saya selalu mendengarkan gagasan yang diberikan oleh anggota kelompok selama diskusi.					
4.	Saya menunjukkan sikap berkompromi dengan bersedia menerima keputusan bersama.					
5.	Saya mampu bekerja sama dengan siapa saja baik sesama anggota kelompok maupun tidak.					
6.	Saya selalu menghormati ide-ide yang disampaikan anggota kelompok didalam diskusi kelompok					



No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
7.	Saya mampu memberikan pendapat didalam diskusi kelompok.					
8.	Saya mendengarkan pendapat anggota kelompok dalam diskusi.					
9.	Saya mampu membagi tugas dan pekerjaan berdasarkan kemampuan masing-masing anggota kelompok.					
10.	Saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok yang pandangan individu berbeda-beda untuk membuat keputusan.					
11.	Saya selalu menyampaikan pendapat dengan sopan dan hormat.					
12.	Saya mengutamakan kepentingan kelompok diatas kepentingan individu					
13.	Saya menghadiri diskusi kelompok dengan tepat waktu.					
14.	Saya mampu mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.					
15.	Saya bersama anggota kelompok menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.					

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

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



LAMPIRAN. 9 Skoring Angket

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Angket Kemampuan Kolaborasi Siswa

Nama : Ahmad fauzan

Kelas : XI IPS 3

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Tanggal : 08 - 05 - 2025

Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, isilah identitas dengan lengkap.
2. Segala bentuk jawaban tidak akan berpengaruh terhadap nilai saudara/i.
3. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya.
4. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang saudara/i rasakan.
5. Atas ketersediaan saudara/i saya ucapan terimakasih.

Keterangan Pilihan Jawaban

SL	Selalu
SR	Sering
KK	Kadang-Kadang
JR	Jarang
TP	Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya aktif selama diskusi berlangsung.	✓				
2.	Saya berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran.		✓			
3.	Saya selalu mendengarkan gagasan yang diberikan oleh anggota kelompok selama diskusi.			✓		
4.	Saya menunjukkan sikap berkompromi dengan bersedia menerima keputusan bersama.				✓	
5.	Saya mampu bekerja sama dengan siapa saja baik sesama anggota kelompok maupun tidak.	✓				
6.	Saya selalu menghormati ide-ide yang disampaikan anggota kelompok didalam diskusi kelompok		✓			

1



© |

Hak

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

		5	4	5	5	3	2	4	3	3
7.	Saya mampu memberikan pendapat didalam diskusi kelompok.									
8.	Saya mendengarkan pendapat anggota kelompok dalam diskusi.									
9.	Saya mampu membagi tugas dan pekerjaan berdasarkan kemampuan masing-masing anggota kelompok.									
10.	Saya selalu bekerja sama dengan anggota kelompok yang pandangan individu berbeda-beda untuk membuat keputusan.									
11.	Saya selalu menyampaikan pendapat dengan sopan dan hormat.									
12.	Saya mengutamakan kepentingan kelompok diatas kepentingan individu									
13.	Saya menghadiri diskusi kelompok dengan tepat waktu.									
14.	Saya mampu mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar.									
15.	Saya bersama anggota kelompok menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.									

© Hak Cipta

LAMPIRAN. 10 TABULASI DATA ANGKET PRE-TEST KELAS EKPERIMENT

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR PERNYATAAN															SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SISWA 1	5	1	5	5	1	5	5	5	2	5	5	5	1	5	5	60
2	SISWA 2	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	67
3	SISWA 3	4	5	4	5	5	2	4	4	2	4	4	5	5	4	4	61
4	SISWA 4	5	3	3	3	5	5	3	5	3	3	5	5	5	3	3	59
5	SISWA 5	5	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	63
6	SISWA 6	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	4	5	5	3	3	52
7	SISWA 7	5	3	3	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	3	3	61
8	SISWA 8	3	4	3	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	3	2	58
9	SISWA 9	3	4	4	4	3	4	5	3	5	4	3	5	4	3	3	57
10	SISWA 10	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	62
11	SISWA 11	3	4	3	5	4	4	5	5	3	2	2	4	5	3	1	53
12	SISWA 12	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	65
13	SISWA 13	5	1	2	4	2	5	1	1	5	4	5	5	5	4	4	53
14	SISWA 14	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	3	63
15	SISWA 15	1	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	2	61
16	SISWA 16	3	4	3	4	5	5	5	3	3	3	2	5	4	3	3	55
17	SISWA 17	3	5	3	2	2	5	2	5	3	3	3	4	5	3	5	53
18	SISWA 18	3	3	3	4	4	5	4	5	5	3	3	5	5	4	4	60
19	SISWA 19	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	66
20	SISWA 20	3	4	2	3	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	3	60
21	SISWA 21	4	1	1	4	3	4	5	5	2	4	3	5	5	4	3	53
22	SISWA 22	4	1	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	59
23	SISWA 23	1	4	4	3	1	5	4	5	5	5	2	5	5	4	4	57
24	SISWA 24	3	5	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	2	1	1	45
25	SISWA 25	5	1	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	4	60
26	SISWA 26	1	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	4	4	62
27	SISWA 27	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	70
28	SISWA 28	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	1	4	51
29	SISWA 29	3	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	4	1	3	44
30	SISWA 30	1	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	66
31	SISWA 31	3	5	3	1	3	5	1	1	5	3	5	2	5	3	5	50
32	SISWA 32	4	4	4	1	4	5	2	5	4	3	3	2	1	1	4	47
33	SISWA 33	1	2	4	3	4	5	4	5	5	5	2	5	5	3	3	58
34	SISWA 34	5	1	1	4	1	5	4	1	4	5	4	1	2	1	4	43
35	SISWA 35	2	4	4	5	5	1	3	4	5	4	4	1	5	5	5	57
36	SISWA 36	4	1	1	1	4	1	1	5	5	4	1	4	1	4	5	42
37	SISWA 37	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	5	1	5	5	64
38	SISWA 38	5	4	2	5	5	4	3	2	5	2	5	1	2	2	5	52
39	SISWA 39	4	3	4	4	5	3	2	4	3	4	5	2	3	1	4	51
40	SISWA 40	4	1	2	1	4	1	4	2	1	5	4	5	1	1	4	40
																56,5	



© Hak Cipta

LAMPIRAN. 11 TABULASI DATA ANGKET POSTTEST KELAS EKPERIMENT

NO	NAMA SISWA	NOMOR PERNYATAAN															SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SISWA 1	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	63
2	SISWA 2	5	5	3	2	5	5	5	4	5	5	3	2	4	3	3	59
3	SISWA 3	3	4	5	5	5	3	3	5	5	5	2	5	3	4	4	62
4	SISWA 4	5	3	4	5	5	5	2	5	5	2	5	5	5	5	5	66
5	SISWA 5	5	4	3	5	1	3	2	3	3	5	5	5	5	3	5	57
6	SISWA 6	5	2	5	5	5	5	4	5	2	5	2	5	5	5	5	65
7	SISWA 7	3	5	4	5	5	5	5	3	2	5	5	2	5	5	3	62
8	SISWA 8	5	5	5	5	3	3	3	4	5	3	5	5	5	3	5	64
9	SISWA 9	5	5	4	4	5	5	5	4	4	2	5	5	5	3	3	66
10	SISWA 10	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	1	5	5	66
11	SISWA 11	5	5	5	5	5	5	5	4	2	3	5	3	3	4	5	64
12	SISWA 12	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	5	5	4	5	5	66
13	SISWA 13	3	5	3	5	3	5	5	3	5	3	5	5	4	3	3	60
14	SISWA 14	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	1	5	5	3	3	62
15	SISWA 15	5	2	4	2	3	3	5	1	2	4	3	3	3	5	4	49
16	SISWA 16	3	5	3	3	3	5	1	5	5	3	4	1	5	4	3	53
17	SISWA 17	5	3	5	5	3	2	3	5	5	5	4	3	5	5	3	61
18	SISWA 18	4	3	1	4	4	1	3	4	3	5	3	5	5	1	1	47
19	SISWA 19	5	1	4	5	4	3	5	2	5	4	5	3	2	3	5	56
20	SISWA 20	3	4	3	3	3	5	2	3	5	1	4	5	5	5	5	56
21	SISWA 21	5	5	5	5	2	1	3	4	5	5	3	2	5	5	3	58
22	SISWA 22	5	2	1	3	5	5	5	5	1	2	5	5	2	5	5	56
23	SISWA 23	2	1	5	3	4	2	5	5	2	4	4	2	5	5	3	52
24	SISWA 24	3	5	4	1	5	5	3	3	5	5	2	5	1	5	5	57
25	SISWA 25	5	4	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
26	SISWA 26	1	5	5	5	4	2	4	3	2	5	3	5	4	1	5	54
27	SISWA 27	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	69
28	SISWA 28	3	5	4	4	2	5	5	3	5	5	5	2	3	3	3	57
29	SISWA 29	5	2	4	3	4	3	4	5	2	5	2	5	5	2	3	54
30	SISWA 30	5	4	5	3	2	2	5	4	4	5	4	5	4	3	5	60
31	SISWA 31	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
32	SISWA 32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	73
33	SISWA 33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	72
34	SISWA 34	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	69
35	SISWA 35	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	72
36	SISWA 36	5	5	5	5	5	5	4	2	2	3	3	5	5	4	4	60
37	SISWA 37	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	73
38	SISWA 38	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	4	68
39	SISWA 39	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	72
40	SISWA 40	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	70

62,35

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penukaran ilmu.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin.



© Hak Cipta

LAMPIRAN. 12 TABULASI DATA ANGKET PRE TEST KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	NOMOR PERNYATAAN															SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SISWA 1	4	1	4	3	4	4	1	4	2	4	3	1	1	3	1	40
2	SISWA 2	1	4	3	2	1	3	2	4	3	3	3	2	1	3	3	38
3	SISWA 3	3	1	4	3	4	3	3	4	1	4	1	2	1	3	4	41
4	SISWA 4	3	3	4	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	2	40
5	SISWA 5	1	4	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	37
6	SISWA 6	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	36
7	SISWA 7	3	3	5	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	44
8	SISWA 8	3	3	3	5	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	50
9	SISWA 9	5	3	4	1	2	3	3	4	4	4	2	2	4	2	3	45
10	SISWA 10	3	3	3	3	4	2	5	4	5	5	3	5	1	1	3	48
11	SISWA 11	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	2	43
12	SISWA 12	5	5	5	3	3	5	5	3	2	3	2	4	3	3	2	53
13	SISWA 13	3	1	3	3	3	5	4	3	2	5	1	3	4	3	3	46
14	SISWA 14	4	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	52
15	SISWA 15	3	2	4	2	3	3	3	5	2	4	3	3	4	3	4	48
16	SISWA 16	3	5	3	1	3	2	1	3	2	1	4	4	5	4	5	46
17	SISWA 17	4	3	4	4	4	5	3	2	2	4	2	4	2	1	4	48
18	SISWA 18	4	5	4	1	5	3	2	4	3	3	3	3	3	5	4	52
19	SISWA 19	3	3	4	3	1	5	1	4	2	4	2	3	2	3	5	45
20	SISWA 20	5	5	3	3	1	3	2	3	2	3	1	4	4	3	5	47
21	SISWA 21	3	3	3	3	5	3	5	4	5	2	3	2	3	3	5	52
22	SISWA 22	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	35
23	SISWA 23	5	1	4	3	4	2	1	4	2	4	1	2	2	3	2	40
24	SISWA 24	3	2	4	4	4	1	3	1	2	4	2	2	2	5	3	42
25	SISWA 25	3	1	1	2	1	1	5	4	3	4	5	5	5	3	1	44
26	SISWA 26	3	3	4	5	4	5	3	5	5	4	5	2	3	3	3	57
27	SISWA 27	3	2	3	4	3	1	3	2	3	3	3	2	4	3	2	41
28	SISWA 28	3	3	4	1	5	3	4	3	4	3	1	5	3	3	5	50
29	SISWA 29	3	2	4	5	5	3	2	5	2	3	2	2	2	2	2	44
30	SISWA 30	2	3	3	3	2	2	5	4	1	5	3	3	2	3	3	44
31	SISWA 31	4	5	2	2	5	5	4	4	2	5	5	5	5	3	5	61
32	SISWA 32	5	3	3	5	5	5	2	5	4	5	4	5	4	5	4	64
33	SISWA 33	4	4	5	2	3	3	5	3	5	4	4	4	5	3	4	58
34	SISWA 34	5	5	5	3	3	5	2	5	3	5	5	5	5	5	5	66
35	SISWA 35	3	3	2	5	5	5	5	3	2	5	4	5	5	2	5	59
36	SISWA 36	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	5	4	3	63
37	SISWA 37	5	4	5	5	2	5	4	5	2	4	2	5	2	4	5	59
38	SISWA 38	4	4	4	4	4	5	3	5	5	2	2	4	2	5	4	57
39	SISWA 39	5	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	5	5	61
40	SISWA 40	5	4	5	3	5	3	5	5	4	5	2	5	4	3	5	63

48,975

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penu

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

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

© Hak Cipta

LAMPIRAN. 13 TABULASI DATA ANGKET POST TEST KELAS KONTROL

NO	NAMA SISWA	NOMOR PERNYATAAN															SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	SISWA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
2	SISWA 2	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	5	69
3	SISWA 3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	66
4	SISWA 4	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	5	63
5	SISWA 5	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	3	4	4	4	3	44
6	SISWA 6	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	5	3	5	56
7	SISWA 7	1	1	3	2	1	1	4	4	3	3	3	1	4	1	3	35
8	SISWA 8	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	53
9	SISWA 9	3	3	4	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	2	40
10	SISWA 10	1	4	1	2	1	1	1	3	3	3	3	1	1	3	5	33
11	SISWA 11	1	1	3	2	3	5	4	5	2	5	2	2	2	3	3	43
12	SISWA 12	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	5	2	3	44
13	SISWA 13	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	46
14	SISWA 14	3	3	1	1	5	3	3	1	4	2	2	1	2	3	3	37
15	SISWA 15	3	1	1	3	4	2	4	1	3	3	1	1	1	3	3	34
16	SISWA 16	2	3	2	3	3	3	4	1	2	3	2	3	3	4	2	40
17	SISWA 17	2	4	3	3	5	1	2	3	2	5	2	4	3	3	2	44
18	SISWA 18	3	1	3	1	1	1	1	3	2	3	1	1	5	1	5	32
19	SISWA 19	4	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	51
20	SISWA 20	3	2	4	2	5	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4	51
21	SISWA 21	3	2	3	3	3	5	3	3	2	3	4	3	5	4	3	49
22	SISWA 22	5	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	3	3	3	3	50
23	SISWA 23	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	50
24	SISWA 24	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	5	2	3	5	3	52
25	SISWA 25	3	4	3	3	3	3	5	3	2	4	4	4	4	3	3	51
26	SISWA 26	3	4	4	5	2	5	3	5	3	2	3	2	3	3	3	50
27	SISWA 27	5	2	3	5	3	2	2	4	3	5	3	2	2	5	2	48
28	SISWA 28	2	4	5	3	4	2	4	4	2	5	4	2	5	3	5	54
29	SISWA 29	3	2	4	5	4	2	3	3	2	4	2	2	2	3	3	44
30	SISWA 30	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71
31	SISWA 31	3	3	5	5	4	1	4	3	2	4	5	5	3	3	3	53
32	SISWA 32	3	5	3	5	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	50
33	SISWA 33	5	5	4	4	5	1	4	3	4	3	1	2	3	5	3	52
34	SISWA 34	3	5	4	5	2	3	4	4	2	3	5	2	2	5	54	
35	SISWA 35	2	5	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	61
36	SISWA 36	5	4	5	5	5	5	4	4	4	2	4	5	4	5	3	64
37	SISWA 37	4	4	4	5	5	5	5	3	5	3	2	5	5	5	5	65
38	SISWA 38	5	5	3	3	2	5	4	4	3	3	2	4	4	3	3	53
39	SISWA 39	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	57
40	SISWA 40	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	4	65

51,225



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

NAMA SISWA	NOMOR PERNYATAAN															SKOR	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
SISWA 1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	59	
SISWA 2	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	67	
SISWA 3	5	5	4	5	4	2	4	4	4	4	5	5	5	4	4	63	
SISWA 4	3	3	3	3	3	5	3	5	4	3	4	5	5	3	5	60	
SISWA 5	3	3	2	5	2	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	55	
SISWA 6	4	4	4	5	3	5	5	2	5	4	4	5	5	3	5	63	
SISWA 7	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	3	5	66	
SISWA 8	5	5	3	5	3	3	3	5	5	5	4	4	5	3	5	65	
SISWA 9	5	5	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	4	3	4	61	
SISWA 10	5	5	5	2	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	64	
SISWA 11	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	2	4	5	3	5	64
SISWA 12	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	69	
SISWA 13	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	72	
SISWA 14	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	5	5	4	57	
SISWA 15	5	5	5	3	5	5	5	3	3	3	3	4	5	5	3	62	
SISWA 16	2	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	60	
SISWA 17	4	4	2	5	5	2	4	4	5	3	3	2	4	4	3	52	
SISWA 18	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	71	
SISWA 19	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	70	
SISWA 20	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	71	
SISWA 21	4	4	5	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	2	4	60	
SISWA 22	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	60	
SISWA 23	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	68	
SISWA 24	5	5	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	55	
SISWA 25	5	5	3	5	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	63	
SISWA 26	4	4	2	5	2	2	2	5	3	5	5	5	5	5	5	59	
SISWA 27	5	5	3	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	68	
SISWA 28	4	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	2	4	4	1	59	
SISWA 29	3	3	5	4	2	4	4	4	2	4	5	3	4	4	1	61	
SISWA 30	5	5	4	3	4	4	5	5	2	5	2	5	3	5	5	63	
SISWA 31	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	5	3	65	
SISWA 32	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	2	1	1	55	
SISWA 33	2	2	4	5	5	4	4	4	2	4	2	4	4	5	5	55	
SISWA 34	1	1	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	1	46	
SISWA 35	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	1	5	54	
SISWA 36	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	5	1	4	1	1	29	
SISWA 37	5	5	5	5	2	2	4	4	3	2	3	2	5	1	2	63	
SISWA 38	4	4	4	2	5	5	2	4	3	2	3	2	5	1	2	43	
SISWA 39	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	5	2	1	47	
SISWA 40	1	1	2	1	2	1	2	1	4	2	4	2	4	1	1	32	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Correlations																	TOTAL
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15			
Pearson Correlation	1	.992**	.233	.230	.230	.240	.280	.024	.267	.030	.233	.069	.530**	.240	.518**	.679**	
Sig. (2-tailed)		.000	.148	.154	.154	.135	.080	.881	.096	.853	.148	.671	.000	.135	.001	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P2	Pearson Correlation	.992**	1	.213	.230	.209	.238	.262	.025	.249	.032	.212	.055	.512**	.246	.500**	.661**
Sig. (2-tailed)	.000		.187	.154	.195	.139	.103	.877	.121	.843	.190	.734	.001	.126	.001	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P3	Pearson Correlation	.233	.213	1	.194	.991**	.641**	.305	.204	.291	.222	.211	.092	.134	.-153	.134	.575**
Sig. (2-tailed)	.148	.187		.230	.000	.000	.056	.206	.069	.170	.191	.571	.408	.348	.410	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P4	Pearson Correlation	.230	.230	.194	1	.176	.307	.546**	-.004	.532**	.038	.237	.042	.156	.153	.143	.494**
Sig. (2-tailed)	.154	.154	.230		.277	.054	.000	.978	.000	.817	.141	.797	.337	.348	.378	.001	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P5	Pearson Correlation	.230	.209	.991**	.176	1	.616**	.285	.248	.271	.222	.209	.077	.118	.-144	.117	.563**
Sig. (2-tailed)	.154	.195	.000	.277		.000	.075	.123	.090	.168	.195	.637	.470	.375	.474	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P6	Pearson Correlation	.240	.238	.641**	.307	.616**	1	.225	.115	.250	.172	.281	.106	.293	.032	.326*	.606**
Sig. (2-tailed)	.135	.139	.000	.054	.000	.000		.162	.480	.120	.287	.079	.513	.066	.845	.040	.000
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P7	Pearson Correlation	.280	.262	.305	.546**	.285	.225	1	-.028	.990**	.015	.229	.258	.101	.021	.103	.564**
Sig. (2-tailed)	.080	.103	.056	.000	.075	.162		.863	.000	.927	.156	.108	.537	.897	.528	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P8	Pearson Correlation	.024	.025	.204	-.004	.248	.115	-.028	1	-.006	.947**	-.202	.115	.147	.041	.149	.313*
Sig. (2-tailed)	.881	.877	.206	.978	.123	.480	.863		.971	.000	.212	.481	.365	.800	.358	.049	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P9	Pearson Correlation	.267	.249	.291	.532**	.271	.250	.990**	-.006	1	.038	.255	.277	.119	.013	.122	.573**
Sig. (2-tailed)	.096	.121	.069	.000	.090	.120	.000	.971		.816	.112	.083	.464	.935	.453	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P10	Pearson Correlation	.030	.032	.222	.038	.222	.172	.015	.947**	.038	1	-.213	.159	.197	.025	.200	.354*
Sig. (2-tailed)	.853	.843	.170	.817	.168	.287	.927	.000	.816		.187	.328	.223	.878	.215	.025	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P11	Pearson Correlation	.233	.212	.211	.237	.209	.281	.229	-.202	.255	-.213	1	-.055	.191	.103	.192	.362*
Sig. (2-tailed)	.148	.190	.191	.141	.195	.079	.156	.212	.112	.187		.735	.237	.526	.235	.022	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P12	Pearson Correlation	.069	.055	.092	.042	.077	.106	.258	.115	.277	.159	-.055	1	.237	.324*	.226	.392*
Sig. (2-tailed)	.671	.734	.571	.797	.637	.513	.108	.481	.083	.328	.735		.141	.041	.160	.012	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P13	Pearson Correlation	.530**	.512**	.134	.156	.118	.293	.101	.147	.119	.197	.191	.237	1	.284	.994**	.679**
Sig. (2-tailed)	.000	.001	.408	.337	.470	.066	.537	.365	.464	.223	.237	.141		.076	.000	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P14	Pearson Correlation	.240	.246	-.153	.153	-.144	.032	.021	.041	.013	.025	.103	.324*	.284	1	.278	.342*
Sig. (2-tailed)	.135	.126	.348	.348	.375	.845	.897	.800	.935	.878	.526	.041	.076		.082	.031	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
P15	Pearson Correlation	.518**	.500**	.134	.143	.117	.326*	.103	.149	.122	.200	.192	.226	.994**	.278	1	.677**
Sig. (2-tailed)	.001	.001	.410	.378	.474	.040	.528	.358	.453	.215	.235	.160	.000	.082	.000	.000	
N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	
TOTAL	Pearson Correlation	.679**	.661**	.575**	.494**	.563**	.606**	.564**	.313*	.573**	.354*	.362*	.392*	.679**	.342*	.677**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.049	.000	.025	.022	.012	.000	.031	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

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

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

Hak Cipta milik UIN Suska Riau	No Item Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keputusan
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	1	0,679	0.2638	Valid
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	2	0,661	0.2638	Valid
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	3	0,575	0.2638	Valid
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	4	0,494	0.2638	Valid
	5	0,563	0.2638	Valid
	6	0,606	0.2638	Valid
	7	0,564	0.2638	Valid
	8	0,313	0.2638	Valid
	9	0,573	0.2638	Valid
	10	0,354	0.2638	Valid
	11	0,362	0.2638	Valid
	12	0,392	0.2638	Valid
	13	0,679	0.2638	Valid
	14	0,342	0.2638	Valid
	15	0,677	0.2638	Valid



©

Hak

Und

mi

JIN

Jndang

A.

Dil

sebagian

atau

seurun

karya

tulis

ini

tanpa

mencantumkan

dan

menyebutkan

sumber:

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

LAMPIRAN. 15 UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.815	15

LAMPIRAN. 16 UJI NORMALITAS

Jndang	Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan Kolaborasi Siswa	Pretest Eksperimen	.127	40	.103	.962	40	.199
	Posttest Eksperimen	.077	40	.200*	.972	40	.410
	Pretest Kontrol	.120	40	.149	.951	40	.079
	Posttest Kontrol	.122	40	.138	.972	40	.420

*. This Is A Lower Bound Of The True Significance.

A. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN. 17 UJI HOMOGENITAS

		Test Of Homogeneity Of Variance			
		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Kemampuan Kolaborasi Siswa	Based On Mean	1.752	3	156	.159
	Based On Median	1.650	3	156	.180
	Based On Median And With Adjusted Df	1.650	3	130.730	.181
	Based On Trimmed Mean	1.724	3	156	.164

@ Hak Cipta

LAMPIRAN. 18 UJI HIPOTESIS

PAIRED

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest eksperimen - posttest eksperimen	-5.850	10.923	1.727	-9.343	-2.357	3.387	39	.002
Pair 2	pretest kontrol - posttest kontrol	-2.250	13.181	2.084	-6.465	1.965	1.080	39	.287

INDEPENDENT

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Kolaborasi Siswa	Posttest Eksperimen	40	62.35	7.069	1.118
	Posttest Kontrol	40	51.23	10.611	1.678

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

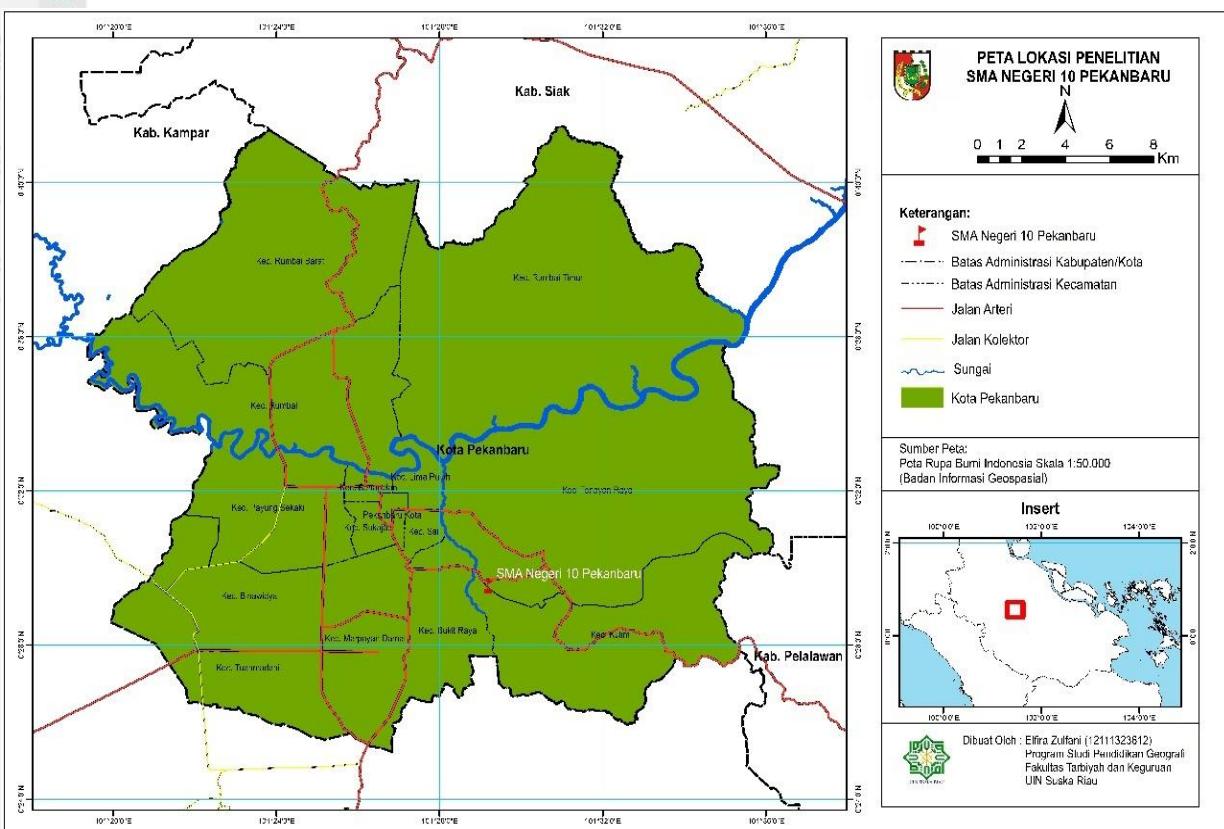


Independent Samples Test

		Levene's Test For Equality Of Variances		T-Test For Equality Of Means						95% Confidence Interval Of The Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Kemampuan Kolaborasi Siswa	Equal Variances Assumed	3.125	.081	5.518	78	.000	11.125	2.016	7.112	15.138	
	Equal Variances Not Assumed			5.518	67.924	.000	11.125	2.016	7.102	15.148	

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

LAMPIRAN. 19 PETA LOKASI PENELITIAN



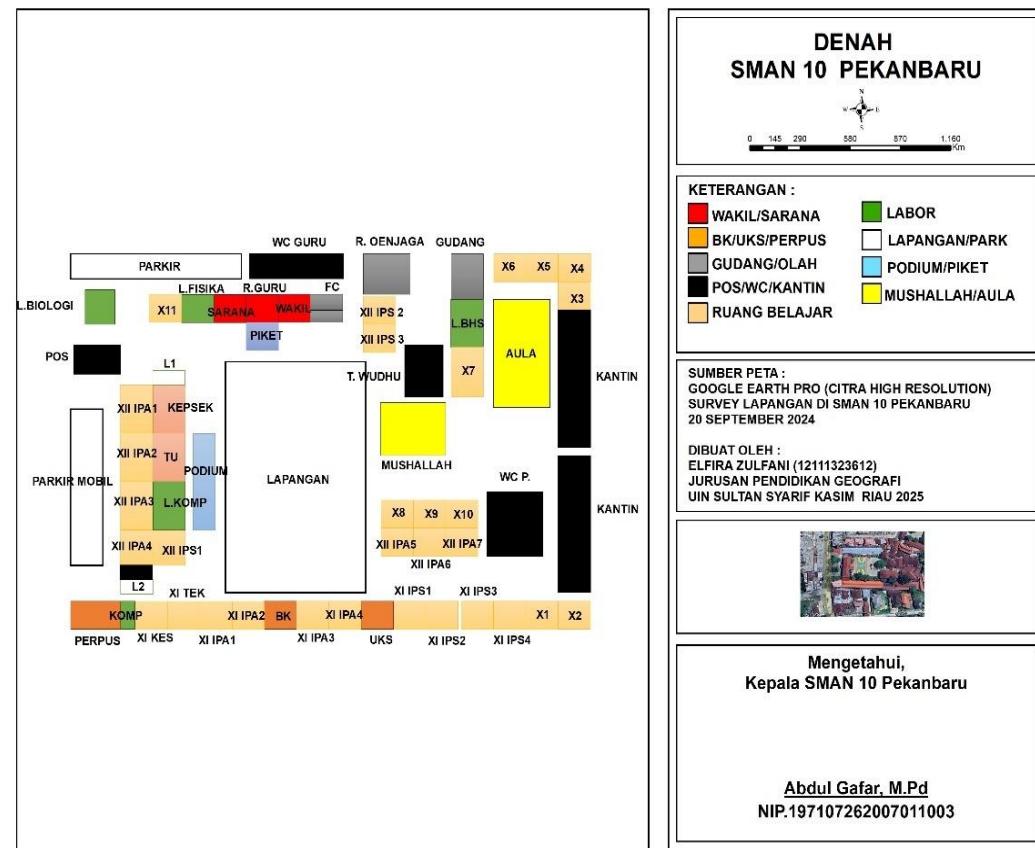
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN. 20 DENAH LOKASI PENELITIAN

© Ha





LAMPIRAN. 21 LEMBAR DISPOSISI

Hak Cipta**© Hak**

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

		INDEKS BERKAS KODE
Hal	: Pengajuan Sinopsis Penelitian	
Tanggal	: 19 April 2024	Nomor : 262 P.GEO.I/PP.12/IV/2024
Asal	: Elfira Zulfani	SIFAT :
Sinopsis Penelitian yang Berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.”		DITERUSKAN KEPADA: Ketua Prodi P. Geografi Pembimbing: Hutri Rizki Amelia, M.Pd
Belum ada yang meneliti  Novi Harina, M.Pd NIK. 130019018		Pekanbaru, 19 April 2024  Roswati, S.Pd.I., M.Pd NIP.19760122 200710 2 001



LAMPIRAN. 22 SK PEMBIMBING



UIN SUSKA RIAU

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

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/8304/2024

Pekanbaru, 13 Mei 2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth. Hutri Rizki Amelia, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

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

Nama	: ELFIRA ZULFANI
NIM	: 12111323612
Jurusan	: Pendidikan Geografi
Judul	: Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran geografi di SMA negeri 10 Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

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



Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

u

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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم**

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 581847

Fax. (0761) 561647 Web: www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: effak.uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 02 Mei 2025

Nomor : B-8776/Un.04/F.II.1/PP.00.9/05/2025

Sifat : Biasa

Lampiran :

Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Kepada Yth.
 Hutri Rizki Amelia, M.Pd.
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ELFIRA ZULFANI
 NIM : 12111323612
 Jurusan : Pendidikan Geografi
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru.
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

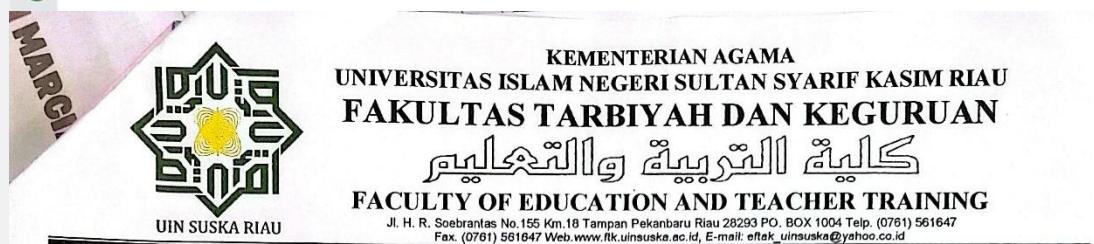
Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Geografi dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.



Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



LAMPIRAN. 23 SURAT IZIN PRA RISET



Nomor : B-5204/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 11 Februari 2025
 0822 8726 9361

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 Pra riset di SMA NEGERI 10 Pekanbaru
 di
 Tempat

Assalamu 'alaikum Warhammatullahi Wabarakatuh
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
 memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Elfira Zulfani
NIM	:	12111323612
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Geografi
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan III

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

Tembusan:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN 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. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN. 24 SURAT BALASAN PRA RISET



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 10 PEKANBARU

Alamat
E-mail
NSSJl. Brdr Barisan
siman10pku@yahoo.com
· 301096007040

Akreditasi : A

Kode Pos
Telp./fax
NPS28205
0761 - 963
10404820

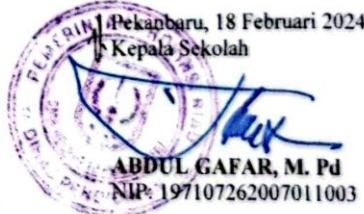
SURAT RISET DAN PENELITIAN

Nomor: 800.2 / SMAN 10 / 2025 / 156

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 10 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya
 Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, memberi izin kepada :

Nama : ELFIRA ZULFANI
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 12111323612
 Program Studi/Jurusan : Pendidikan Geografi
 Jenjang Pendidikan : S1
 Fakultas/Universitas : Tarbiyah dan Keguruan / UIN Suska Riau

Berdasarkan Surat dari UIN Suska Riau Nomor: B-5204/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 Tanggal 11 Februari 2025 Nama tersebut diatas telah selesai Pra Riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi SMA Negeri 10 Pekanbaru.
 Surat Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surat Balasan Pra Riset

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



LAMPIRAN. 25 KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL



UIN SUSKA RIAU

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

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1. Jenis yang dibimbing | : |
| a. Seminar usul Penelitian | : |
| b. Penulisan Laporan Penelitian | : |
| 2. Nama Pembimbing | : Hutri Rizki Amelia, M.Pd |
| a. Nomor Induk Pegawai (NIP) | : 199208182020122012 |
| 3. Nama Mahasiswa | : Elfira Tulfiani |
| 4. Nomor Induk Mahasiswa | : 1211323612 |
| 5. Kegiatan | : Bimbingan Skripsi |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	17 Mei 2024	Memperbaiki latar belakang dan rumusan masalah	H.R.	
2.	22 Mei 2024	Grand Theory dan penelitian Relevan	H.R.	
3.	26 Juni 2024	Menambahkan Indikator dan memperbaiki konsep operasional	H.R.	
4.	28 Juni 2024	Revisi Jenis dan Desain penelitian	H.R.	
5.	2 Sept 2024	populasi dan sampel	H.R.	
6.	3 Sept 2024	Revisi Instrumen penelitian	H.R.	
7.	4 Sept 2024	ACC proposal	H.R.	

Pekanbaru, 5 September 2024
Pembimbing,

Hutri Rizki Amelia, M.Pd.
NIP. 199208182020122012

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

LAMPIRAN. 26 PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

 UIN SUSKA RIAU	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والعلوم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING <small>Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 7077307 Fax. (0781) 21129</small>
LAMPIRAN BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL	
Nama Nomer Induk Mahasiswa Hari/ Tanggal Judul Proposal Penelitian	Elfitz Zulfani 1211325612 Senin, 13 Januari 2015 Pengembangan Model pembelajaran Teams Game 45 Tournament (TGT) terhadap Kenampuhan Komunikasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru
NO	URAIAN PERBAIKAN
1. 2. 3. 4. 5. 6.	Mengubah Cover proposal dengan size 14 Memperbaiki Penomoran dan daftar isi Mengedit sistematika penulisan Konsisten dalam penulisan Memperbaiki Konsep Operasional Mengubah jenis penelitian
Pengaji I  <u>Roswati, S.Pd.I, M.Pd</u>	
Pengaji II  <u>Fatmawati, M.Pd</u>	
Note: Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing	
m 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. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN. 27 LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN PROPOSAL

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

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Elfira Zulfani
 Nomor Induk Mahasiswa : 12111323612
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 28 Oktober 2024
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 10 Pekanbaru
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Roswati,S.Pd.I, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Fatmawati, M.Pd	PENGUJI II		



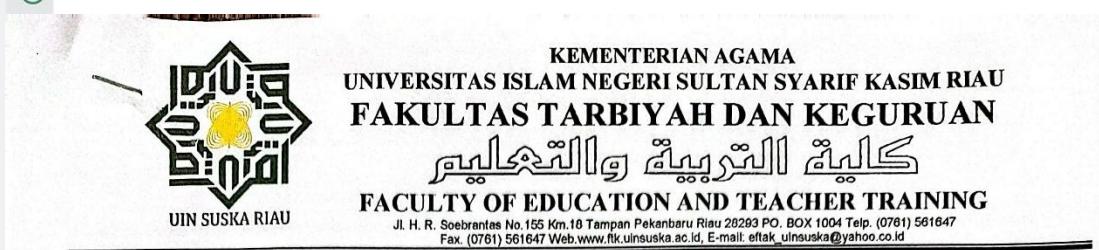
Mengetahui
 a.n Dekan
 Wakil Dekan I
 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, Selasa 21 Jan 2025
 Peserta Ujian Proposal

Elfira Zulfani
 NIM. 12111323612



LAMPIRAN. 28 SURAT RISET



Nomor : B-5960/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 24 Februari 2025

Kepada
 Yth. Kepala
 SMA Negeri 10 Pekanbaru
 Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama	:	Elfira Zulfani
NIM	:	12111323612
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 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 TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 PEKANBARU

Lokasi Penelitian : SMA Negeri 10 Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (24 Februari 2025 s.d 24 Mei 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,



Tembusan :
 Rektor UIN 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. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN. 29 LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

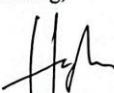
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
amat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

- | | |
|---------------------------------|----------------------------|
| 1. Jenis yang dibimbing | : |
| a. Seminar usul Penelitian | : |
| b. Penulisan Laporan Penelitian | : |
| 2. Nama Pembimbing | : Hutni Rizki Amelia, M.Pd |
| a. Nomor Induk Pegawai (NIP) | : 199208182020122012 |
| 3. Nama Mahasiswa | : Elfira Zufani |
| 4. Nomor Induk Mahasiswa | : 1211323612 |
| 5. Kegiatan | : Bimbingan Skripsi |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	21 Feb 2025	Acc Instrumen penelitian	Hutni	
2.	15 April 2025	lembar Observasi	Hutni	
3.	17 April 2025	Mempersiapkan sistematika penulisan yang berantakan	Hutni	
4.	28 Mei 2025	Pertukar tabel dan grafik	Hutni	
5.	23 Juni 2025	Pengolahan data	Hutni	
6.	24 Juni 2025	Penyusunan lampiran	Hutni	
7.	25 Juni 2025	Acc	Hutni	

Pekanbaru, 26 Jun 2025
Pembimbing,
NIP.


Hutni Rizki Amelia, M.Pd.
NIP.

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

LAMPIRAN. 30 DOKUMENTASI 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



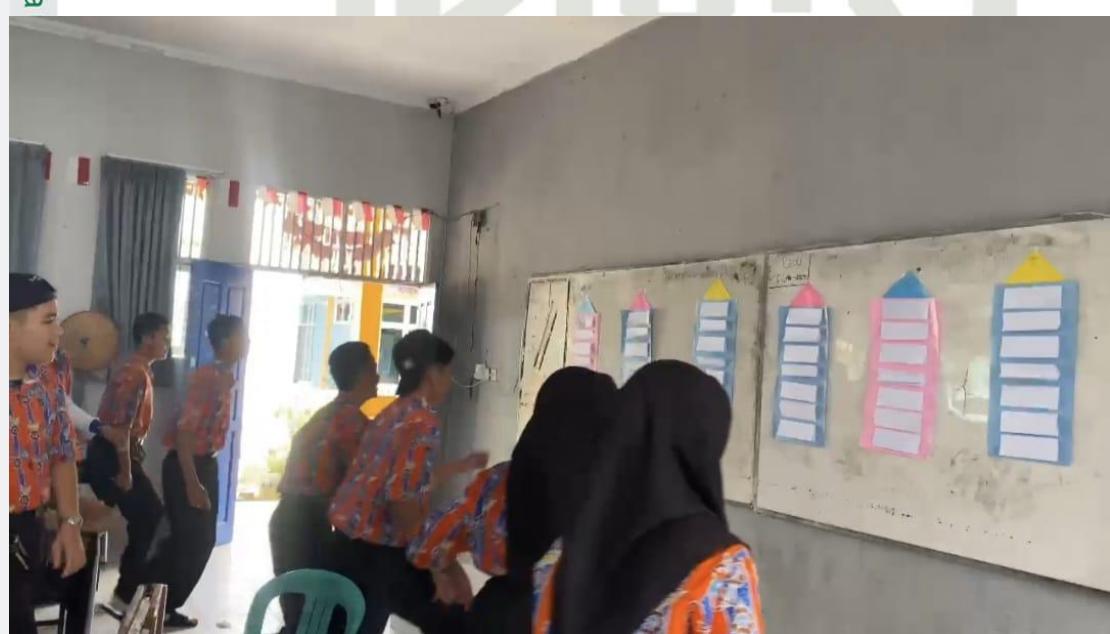
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

ELFIRA ZULFANI, lahir di Sawahlunto, pada tanggal 26 Januari 2003. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Ayahanda tercinta Zul Efendi dan Ibunda terkasih Desleni. Pendidikan formal yang ditempuh penulis di TK Bakti Wanita Islam Riau II, lulus pada tahun 2009. Selanjutnya penulis melakukan Pendidikan ke SD Negeri 46 Pekanbaru, lulus pada tahun 2015 serta MDTA Nilma Al-Hidayah, lulus pada tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke SMP Negeri 26 Pekanbaru, lulus pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke SMA Negeri 10 Pekanbaru, lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan ke perguruan tinggi negeri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Geografi lulus di jalur Mandiri dan menjadi Angkatan ke empat di Jurusan Pendidikan Geografi. Dalam masa perkuliahan penulis melaksanakan penelitian di SMA Negeri 10 Pekanbaru pada tanggal 21 April – 21 Mei 2025, dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Pekanbaru**”. Kemudian penulis melaksanakan KKN di Desa Teratak Jering, Kuantan Singingi. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MA Plus Keterampilan Hasanah Pekanbaru. Alhamdulillah pada tanggal 14 Juli 2025, penulis berhasil memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada sidang sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan IPK 3,71 Predikat sangat memuaskan.

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