

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO

Oleh :

SEPTI YASMITA

NPM. 2201071023



Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1447 H/2026 M

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMEN* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 5 METRO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Mengajukan Skripsi

Oleh :

SEPTI YASMITA

NPM. 2201071023

Pembimbing Skripsi : Karsiwan, M.Pd

NIP : 198909162019031008

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1447 H/2026 M



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan KJ. Hajat Dewantara Karang 18 A Bingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouin.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Septi Yasmita
NPM : 2201071023
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui
Ketua Program Studi Tadris IPS



Anita Lisdiyana, M.Pd.
NIP. 199309212019032020

Metro, 02 Juni 2026
Pembimbing

Karsawan, M.Pd.
NIP. 198909162019031008

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO
Nama : Septi Yasmita
NPM : 2201071023
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 02 Juni 2026
Pembimbing



Karsliwan, M.Pd.
NIP. 199308212019032020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Inggiray 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775. Faksimili (0725) 47296. Website: www.uinjember.ac.id, e-mail: humas@uinjember.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2194/Un.36.1/D/PP.00.9/07/2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMEN (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII SMP NEGERI 5 METRO, disusun oleh: Septi Yasmita, NPM: 2201071023, Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/25 Juni 2026.

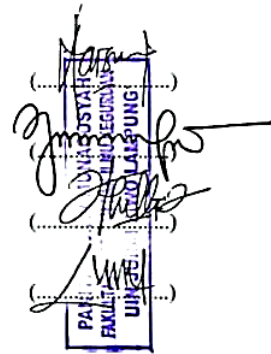
TIM PENGUJI

Penguji I : Karsiwan, M.Pd.

Penguji II : Dr. Wardani, M.Pd.

Penguji III : Wellfarina Hamer, M.Pd.

Penguji IV : Anisa'u Fitriyatus Solihah, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO

Oleh:

**Septi Yasmita
NPM: 2201071023**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro. Berdasarkan data ulangan tengah semester, masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, yaitu model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *metode quasi experimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro, sedangkan sampel penelitian adalah kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 3 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah kelas eksperimen 32 kelas kontrol 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan non-parametrick atau uji *mann-whitney*, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, karena data tidak berdistribusi normal maka peneliti menguji hipotesis dengan uji statistik non-parametrik yaitu uji *mann-whitney*.

Berdasarkan Hasil analisis data menggunakan uji *mann-whitney* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) 0.001. Karena nilai $0.001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 5 Metro. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,43. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 76,55% dengan kategori efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 52,67% dengan kurang efektif. Dengan demikian, model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (tgt), Media *Wordwall*, Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL USING WORDWALL MEDIAN ON THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS VII STUDENTS AT SMP NEGERI 5 METRO

By

Septi Yasmita

NPM: 2201071023

This research is motivated by the low social studies learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 5 Metro. Based on daily test data, many students have not yet achieved the Minimum Completion Criteria (KKM) because the ongoing learning process has not fully engaged them in the learning process. Therefore, a more innovative and interactive learning model is needed, namely the of teams games tournament (TGT) learning model supported by wordwall media. This study aims to determine the effect of teams games tournament (TGT) learning model supported by wordwall media on the social studies learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 5 Metro. The research problem is whether the teams games tournament (TGT) learning model supported by wordwall media influences student learning outcomes.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design employed a pretest-posttest with an experimental group and a control group. The study population was all seventh-grade students of SMP Negeri 5 Metro, while the sample consisted of class VII 2 as the experimental class and class VII 3 as the control class, each with 32 students in the experimental class and 30 in the control class. Data collection used a multiple-choice learning outcome test that had been tested for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power. Data analysis was performed through normality tests, homogeneity tests, hypothesis testing using non-parametric Mann-Whitney tests, and the N-Gain test to determine learning outcomes. Because the data were not normally distributed, the researcher tested the hypothesis using a non-parametric statistical test, the Mann-Whithney test.

Based on the results of the data analysis using the Mann-Whithney test, the Asymp.Sig (2-tailed) value was 0.001. Since $0.001 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there is an influence of the teams games tournament learning model assisted by wordwall media on the social studies learning outcomes of students at SMP Negeri 5 Metro. The average posttest score of the experimental class was 86.33, higher than the control class at 73.43. The results of the N-Gain analysis showed that the experimental class obtained a score of 76.55% with an effective category, while the control class obtained a score of 52.67% with a less effective category. Thus, the teams games tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media is proven to be more effective than the make a match learning model in improving the social studies learning outcomes of grade VII students at SMP Negeri 5 Metro.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament, wordwall Media, Social Studies Learning Outcomes.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septi Yasmita
NPM : 2201071023
Program Studi : Tadris IPS (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 03 Juni 2026
Yang menyatakan,


Septi Yasmita
NPM. 22010671023

MOTTO

Orang tua dirumah menanti kepulangan dengan hasil yang membanggakan,
jangan kecewakan mereka, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan
mereka menghidupimu.

(Septi Yasmita)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rustoni dan Ibu Susilatun, yang tidak pernah berhenti mendoakan keberhasilan anak-anaknya. Terima kasih atas segala dukungan, dorongan, dan semangat yang selalu diberikan dalam kondisi apa pun. Doa dan restu Bapak dan Ibu menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1). Penulis bersyukur dan merasa sangat bangga terlahir dalam keluarga yang luar biasa, yang selalu menjadi sumber inspirasi dan penyemangat dalam perjalanan meraih mimpi.
2. Untuk saudara kandung penulis, Hendi Rusmawan, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, dukungan, serta doa-doa baik yang selalu kalian panjatkan untuk penulis. Terima kasih karena telah menjadi sumber semangat yang luar biasa sehingga penulis dapat mencapai tahap ini. Semoga Allah selalu melimpahkan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, serta kemudahan dalam setiap langkah hidup kalian.
3. Untuk keluarga besar peneliti yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas perhatian, kasih sayang, doa, serta dukungan tanpa henti yang telah kalian berikan. Segala kebaikan dan semangat dari kalian menjadi kekuatan bagi penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbilamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian di SMPN 5 Metro serta menyusun Skripsi Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VII Di SMP Negeri 5 Metro” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1). Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
3. Anita Lisdiana, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Tadris IPS Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
4. Karsiwan, M.Pd Selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dorongan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak/Ibu Guru beserta Staf SMPN 5 Metro, yang telah memberikan izin, dukungan, serta informasi yang diperlukan selama proses penelitian.

6. Siswa/siswi SMPN 5 Metro, yang telah bersedia menjadi sumber informasi dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan yang sangat berarti selama masa perkuliahan.
8. Samariah, Dela Agustina, Dea Noviyanti, Ema Yuliana, Nurul Khasanah, atas dukungan, motivasi, kebersamaan, serta semangat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan penelitian ini. Terimakasih telah menjadi rumah berkumpul yang hangat, kompak, dan menyenangkan, serta selalu merima kekurangan dan kelebihan dari satu sama lain. Suka maupun duka telah kita lalui Bersama selama menempuh Pendidikan S1 ini.
9. Teman-teman Tadris IPS angkatan 2022 atas dukungan, kebersamaan, serta semangat yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan penelitian ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam beberapa bagian. Saran dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan perbaikan serta pengembangan pada tahap selanjutnya. Semoga skripsi ini memberi manfaat bagi penulis dan dapat menjadi referensi tambahan bagi para pembaca.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Metro, 8 Juni 2026



Septi Yasmita
NPM.2201071023

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
ORISINILITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat penelitian	9
F. Penelitian Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Hasil Belajar	15
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Jenis Hasil Belajar	17
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
4. Indikator Hasil belajar	21
5. Teori Belajar	22
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	25
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	25
2. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	25
3. Tahap-Tahap Pemakaian <i>Wordwall</i>	26
4. Langkah - langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	26
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	28
C. Media Pembelajaran.....	29
1. Pengertian <i>Wordwall</i>	29
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	30
3. Tahap-Tahap Pemakaian <i>Wordwall</i>	30
D. Pembelajaran IPS	31
E. Materi Ajar (Potensi Bencana Alam)	32
1. Menjelaskan Pengertian Potensi Bencana Alam	32
2. Jenis-Jenis Bencana Alam	33

3. Faktor-Faktor Penyebab Bencana Berdasarkan Dampaknya	37
Wilayah Rawan Bencana Berdasarkan Dampaknya	40
4. Membedakan Dampak Bencana Alam Terhadap Lingkungan, Sosial, Ekonomi	42
5. Langkah-Langkah Mitigasi Bencana Sebelum, Sesaat dan Sesudah.....	44
6. Peran Pemerintah dan Masyarakat Dalam Mitigasi	47
F. Keterkaitan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Media <i>Wordwall</i>	49
G. Kerangka Berfikir	50
H. Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Rancangan Penelitian	53
B. Definisi Konseptual dan Operasional variabel	55
1. Defini Konseptual.....	55
2. Definisi Operasional Variabel	56
C. Populasi, sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	57
1. Populasi	57
2. Sampel.....	57
3. Teknik Pengambilan Sampel	59
D. Teknik pengumpulan Data	59
1. Tes	59
2. Observasi	60
3. Dokumentasi.....	60
E. Instrumen Penelitian.....	61
1. Pengujian Instrumen.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	70
1. Uji Normalitas	70
2. Uji Homogenitas.....	71
3. Uji Hipotesis.....	71
4. Uji N_Gain	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Penelitian.....	75
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	75
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	82
3. Pengujian Hipotesis	98
B. Pembahasan	104
BAB V PENUTUP.....	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	199

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data hasil nilai ulangan tengah semester T.A 2025/2026 mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 5 Metro	2
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1 Klasifikasi Ranah Kognitif	22
Tabel 3.1 Desain <i>The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design</i>	54
Tabel 3.2 Populasi penelitian	57
Tabel 3.3 Data Sampel Penelitian SMP Negeri 5 Metro T.A 2025/2026.....	58
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Penelitian	61
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas	64
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Realibilitas.....	65
Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas	66
Tabel 3.8 Interpretasi Tingkat Kesukaran	67
Tabel 3.9 Nilai Indeks Kesukaran Butir Soal.....	67
Tabel 3.10 Indeks Daya Pembeda	69
Tabel 3.11 Indeks Daya Nilai Pembeda Butir Soal.....	69
Tabel 3.12 Kategori Nilai N_Gain	73
Tabel 4.1 Daftar guru SMPN 5 Metro.....	79
Tabel 4.2 Daftar Siswa SMPN 5 Metro	80
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 5 Metro	80
Tabel 4.4 Data Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.5 Data Hasil Statistik Pretest Kelas VII 2	91
Tabel 4.6 Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol	92
Tabel 4.7 Data Hasil Statistik Post-test Kelas VII 3	93
Tabel 4.8 Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4.9 Data Hasil Statistik Post-test VII 2.....	95
Tabel 4.10 Data Hasil Post-test Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4.11 Data Hasil Statistik Post-test Kelas VII 3	96
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kelas VII 2 dan VII 3.....	97
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	98

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	100
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	101
Tabel 4.16 Hasil Uji N_Gain.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karangka berpikir.....	51
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMPN 5 Metro	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Bimbingan Skripsi.....	125
Lampiran 2. Outline	126
Lampiran 3. APD	129
Lampiran 4. Modul Ajar <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	144
Lampiran 5. Modul Ajar <i>Make a Match</i>	157
Lampiran 6. Surat izin Prasurvey.....	170
Lampiran 7. Surat Balasan Prasurvey	171
Lampiran 8. Surat izin Research	172
Lampiran 9. Surat balasan Research	173
Lampiran 10. Surat Tugas	174
Lampiran 11. Surat Bebas Pustaka.....	175
Lampiran 12. Uji Validitas	176
Lampiran 13. Uji Realibilitas dan Tingkat Kesukaran.....	183
Lampiran 14. Uji Daya Beda	185
Lampiran 15. Uji Normalitas	186
Lampiran 16. Uji Homogenitas.....	189
Lampiran 17. Uji Mann Whitney	191
Lampiran 18. Uji N- Gain	192
Lampiran 19. Dokumentasi.....	194
Lampiran 20. Riwayat hidup.....	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya. Dalam analisis dan pemikiran mengenai pendidikan, terlebih dahulu perlu dipahami Dua istilah yang hampir serupa bentuknya dan sering digunakan dalam dunia Pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagogis. Pedagogi mengacu pada “pengajaran” sedangkan Pedagoji berarti “ilmu pendidikan”.¹

Perencanaan pembelajaran harus dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. agar proses pembelajaran menjadi efektif guru harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Dalam kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru. dalam kegiatan belajar guru lebih mendominasi sehingga tujuan belajar hanyalah untuk mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. hal ini menyebabkan munculnya masalah yakni siswa belum dapat untuk mengerti. Selain itu hasil wawancara dari Ibu Dian sebagai guru IPS didapatkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian masih

¹ Abd Rahman, B. P., et al. “Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan.” *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2.1 (2022): 1-8.

mengacu kepada satu sumber belajar LKPD, sehingga dalam proses pembelajaran IPS terkesan membosankan dan banyak siswa yang memilih untuk tidak memperhatikan mata pelajaran. Hanya siswa yang terbilang aktif sesekali menanyakan materi yang sedang dijelaskan oleh guru, dan siswa yang kurang aktif, mereka sibuk sendiri dengan pekerjaan yang mereka lakukan, hanya beberapa yang memperhatikan pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar akan berdampak pada sulitnya siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Oktober 2025 di SMP Negeri 5 Metro pada tahun pelajaran 2025/2026, dengan Ibu Dian sebagai guru IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester kelas VII SMP Negeri 5 Metro di bawah ini.

Tabel 1.1
Data Hasil Nilai Ulangan Tengah Semester T.A 2025/2026
Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 5 Metro.²

KKM	KELAS	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
			Tuntas	Belum Tuntas		
75	VII 1	29	16	13	55,1	44,9
	VII 2	30	14	16	46,6	53,4
	VII 3	32	13	19	40,6	59,4
	VII 4	28	7	21	25	75
	VII 5	28	5	23	17,8	82,2
	VII 6	30	9	21	30	70
	VII 7	31	6	25	19,3	80,7
	VII 8	31	8	23	25,8	74,2
Jumlah Peserta Didik		239				

Sumber: Dokumentasi data nilai ulangan tengah semester kelas VII T.A 2025/2026

² Dokumentasi Nilai Ulangan Tengah Semester, Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 5 Metro Tahun Ajaran 2025/2026

Dari data tabel 1.1 diperoleh data hasil ulangan Tengah semester peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro pembelajaran IPS yang seluruhnya berjumlah 239 peserta didik. Hasil ulangan tengah semester dari 8 kelas terdapat 2 kelas yang memiliki hasil belajar rendah yaitu, Kelas VII 2 berjumlah 30 peserta didik, yang mencapai KKM diatas 75 berjumlah 14 peserta didik atau 46,6% sedangkan yang tidak mencapai KKM dibawah 75 yaitu berjumlah 16 peserta didik atau 53,4%. Kelas VII 3 berjumlah 32 peserta didik, yang mencapai nilai KKM diatas 75 berjumlah 13 peserta didik atau 40,6%, sedangkan yang tidak mencapai nilai KKM dibawah 75 berjumlah 19 peserta didik atau 59,4%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS kelas VII 3 lebih rendah dari kelas VII 2. oleh sebab itu, peneliti memilih kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 3 sebagai kelas kontrol.

Banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat suasana kelas menjadi membosankan. Sehingga siswa sulit memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran di kelas.

Banyak metode yang dapat diterapkan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu Melalui pergeseran cara pandang dalam belajar. Karena itu penting untuk mengembangkan suatu model pengajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar Ilmu Sosial (IS).

Salah satu model pembelajaran yang sering dipakai yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran Kooperatif

(*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara belajar siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara berkelompok yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok.³

Model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang berpusat pada penjelasan masalah ataupun tugas secara berkelompok dimana para siswa akan saling memberikan pendapat satu sama lain.⁴ Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen atau perlombaan akademik dengan menggunakan sistem nilai individu atau kelompok dimana individu atau kelompok ini akan berlomba untuk mendapatkan nilai atau skor tertinggi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan. Model ini juga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar lebih rileks dan juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan juga keterlibatan dalam belajar.⁵

Rasa bosan dan malas belajar yang di rasakan peserta didik terlalu lama dapat mengakibatkan turunnya motivasi dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menurun. pembelajaran hanya berpusat pada peserta didik, lingkungan, buku, serta sumber belajar lainnya. Guru harus mempertimbangkan media apa yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran web saat ini adalah *wordwall*.

³ Ibid., 202.

⁴ Fadli wirawan, *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bantul: Bening Pustaka, 2022), 186.

⁵ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*, 38.

Wordwall adalah situs web menarik yang dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan dibrowser apa saja secara gratis, aplikasi berbasis web ini dapat digunakan untuk membuat sumber belajar seperti kuis, menjodohkan, mencocokkan, kata acak, pencarian kata, pengelompokkan dan lainnya. Menariknya, itu tidak hanya memberi pengguna akses online ke media yang mereka buat, tetapi juga memungkinkan mereka mengunduh dan mencetaknya di atas kertas. Program ini menyediakan banyak template untuk digunakan dan pengguna dapat dengan mudah mengubah template dari satu fitur ke fitur lainnya.

Alasan dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* adalah untuk mengenalkan kepada para siswa dan guru bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran *wordwall* tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi yang diberikan oleh guru. dan media pembelajaran *wordwall* ini dapat memberikan kontribusi ide dan menambah pengetahuan dalam materi pembelajaran.⁶

Manfaat dari media *wordwall* pertama memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir

⁶ Azizah, Tsania Noor Aini, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6.5 (2023): 3168-3175.

dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.⁷

Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik menggunakan media *wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.⁸

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil interaksi dan tindakan dalam mengajar. hasil belajar dapat ditentukan dengan membandingkan antara tingkah laku sebelum dengan sesudah melakukan pembelajaran. dilihat dari perspektif guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar

⁷ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

⁸ Putra, Lovandri Dwanda, et al. "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12.1 (2024): 81-95.

siswa pada mata pelajaran IPS memerlukan adanya peningkatan, mengingat mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran terpenting bagi siswa untuk hidup bermasyarakat dan bernegara. Akan tetapi masih banyak dari kalangan siswa yang kurang begitu menyukai mata Pelajaran dikarenakan materi yang banyak dan guru yang kurang kreatif dalam menyajikan materi. Dalam menangani hal tersebut memerlukan pemilihan suatu strategi pembelajaran, seorang guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.⁹

Pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yaitu model pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya, dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan.¹⁰

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* yaitu karena hasil belajar siswa masih tergolong rendah yang disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan

⁹ Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka, "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP," *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 197–202, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>.

¹⁰ Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok, permainan edukatif, dan turnamen yang didukung oleh media *wordwall*, peserta didik diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 5 Metro"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada Guru
2. Subjek penelitian adalah peserta didik SMPN 5 Metro yaitu kelas VII 2 dan VII 3.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu di kelas VII 2 dan VII 3 dengan materi potensi bencana

alam Oleh sebab itu, penelitian ini akan fokus membahas Pengaruh Model Pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah “Apakah ada pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 5 Metro?

E. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 5 Metro.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan ilmiah maupun pengetahuan. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi atau kajian dalam pengembangan strategi pembelajaran di kelas, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap mata pelajaran IPS di SMP atau MTs.

b. Manfaat Praktis**a) Bagi peserta didik**

- 1) Meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan agar siswa siswi cepat memahami materi.
- 3) Mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi.

b) Bagi Pendidik

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran
- 3) Mendorong kreativitas pendidik dalam menyusun, merancang dan menerapkan dalam media pembelajaran.

c) Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kurikulum dan program peningkatan mutu pendidikan.
- 3) Meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan kreatif

d) Bagi peneliti

- 1) Menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
- 2) Menjadikan ilmu yang bermanfaat bagi sesama pelajar
- 3) Menjadi dasar untuk penelitian lanjutan terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap karya ilmiah yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 5 Metro. Penulis menemukan judul yang serupa dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri Bondowoso	Hasil Penelitian mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. ¹¹	a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan berbantuan	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu SMA Negeri Bondowo b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas X

¹¹ Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 63-74.

			media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa. c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.	
2.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung (2,440) > t-tabel (1,679) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media <i>Wordwall</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 20 Cakranegara. ¹²	a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> b) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SDN 20 Cakranegara b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas V
3.	Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Sidigede	Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar Diketahui ketuntasan hasil belajar pra siklus yaitu 30%, peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat	a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> b) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu SD Negeri 3 Sidigede b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas V c) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu pendidikan pancasila

¹² Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122.

		dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 41% siswa yang tuntas, pada siklus II yaitu: 85% siswa yang tuntas. ¹³		
4.	Efektivitas Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Mata Pelajaran IPAS	Hasil Penelitian uji paired sample t-test didapatkan nilai sig. (2 tailed) $0,000 < 0,05$ yang bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa diputuskan jika model pembelajaran TGT yang didukung media <i>wordwall</i> efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPAS materi energi di SDN Bligo Candi Sidoarjo. ¹⁴	a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> Untuk meningkatkan hasil belajar b) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu SDN Bligo Candi Sidoarjo. b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas IV
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kepadangan II Tulangan	Hasil Penelitian mengindikasikan bahwa jika model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran mtk, khususnya materi analisis data di SDN Kepadangan II Tulangan. ¹⁵	a) Menggunakan model pembelajaran (TGT) berbantuan media <i>wordwall</i> Untuk meningkatkan hasil belajar b) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.	a) Lokasi Penelitian yang berbeda yaitu SDN Kepadangan II Tulangan. b) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu Mtk

¹³ Dhiya'Ulhaq, J., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439-1451.

¹⁴ Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-7.

¹⁵ Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan

Berdasarkan tabel 1.2 dapat ditegaskan bahwa penelitian tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini yaitu “pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar Siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 5 Metro”, kebaruan dari penelitian ini seperti penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan media *wordwall* pada mata pembelajaran IPS pokok materi potensi bencana alam yang dilakukan di SMP negeri 5 metro. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Selanjutnya peneliti mengambil indikator hasil belajar siswa dari ranah kognitif yang mencakup C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum belajar ada proses perubahan tingkah laku seseorang karena interaksi antara individu dengan lingkungannya.¹⁶ Dapat dikatakan belajar merupakan bentuk usaha untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap yang dilakukan dengan seluruh potensi yang ada dalam diri seseorang baik secara fisiologis, psikologis, jasmani maupun rohani yang diperoleh dari berbagai sumber-sumber informasi.

Menurut Husamah, belajar merupakan perubahan untuk memperkuat tindakan yang dilakukan melalui pengalaman. Hal ini dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu bentuk proses yang sedang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan dari belajar.¹⁷ Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman dalam proses belajarnya. Hasil belajar dari siswa tersebut dapat diketahui dari proses perubahannya.¹⁸ Proses perubahan siswa ini dilihat dari hasil belajar berdasarkan nilai yang diperoleh siswa hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Salim dalam Husamah dkk, bahwa

¹⁶ Lefudin, *Belajar & Pembelajaran* (CV. Budi Utama, 2014), 2.

¹⁷ Husamah dkk., *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Malang, 2018), 4.

¹⁸ Ibid., 19.

hasil belajar merupakan suatu skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah adanya proses belajar.¹⁹

Menurut Zukira, hasil belajar adalah perubahan tindakan atau tingkah laku dalam diri siswa yang dapat dilihat dan diukur pada perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan hasil terakhir mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan tinggi apabila kemampuan siswa bertambah dari hasil belajar sebelumnya yang telah dicapai.²⁰

Menurut Sulastri, hasil belajar terdiri dari 3 macam yaitu, ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Argumen ini menunjukkan bahwa hasil perubahan dari seluruh proses belajar. Sehingga hasil belajar akan terus ada dan melekat dalam diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam diri siswa itu sendiri.²¹

Berdasarkan menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dari berbagai sumber maupun informasi,

¹⁹ Ibid.

²⁰ Zukira, Abduh H. Harun, dan Jamaludin, "Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairat Towers Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran PKN," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 3 (2020): 32–40.

²¹ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 1, no. 1 (2019): 91.

dan hasil belajar ini meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diketahui dengan skor atau nilai.

2. Jenis Hasil Belajar

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berhubungan dengan kecerdasan siswa yang dicapai oleh siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. di ranah kognitif, guru harus dapat melakukan tindakan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang memahami materi pelajaran dan berapa banyak siswa yang belum memahaminya, sehingga guru dapat memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang belum memahaminya.²² Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1) Aspek pengetahuan

Mencakup kemampuan siswa dalam mengingat berbagai informasi dasar. Informasi tersebut dapat berupa hafalan rumus, istilah penting, definisi konsep, nama tokoh, nama kota, maupun fakta-fakta lain. Pada tahap ini, siswa hanya dituntut untuk mengenali dan mengingat informasi tanpa harus memahaminya secara mendalam. Kemampuan pengetahuan merupakan fondasi awal proses berpikir yang dibutuhkan sebelum siswa naik ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

²² Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81-88.

2) Aspek Pemahaman

Menunjukkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh dengan menggunakan bahasanya sendiri. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mengingat, tetapi mampu menjelaskan, menafsirkan, atau memberi contoh dari materi yang telah dipelajari. Kemampuan ini menandakan bahwa siswa telah mengerti makna dari suatu konsep, bukan sekadar menghafalnya.

3) Aspek penerapan

Kemampuan menggunakan teori, konsep, aturan, atau prosedur yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah atau menghadapi situasi tertentu. Pada tahap ini, seseorang tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi mampu menerapkannya dalam konteks nyata.

4) Aspek analisis

Kemampuan memecah suatu informasi, konsep, atau permasalahan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil sehingga strukturnya menjadi lebih jelas. Kemampuan ini melibatkan proses mengidentifikasi hubungan antar bagian, membedakan unsur penting dan tidak penting, serta memahami bagaimana bagian-bagian tersebut saling berkaitan. Contohnya: menganalisis teks untuk menemukan ide pokok, menguraikan sebab-akibat suatu peristiwa.

5) Aspek Sintesis

Kemampuan menggabungkan berbagai informasi, ide, atau konsep menjadi satu kesatuan yang baru dan lebih utuh. Pada tahap ini, seseorang tidak hanya memahami dan menganalisis bagian bagian, tetapi juga mampu merangkai dan menciptakan sesuatu yang baru dari berbagai unsur tersebut. Misalnya: membuat kesimpulan dari beberapa sumber, merancang solusi baru dari berbagai ide, atau menyusun laporan hasil pengamatan secara lengkap.

6) Aspek evaluasi

Kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu objek, proses, atau gagasan berdasarkan kriteria tertentu. Pada tahap ini, seseorang menilai apakah sesuatu itu baik, tepat, efektif, valid, atau sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Evaluasi melibatkan penalaran, pembuktian, dan pertimbangan logis. Contohnya: menilai kualitas suatu karya, mengevaluasi keefektifan metode pembelajaran, atau memberikan alasan mengapa suatu keputusan tepat atau tidak. evaluasi menunjukkan tingkat berpikir yang tinggi karena menuntut pemahaman, analisis, dan argumentasi.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu

(faktor internal) maupun dari lingkungan luar dirinya (faktor eksternal).²³
yaitu, sebagai berikut:

a. Faktor internal

(faktor dari dalam siswa) seperti keadaan atau kondisi jasmani maupun psikologis siswa.

- 1) Faktor Jasmani; meliputi faktor kesehatan tubuh
- 2) Faktor Psikologis; meliputi faktor minat bakat, kesiapan, kecerdasan kesiapan dan kematangan

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Keluarga

Proses belajar siswa dipengaruhi oleh kondisi keluarga, meliputi bagaimana cara mendidik orangtua, tingkat pendidikan orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana di rumah, serta keadaan ekonomi keluarga.

- 2) Faktor Sekolah

Faktor ini mencakup cara guru mengajar, kurikulum yang digunakan, interaksi antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, jadwal belajar, standar pembelajaran, metode yang diterapkan, serta pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR).

- 3) Faktor Masyarakat

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal-13.

Hal ini mencakup pengaruh media massa, cara siswa berinteraksi dengan lingkungan masyarakat, pergaulan dengan teman sebaya, serta kehidupan sosial siswa di tengah masyarakat.

4. Indikator Hasil Belajar

Untuk menilai hasil belajar siswa, diperlukan adanya indikator yang ingin dicapai. Menurut Benyamin S. Bloom, hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁴ Setiap ranah tersebut disusun dalam beberapa tingkatan, mulai dari level yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif mencakup enam jenjang kemampuan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif terdiri atas empat tingkatan kemampuan, yakni menerima, merespons, menilai, dan mengorganisasikan.
- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar yang berfokus pada keterampilan serta kemampuan dalam bertindak."²⁵

Berdasarkan indikator-indikator hasil belajar diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya pada indikator hasil belajar pada ranah kognitif yang mencakup C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis). Alasan memilih indikator ini dikarenakan berdasarkan materi

²⁴ Hutapea, R. H. (2019). Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151-165.

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal45.

potensi bencana alam. Berikut adalah tabel tingkatan klasifikasi ranah kognitif C2 sampai C4

Tabel 2.1
Klasifikasi Ranah Kognitif

Tingkatan	Dimensi Proses Kognitif
C2 (Pemahaman)	1. Menafsirkan 2. Memahami 3. Mencontohkan 4. Mengklasifikasikan 5. Merangkum 6. Menyimpulkan 7. Menerangkan 8. Menjelaskan
C3 (Penerapan)	1. Mengeksekusi 2. Melaksanakan 3. Mengimplementasikan 4. Menggunakan
C4 (Analisis)	1. Membedakan 2. Mengorganisasikan 3. Menghubungkan

5. Teori Belajar

Teori belajar merupakan dasar penting dalam memahami proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik, Pemahaman terhadap teori belajar diperlukan untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dalam penelitian ini.²⁶

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik adalah teori belajar yang mempelajari perilaku manusia. Fokus utama teori ini adalah peran proses belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia, yang terjadi melalui stimulus yang memicu respons dari individu. Menurut teori behavioristik, segala sesuatu yang diberikan guru sebagai

²⁶ Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.

rangsangan (*stimulus*) dan segala hasil yang ditunjukkan siswa sebagai tanggapan (*respons*) harus bisa diamati dan diukur secara nyata, bukan hanya tersirat.²⁷ Selain itu, ada faktor penting lain yaitu reinforcement atau penguat, yakni segala sesuatu yang dapat memperkuat munculnya respons dari siswa.²⁸

Maka dari itu, Aliran behavioristik menekankan bahwa perilaku terbentuk dari proses pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran, guru dituntut memiliki keterampilan untuk mengatur hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan tanggapan (*respons*) agar hasil belajar siswa meningkat.

Hubungan teori ini dengan penelitian ini yaitu, bahwa perubahan perilaku muncul karena adanya stimulus dan respon.²⁹ Oleh karena itu, dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan peneliti, diberikan stimulus kepada siswa melalui penerapan model pembelajaran yang berbeda di dua kelas, sehingga dapat diamati perbedaan hasil belajar.

b. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang berarti mengetahui, memperoleh, mengatur, dan

²⁷ Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64-72.

²⁸ Ratu Azima, Jamilah Batubara, dan Nur Deliani, "Teori Belajar Behavioristik: Memahami Hubungan Stimulus-Respons dan Aplikasinya dalam Pendidikan serta Terapi Perilaku," *Tsaqofah* 5, no. 1 (2024): 364-377.

²⁹ Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 6(1), 89-100.

memahami pengetahuan. Kognitivisme dipahami sebagai kemampuan individu untuk berpikir secara kompleks, termasuk keterampilan dalam menalar dan memecahkan masalah.³⁰ Seiring perkembangannya, kognitivisme menjadi salah satu bidang psikologi yang menekankan aspek mental manusia, seperti pemahaman, pengolahan informasi, penyelesaian masalah, dan pembentukan keyakinan.

Teori kognitivisme memiliki keterkaitan dengan penelitian ini yang menekankan pentingnya proses berpikir dalam memahami suatu materi. Proses tersebut membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga tercipta pemahaman yang lebih bermakna.³¹

Jadi Kesimpulanya teori belajar behavioristik dan kognitivisme sama-sama memberikan dasar penting dalam memahami proses pembelajaran peserta didik dalam penelitian ini. Behavioristik menekankan bahwa perubahan perilaku terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons yang diperkuat dengan reinforcement, sehingga sangat relevan ketika peneliti menerapkan model pembelajaran berbeda untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, teori kognitivisme menekankan pentingnya proses mental dalam memahami, mengolah informasi,

³⁰ Sugihartono dkk., *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hal-75.

³¹ Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89-100.

dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lama. Dengan demikian, kedua teori ini mendukung penelitian karena memberikan landasan tentang bagaimana siswa menerima rangsangan pembelajaran, memproses informasi, serta menghasilkan perubahan perilaku dan peningkatan pemahaman secara bermakna.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur *kelompok* yang bersifat heterogen.³² Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara intelektual untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.³³ Kesimpulan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan antar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengemas pembelajaran

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pres, 2015).

³³ *Model-Model Pembelajaran, Profesionalisme Guru.*

kedalam bentuk permainan turnamen kelompok, yang melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan kemampuan dan status. Sehingga siswa dapat aktif berlomba untuk memperoleh skor atau nilai tinggi.³⁴ model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, berani dan antusias terhadap pembelajaran yang sedang diikuti. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin dalam bukunya mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus memandang perbedaan.³⁵

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Penyajian

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari ke siswa. Saat penyajian siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan, karena hal tersebut akan membantu siswa bekerja lebih baik saat dalam kelompok dan saat bermain, karena skor atau nilai dalam permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Team*)

³⁴ Nelly Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi di SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 1.

³⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 203.

Kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya bersifat heterogen seperti dari kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan ras. Fungsi kelompok untuk mendalami materi pembelajaran bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari kuis-kuis berisi pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan bernomor. Siswa akan memilih kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan dalam nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan diikuti oleh setiap perwakilan anggota kelompok dari masing-masing kelompok. Tujuan dari pertandingan ini untuk mengukur sejauh mana anggota kelompok menguasai materi pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi yang telah didiskusikan dalam pembelajaran kelompok.

e. Penghargaan

Pemberian penghargaan berdasarkan poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kelompok mendapatkan julukan super team jika rata-rata skor 50 atau lebih, great team apabila rata-rata mencapai 40-50, dan good team

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Kelebihan

- 1) Siswa di dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada di kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan persepsi/perasaan siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung pada kinerja bukan keberuntungan.
- 3) Siswa memiliki rasa percaya diri dan motivasi yang tinggi. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.
- 4) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan waktu yang lama
- 2) Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen siswa dari segi akademik
- 3) Masih banyak siswa berkemampuan tinggi namun kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.³⁶

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

³⁶ Slavin Robert E, *Cooperative Learning, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015),167.

- 1) Guru harus mempersiapkan konsep model pembelajaran dengan baik dan teliti.
- 2) Guru harus menggabungkan siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam satu kelompok, sehingga siswa yang lebih kuat dapat membantu siswa yang mengalami kesusahan
- 3) Guru harus menerapkan permainan yang tidak memerlukan siswa memberi penjelasan yang terlalu panjang.

C. Media Wordwall

1. Pengertian Wordwall

Wordwall adalah suatu web yang memiliki yang memiliki berbagai jenis permainan kuis interaktif. di dalamnya terdapat berbagai contoh contoh pembuatan kuis berbasis permainan yang telah di buat oleh penggunanya.³⁷

Media *wordwall* ini dapat di jadikan referensi terbaik dalam pembagian tugas atau evaluasi pembelajaran. Media *wordwall* ini merupakan salah satu game edukasi yang bersifat digital dan di rancang untuk menjadi media pengayaan serta mendukung pengajaran dengan memanfaatkan teknologi media interaktif.³⁸

³⁷ Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49.

³⁸ Suratno dkk, *Tiga Belas Ladang cintaku*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hal 127

2. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dalam penggunaan media *wordwall*, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik serta interaktif terutama jika diterapkan pada peserta didik tingkat SLTP. Penugasan menggunakan media *wordwall* dengan metode yang bias diterapkan di di software *wordwall* yang nantinya dapat diakses melalui perangkat siswa dirumah. Fasilitas yang ada di *wordwall* dalam satu akun diberikan gratis untuk lima permainan, terdapat delapan belas template unik, dapat mengganti template dengan sekali klik, dapat diakses melalui perangkat elektronik berupa smartphone atau laptop, hasil atau nilai yang diperoleh dalam game dapat diunduh dengan format pdf.

Kekurangan media pembelajaran *wordwall*, rawan terjadi kecurangan jika diakses dirumah masing-masing siswa, penggunaan font belum bisa diatur ukurannya, untuk tipe basic gratis sedangkan untuk tipe standart dan pro berbayar dengan harga 36 ribu sampai 54 ribu perbulannya.

3. Tahap-Tahap Pemakaiaan *Wordwall*

Langkah-Langkah penggunaan media pembelajaran *wordwall*

- 1) Membuka browser kemudia membuka tautan <https://word wall.net/>
- 2) klik *Sign up* dengan menggunakan dengan memilih menggunakan akun *google* atau menggunakan *facebook* atau juga bisa dengan mengisi berbagai data yang diperlukan di laman tersebut
- 3) Pilih *Create Activity* dan cari

- 4) Isi judul dengan deskripsi *game* yang akan di buat
- 5) Pilih template yang diinginkan
- 6) Isi pertanyaan yang akan di gunakan
- 7) Klik *done* setelah mengisi pertanyaan
- 8) Klik *share* ketika ingin membagikan hasil

D. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang diberikan dari mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan tingkat menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi. Melalui mata pelajaran ilmu pengetahuan ini peserta didik dapat diarahkan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga negara yang cinta damai.³⁹

Tujuan mata pelajaran IPS SMP/MTs sama dengan IPS SD/MI Sebagai berikut :

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

³⁹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, 200.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁴⁰

E. Materi Ajar (Potensi Bencana Alam)

1. Potensi Bencana Alam

Potensi bencana alam adalah kemungkinan atau peluang terjadinya suatu peristiwa alam yang dapat menimbulkan kerusakan, kerugian, dan dampak negatif bagi manusia maupun lingkungan. Potensi ini muncul karena adanya kondisi alam tertentu yang rentan, seperti struktur geologi, iklim, cuaca ekstrem, atau fenomena hidrologi. Dengan kata lain, potensi bencana alam menggambarkan seberapa besar suatu wilayah berisiko mengalami bencana jika faktor pemicunya terjadi.⁴¹

Potensi bencana alam berbeda di setiap daerah karena dipengaruhi oleh karakteristik wilayah tersebut. Contohnya, daerah yang berada di pertemuan lempeng tektonik memiliki potensi gempa dan tsunami yang lebih tinggi.⁴² Sementara itu, daerah dengan curah hujan tinggi dan kontur tanah yang labil memiliki potensi banjir dan tanah longsor. Pengertian ini penting untuk memahami bahwa bencana tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui kondisi alam yang sudah memiliki kerentanan tertentu.

⁴⁰ Sapriya, 201

⁴¹ Utomo, D. D., & Marta, F. Y. D. (2022). Dampak bencana alam terhadap perekonomian masyarakat di kabupaten tanah datar. *Jurnal terapan pemerintahan minangkabau*, 2(1), 92-97.

⁴² Harijoko, A., Puspitasari, D., Prabaningrum, I., Prastika, K. P., & Wijayanti, N. F. (2021). *Manajemen penanggulangan bencana dan pengurangan risiko bencana di Indonesia*. Ugm press.

Selain faktor alam, potensi bencana juga dapat meningkat akibat aktivitas manusia yang tidak sesuai dengan kaidah lingkungan. Misalnya, penebangan hutan secara berlebihan dapat meningkatkan potensi banjir dan longsor, sedangkan perubahan iklim akibat emisi gas rumah kaca dapat memperbesar potensi kekeringan, cuaca ekstrem, dan kebakaran hutan. Oleh sebab itu, pengertian potensi bencana alam tidak hanya berkaitan dengan kondisi alam, tetapi juga keterlibatan perilaku manusia.⁴³

Memahami potensi bencana alam sangat penting untuk merencanakan langkah mitigasi dan kesiapsiagaan. Dengan mengetahui potensi tersebut, pemerintah dan masyarakat dapat mengambil tindakan preventif seperti mengatur tata ruang, membangun infrastruktur tahan bencana, dan meningkatkan edukasi masyarakat. Kesadaran terhadap potensi bencana menjadi langkah awal untuk mengurangi risiko dan dampak yang ditimbulkan ketika bencana benar-benar terjadi.⁴⁴

2. Jenis-Jenis Bencana Alam

Indonesia memiliki berbagai potensi bencana alam yang dipengaruhi oleh letak geografis dan kondisi alam. Secara umum, bencana alam diklasifikasikan sebagai berikut:⁴⁵

1) Gempa bumi

⁴³ Fitriandhini, D., & Putra, A. (2022). Dampak kerusakan ekosistem hutan oleh aktivitas manusia: Tinjauan terhadap keseimbangan lingkungan dan keanekaragaman hayati. *Jurnal Kependudukan dan Pembangunan Lingkungan*, 3(3), 217-226

⁴⁴ Yunus, A. Y., Ahmad, S. N., Latief, R., Mulfiyanti, D., Badrun, B., Syarif, M., ... & Gusty, S. (2024). *Bencana alam dan manajemen risiko bencana*. Tohar Media.

⁴⁵ Hermon, D. (2015). *Geografi bencana alam*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan pada permukaan bumi yang disebabkan pelepasan energi mendadak di dalam kerak bumi umumnya karena pergeseran lempeng tektonik. Energi ini merambat sebagai gelombang seismik sehingga menyebabkan tanah bergetar.⁴⁶ Tingkat kerusakan dipengaruhi oleh magnitudo (besar energi), kedalaman fokus gempa, jarak ke episentrum, serta kondisi bangunan dan jenis tanah (tanah lunak memperkuat guncangan). Dampak langsung meliputi runtuhnya bangunan, retakan jalan, dan tanah ambles; dampak tidak langsung bisa berupa kebakaran, pemutusan jaringan listrik, dan gangguan pasokan air.

2) Gunung Meletus

Letusan gunung api terjadi ketika magma, gas, dan material dari dalam perut bumi dikeluarkan ke permukaan. Bentuk bahaya yang dihasilkan beragam: aliran lava (mencairkan apa pun di jalurnya), abu vulkanik (menutupi lahan, menghambat pernapasan, merusak mesin), awan panas/pyroclastic flow (campuran gas panas dan material padat yang bergerak sangat cepat dan mematikan), serta guguran piroklastik dan lahar (bahan vulkanik bercampur air).⁴⁷ Tingkat ancaman tergantung tipe letusan, jarak pemukiman dari kawah, dan persiapan evakuasi.

3) Banjir

⁴⁶ Rismawati, R. (2021). *Panduan Keselamatan Saat Gempa Bumi*. Diva Press.

⁴⁷ Kurniasih, S. (2023). *Letusan Gunung Api*. Bumi Aksara.

Banjir terjadi ketika air menggenangi daratan yang biasanya kering. Penyebab umum: curah hujan tinggi dalam waktu singkat, luapan sungai karena hulu menerima air berlebih, penyempitan saluran air akibat sampah atau sedimentasi, penurunan daya serap tanah karena alih fungsi lahan atau kerusakan daerah resapan, serta buruknya sistem drainase di perkotaan.⁴⁸ Dampak banjir meliputi kerusakan rumah dan infrastruktur, kehilangan tanaman/ternak, risiko penyakit, dan gangguan transportasi serta ekonomi.

4) Tanah Longsor

Tanah longsor adalah pergerakan massa tanah atau batuan menuruni lereng akibat gaya berat yang melebihi kekuatan kohesi tanah. Faktor pemicu termasuk hujan lebat yang membasahi tanah hingga jenuh, penggundulan hutan yang mengurangi akar penambat tanah, galian lereng untuk pembangunan, atau gempa bumi yang merusak kestabilan lereng. Longsor dapat menghancurkan pemukiman di lereng, menutup jalan, dan menimbun lahan pertanian.⁴⁹

5) Tsunami

Tsunami adalah serangkaian gelombang laut besar yang dipicu oleh gangguan besar di dasar laut misalnya gempa bawah laut, longsoran bawah laut, atau letusan gunung berapi yang

⁴⁸ Syukur, A. (2021). *Buku Pintar Penanggulangan Banjir*. Diva Press.

⁴⁹ Daud, A. Y., Syafri, S., & Jaya, B. (2025). Analisis Mitigasi Bencana Tanah Longsor Di Kecamatan Kalukku Kabupaten Mamuju. *Urban and Regional Studies Journal*, 7(2), 190-203.

berhubungan dengan laut.⁵⁰ Gelombang tsunami bisa melaju sangat cepat di laut lepas dan menjadi sangat tinggi saat mendekati pantai, menyebabkan banjir luas, menghancurkan bangunan pesisir, dan menimbulkan korban jiwa besar. Kecepatan respon dan peringatan dini sangat krusial untuk menyelamatkan penduduk pesisir.

6) Kekeringan

Kekeringan adalah kondisi kekurangan air yang berkepanjangan sehingga mengganggu kebutuhan manusia, pertanian, peternakan, dan ekosistem. Penyebab bisa alami (penurunan curah hujan jangka panjang).⁵¹ maupun diperburuk oleh praktik pengelolaan air dan tanah yang buruk. Dampak meliputi gagal panen, krisis air bersih, penurunan produksi pangan, kenaikan harga bahan pangan, dan migrasi penduduk dari daerah yang terdampak.

7) Angin puting beliung

Angin puting beliung (tornado/puting beliung lokal) adalah kumpulan udara berputar dengan kecepatan tinggi yang terbentuk karena perbedaan tekanan dan kondisi atmosfer tidak stabil.⁵² Datangnya bisa tiba-tiba dan merusak bangunan ringan, menumbangkan pohon, dan melontarkan benda-benda ke udara

⁵⁰ Agustiani, N. (2023). Tsunami dan Mitigasi Risikonya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(1-2).

⁵¹ Yulianto, D. (2021). *Buku Pintar Penanggulangan Kekeringan*. DIVA PRESS.

⁵² Hamid, M., Dayana, I., & Si, N. (2022). *Meteorologi*. Guepedia.

sehingga membahayakan kehidupan. Kesiapsiagaan dan ruang perlindungan yang kuat membantu mengurangi korban.

3. Faktor-Faktor Penyebab Bencana Alam Geologis, Hidrologis Klimatologis

1) Faktor-Faktor Penyebab Bencana Geologis

a. Pergerakan Lempeng Tektonik

Permukaan bumi tersusun atas beberapa lempeng yang selalu bergerak. Pergerakan lempeng tersebut dapat saling bertabrakan, bergeser, atau menjauh satu sama lain.⁵³ Ketika terjadi tekanan yang sangat kuat, energi akan dilepaskan dalam bentuk gempa bumi. Jika gempa terjadi di dasar laut, maka dapat memicu terjadinya tsunami.

b. Aktivitas Vulkanik

Gunung api memiliki magma di dalam perut bumi. Ketika tekanan magma meningkat, gunung dapat meletus dan mengeluarkan lava, abu vulkanik, gas beracun, dan awan panas.⁵⁴ Letusan gunung api dapat merusak lingkungan sekitar dan mengganggu kehidupan masyarakat.

c. Kondisi Tanah yang Labil

⁵³ Widiatmoko, F. R., Zamroni, A., Siamashari, M. A., & Maulina, A. N. (2019, September). Rekaman stasiun GPS sebagai pendeteksi pergerakan tektonik, studi kasus: bencana Tsunami Aceh 26 Desember 2004. In *Prosiding Seminar Teknologi Kebumihan dan Kelautan (SEMITAN)* (Vol. 1, No. 1, pp. 236-240).

⁵⁴ Yanuar, A. (2020). *Seri Sains: Gunung*. Alprin.

Tanah yang berada di daerah lereng atau pegunungan lebih mudah mengalami longsor, terutama saat musim hujan. Tanah yang tidak kuat menahan air akan bergerak turun dan menimbulkan tanah longsor.⁵⁵

d. Penggundulan Hutan

Penebangan pohon secara liar menyebabkan tanah kehilangan daya ikat akar pohon. Akibatnya, tanah menjadi mudah terkikis air hujan dan meningkatkan risiko longsor.

2) Faktor-Faktor Penyebab Bencana Hidrologis

a. Curah Hujan yang Tinggi

Hujan deras yang terjadi terus-menerus menyebabkan volume air meningkat. Jika sungai dan saluran air tidak mampu menampung air, maka akan terjadi banjir.⁵⁶

b. Saluran Air yang Tersumbat

Sampah yang dibuang sembarangan ke sungai dan selokan dapat menghambat aliran air. Akibatnya, air meluap dan menggenangi permukiman warga.

c. Berkurangnya Daerah Resapan Air

Pembangunan gedung, jalan, dan perumahan menyebabkan lahan hijau semakin berkurang. Air hujan yang seharusnya meresap ke tanah akhirnya mengalir di permukaan dan menyebabkan banjir.

⁵⁵ Goma, E. I., Sunimbar, S., & Angin, I. S. (2022). Analisis Geologi Kejadian Longsor Di Desa Wolotolo Kecamatan Detusoku Kabupaten Ende. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 9(2).

⁵⁶ Windari, G. A., & Sudarti, S. (2024). Mekanisme terjadinya hujan dan pengaruhnya terhadap lingkungan. *Jurnal Teknologi Lingkungan UNMUL*, 8(2), 11-20.

d. Kerusakan Hutan-Hutan berfungsi menyerap air hujan dan menjaga keseimbangan alam. Jika hutan rusak, maka air hujan akan langsung mengalir ke sungai sehingga meningkatkan risiko banjir dan longsor.⁵⁷

e. Penggunaan Air yang Berlebihan

Pengambilan air tanah secara terus-menerus tanpa pengelolaan yang baik dapat menyebabkan kekeringan, terutama saat musim kemarau panjang.⁵⁸

3) Faktor-Faktor Penyebab Bencana Klimatologis

a. Perubahan Iklim

Perubahan iklim menyebabkan pola musim berubah dan cuaca sulit diprediksi. Akibatnya, beberapa daerah mengalami hujan berlebihan, sedangkan daerah lain mengalami kekeringan panjang.⁵⁹

b. Pemanasan Global

Pemanasan global terjadi akibat meningkatnya gas rumah kaca seperti karbon dioksida. Hal ini menyebabkan suhu bumi meningkat dan memengaruhi kondisi cuaca di berbagai wilayah.

c. Kerusakan Lingkungan

⁵⁷ Fitriandhini, D., & Putra, A. (2022). Dampak kerusakan ekosistem hutan oleh aktivitas manusia: Tinjauan terhadap keseimbangan lingkungan dan keanekaragaman hayati. *Jurnal Kependudukan dan Pembangunan Lingkungan*, 3(3), 217-226.

⁵⁸ Ikhtisoliyah, I., & Fathimah, A. (2025). Strategi Pengelolaan Sumber Daya Air Tanah dengan Sumur Resapan Biopori di Desa Pongangan Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 187-197.

⁵⁹ Ginting, E. M., Panggabean, D. D., Safitri, A. M., Tarigan, C. M., Salsabila, C., Gultom, E. S., ... & Hannum, S. (2026). Analisis Data Curah Hujan untuk Mengidentifikasi Dampak Perubahan Iklim di Indonesia. *Kappa Journal*, 10(1), 60-66.

Pencemaran udara dan penebangan hutan membuat keseimbangan alam terganggu. Akibatnya, suhu udara meningkat dan memicu cuaca ekstrem.

d. Angin Kencang dan Cuaca Ekstrem

Perbedaan tekanan udara dapat menyebabkan angin berputar dengan sangat kuat sehingga terjadi puting beliung atau badai.⁶⁰

4. Wilayah Bencana Berdasarkan Dampaknya

Bencana alam merupakan peristiwa yang dapat menimbulkan kerusakan, kerugian, dan gangguan terhadap kehidupan manusia. Setiap bencana memiliki dampak yang berbeda-beda tergantung pada besar kecilnya kekuatan bencana, jumlah penduduk yang terkena, serta kondisi wilayah yang terdampak.⁶¹ Oleh karena itu, wilayah bencana dapat dibedakan berdasarkan tingkat dampak yang ditimbulkan. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah pemerintah dan masyarakat dalam menentukan penanganan, bantuan, dan proses pemulihan setelah bencana terjadi.

Wilayah bencana berdasarkan dampaknya dibagi menjadi tiga, yaitu wilayah terdampak ringan, wilayah terdampak sedang, dan wilayah

⁶⁰ Sari, R. N. N. (2025). Mekanisme Angin Puting Beliung dan Dampaknya Pada Lingkungan. *Jurnal TESLINK: Teknik Sipil dan Lingkungan*, 7(1), 231-239.

⁶¹ Hermon, D. (2015). *Geografi bencana alam*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

terdampak berat. Masing-masing wilayah memiliki ciri dan kondisi yang berbeda.⁶²

1) Wilayah Terdampak Ringan

Wilayah terdampak ringan adalah daerah yang mengalami kerusakan kecil akibat bencana. Dampak yang ditimbulkan tidak terlalu besar sehingga masyarakat masih dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan cukup normal. Penanganan bencana pada wilayah ini biasanya dapat dilakukan oleh masyarakat setempat bersama aparat desa atau pemerintah daerah tanpa memerlukan bantuan besar dari luar.

Pada wilayah terdampak ringan, kerusakan yang terjadi biasanya hanya sebagian kecil bangunan, seperti atap rumah yang rusak akibat angin kencang atau genangan air akibat banjir kecil. Infrastruktur umum seperti jalan, sekolah, dan fasilitas kesehatan masih dapat digunakan. Selain itu, jumlah korban jiwa sangat sedikit bahkan terkadang tidak ada korban sama sekali.

2) Wilayah Terdampak Sedang

Wilayah terdampak sedang adalah daerah yang mengalami kerusakan cukup besar sehingga aktivitas masyarakat mulai terganggu.

Pada wilayah ini, masyarakat biasanya membutuhkan bantuan dari

⁶² Islamy, U., Nursidah, D. R., Narendra, I. S., Anshori, M. L., & Widodo, E. (2022). Pengelompokan Provinsi Di Indonesia Berdasarkan Indikator Dampak Bencana Banjir Tahun 2017-2020 Menggunakan K-Medoids. *Bimaster: Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 11(2).

pemerintah, relawan, atau organisasi kemanusiaan karena dampak yang ditimbulkan lebih luas dibandingkan wilayah terdampak ringan.

Kerusakan yang terjadi dapat berupa rumah-rumah warga yang rusak, jalan yang terputus, serta fasilitas umum yang tidak dapat digunakan sementara waktu. Selain itu, beberapa masyarakat mungkin harus mengungsi karena tempat tinggal mereka tidak aman. Aktivitas ekonomi, pendidikan, dan transportasi juga mulai terganggu.

3) Wilayah Terdampak Berat

Wilayah terdampak berat adalah daerah yang mengalami kerusakan sangat parah akibat bencana. Dampak yang ditimbulkan sangat besar dan memengaruhi hampir seluruh aktivitas masyarakat. Pada kondisi ini, bantuan dalam jumlah besar sangat diperlukan, bahkan terkadang membutuhkan bantuan dari pemerintah pusat maupun negara lain.

Kerusakan yang terjadi dapat berupa hancurnya rumah-rumah, gedung sekolah, rumah sakit, jembatan, dan jalan raya. Banyak masyarakat kehilangan tempat tinggal dan harus tinggal di pengungsian dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, jumlah korban jiwa dan korban luka biasanya cukup banyak. Aktivitas ekonomi, pendidikan, dan pemerintahan juga dapat lumpuh sementara.

5. Membedakan Dampak Bencana Alam Terhadap Lingkungan, Sosial, dan Ekonomi

Bencana alam merupakan peristiwa yang terjadi karena faktor alam maupun faktor manusia yang dapat menimbulkan kerusakan dan kerugian. Contoh bencana alam antara lain gempa bumi, banjir, tanah longsor, tsunami, gunung meletus, kekeringan, dan angin puting beliung. Setiap bencana alam memberikan dampak yang berbeda-beda terhadap kehidupan manusia dan lingkungan sekitar. Dampak bencana alam dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu dampak terhadap lingkungan, dampak sosial, dan dampak ekonomi. Ketiga dampak tersebut saling berhubungan dan dapat memengaruhi kehidupan masyarakat dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

1) Dampak Bencana Alam terhadap Lingkungan

Dampak lingkungan adalah pengaruh bencana alam terhadap kondisi alam dan ekosistem di suatu wilayah. Bencana dapat menyebabkan kerusakan lingkungan yang cukup besar sehingga mengganggu keseimbangan alam.

Kerusakan lingkungan biasanya terjadi karena hancurnya hutan, pencemaran air, rusaknya tanah, dan hilangnya habitat makhluk hidup. Jika lingkungan rusak, maka kehidupan manusia juga akan terganggu karena manusia sangat bergantung pada alam.

2) Dampak Bencana Alam terhadap Sosial

Dampak sosial adalah pengaruh bencana terhadap kehidupan masyarakat dan hubungan sosial antar manusia. Bencana alam dapat

menyebabkan penderitaan, ketakutan, dan perubahan dalam kehidupan masyarakat.

Saat bencana terjadi, banyak masyarakat kehilangan rumah, anggota keluarga, dan tempat bekerja. Selain itu, aktivitas pendidikan, kesehatan, dan kegiatan sehari-hari juga terganggu.

3) Dampak Bencana Alam terhadap Ekonomi

Dampak ekonomi adalah kerugian yang dialami masyarakat dan pemerintah dalam bidang keuangan dan kegiatan ekonomi akibat bencana alam. Kerusakan yang terjadi dapat menyebabkan hilangnya mata pencaharian dan menurunnya pendapatan masyarakat.

Bencana alam dapat merusak tempat usaha, sawah, perkebunan, pasar, jalan, dan fasilitas umum lainnya. Akibatnya, kegiatan perdagangan dan produksi menjadi terganggu.

6. Langkah-Langkah Mitigasi Bencana Sebelum, Saat, dan Sesudah Bencana

1) Pengertian Mitigasi Bencana

Mitigasi bencana adalah serangkaian upaya, tindakan, dan kegiatan yang dilakukan secara terencana untuk mengurangi risiko serta dampak yang ditimbulkan oleh suatu bencana. Mitigasi dilakukan sebelum, saat, dan sesudah bencana dengan tujuan melindungi keselamatan manusia, menjaga lingkungan, serta mengurangi kerugian harta benda dan gangguan terhadap kehidupan masyarakat. Mitigasi bencana tidak hanya menjadi tanggung jawab

pemerintah, tetapi juga memerlukan kerja sama seluruh masyarakat agar penanganan bencana dapat berjalan dengan baik.

Bencana alam seperti gempa bumi, banjir, tanah longsor, tsunami, gunung meletus, kekeringan, dan angin puting beliung dapat terjadi kapan saja dan sering kali sulit diprediksi secara tepat. Oleh karena itu, manusia harus memiliki kesiapan dan pengetahuan mengenai cara menghadapi bencana. Mitigasi bencana menjadi sangat penting karena melalui mitigasi masyarakat dapat mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan untuk menghindari bahaya, menyelamatkan diri, dan membantu orang lain ketika terjadi bencana.

Selain itu, mitigasi bencana juga bertujuan untuk mengurangi jumlah korban jiwa, mengurangi kerusakan lingkungan, menjaga fasilitas umum, serta mempercepat proses pemulihan setelah bencana terjadi. Dengan adanya mitigasi, masyarakat tidak hanya belajar tentang cara menyelamatkan diri, tetapi juga belajar bagaimana menjaga lingkungan agar risiko terjadinya bencana dapat dikurangi. Misalnya, menjaga kebersihan sungai untuk mencegah banjir atau menanam pohon untuk mencegah tanah longsor.

Mitigasi bencana dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu mitigasi sebelum bencana, mitigasi saat bencana, dan mitigasi sesudah bencana. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan harus dilakukan dengan baik agar dampak bencana dapat diminimalkan.

1. Langkah-Langkah Mitigasi Sebelum Bencana

a. Mengenali Potensi Bencana di Lingkungan Sekitar

Mengenali potensi bencana adalah usaha untuk mengetahui jenis-jenis bencana yang mungkin terjadi di suatu wilayah berdasarkan kondisi alam, letak geografis, dan lingkungan sekitar. Setiap daerah memiliki potensi bencana yang berbeda-beda sehingga masyarakat perlu memahami ancaman yang ada di tempat tinggalnya.

b. Menjaga Kelestarian Lingkungan

Menjaga kelestarian lingkungan adalah usaha merawat dan melindungi alam agar tetap seimbang dan tidak mengalami kerusakan yang dapat memicu terjadinya bencana. Lingkungan yang terjaga dengan baik dapat membantu mengurangi risiko berbagai bencana alam.

c. Membuat Jalur dan Tempat Evakuasi

Jalur evakuasi adalah jalur khusus yang digunakan masyarakat untuk menyelamatkan diri menuju tempat aman saat bencana terjadi. Tempat evakuasi adalah lokasi yang digunakan sebagai tempat berkumpul sementara bagi masyarakat yang terkena bencana.

2. Langkah-Langkah Mitigasi Saat Bencana

a. Tetap Tenang dan Tidak Panik

Tetap tenang adalah kemampuan mengendalikan rasa takut dan kepanikan agar dapat berpikir dengan baik dalam situasi darurat.

b. Mengikuti Jalur Evakuasi

Mengikuti jalur evakuasi berarti bergerak menuju tempat aman melalui jalur yang telah ditentukan sebelumnya.

c. Melindungi Diri dari Bahaya

Melindungi diri adalah tindakan menghindari bahaya dan mengurangi risiko cedera selama bencana berlangsung.

3. Langkah-Langkah Mitigasi Sesudah Bencana

a. Memastikan Kondisi Sudah Aman

Memastikan kondisi aman berarti memeriksa apakah lingkungan sudah bebas dari ancaman bencana susulan.

b. Memberikan Pertolongan kepada Korban

Pertolongan kepada korban adalah bantuan yang diberikan kepada masyarakat yang terkena dampak bencana agar kebutuhan dan keselamatannya terpenuhi.

c. Melakukan Rehabilitasi dan Rekonstruksi

Rehabilitasi adalah pemulihan kondisi masyarakat, sedangkan rekonstruksi adalah pembangunan kembali fasilitas yang rusak akibat bencana.

7. Peran Pemerintah dan Masyarakat Dalam Mitigasi Bencana

Peran pemerintah dalam mitigasi bencana adalah segala bentuk tindakan, kebijakan, dan usaha yang dilakukan pemerintah untuk mengurangi risiko bencana serta melindungi masyarakat dari dampak yang ditimbulkan oleh bencana. Pemerintah bertugas mengatur, mengawasi, memberikan bantuan, serta menyediakan fasilitas yang mendukung keselamatan masyarakat.

Pemerintah memiliki tanggung jawab besar karena bencana dapat memengaruhi kehidupan banyak orang. Oleh sebab itu, pemerintah harus melakukan perencanaan yang baik agar masyarakat lebih siap menghadapi bencana dan proses penanganan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat.

1) Pentingnya Peran Pemerintah dalam Mitigasi Bencana

a. Pemerintah Memiliki Wewenang Membuat Kebijakan

Pemerintah memiliki hak dan kekuasaan untuk membuat aturan, kebijakan, dan keputusan yang berkaitan dengan penanggulangan bencana. Kebijakan tersebut dibuat agar masyarakat memiliki pedoman dalam menghadapi bencana dan mengetahui tindakan yang harus dilakukan untuk mengurangi risiko bencana. Dengan adanya kebijakan yang jelas, penanganan bencana dapat dilakukan secara lebih teratur dan terarah.

b. Pemerintah Memiliki Sumber Daya dan Fasilitas

Pemerintah memiliki berbagai sumber daya dan fasilitas yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan mitigasi dan penanganan bencana. Sumber daya tersebut meliputi tenaga ahli, petugas penyelamat,

peralatan, kendaraan, dana, serta fasilitas umum yang diperlukan saat terjadi bencana.

c. Pemerintah Dapat Mengatur Penanganan Bencana Secara Terkoordinasi

Dalam situasi bencana, diperlukan kerja sama dan koordinasi yang baik agar penanganan dapat berjalan lancar. Pemerintah memiliki peran penting dalam mengatur dan mengoordinasikan semua pihak yang terlibat dalam penanggulangan bencana, seperti petugas kesehatan, tim penyelamat, relawan, TNI, POLRI, dan masyarakat.

Koordinasi yang baik sangat penting agar bantuan dapat disalurkan dengan tepat dan tidak terjadi kekacauan di lapangan. Pemerintah bertugas mengatur proses evakuasi, distribusi bantuan, pelayanan kesehatan, hingga pemulihan daerah yang terkena bencana.

d. Pemerintah Membantu Melindungi Keselamatan Masyarakat

Salah satu tugas utama pemerintah adalah melindungi keselamatan masyarakat dari berbagai ancaman, termasuk ancaman bencana alam. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menjaga keselamatan masyarakat sebelum, saat, dan sesudah bencana terjadi.

Sebelum bencana, pemerintah memberikan edukasi, simulasi, dan peringatan dini agar masyarakat lebih siap menghadapi bencana. Saat bencana terjadi, pemerintah melakukan evakuasi dan penyelamatan korban untuk mengurangi jumlah korban jiwa. Setelah bencana,

pemerintah memberikan bantuan dan memperbaiki fasilitas umum agar masyarakat dapat kembali hidup dengan normal.

F. Keterkaitan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media *Wordwall*

Model pembelajaran TGT akan semakin efektif bila dikombinasikan dengan media yang interaktif, salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah platform web yang digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis interaktif, mencocokkan kata, menjodohkan dan lainnya. Platform ini memudahkan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan materi ajar. Dengan fitur-fitur yang beragam dan mudah digunakan, *wordwall* memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan pendapat Wahyudi dkk, bahwa penggunaan media *Wordwall* sebagai pendukung pembelajaran juga berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. media *wordwall* membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena materi disajikan dalam bentuk permainan kuis yang menarik dan interaktif.⁶³

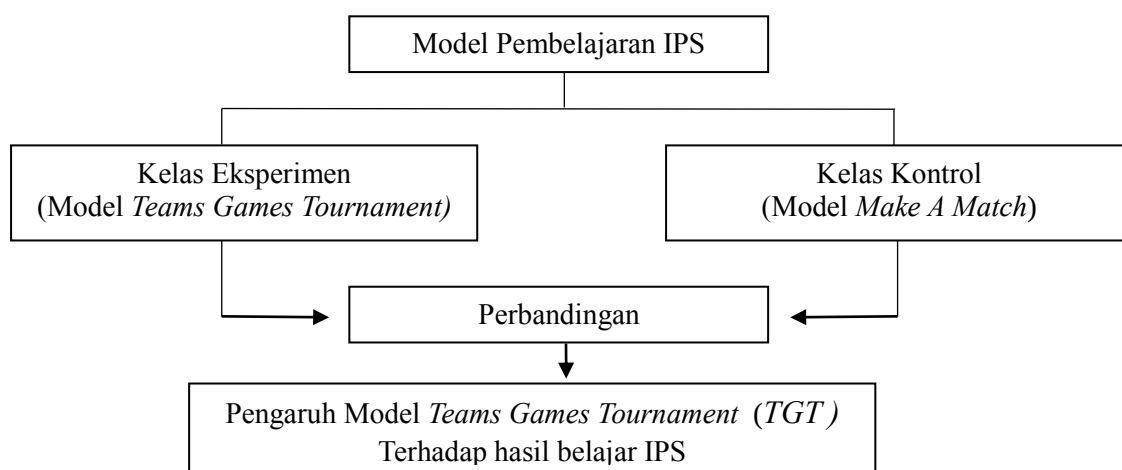
Media *wordwall* memiliki keterkaitan yang kuat dengan peningkatan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan seperti quiz, matching game, dan anagram yang membuat siswa

⁶³ Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122.

lebih aktif dan termotivasi. Dengan suasana belajar yang menarik, siswa menjadi lebih fokus dan mudah memahami materi. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep serta nilai hasil belajar.⁶⁴

G. Karangka Berpikir

Pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs masih tergolong rendah. dikarenakan model pembelajaran yang digunakan belum mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.⁶⁵ Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *wordwall* berpotensi meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa di kelas. Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Karangka Berpikir

⁶⁴ Hidayah, N., & Saputra, D. (2022). Wordwall Application in English Vocabulary Learning. Macrothink Institute Journal of Linguistics, Vol. 14(3).

⁶⁵ Toni Nasution, Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, hal- 13.

H. Hipotesis

Sugiyono menjelaskan bahwa hipotesis pada dasarnya adalah dugaan yang bersifat sementara mengenai hubungan antar variabel dalam penelitian, dan akan teruji kebenarannya setelah dilakukan analisis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.⁶⁶

Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai pedoman sementara yang akan menentukan arah dalam proses penelitian. dibawah ini adalah hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

Ha : Ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Metro

H₀ : Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Metro

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bndung: Alfabeta, 2022), hal- 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah metode kuantitatif. Penelitian yang dilakukan peneliti menerapkan Desain *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) yang merupakan desain yang melibatkan kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya efektif dalam mengendalikan variabel-variabel eksternal yang memengaruhi eksperimen.⁶⁷ Studi ini akan dilaksanakan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Metro, penelitian ini adalah sebuah eksperimen.⁶⁸ Metode penelitian yang relevan adalah metode yang digunakan untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lainnya dalam kondisi yang terkendali.

Desain Quasi Eksperimental yang digunakan peneliti adalah *Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana dalam desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak.⁶⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VII 2 dan VII 3. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal dan membandingkan nilai antara keduanya

Desain penelitian ini adalah *non Equivalen kontrol group desain*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun Kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Desain ini terdapat dua kelompok, Yaitu satu

⁶⁷ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 17.

⁶⁸ *Ibid*, 77

⁶⁹ *Ibid*, 79

kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen. *Non equivalent Control group desain* bermakna kelompok eksperimen diberikan treatment berupa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model *make a match*. Pada tiap kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.1
Desain *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*⁷⁰

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttes</i>
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	-	04

Keterangan:

O₁ = Pengukuran keadaan awal pada kelas eksperimen

O₂ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas eksperimen

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran (TGT)

- = Perlakuan menggunakan media *wordwall*

O₃ = Pengukuran Keadaan awal pada kelas kontrol

O₄ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas kontrol

Tujuan dari rancangan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajara pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS.

⁷⁰ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 129.

B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri siswa yang meliputi 3 Ranah Kognitif, efektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar perubahan yang dihasilkan oleh siswa sebagai penilaian akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall merupakan media pembelajaran yang seharusnya digunakan secara aktif, bukan sekadar ditampilkan atau dilihat. media pembelajaran ini dapat dirancang untuk memperkuat aktivitas kelompok belajar dan dapat melibatkan siswa dalam proses pembuatannya serta berpartisipasi secara aktif. dengan menggunakan media *wordwall*, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman tanpa harus selalu bergantung pada buku.⁷¹

c. *Teams games tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang mengemas pembelajaran kedalam bentuk permainan turnamen kelompok, yang melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan kemampuan dan status.

⁷¹ Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran *Word Wall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13-19.

Sehingga siswa dapat aktif berlomba untuk memperoleh skor atau nilai tinggi.⁷²

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah petunjuk tentang bagaimana cara mengukur variabel. Definisi variabel ini digunakan untuk memberikan kejelasan pada tiap-tiap variabel.

a. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas.⁷³ Dari definisi tersebut, variabel yang terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. dalam penelitian ini terfokus pada aspek kognitif dalam pelajaran IPS. hasil pembelajaran didapatkan dari ujian yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda yang mencakup aspek C2-C4, dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen).⁷⁴ Dari pengertian tersebut yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

⁷² *Ibid.*

⁷³ Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 39.

⁷⁴ *Ibid.*

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, ataupun peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian yang kemudian diambil kesimpulannya.⁷⁵ Jadi yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh objek ataupun subjek yang akan diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Metro yang berjumlah 239.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VII 1	29
2	VII 2	30
3	VII 3	32
4	VII 4	28
5	VII 5	28
6	VII 6	30
7	VII 7	31
8	VII 8	31
Jumlah		239

Sumber : Dokumentasi Nilai Ulangan Tengah Semester IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Metro

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota yang diambil dengan menggunakan teknik sampling.⁷⁶ Jadi yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang telah dipilih untuk mewakili

⁷⁵ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 361.

⁷⁶ Ibid., 362.

populasi yang ada. Dengan sampel ini proses dalam penelitian akan lebih mudah, singkat dan sederhana karena tidak harus meneliti populasi yang jumlahnya besar.

Sampel dalam penelitian ini sebanyak 62 siswa yaitu kelas VII 2 terdiri dari 30 siswa. Dan kelas VII 3 terdiri dari 32 siswa. dalam penelitian ini peneliti menjadikan kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 3 sebagai kelas kontrol. Alasan peneliti memilih kedua kelas tersebut sebagai sampel adalah kedua kelas memiliki hasil belajar yang sama-sama rendah dan saya memilih kelas VII 2 dan VII 3 berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah dan saran dari guru mata pelajaran IPS. Meskipun jumlah siswanya berbeda yaitu 30 dan 32 siswa, selisihnya hanya 2 siswa sehingga tidak terlalu memengaruhi penelitian. Selain itu sebelum diberikan perlakuan, saya melakukan *pretest* terlebih dahulu dan hasilnya menunjukkan kemampuan awal kedua kelas relative sama sehingga keduanya layak dijadikan kelas eksperiment dan kelas kontrol.

Tabel 3.3
Data Sampel Penelitian SMP Negeri 5 Metro T.A 2025/2026

No	Peserta didik (kelas)	Jumlah peserta didik	Tuntas	Tidak Tuntas
1	VII. 2	30	14	16
2	VII. 3	32	13	19
Jumlah		62	27	35

Sumber : Dokumentasi Nilai Ulangan Tengah Semester IPS Kelas VII SMP Negeri 5 Metro

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah (dua) 2 kelas yaitu kelas (VII 2) yang memiliki jumlah 30 siswa yang dijadikan sebagai kelas percobaan (eksperimen) dan kelas (VII 3) dengan jumlah 32

siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol, jadi jumlah keseluruhan sampel nya adalah 62 siswa yang berperan sebagai responden.

3. Teknik Pengambilan Sampel.

Menentukan berapa jumlah sampel dalam penelitian diperlukan teknik tertentu yang disebut teknik sampling. Teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel.⁷⁷ Teknik sampling yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atas kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel.⁷⁸ Jenis sampel yang diambil oleh peneliti adalah *Cluster Sampling*.⁷⁹

Adapun tujuan yang dipertimbangkan diantaranya karena sampel yang diteliti memiliki sampel yang seragam (homogen) yaitu rata-rata hasil belajar yang rendah, maka peneliti menetapkan kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas VII 3 sebagai sampel kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan seseorang.

⁷⁷ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 81.

⁷⁸ *Ibid.*, 84.

⁷⁹ *Ibid.*, 124.

Pengetahuan anda dievaluasi melalui metode tulisan dan lisan. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana pengetahuan individu tentang objek yang ditanyakan.⁸⁰

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data numerik yang berupa hasil belajar peserta didik untuk mengetahui pengetahuan peserta didik pada pembelajaran IPS. Sebelum soalnya digunakan untuk pretest dan posttest soal terlebih dahulu di uji validasi untuk mengetahui soal nomor mana saja yang valid digunakan sebagai tes pretest dan posttest. Untuk soal yang di test validasi yaitu ada 25 soal pilihan ganda dan untuk kelas yang di pakai sebagai uji validasi yaitu kelas VII 4 yang berjumlah 30 peserta didik dan dari hasil uji validasi terdapat 20 soal yang valid, Tes selanjutnya akan dilakukan peneliti yaitu sebelum menggunakan model *teams games tournament* (tgt) (pre-tes) sebanyak 20 soal. pre-tes dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt), dan selanjutnya tes dilakukan pada akhir pembelajaran (post-test). Post-test dilakukan setelah adanya perlakuan dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol dalam bentuk soal tes berupa uraian pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.⁸¹

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian yang mana peneliti secara langsung mengamati dan mencatat fenomena

⁸⁰ Karimuddin Abdullah dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 67.

⁸¹ M. A. Suliswiyadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2015.

atau perilaku subjek dalam lingkungan yang alami atau diatur. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Dimana peneliti terlibat dengan subjek penelitian. Observasi ini digunakan untuk mengambil data tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data cetak berupa fakta-fakta yang dijadikan bukti dalam melakukan penelitian yang terdapat pada daftar dokumentasi. Teknik ini juga diggunakan untuk memperoleh data berupa data peserta didik, pendidik, sarana dan prasarana, serta data lainnya pada saat penelitian berlangsung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga penelitian menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih lengkap, lebih cepat, dan terstruktur sehingga lebih gampang diolah.⁸²

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang mendukung masalah yang diteliti, serta dapat mempermudah peneliti dalam menemukan solusi permasalahan, dan

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 240.

memperoleh hasil yang optimal agar data lebih mudah dianalisis. adapun instrument yang di gunakan penelitian adalah kisi kisi peneliatian sebagai berikut

Tabel 3.4
Kisi Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Indikator	Ranah	Nomor Soal	Bentuk Soal
a) Menjelaskan pengertian bencana alam.	C2	1 dan 2 3 dan 4	Pilihan Ganda
b) Mengidentifikasi jenis-jenis bencana alam di Indonesia.	C2	5, 6 dan 7	Pilihan Ganda
c) Menjelaskan factor-faktor penyebab bencana alam geoglogis, hidrologis, klimatologis	C2	8, 9 dan 10	Pilihan Ganda
d) Menyebutkan contoh wilayah rawan bencana berdasarkan penyebab.	C3	11 dan 12	Pilihan Ganda
e) Menjelaskan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial dan ekonomi	C3	13, 14 dan 15	Pilihan Ganda
f) Memberikan contoh peristiwa bencana alam dan dampaknya.	C3	16, 17 dan 18	Pilihan Ganda
g) Mengidentifikasi langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, sesaat dan sesudah bencana.	C4	19, 20 dan 21	Pilihan Ganda
h) Mengidentifikasi peran pemerintah dan masyarakat dalam mitigasi.	C4	22 dan 23 24 dan 25	Pilihan Ganda

1. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan layak sehingga dapat menjadi alat ukur yang tepat dalam menjaring data yang dibutuhkan dalam menjawab masalah yang diteliti. Pengujian instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen valid atau sah. Sebuah instrumen yang sah akan memiliki validitas yang tinggi, sementara instrumen yang kurang sah akan memiliki validitas yang rendah.⁸³ Validitas dilakukan untuk menilai pertanyaan tes agar dihasilkan perangkat pertanyaan yang memiliki mutu yang memadai. Analisis mengenai soal ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu Instrumen penelitian berfungsi dengan baik.⁸⁴ Pengukuran validitas alat dengan memanfaatkan korelasi point biserial, sedangkan rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi biserial

M_p = rata-rata skor siswa yang menjawab benar

M_t = rata-rata skor siswa yang menjawab salah

SD_t = adalah simpangan baku skor total

P = proporsi jawaban benar terhadap semua jawaban siswa

$Q = 1 - p$ ¹⁸

⁸³ Arikunto, Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik), 211.

⁸⁴ Siti Hajaroh dan Raenah, Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek) (Mataram: Sanabil,t.t.), 40.

Untuk mempermudah proses pengumpulan data dan perhitungan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*.

Kriteria pengujian validitas butir soal jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka alat tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan signifikansi $> 0,05$ maka alat tersebut tidak valid.

Untuk melihat baik atau tidaknya soal diperlukan adanya uji validitas soal. maka dari itu peneliti terlebih dahulu menguji soal di kelas VII 4 kepada 30 siswa diluar sampel. Pelaksanaan uji validitas soal kepada 30 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 soal. dalam penelitian ini soal yang akan digunakan peneliti adalah soal valid. soal pretest dan posttes dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari data yang diperoleh mendapatkan $r_{tabel} = 0,361$. Dari hasil uji coba soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

No Item	Keterangan	Kriteria
1	$r_{hitung} = 0,698 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
2	$r_{hitung} = 0,698 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
3	$r_{hitung} = 0,081 > r_{tabel} = 0,361$	Tidak Valid
4	$r_{hitung} = 0,422 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
5	$r_{hitung} = 0,548 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
6	$r_{hitung} = 0,548 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
7	$r_{hitung} = 0,403 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
8	$r_{hitung} = 0,403 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
9	$r_{hitung} = 0,050 > r_{tabel} = 0,361$	Tidak Valid
10	$r_{hitung} = 0,531 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
11	$r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
12	$r_{hitung} = 0,424 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
13	$r_{hitung} = 0,630 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
14	$r_{hitung} = 0,698 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
15	$r_{hitung} = 0,247 > r_{tabel} = 0,361$	Tidak Valid
16	$r_{hitung} = 0,624 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
17	$r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,361$	Valid

18	$r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
19	$r_{hitung} = 0,530 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
20	$r_{hitung} = 0,451 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
21	$r_{hitung} = 0,516 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
22	$r_{hitung} = 0,600 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
23	$r_{hitung} = 0,025 > r_{tabel} = 0,361$	Tidak Valid
24 ^B	$r_{hitung} = 0,276 > r_{tabel} = 0,361$	Tidak Valid
25	$r_{hitung} = 0,503 > r_{tabel} = 0,361$	Valid

erdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian validitas soal diperoleh 25 butir soal dan yang sudah valid 20 soal dan 5 soal tidak valid. Maka butir soal yang valid tersebut dapat dijadikan sebagai tes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama bila diterapkan pada waktu yang berbeda.⁸⁵ Uji reliabilitas digunakan menunjukkan sejauh mana soal tes formatif sebagai alat ukur yang dapat dipercaya atau diandalkan. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, sebagai berikut

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan

r_{11} = nilai reliabilitas

k = jumlah item

$\sum Si$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

St = varian total⁸⁶

⁸⁵ Abdullah dkk., Metode Penelitian Kuantitatif, 77.

⁸⁶ Syahrida Hafni Sahir, Metologi Penelitian (Yogyakarta: Penerbit KBBM Indonesia,2022),33

Tingkat realibilitas soal tes formatif yang diharapkan adalah kriteria sedang, tinggi, dan sangat tinggi sesuai interpretasi diatas. Apabila soal tes telah memenuhi kriteria yang diharapkan maka soal tes tersebut diberikan kepada sampel.

Adapun kriteria yang diharapkan untuk pengisian reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6
Kriteria Indeks Realibilitas

Besarnya	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Sedang
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

Sumber : Hasil Uji Validitas IBM SPSS *Statistics* versi 26 for windows

Tingkat realibilitas soal tes formatif yang diharapkan adalah kriteria sedang, tinggi, dan sangat tinggi sesuai interpretasi diatas. Apabila soal tes telah memenuhi kriteria yang diharapkan maka soal tes tersebut diberikan kepada sampel. Adapun perolehan dari hasil uji realibilitas dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics* versi 26 for windows sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.839	25

Sumber : Hasil Uji validitas IBM SPSS *Statistics* versi 26 for windows

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji realibilitas *Alpha Cronbach* = 0,839 Jadi berdasarkan kategori koefisien realibilitas nilai berada pada kategori realibilitas Sangat tinggi artinya soal yang diuji cobakan reliabel dengan kategori sangat tinggi dengan skala koefisien realibilitas diantara 0,600-0,800

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah peluang siswa untuk menjawab dengan benar suatu pertanyaan pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks.⁸⁷ Untuk mengetahui taraf kesukaran dari tes tertulis dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Besar tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00 yang dapat diklarifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.8
Interpretasi Tingkat Kesukaran

Besarnya TK	Kategori Tingkat Soal
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sulit
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Sangat Mudah

Sumber : Rostiana Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan (Bandung Alfabeta,2026), 76-77

Untuk mencari indeks kesukaran pada butir soal nomor 1-25 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

⁸⁷ Suprananto, Pengukuran dan Penilaian Pendidikan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016),174.

Tabel 3.9
Nilai Indeks Kesukaran Butir Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,70	Sedang
2	0,70	Sedang
3	0,73	Mudah
4	0,67	Sedang
5	0,70	Sedang
6	0,70	Sedang
7	0,77	Mudah
8	0,77	Mudah
9	0,90	Mudah
10	0,90	Mudah
11	0,90	Mudah
12	0,83	Mudah
13	0,77	Mudah
14	0,70	Sedang
15	0,80	Mudah
16	0,73	Mudah
17	0,90	Mudah
18	0,90	Mudah
19	0,60	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,60	Sedang
22	0,60	Sedang
23	0,60	Sedang
24	0,63	Sedang
25	0,63	Sedang

Sumber : Hasil Uji Validitas IBM SPSS *Statistics* versi 26 for windows

Berdasarkan uji tingkat kesukaran maka terdapat 12 soal dengan tingkat mudah, dan 13 soal dengan tingkat sedang, sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang mengetahui

jawabannya dengan siswa yang tidak bisa menjawab soal tersebut.

Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Keterangan:

DP = Indeks daya beda

BA = Jumlah respon yang benar oleh kelompok teratas

BB = Jumlah respon yang benar oleh kelompok terbawah

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Tabel 3.10
Indeks Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi Daya Pembeda
$DP < 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Sumber : Rostiana Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan (Bandung Alfabeta,2026), 76-77

Untuk mencari daya pembeda pada butir soal nomor 1-25 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.11
Indeks Daya Nilai Pembeda Butir Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,645	Baik
2	0,645	Baik
3	-0,010	Jelek
4	0,338	Cukup
5	0,477	Baik
6	0,477	Baik
7	0,326	Cukup
8	-0,011	Jelek

9	0,484	Baik
10	0,436	Baik
11	0,358	Cukup
12	0,573	Baik
13	0,645	Baik
14	-0,168	Jelek
15	0,564	Baik
16	0,436	Baik
17	0,436	Baik
18	0,451	Baik
19	0,369	Cukup
20	0,436	Baik
21	0,436	Baik
22	0,529	Baik
23	-0,075	Jelek
24	-0,181	Jelek
25	0,425	Baik

Sumber : Hasil Uji Validitas IBM SPSS *Statistics* versi 26 for windows

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa ada soal dengan tingkat daya pembeda terdapat 16 soal dengan kategori baik, 4 soal dengan kategori cukup dan 5 soal katagori jelek.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode yang biasa digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis data adalah data yang sudah diolah sehingga hasil yang diperoleh mudah dimengerti oleh pembaca penelitian. Analisis data dapat berupa infromasi hasil olah data, mengelompokan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian.⁸⁸ Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian atau untuk

⁸⁸ Hafni Sahir, Metodologi Penelitian, 37.

untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data. Adapun analisis data pada penelitian yang dipakai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan pengujian tentang kenormalan distribusi sebuah data.⁸⁹ Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.⁹⁰ Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov test dengan program aplikasi *IMB SPSS Statistics 26* digunakan untuk menguji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok dengan melihat sebaran data. Dengan kriteria pengujian jika nilai tidak signifikansi lebih dari $>0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikansi kurang dari $<0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.⁹¹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan analisis uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Artinya bahwa semua karakteristik dari kelompok populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain.⁹²

Adapun rumus uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene Test pada program aplikasi IBM SPSS Statistics 26.⁹³ Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika data tersebut memiliki nilai

⁸⁹ Hajaroh, Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek), 96.

⁹⁰ Nuryadi, Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 78.

⁹¹ Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh model problem based learning terhadap prestasi belajar IPS SMP taruna kedung adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 43-52.

⁹² Hajaroh, Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek), 111.

⁹³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2022).

signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima atau homogeny, dan jika data tersebut memiliki signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau tidak homogen. Uji homogen diterima jika sigmoid lebih dari $>0,05$ dinyatakan homogen, jika sigmoid kurang dari $<0,05$ dinyatakan tidak homogen.⁹⁴

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁹⁵ Dalam setiap penelitian kuantitatif yang dilakukan, memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Yang kemudian dari hipotesis yang diajukan tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar. Selanjutnya hipotesis, tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.⁹⁶ Uji hipotesis ini digunakan untuk menghitung perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournsment (tgt)* dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model *make a match*.

Apabila pada uji normalitas diperoleh data yang berdistribusi secara normal, maka uji yang digunakan adalah uji parametric yakni uji t.

⁹⁴ Jongu, A., & Bano, V. O. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 25-36.

⁹⁵ Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-118.

⁹⁶ Hajaroh, Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek), 123.

dan apabila pada uji normalitas tidak berdistribusi secara tidak normal, maka uji yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann Whitney*.⁹⁷

Pada perhitungan uji normalitas data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka untuk perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik. Perhitungan uji dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Stastics versi 26 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann Whitney yaitu jika nilai Asymp.sig. Lebih dari $>0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh, kemudian jika nilai Asymp.sig.⁹⁸ Kurang dari $< 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh.

4. Uji N-Gain

Rumus N-Gin (Normalized Gain) dalam penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest–posttest). Rumusnya adalah:⁹⁹

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

⁹⁷ Qolby, B. S. (2020). Uji mann whitney dalam statistika non parametrik. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 3-16.

⁹⁸ Mubarak, A., Sahroni, S., & Sunanto, S. (2021). Uji Mann Whitney Dalam Komparasi Hasil Bimbingan Praktik Kewirausahaan Mahasiswa Antara Dosen Laki-Laki Dan Perempuan Pada Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang. *Procuratio: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 9(1), 9-15.

⁹⁹ Overtadara et al., “Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa.”

Untuk tafsiran efektifitas nilai N-Gain dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.12
Kategori Tafsiran N-Gain

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-45	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif ¹⁰⁰

Untuk meminimalisir kesalahan dalam perhitungan, peneliti dalam melakukan perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan bantuan Spss versi 26.¹⁰¹

¹⁰⁰ Sundayana, 76–77

¹⁰¹ Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain skor diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tourenament* (tgt) adalah sebesar 0,7655 termasuk dalam kategori Efektif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SMPN 5 METRO

SMPN 5 Metro merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Kota Metro, Provinsi Lampung. Sekolah ini didirikan dan mulai beroperasi pada tahun 1984. Berdiri di atas lahan seluas 16.000 Meter persegi dengan status kepemilikan tanah milik pemerintah, keberadaan sekolah ini memiliki legalitas yang kuat serta menjamin keberlanjutan operasionalnya dalam jangka panjang. Adapun luas bangunan yang dimiliki mencapai 1.855 Meter persegi, mencakup berbagai sarana dan prasarana yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Secara geografis, sekolah ini beralamat di Jalan Budi Utomo, Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, sehingga mudah dijangkau oleh peserta didik maupun masyarakat sekitar.

SMPN 5 Metro merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang tergolong unggul di Kota Metro. Hal ini dibuktikan dengan perolehan akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M). Saat ini, sekolah dipimpin oleh Bapak Agus Sunyoto, S.Pd., selaku kepala sekolah yang memiliki dedikasi tinggi dalam memajukan lembaga. Di bawah kepemimpinan

beliau, SMPN 5 Metro menunjukkan berbagai peningkatan, baik dalam aspek akademik maupun nonakademik.

b. Visi, Misi, dan Tujuan SMPN 5 METRO

Terbentuknya visi, misi, dan tujuan sekolah yang baik mampu menjadikan peserta didik memiliki prestasi belajar yang memuaskan dengan diimbangi peran guru yang harus diterapkan kepada peserta didik. Berikut visi dan misi dari SMP:

1) Visi SMPN 5 METRO

“Mewujudkan Prestasi Akademik Dan Olah Raga Yang Berbasis Iptek Dan Imtaq Berwawasan Lingkungan Hidup Yang Asri”:

2) Misi SMPN 5 METRO

- a) Mewujudkan keunggulan dalam Prestasi Akademik
- b) Mewujudkan keunggulan dalam Prestasi Olahraga
- c) Mewujudkan keunggulan dalam Pengembangan Kurikulum
- d) Mewujudkan keunggulan dalam Proses Pembelajaran
- e) Mewujudkan keunggulan dalam Sumber Daya Manusia
- f) Mewujudkan keunggulan dalam sarana prasarana pendidikan
- g) Mewujudkan keunggulan dalam sarana prasarana pendidikan
- h) Mewujudkan keunggulan dalam Keuangan dan pembiayaan Pendidikan
- i) Mewujudkan keunggulan dalam penilaian pendidikan

- j) Mewujudkan keunggulan dalam kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan agama.
- k) Mewujudkan keunggulan dalam Pengelolaan, Penataan dan Budaya Peduli Lingkungan yang Bersih, Sehat, dan Asri (Nyaman, Sejuk, Rindang, Indah)
- l) Unggul dalam budaya hidup bersih, sehat dalam lingkungan yang Asri (nyaman, Sejuk, Rindang dan Indah)

3) Tujuan SMPN 5 Metro

- a) Menghasilkan lulusan dengan nilai rata-rata baik
- b) Menghasilkan lulusan dengan nilai rata-rata baik
- c) Meraih prestasi akademik dan non akademik di TK kota
- d) Menghasilkan dokumen KTSP yang proaktif dan adaptif
- e) Menghasilkan silabus, RPP untuk semua jenjang dan semua mapel
- f) Memenuhi kepemilikan silabus, RPP dan perangkat pembelajaran lainnya untuk seluruh guru
- g) Melaksanakan pembelajaran yang menerapkan PAIKEM, CTL oleh seluruh guru
- h) Memenuhi tenaga pendidik yang berpendidikan minimal S-1
- i) Menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional
- j) Memenuhi sarana dan prasarana pendidikan sesuai Standar Nasional Pendidikan
- k) Melaksanakan pengelolaan sekolah berdasarkan MBS
- l) Menghasilkan sistem administrasi sekolah yang modern

- m) Menjalin kerja sama dengan dunia usaha dan lembaga-lembaga lain
- n) Menerapkan sistem penilaian pembelajaran yang baik dan benar
- o) Menghasilkan kepribadian berakhlak mulia
- p) Menghasilkan lingkungan sekolah yang sehat, bersih, asri aman dan nyaman

4) Keadaan Guru SMPN5 Metro

Proses belajar mengajar merupakan inti dari keseluruhan kegiatan pendidikan, di mana guru memegang peranan utama dalam menentukan keberhasilan proses tersebut. Tanpa kehadiran guru, kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif bagi peserta didik. Keberhasilan seorang guru dalam mengajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang menunjukkan prestasi dan perkembangan dalam proses pembelajaran.

Semua guru di SMPN 5 Metro telah mampu menjalankan perannya dengan baik sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi peserta didik. Untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai kondisi tenaga pendidik dan kependidikan di SMPN 5 Metro, dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Daftar guru SMPN 5 Metro

No	Nama Guru	Jenis PTK
1.	Agus Sunyoto, S.Pd	Guru Mapel
2.	Ali Murtado, S.Sy	Guru Mapel
3.	Amaliasari, S.Pd	Guru Mapel
4.	Amin efendi, S.Pd.I	Guru Mapel
5.	Anindya Muhti Apriliani, S.Pd	Guru Mapel
6.	Aprian Wulandari, S.Pd	Guru Mapel
7.	Ardimas, S.Pd	Guru Mapel
8.	Atikah, S.Pd	Guru Mapel
9.	Budi Raharjo, S.Pd	Guru Mapel
10.	Budiarti, S.Pd	Guru Mapel
11.	Cindy Vitrani, S.Pd	Guru BK
12.	Defi Meliyana, S.pd	Guru Mapel
13.	Desi Oktaviani, S.Pd	Guru Mapel
14.	Dian Nur Pertiwi, S.Pd	Guru Mapel
15.	Dra. Suratmi	Guru Mapel
16.	Dra. Tri Maretiyawati	Guru Mapel
17.	Eny Retno S. ST	Guru Mapel
18.	Ernawati, ST	Guru Mapel
19.	Fefiona, S.Pd	Guru Mapel
20.	Felicia Inggit, S.Pd	Guru BK
21.	Hengki Irawan, S.Pd	Guru Mapel
22.	Heni Permatasari, S.Pd	Guru Mapel
23.	Jhony Reski F, S.Pd	Guru Mapel
24.	Laila Qomariyah, S.Pd	Guru Mapel
25.	Maria D, S.Pd	Guru Mapel
26.	Maria Woro, S.Pd	Guru Mapel
27.	Nanang Priatna, S.Pd	Guru Mapel
28.	Nastiti Amrih L, S.Pd	Guru Mapel
29.	Neli Suryani, S.Pd	Guru Mapel
30.	Nina Desi Istiana, S.Pd	Guru Mapel
31.	Nur Anggraini, S.Pd	Guru Mapel
32.	Rahmad Wahidin, S.Pd	Guru Mapel
33.	Rani Swastika, S.Pd	Guru Mapel
34.	Refli Dwiwana, S.Kom	Guru Mapel
35.	Renita Maharani, S.Pd	Guru BK
36.	Ressy Apriana, S.Pd	Guru Mapel
37.	Retnowati, S.Pd	Guru Mapel
38.	Reza Fadhillah, S.pd	Guru Mapel
39.	Ridwan Yusuf, ST. MT	Guru Mapel
40.	Robertus Dwi, S. Kom	Guru Mapel
41.	Sinta Rahmadani, S.Pd	Guru Mapel
42.	Susanti, S,Pd	Guru Mapel
43.	Teti Dinianti, S.Pd	Guru BK
44.	Titik Purwantari, S.Pd	Guru Mapel
45.	Tri Wihar S, S.Pd	Guru Mapel
46.	Untung Bas, S.Pd	Guru Mapel
47.	Zaenal Arodin, S. Kom	Guru Mapel

5) Keadaan Siswa SMPN 5 Metro

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 5 Metro, diketahui bahwa beberapa siswa telah menunjukkan prestasi yang cukup baik, baik dalam bidang akademik maupun nonakademik. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru yang mampu menerapkan strategi pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Jumlah siswa di SMPN 5 Metro pada Tahun Pelajaran 2025/2026 tercatat sebanyak 703 siswa. Adapun rincian jumlah siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Daftar Siswa SMPN 5 Metro

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas VII	239
2.	Kelas VIII	245
3.	Kelas IX	219
jumlah		703

Sumber : Data siswa SMP Negeri 5 Metro

6) Sarana dan Prasarana SMPN 5 Metro

Untuk mendukung seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah, SMPN 5 Metro memiliki berbagai fasilitas serta sarana dan prasarana yang memadai. Melalui peran guru dalam mengelola dan memanfaatkan sarana serta prasarana tersebut, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMPN 5 Metro adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Keadaan Sarana dan Prasarana SMPN 5 Metro

No	Nama Prasarana	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 ruang

2.	Ruang Guru	1 ruang
3.	Ruang Kelas	24 ruang
4.	Ruang Perpustakaan	1 ruang
5.	Ruang Laboratorium	6 ruang
6.	Ruang Ibadah	2 ruang
7.	Ruang UKS	1 ruang
8.	Ruang Toilet	7 ruang
9.	Ruang Gudang	1 ruang
10.	Lapangan Olahraga	1 ruang
11.	Ruang Tata Usaha (TU)	1 ruang
12.	Ruang OSIS	1 ruang
13.	Ruang Tambahan Lainnya	1 ruang

7) Struktur Organisasi SMPN 5 Metro

Struktur organisasi yang tertata dengan baik menjadi fondasi penting bagi terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif di SMPN 5 Metro. Melalui pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas, setiap unsur organisasi dapat menjalankan perannya secara optimal dan saling berkoordinasi dalam mendukung pelaksanaan program sekolah. Struktur organisasi SMPN 5 Metro Tahun Pelajaran 2025/2026 terdiri atas sejumlah pengelola lembaga pendidikan yang memiliki tugas sesuai dengan pembagian kerja yang telah ditetapkan, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan terarah, efisien, dan mendukung tercapainya hasil belajar peserta didik secara optimal.



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMPN 5 Metro

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Metro yang terletak Jalan Budi Utomo, Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, Lampung. populasi pada peneitian ini adalah siswa kelas VII semester ganjil pada tahun ajaran 2026

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian yang di gunakan. instrumen penelitian berupa modul ajar, buku pelajaran, dan instrumen tes. Sebelum di ujikan instrumen tes terlebih dahulu di ujikan kepada siswa kelas VII 4 (dihari kamis 2 april 2026) yang telah terlebih dahulu mendapatkan materi potensi bencana alam. soal uji instrumen tersebut telah di ujikan pada kelas VII 4 kemudian di lakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya beda dan tinngkat kesukaran. sehingga dapat di peroleh instrumen yang sesuai untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada kelas VII. setelah instrumen di uji dan di

katakan valid, di peroleh 20 soal instrumen sehingga soal tersebut dapat di ujikan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan cluster sampling, dengan menggunakan desain *Quasi Eksperiment* (Eksperimen Semu) yang berarti pengembangan dari *True Experimental Design* karena mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak memiliki fungsi penuh dalam mengontrol variable luar yang mempengaruhi penelitian. sehingga terpilih lah kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 3 sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan model pembelajaran *make a match*. pembelajaran dalam penelitian ini di lakukan sebanyak 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan pada kelas kontrol. dengan pertemuan pertama *pretest* dan materi dan kedua memaparkan materi. sedangkan pertemuan ketiga untuk *posttest*.

a. Deskripsi Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Kelas Eksperimen

Peneliti melakukan penelitian mulai dari hari selasa tanggal 5 Mei 2026 dengan lamanya waktu 3 pertemuan dengan jumlah 6 JP untuk setiap 1 jam Pelajaran yaitu 40 menit. Untuk kelas VII 2, dalam 2 seminggu ada 6 JP atau 3 kali pertemuan untuk harinya ada di hari selasa 5 mei 2026 mulai dari jam 09.50-

11.10 (2JP), yang kedua dihari rabu 6 Mei mulai dari 09.50-11.10 (2JP) dan di hari selasa 12 Mei 2026 mulai dari jam 09.50-11.10 (2JP).

Pada pertemuan pertama di kelas eksperimen peneliti melakukan penelitian pada hari selasa tanggal 5 Mei 2026 mulai dari jam 09.50-11.10 (2JP), peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta memberikan apersepsi. Sebelum penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti memberikan *pretest* soal yang diberikan untuk mengukur seberapa pengetahuan kognitif peserta didik mengenai pemahaman materi potensi bencana alam sebelum penerapan model pembelajaran ini. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah itu, peneliti menjelaskan materi tentang Pengertian bencana alam, jenis-jenis bencana alam, dan faktor-faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, serta klimatologis. Kemudian pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Pada pertemuan kedua di kelas eksperimen pada hari rabu 6 Mei 2026 mulai dari 09.50-11.10 (2JP), peneliti memfokuskan pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi tentang potensi bencana alam kepada peserta didik. Materi yang disampaikan meliputi membedakan dampak bencana terhadap

lingkungan, sosial, dan ekonomi, peristiwa bencana alam beserta dampaknya, langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana, peran pemerintah dan masyarakat dalam mitigasi bencana. Setelah materi selesai dijelaskan guru menyiapkan beberapa soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, kemudian soal-soal tersebut ditempel di papan tulis agar dapat dilihat oleh seluruh peserta didik.

Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 7–8 orang. Pembagian kelompok dilakukan secara berhitung agar peserta didik dapat saling bekerja sama, berdiskusi, dan membantu memahami materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan, menjelaskan aturan permainan, serta membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan selama kegiatan berlangsung.

Setelah kelompok terbentuk, setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menentukan jawaban dari soal-soal yang tersedia berdasarkan materi potensi bencana alam yang telah disampaikan sebelumnya. Kemudian, 4 kelompok tersebut bertanding secara bergantian untuk menjawab soal yang ada di papan tulis. Kelompok yang mampu menjawab dengan benar akan memperoleh poin atau skor. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan,

dan tidak membosankan karena peserta didik terlihat antusias mengikuti permainan yang dilakukan.

Dalam kegiatan ini, media *wordwall* digunakan guru untuk membantu mengoreksi jawaban peserta didik. Setelah peserta didik menjawab soal, guru menampilkan jawaban yang benar melalui *wordwall* sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil jawaban mereka secara langsung. Penggunaan *wordwall* membantu guru dalam memberikan evaluasi dengan lebih mudah, cepat, dan menarik sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada akhir kegiatan, peneliti menghitung jumlah skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Kelompok yang memperoleh jawaban paling banyak benar dan mendapatkan skor tertinggi akan diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan atas kerja sama dan keaktifan mereka selama kegiatan berlangsung. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik lebih semangat, aktif, serta lebih mudah memahami materi potensi bencana alam karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan diskusi dan permainan yang menarik.

Pada pertemuan ketiga dihari selasa 12 Mei 2026 mulai dari jam 09.50-11.10 (2JP). peneliti melakukan penguatan materi secara keseluruhan mengenai potensi bencana alam. Setelah kegiatan diskusi berlangsung, peneliti memberikan *posttest* kepada

peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diakhir pembelajaran peneliti melakukan *posttest* guna mengetahui kemampuan siswa pada materi yang telah diberikan. Tes yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan materi yang telah diajarkan. diakhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi dan memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.

2) Kelas kontrol

Peneliti melakukan penelitian mulai dari hari selasa tanggal 5 Mei 2026 dengan lamanya waktu 3 pertemuan dengan jumlah (6 JP) untuk setiap 1 jam Pelajaran yaitu 40 menit. Untuk kelas VII 3, dalam 2 seminggu ada 6 JP atau 3 kali pertemuan untuk harinya ada di hari selasa 5 Mei 2026 mulai dari jam 07.50-09.10 (2JP), yang kedua dihari rabu 6 Mei mulai dari 07.50-09.10 (2JP) dan di hari selasa 12 Mei 2026 mulai dari jam 07.50-09.10 (2JP).

Pada pertemuan pertama di kelas kontrol peneliti melakukan penelitian pada hari selasa tanggal 5 Mei 2026 mulai dari jam 07.50-09.10 (2JP), peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, serta memberikan

apersepsi. sebelum penerapan model pembelajaran *make a match* peneliti memberikan *pretest* soal yang diberikan untuk mengukur seberapa pengetahuan kognitif peserta didik mengenai pemahaman materi potensi bencana alam sebelum penerapan model pembelajaran ini. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *make a match*. setelah itu, peneliti menjelaskan materi tentang Pengertian bencana alam, jenis-jenis bencana alam, dan faktor-faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, serta klimatologis. kemudian pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Pada pertemuan kedua di kelas kontrol pada hari rabu 6 Mei 2026 mulai dari 07.50-09.10 (2JP), peneliti memfokuskan pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi tentang potensi bencana alam kepada peserta didik. Materi yang disampaikan meliputi membedakan dampak bencana terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi, peristiwa bencana alam beserta dampaknya, langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana, peran pemerintah dan masyarakat dalam mitigasi bencana. Setelah materi selesai dijelaskan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setelah itu, kartu soal dan jawaban dibagikan kepada peserta didik untuk dicocokkan dengan pasangan yang

benar. Peserta didik diminta mencari dan menentukan jawaban yang sesuai dengan soal yang telah diberikan, kemudian menempelkan pasangan soal dan jawaban tersebut pada kertas yang telah disediakan oleh guru.

Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing terdiri dari 8 orang. Pembagian kelompok secara berhitung dilakukan agar peserta didik dapat bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan, menjelaskan aturan kegiatan, serta membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan.

Setelah seluruh kelompok siap, 4 kelompok mulai bertanding untuk mencocokkan soal dan jawaban yang telah disediakan oleh guru. Setiap kelompok berdiskusi bersama untuk menentukan pasangan soal dan jawaban yang benar. Kelompok yang mampu mencocokkan soal dan jawaban dengan tepat dan cepat akan memperoleh poin atau skor. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan.

Pada akhir kegiatan, guru menghitung jumlah skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Kelompok yang memiliki jawaban paling banyak benar dan memperoleh skor tertinggi akan

menjadi pemenang serta mendapatkan hadiah sebagai bentuk penghargaan atas kerja sama dan keaktifan mereka selama pembelajaran berlangsung. Pemberian hadiah tersebut membuat peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *make a match* membuat peserta didik lebih aktif, mudah memahami materi, meningkatkan kerja sama antarsiswa, serta menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Pada pertemuan ketiga dihari selasa 12 Mei 2026 mulai dari jam 07.50-09.10 (2JP). peneliti melakukan penguatan materi secara keseluruhan mengenai potensi bencana alam. Setelah kegiatan diskusi berlangsung, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *make a match* diakhir pembelajaran peneliti melakukan *posttest* guna mengetahui kemampuan siswa pada materi yang telah diberikan. Tes yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan materi yang telah diajarkan. diakhir pembelajaran, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.

b. Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-test diberikan sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan pre-test pada kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas

VII 3 sebagai kelas kontrol untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal siswa. Data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4
Data Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AJH	40		Tidak Tuntas
2	AA	35		Tidak Tuntas
3	ABN	75	Tuntas	
4	ACM	30		Tidak Tuntas
5	A	40		Tidak Tuntas
6	BL	40		Tidak Tuntas
7	DR	40		Tidak Tuntas
8	EQR	40		Tidak Tuntas
9	FTR	40		Tidak Tuntas
10	FPN	35		Tidak Tuntas
11	HUP	75	Tuntas	
12	KAN	35		Tidak Tuntas
13	KAN	40		Tidak Tuntas
14	LA	40		Tidak Tuntas
15	MR	40		Tidak Tuntas
16	MPA	35		Tidak Tuntas
17	MN	75	Tuntas	
18	MFCK	75	Tuntas	
19	MFA	50		Tidak Tuntas
20	MZDA	40		Tidak Tuntas
21	NKA	30		Tidak Tuntas
22	RY	40		Tidak Tuntas
23	RAS	45		Tidak Tuntas
24	RAA	80	Tuntas	
25	RA	35		Tidak Tuntas
26	SMA	40		Tidak Tuntas
27	SCP	40		Tidak Tuntas
28	VPV	35		Tidak Tuntas
29	ZAS	75	Tuntas	
30	ZAF	35		Tidak Tuntas
Jumlah %			20	80
Total			1375	
Nilai Tertinggi			80	
Nilai Terendah			30	
Nilai Rata-Rata			45,83	

Sumber : Data penelitian pretest siswa SMP Negeri 5 Metro (2026)

Tabel 4.5
Data Hasil Statistik *Pretest* Kelas VII 2 (Eksperiment)
SMP Negeri 5 METRO

Nilai Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimun	Total
45,83	30	80	1375

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.5 *pretest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 45,83 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup sampai rendah. Nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah 30 adanya variasi kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingka peseta didik tergolong rendah, yang tercermin dari perbedaan capaian hasil belajar antar peserta didik.

Tabel 4.6
Data Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	APQS	30		Tidak Tuntas
2	AFB	45		Tidak Tuntas
3	ASA	75	Tuntas	
4	AP	35		Tidak Tuntas
5	ARS	30		Tidak Tuntas
6	AS	75	Tuntas	
7	AWR	40		Tidak Tuntas
8	CFM	30		Tidak Tuntas
9	DS	35		Tidak Tuntas
10	EDA	35		Tidak Tuntas
11	FAP	40		Tidak Tuntas
12	FEP	75	Tuntas	
13	HR	30		Tidak Tuntas
14	KMS	30		Tidak Tuntas
15	KPK	35		Tidak Tuntas
16	MAP	35		Tidak Tuntas
17	MAA	40		Tidak Tuntas
18	MFY	40		Tidak Tuntas
19	MRP	45		Tidak Tuntas
20	MZA	75	Tuntas	
21	NDA	40		Tidak Tuntas
22	RSP	35		Tidak Tuntas
23	RAA	30		Tidak Tuntas
24	RBT	45		Tidak Tuntas
25	RFA	35		Tidak Tuntas

26	SGS	75	Tuntas	
27	SDP	40		Tidak Tuntas
28	SR	35		Tidak Tuntas
29	VP	45		Tidak Tuntas
30	VV	35		Tidak Tuntas
31	ZN	20		Tidak Tuntas
32	ZGP	30		Tidak Tuntas
Jumlah			15,6	84,4
Total			1340	
Nilai Tertinggi			75	
Nilai Terendah			20	
Nilai Rata-Rata			41,87	

Sumber : Data penelitian pretest siswa SMP Negeri 5 Metro (2026)

Tabel 4.7
Data Hasil Statistik *Pre-test* Kelas VII 3 (kontrol)
SMP Negeri 5 Metro

Nilai Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Total
41,87	20	75	1340

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.7 hasil *pretest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 41,87 yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik masih berada pada kategori cukup hingga rendah. Nilai maksimum sebesar 75 dan nilai minimum sebesar 20 menunjukkan adanya variasi kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingka peseta didik tergolong rendah, yang tercermin dari perbedaan capaian hasil belajar antar peserta didik.

c. Data Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pelaksanaan *posttets* dilaksanakan pada hari selasa tanggal 12 mei 2026 mulai dari jam 09.50-11.10 (2JP) pada kelas eksperimen, dan selasa tanggal 12 mei 2026 mulai dari jam 07.50-09.10 (2JP) pada kelas kontrol. *Post-test* dilakukan agar dapat melihat kemampuan akhir

peserta didik. *Post-test* dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Dalam proses pembelajaran diberikan model pembelajaran pada kelas VII 2 eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). berbantuan media *wordwall*, dan pada kelas VII 3 kontrol yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match*. Setelah *post-test* dilakukan maka akan terlihat kemampuan akhir peserta didik. Berikut adalah hasil *post-test* yang telah dilakukan:

Tabel 4.8
Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Posttest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AJH	90	Tuntas	
2	AA	85	Tuntas	
3	ABN	70		Tidak Tuntas
4	ACM	95	Tuntas	
5	A	95	Tuntas	
6	BL	90	Tuntas	
7	DR	90	Tuntas	
8	EQR	90	Tuntas	
9	FTR	90	Tuntas	
10	FPN	90	Tuntas	
11	HUP	75	Tuntas	
12	KAN	70		Tidak Tuntas
13	KAN	85	Tuntas	
14	LA	90	Tuntas	
15	MR	95	Tuntas	
16	MPA	95	Tuntas	
17	MN	90	Tuntas	
18	MFCK	85	Tuntas	
19	MFA	85	Tuntas	
20	MZDA	70		Tidak Tuntas
21	NKA	90	Tuntas	
22	RY	85	Tuntas	
23	RAS	90	Tuntas	
24	RAA	85	Tuntas	
25	RA	65		Tidak Tuntas
26	SMA	85	Tuntas	
27	SCP	90	Tuntas	
28	VPV	90	Tuntas	
29	ZAS	95	Tuntas	
30	ZAF	90	Tuntas	
Jumlah %			86,6	13,4
Total			2590	

Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	65
Nilai Rata-Rata	86,33

Sumber : Data penelitian posttest siswa SMP Negeri 5 Metro (2026)

Berdasarkan tabel 4.8 hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran. peningkatan tersebut dapat di ketahui oleh nilai rata-rata hasil *post-test* dari kelas eksperimen yang memiliki kenaikan sebesar 86,33 dengan nilai tertinggi 95 nilai terendah 65. Maka dapat di nyatakan terdapat kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan model tingkat ketuntasan 14,4% dan sesudah di lakukan perlakuan tingkat ketuntasan sebanyak 86,6%.

Tabel 4.9
Data Hasil Statistik *Post-test* Kelas VII 2 (Eksperiment)
SMP Negeri 5 Metro

Nilai Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimun	Total
86,33	65	95	2590

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.9 hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan nilai rata rata hasil belajar peserta didik dari 56,83 menjadi 86,33. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa perlakuan pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.10
Data Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	APQS	80	Tuntas	
2	AFB	65		Tidak Tuntas
3	ASA	75	Tuntas	
4	AP	80	Tuntas	
5	ARS	60		Tidak Tuntas
6	AS	75	Tuntas	
7	AWR	50		Tidak Tuntas
8	CFM	75	Tuntas	
9	DS	55		Tidak Tuntas
10	EDA	70	Tuntas	
11	FAP	75	Tuntas	
12	FEP	75	Tuntas	
13	HR	80	Tuntas	
14	KMS	75	Tuntas	
15	KPK	75	Tuntas	
16	MAP	75	Tuntas	
17	MAA	80	Tuntas	
18	MFY	75	Tuntas	
19	MRP	80	Tuntas	
20	MZA	75	Tuntas	
21	NDA	75	Tuntas	
22	RSP	80	Tuntas	
23	RAA	65		Tidak Tuntas
24	RBT	55		Tidak Tuntas
25	RFA	85	Tuntas	
26	SGS	75	Tuntas	
27	SDP	75	Tuntas	
28	SR	75	Tuntas	
29	VP	80	Tuntas	
30	VV	75	Tuntas	
31	ZN	85	Tuntas	
32	ZGP	75	Tuntas	
Jumlah			81,25	18,75
Total			2350	
Nilai Tertinggi			85	
Nilai Terendah			50	
Nilai Rata-Rata			73,43	

Sumber : Data penelitian pretest siswa SMP Negeri 5 Metro (2026)

Berdasarkan tabel 4.10 hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran peningkatan tersebut dapat di ketahui oleh nilai rata-rata hasil *post-test* dari kelas kontrol yang memiliki kenaikan sebesar 73,43 dengan nilai

tertinggi 85 nilai terendah 50. Maka dapat di nyatakan terdapat kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan model tingkat ketuntasan 18,75% dan sesudah di lakukan perlakuan tingkat ketuntasan sebanyak 81,25 %.

Tabel 4.11
Data Hasil Statistik *Post-test* Kelas VII 3 (Kontrol)
SMP Negeri 5 Metro

Nilai Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimun	Total
73,43	50	85	2350

Sumber: Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.11 hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan nilai rata rata hasil belajar peserta didik dari 41,87 menjadi 73,43. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa perlakuan pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Perbandingan Hasil *Pre-test Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan berikut nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.12
Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas VII 2 dan VII 3

Kelas	Rata-Rata		Peningkatan
	Pre-test	Post-test	
VII 2 (Eksperimen)	45,83	86,33	40,5
VII 3 (Kontrol)	41,87	73,43	31,5

Berdasarkan tabel 4.12 perbandingan hasil pretest dan posttest, kedua kelas mengalami peningkatan pada kelas VII 2 lebih besar dibandingkan kelas VII 3. Dengan kemampuan awal yang relatif setara kelas VII 2 memperoleh peningkatan sebesar (40,5) sedangkan VII 3 memperoleh peningkatan sebesar (31,5) hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hasil ini didukung oleh nilai posttest kelas VII 2 yang lebih tinggi (86,33) dibandingkan kelas VII 3 (73,43)

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Apabila saat uji normalitas diperoleh data berdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah uji parametrik yaitu uji-t, dan apabila pada uji normalitas diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*. Kriteria dalam pengujian yang digunakan adalah apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila data

tersebut memiliki nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berikut ini hasil dari uji normalitas:

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest A (kontrol)	.121	32	.200
	Posttest A (kontrol)	.246	32	.000
	Pretest B (Eksperimen)	.208	30	.002
	Posttest B (Eksperimen)	.169	30	.028
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber : Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.13 hasil pengujian normalitas data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang dilengkapi koreksi *Lilliefors* pada taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi pre-test kelas eksperimen sebesar 0.002, serta post-test kelas eksperimen sebesar 0.028, pre-test kelas kontrol sebesar 0.200, post-test kelas kontrol sebesar 0.000. Seluruh nilai signifikansi tersebut menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, tidak baik pada pre-test maupun post-test, tidak berdistribusi normal. Dikarenakan data tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji *mann withneey*.

b. Uji Homogenitas

Dasar pengambilan keputusan dari uji homogenitas yaitu:

- 1) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen.
- 2) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data antar kelompok yang diteliti. Pengujian homogenitas ini dilakukan sebagai salah satu prasyarat dalam analisis statistik parametrik guna memastikan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi homogenitas varians.

Tabel 4.14
Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,017	1	60	0,896
	Based on Median	0,035	1	60	0,852
	Based on Median and with adjusted d	0,035	1	59,855	0,852
	Based on trimmed mean	0,067	1	60	0,802

Sumber : Data Primer 2026

Berdasarkan tabel 4.14 hasil pengujian homogenitas varians data hasil belajar dengan menggunakan uji levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi mean sebesar 0.896, untuk median sebesar 0.852, untuk median dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0.852, serta trimmed mean sebesar 0.802. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa varians data hasil belajar antar kelompok bersifat homogen.

c. Uji *Mann-Whitney*

Setelah melakukan uji normalitas pada hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapat hasil bahwa ada satu sampel tidak berdistribusi normal. Untuk mengatasi ketika uji normalitas dan populasi tidak terpenuhi maka yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*.

Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang saling bebas jika salah satu atau kedua kelompok sampel tidak berdistribusi normal.¹⁰² Uji *Mann-Whitney* pada penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah " Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Metro?."

Uji *Mann-Whitney* dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics versi 26 for windows* dengan mengambil taraf Signifikansi sebesar 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann-Whitney* yaitu jika nilai Asymp. Sig. < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh, dan apabila nilai Asymp.sig. > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak

¹⁰² Rostina Sundaya, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2014)

terdapat pengaruh.¹⁰³ Perhitungan uji Mann-Whitney dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16
Hasil Uji Hipotesis Penelitian
Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	127,500
Wilcoxon W	665,500
Z	-5,055
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Grouping Variable: Kelas

Sumber : Data Primer 2026

Dari tabel 4.16 diperoleh bahwa Z_{hitung} sebesar -5,055 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $< 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi mitigasi bencana alam. Sehingga hasilnya adalah “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Metro”

d. Uji N - Gain

Skor Uji N-Gain ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perhitungan uji N-Gain skor dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

¹⁰³ Sunjoyo, *Aplikasi SPSS Untuk SMART Riset* (Bandung: Alfaberta, 2013), 114.

Tabel 4.17
Hasil Uji N-Gain

Descriptives

		Statistic		Std. Error
Kelas				
N_Gain	Eksperiment	Mean	76.55	5.436
		95% Confidence Interval for Mean		
			87.67	
		5% Trimmed Mean	80.42	
		Median	90.91	
		Variance	886.433	
		Std. Deviation	29.773	
		Minimum	-25	
		Maximum	100	
		Range	125	
		Interquartile Range	21	
		Skewness	-2.139	.427
		Kurtosis	4.629	.833
	Kontrol	Mean	52.67	4.929
		95% Confidence Interval for Mean	42.61	
			62.72	
		5% Trimmed Mean	53.77	
		Median	65.15	
		Variance	777.350	
		Std. Deviation	27.881	
		Minimum	0	

Maximum	87	
Range	87	
Interquartile Range	35	
Skewness	-1.029	.414
Kurtosis	-.373	.809

Sumber : Data penelitian , diolah peneliti (2026).

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan analisis N-Gain. Analisis ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik secara proporsional berdasarkan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain skor diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 0,7655 termasuk dalam kategori Efektif. Sementara nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah sebesar 0,5267 termasuk dalam kurang Efektif. Dapat disimpulkan perlakuan pada kelas eksperimen cukup efektif atau sedang di bandingkan kelas Kontrol.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 5 Metro. Hasil analisis statistik mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran *make a match* hasil penelitian ini juga membahas kaitan dan teori, temuan dan riset sebelumnya sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 5 Metro, diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII 2. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 45,83 meningkat menjadi 86,33 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model *make a match*, nilai rata-rata pretest sebesar 41,87 meningkat menjadi 73,43 pada posttest. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar behavioristik dan kognitivisme. Teori behavioristik yang dikemukakan oleh beberapa ahli menekankan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons.¹⁰⁴ Dalam hal ini, perlakuan diberikan oleh guru melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*, sedangkan respons siswa ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, perhatian, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Skinner yang menyatakan bahwa perubahan perilaku dapat terjadi melalui respons siswa sehingga hasil belajar meningkat.¹⁰⁵

Selain itu, teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Ausubel dan Gagné menekankan bahwa belajar merupakan proses mental dalam mengolah, menyimpan, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.¹⁰⁶ Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan, dan evaluasi menggunakan *wordwall* membantu siswa untuk memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua teori tersebut saling mendukung dalam menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall*.

¹⁰⁴ Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andriani, V. S. (2024). *Teori belajar dan pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

¹⁰⁵ Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.

¹⁰⁶ Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89-100.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Husamah, bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Semakin baik pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai.¹⁰⁷ Pada penelitian ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berani, dan siap dalam mengikuti pembelajaran. sesuai dengan teori model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari pendidik sehingga peserta didik terdorong untuk memahami materi dengan baik sebelum kegiatan berlangsung.¹⁰⁸ Dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta memiliki kesiapan belajar yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Keaktifan peserta didik tersebut memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi yang dipelajari sehingga hasil belajar meningkat.

¹⁰⁷ Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660..

¹⁰⁸ Agustinus suban molan et al., “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap ketrampilan berbicara di kelas v sekolah dasar,” *prima magistra: jurnal ilmiah kependidikan* 1, no. 2 (2020): 176–83, <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.625>.

Selain penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), media *wordwall* juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *wordwall* pada materi potensi bencana alam membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penjelasan teori, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui permainan edukatif yang menarik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik menjadi lebih antusias, termotivasi, dan mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, adanya umpan balik langsung dari setiap aktivitas membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi. Dengan demikian, penggunaan media *wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test menggunakan uji mann-witthney diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII 2 SMP Negeri 5 Metro. Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model

make a match dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi potensi bencana alam.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil analisis N-Gain. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai N-Gain persen sebesar 0,7655 termasuk dalam kategori efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain persen sebesar 0,5267 termasuk dalam kategori kurang efektif. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dalam penelitian ini terjadi karena model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih siap memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan, keberanian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang mengalami kenaikan dari nilai pretest sebesar

45,83 menjadi 86,83 pada nilai posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan kemampuan kognitif setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan keberanian peserta didik dalam proses pembelajaran. Selama penelitian berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih berani menjawab pertanyaan, serta lebih siap memahami materi pembelajaran karena peserta didik yang memegang tongkat diwajibkan menjawab pertanyaan dari pendidik. Kondisi ini membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPS membantu peserta didik memahami materi potensi bencana alam dengan lebih mudah. Media *wordwall* ditampilkan dalam bentuk permainan dan kuis interaktif yang menarik sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat memahami konsep potensi bencana alam dengan cara yang menyenangkan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji mann-withney yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya

perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil analisis N-Gain. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai N-Gain persen sebesar 0,7655 dengan tafsiran efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain persen sebesar 0,5276 dengan tafsiran kurang efektif. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS dibandingkan model *make a match*.

Penelitian ini juga menemukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan kerja sama kelompok, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari interaksi peserta didik yang lebih aktif selama kegiatan diskusi dan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

Temuan lain dalam penelitian ini yaitu peserta didik lebih mudah memahami materi potensi bencana alam ketika pembelajaran dilakukan secara aktif dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui media *wordwall*. Peserta didik menjadi lebih memahami pentingnya potensi bencana alam dalam mendukung pembangunan berkelanjutan.

Sebaliknya, pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena banyak peserta didik pada saat penerapan model *make a match* ternyata peserta didik masih ada yang tidak mau berkelompok dengan peserta didik yang belum akrab, hal ini menjadikan kerja sama team kurang maksimal yang nantinya juga berdampak pada hasil kerja team. Kondisi ini berdampak pada tingkat pemahaman yang relatif sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Yasinta Asya Sya'bani yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Persamaannya terletak pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan sama-sama meningkatkan keaktifan, kesiapan, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.¹⁰⁹ hasil belajar siswa dengan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* (tgt) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebagai rekomendasi, guru memberikan perhatian, arahan, dan media pembelajaran kepada siswa agar mereka dapat

¹⁰⁹ Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 63-74

aktif secara maksimal dalam diskusi. Sekolah juga dapat meningkatkan kualitas fasilitas dengan memperluas jangkauan wifi.

Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian yang dilakukan peneliti juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama dengan kelompok dalam memahami materi potensi bencana alam. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, jenjang pendidikan, subjek penelitian, dan materi pembelajaran. Penelitian Yasinta dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bondowoso, sedangkan penelitian saya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Metro pada materi potensi bencana alam. Namun demikian, kedua penelitian sama-sama membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Aprilia Rahma persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* serta tujuan penelitian yang sama, yaitu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.¹¹⁰ Sementara itu,

¹¹⁰ Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil

perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan materi yang digunakan. Penelitian Aprilia Rahma dilakukan pada siswa kelas V SDN 20 Cakranegara pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 metro pada mata pelajaran IPS dengan materi potensi bencana alam. Meskipun terdapat perbedaan tersebut, kedua penelitian sama-sama membuktikan bahwa model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Dhiya'Ulhaq persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* yang sama-sama terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹¹¹ Sementara itu, perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan materi pembelajaran. Penelitian Dhiya'Ulhaq dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Sidigede pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Mengenal Diri Sendiri dan Lingkunganku", sedangkan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro pada mata pelajaran IPS dengan materi potensi bencana alam).

Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122.

¹¹¹ Dhiya'Ulhaq, J., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439-1451.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Keberhasilan penerapan model ini tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga dari meningkatnya keaktifan, motivasi, kerja sama, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang didukung oleh media *wordwall*, peserta didik menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran serta lebih mudah memahami materi potensi bencana alam. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Metro. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *mann-withney* bahwa Z_{hitung} sebesar -5,055 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001. Karena nilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya "Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Metro."

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbilang efektif karna berdasarkan hasil perhitungan N-Gain skor diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 0,7655 termasuk dalam kategori efektif, sedangkan N-Gain skor untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah sebesar 0,5267 termasuk dalam kurang efektif. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terbukti lebih efektif dibandingkan

model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa khusus nya pelajaran IPS.
- b. Diharapkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi Sekolah

Dengan digunakannya model ini, pembelajaran yang dilakukan guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan perolehan hasil belajar dari siswa sehingga pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan lagi.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan siswa ikut serta dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang

diberikan guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini agar hasil belajar siswa semakin meningkat untuk kedepannya.
- b. Diharapkan dapat meneliti proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS lain, metode pembelajaran lain, media pembelajaran, fasilitas belajar, ruang belajar, gaya belajar dan lain-lain.
- c. Peneliti mengharapkan bahwa peneliti lain dapat menindaklanjuti dan mengembangkan hasil penelitian yang telah dicapai, sehingga wawasan dan ilmu pengetahuan semakin bertambah dan berkembang.
- d. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya bahwa selain pada materi Potensi Bencana Alam, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cocok digunakan pada kelas VII karena dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman peserta didik melalui kegiatan belajar yang kompetitif dan menyenangkan. model ini juga sesuai diterapkan pada materi potensi bencana alam karena peserta didik dapat belajar mengenali jenis-jenis bencana, penyebab, dampak, serta upaya mitigasi bencana melalui diskusi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA.

- Abd Rahman, B. P., et al. "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2.1 (2022): 1-8.
- Abdullah, Karimuddin, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Agustiani, N. "Tsunami dan Mitigasi Risikonya." *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 1, no. 1–2 (2023).
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa." *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1653–1660.
- Aris Shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2023*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2024.
- Azizah, Tsania Noor Aini, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, no. 5 (2023): 3168–3175.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. "Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah*, no. 1 (2022): 89–100.
- Daud, A. Y., Syafri, S., & Jaya, B. "Analisis Mitigasi Bencana Tanah Longsor di Kecamatan Kalukku Kabupaten Mamuju." *Urban and Regional Studies Journal* 7, no. 2 (2025): 190–203.
- Dhiya'Ulhaq, J., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 1439–1451.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Fadli Wirawan. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka, 2022.
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Analisis Data." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1291–1300.
- Fitriandhini, D., & Putra, A. "Dampak kerusakan ekosistem hutan oleh aktivitas manusia: Tinjauan terhadap keseimbangan lingkungan dan keanekaragaman hayati." *Jurnal Kependudukan dan Pembangunan Lingkungan* 3, no. 3 (2022): 217–226.
- Ginting, E. M., Panggabean, D. D., Safitri, A. M., Tarigan, C. M., Salsabila, C., Gultom, E. S., ... & Hannum, S. "Analisis Data Curah Hujan untuk Mengidentifikasi Dampak Perubahan Iklim di Indonesia." *Kappa Journal* 10, no. 1 (2026): 60–66.

- Goma, E. I., Sunimbar, S., & Angin, I. S. "Analisis Geologi Kejadian Longsor di Desa Wolotolo Kecamatan Detusoku Kabupaten Ende." *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)* 9, no. 2 (2022).
- Hamid, M., Dayana, I., & Si, N. Meteorologi. Guepedia, 2022.
- Hardani, dkk. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Harijoko, A., Puspitasari, D., Prabaningrum, I., Prastika, K. P., & Wijayanti, N. F. Manajemen Penanggulangan Bencana dan Pengurangan Risiko Bencana di Indonesia. UGM Press, 2021.
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. "Pengaruh model problem based learning terhadap prestasi belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, no. 1 (2021): 43–52.
- Hermon, D. Geografi Bencana Alam. PT RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers, 2015.
- Hidayah, N., & Saputra, D. "Wordwall Application in English Vocabulary Learning." *Macrothink Institute Journal of Linguistics* 14, no. 3 (2022).
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. "Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 4 (2023): 64–72.
- Husamah, dkk. Belajar dan Pembelajaran. Malang: Universitas Malang, 2018.
- Hutapea, R. H. "Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik." *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (2019): 151–165.
- Ikhtisoliyah, I., & Fathimah, A. "Strategi Pengelolaan Sumber Daya Air Tanah dengan Sumur Resapan Biopori di Desa Pongangan Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik." *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, no. 1 (2025): 187–197.
- Islamy, U., Nursidah, D. R., Narendra, I. S., Anshori, M. L., & Widodo, E. "Pengelompokan Provinsi di Indonesia Berdasarkan Indikator Dampak Bencana Banjir Tahun 2017–2020 Menggunakan K-Medoids." *Bimaster: Buletin Ilmiah Matematika, Statistika dan Terapannya* 11, no. 2 (2022).
- Jongu, A., & Bano, V. O. "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu." *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)* 10, no. 1 (2023): 25–36.
- Kurniasih, S. Letusan Gunung Api. Bumi Aksara, 2023.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. "Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* no. 2 (2024): 69–81.
- Lefudin. Belajar & Pembelajaran. CV. Budi Utama, 2014.
- M. A. Suliswiyadi. Metodologi Penelitian Pendidikan. 2015.

- Molan, Agustinus Suban, et al. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap keterampilan berbicara di kelas V sekolah dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 176–183.
- Mubarok, A., Sahroni, S., & Sunanto, S. "Uji Mann Whitney dalam komparasi hasil bimbingan praktik kewirausahaan mahasiswa antara dosen laki-laki dan perempuan pada Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang." *Procuratio: Jurnal Ilmiah Manajemen* 9, no. 1 (2021): 9–15.
- Nelly Astuti, dkk. *Model Pembelajaran Kooperatif: Implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- Nurrita, T. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.
- Nuryadi. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. "Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi Bloom." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2018): 81–88.
- Permadi, Resta Novita, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka. "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP." *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 197–202.
- Putra, Lovandri Dwanda, et al. "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95.
- Qolby, B. S. "Uji Mann Whitney dalam statistika non parametrik." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 2, no. 1 (2020): 3–16.
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. "Penerapan teori behaviorisme dalam pembelajaran." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 6, no. 1 (2023): 89–100.
- Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. "Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 1–7.
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, no. 2 (2025): 1116–1122.
- Ratu Azima, Jamilah Batubara, dan Nur Deliani. "Teori Belajar Behavioristik: Memahami Hubungan Stimulus-Respons dan Aplikasinya dalam Pendidikan serta Terapi Perilaku." *Tsaqofah* 5, no. 1 (2024): 364–377.
- Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2014.
- Sari, R. N. N. "Mekanisme Angin Puting Beliung dan Dampaknya pada Lingkungan." *Jurnal TESLINK: Teknik Sipil dan Lingkungan*, no. 1 (2025): 231–239.

- Shahbana, E. B., & Satria, R. "Implementasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, no. 1 (2020): 24–33.
- Sidik Priadana dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, no. 1 (2019): 91.
- Sunjoyo. *Aplikasi SPSS untuk SMART Riset*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suprananto. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa." *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 8, no. 1 (2024): 63–74.
- Syahrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Syukur, A. *Buku Pintar Penanggulangan Banjir*. Diva Press, 2021.
- Toni Nasution. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Triyani, R. "Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP." *Intellectual Mathematics Education (IME)* 1, no. 1 (2023): 40–49.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. "Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19.
- Utomo, D. D., & Marta, F. Y. D. "Dampak bencana alam terhadap perekonomian masyarakat di Kabupaten Tanah Datar." *Jurnal Terapan Pemerintahan Minangkabau* 2, no. 1 (2022): 92–97.
- Wibowo, H. *Pengantar Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Puri Cipta Media, 2020.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. *S. Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Widiatmoko, F. R., Zamroni, A., Siamashari, M. A., & Maulina, A. N. "Rekaman stasiun GPS sebagai pendeteksi pergerakan tektonik, studi kasus: bencana Tsunami Aceh 26

- Desember 2004.” Dalam Prosiding Seminar Teknologi Kebumian dan Kelautan (SEMITAN) 1, no. 1 (2019): 236–240.
- Windari, G. A., & Sudarti, S. “Mekanisme terjadinya hujan dan pengaruhnya terhadap lingkungan.” *Jurnal Teknologi Lingkungan UNMUL* 8, no. 2 (2024): 11–20.
- Yunus, A. Y., Ahmad, S. N., Latief, R., Mulfiyanti, D., Badrun, B., Syarif, M., ... & Gusty, S. Bencana Alam dan Manajemen Risiko Bencana. Tohar Media, 2024.
- Zaki, M., & Saiman, S. “Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian.” *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 115–118.
- Zukira, Abduh H. Harun, dan Jamaludin. “Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairat Towers Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran PKN.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 3 (2020): 32–40.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297, Faksimili (0725) 47296, www.uinjusila.ac.id, humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1262/In.28.1/J/TL.00/04/2026
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Karliwan (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : SEPTI YASMITA
 NPM : 2201071023
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 April 2026

Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana M.Pd.
 NIP 199308212019032020

Lampiran 2 Outline

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
NOTA DINAS	
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Identifikasi Masalah	
C. Batasan Masalah	
D. Tujuan dan Manfaat penelitian	
E. Penelitian Relevan	
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	
2. Jenis Jenis Hasil Belajar	
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	
4. Indikator Hasil Belajar	
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	
2. Pengertian TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	
3. Langkah Langkah Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	
C. Media Wordwall	
1. Pengertian <i>Wordwall</i>	
2. Kelenohan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	
3. Tahap-Tahap Pemakaian <i>Wordwall</i>	
D. Materi Ajar	
1. Menjelaskan Pengertian Bencana Alam	
2. Jenis-Jenis Bencana Alam	
3. Faktor-Faktor Penyebab Bencana Alam Geoglogis, Hidrologis, Klimatologis.	
4. Mengidenfikasi Wilayah Rawan Bencana Berdasarkan Dampaknya	
5. Membedakan Dampak Bencana Alam Terhadap Lingkungan, Sosial dan Ekonomi	
6. Peristiwa Bencana Alam dan Dampaknya	
7. Langkah-Langkah Mitigasi Bencana Sebelum, Sesaat dan Sesudah Bencana	
8. Peran Pemerintah dan Masyarakat Dalam Mitigasi	
E. Kerangka Berfikir	
F. Hipotesis Penelitian	

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Konseptual
- C. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variable Bebas
 - 2. Variable Terikat Hasil Belajar
- D. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
- E. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Metode Test
 - 2. Observasi
 - 3. Metode Dokumentasi
- F. Instrument Penelitian
 - 1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen
 - a) Pengujian Instrumen
 - b) Uji validitas Test
 - c) Uji Reabilitas Instrumen
 - d) Tingkat Kesukaran
 - e) Daya Pembeda
- G. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data
 - 1. Uji Normalitas
 - 2. Uji Homogenitas
 - 3. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBELAJARAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Hasil Penelitian
 - 2. Deskripsikan Data Hasil Penelitian
 - 3. Proses Pembelajaran
 - 4. Pengujian Prasyarat Analisis Data
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 25 April 2026

Menyetujui, Dosen
 Pembimbing



Kariwan, M.Pd
 NIP. 198909162019031008



Septi Yasmita
 NPM.2201071023

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Konseptual
- C. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variable Bebas
 - 2. Variable Terikat Hasil Belajar
- D. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
- E. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Metode Test
 - 2. Observasi
 - 3. Metode Dokumentasi
- F. Instrument Penelitian
 - 1. Rancangan Kisi-Kisi Instrumen
 - a) Pengujian Instrumen
 - b) Uji validitas Test
 - c) Uji Reabilitas Instrumen
 - d) Tingkat Kesukaran
 - e) Daya Pembeda
- G. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data
 - 1. Uji Normalitas
 - 2. Uji Homogenitas
 - 3. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBELAJARAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Hasil Penelitian
 - 2. Deskripsikan Data Hasil Penelitian
 - 3. Proses Pembelajaran
 - 4. Pengujian Prasyarat Analisis Data
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUATAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 25 April 2026

Menyetujui,
 Dosen Fasilitator


Dr. Wardani, M.Pd
 NIP. 199002272019011009


Septi Yasminta
 NPM.2201071023

Lampiran 3 Alat Pengumpulan Data**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)****PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO**

Oleh:

Septi Yasmita
NPM: 2201071023



**Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**

Tabel 1.1
Lembar Observasi

No	Komponen yang Diamati	Indikator Observasi	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Waktu Pengamatan	Keterangan
1.	Aktivitas guru dalam pembelajaran	Guru memberikan stimulus, membimbing siswa mengamati, dan memfasilitasi diskusi	Observasi langsung	Lembar observasi aktivitas guru	Selama proses pembelajaran	
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran	Siswa aktif mengamati, bertanya, melakukan percobaan sederhana, berdiskusi kelompok	Observasi langsung	Lembar observasi aktivitas siswa	Selama proses pembelajaran	
3.	Hasil belajar siswa	Nilai tes akhir yang menunjukkan penguasaan konsep IPS	Tes tertulis	Soal pilihan ganda hasil belajar	Setelah pembelajaran	
4.	Respons siswa terhadap pembelajaran	Siswa memahami, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran	Tes pilihan ganda	Soal pilihan ganda respons siswa	Setelah pembelajaran	

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO

A. Identitas Responden

1. Nama:.....
2. Kelas:.....

B. Petunjuk Pengisian Soal

1. Isilah identitas diatas dengan lengkap dan benar.
2. Bacalah-bacalah pertanyaan dan alternatif jawaban dengan benar.
3. Pilih salah satu jawaban dibawah ini yang sesuai dengan kenyataan yang ada dengan menyilang (X) yang menurut anda sesuai dengan jawaban yang benar.

1. Bencana alam merupakan peristiwa yang terjadi karena proses alam dan dapat menimbulkan kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, serta korban jiwa. Berdasarkan pernyataan tersebut, yang dimaksud dengan bencana alam adalah ...

- a. Peristiwa yang terjadi karena kegiatan manusia saja
- b. Peristiwa alam yang menimbulkan kerusakan dan kerugian bagi manusia
- c. Peristiwa yang terjadi di kota besar saja
- d. Peristiwa yang selalu terjadi setiap hari

2. Bencana alam adalah peristiwa Yang terjadi karna proses alam yang dapat menimbulkan kerusakan lingkungan serta kerugian bagi manusia, pernyataan tersebut merupakan...

- a. Tujuan bencana alam
- b. Pengertian bencana alan
- c. Dampak bencana alam

- d. Manfaat Bencana alam

3. Bencana alam adalah suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam dan menimbulkan kerusakan serta kerugian. Berdasarkan pengertian tersebut, yang termasuk contoh bencana alam adalah ...

- a. Kemacetan lalu lintas
- b. Banjir dan gempa bumi
- c. Kebisingan kendaraan
- d. Kerusakan gedung karena usia bangunan

4. "Suatu peristiwa yang terjadi karena proses alam dan menyebabkan kerusakan lingkungan serta kerugian bagi manusia." Pengertian tersebut menjelaskan tentang ...

- a. Kegiatan ekonomi
- b. Bencana alam
- c. Kegiatan sosial
- d. Perubahan musim

5. Indonesia memiliki wilayah pesisir yang

sangat luas sehingga beberapa daerah berpotensi mengalami bencana yang disebabkan oleh naiknya permukaan air laut ke daratan. Jenis bencana tersebut adalah...

- a. Longsor
 - b. Banjir rob
 - c. Gempa bumi
 - d. Kekeringan
6. Indonesia sering mengalami gempa bumi dan memiliki banyak gunung api aktif. Kondisi ini terjadi karena Indonesia berada pada pertemuan beberapa lempeng tektonik dunia. Jenis bencana alam yang berkaitan dengan kondisi tersebut adalah ...
- a. Banjir dan kekeringan
 - b. Gempa bumi dan letusan gunung api
 - c. Angin topan dan badai
 - d. Kebakaran hutan dan kekeringan
7. Sebuah wilayah memiliki gunung api aktif yang sewaktu-waktu dapat mengeluarkan lava, abu vulkanik, dan awan panas. Jenis bencana alam yang dapat terjadi di wilayah tersebut adalah ...
- a. Letusan gunung api
 - b. Banjir
 - c. Kekeringan
 - d. Angin topan
8. Angin puting beliung biasanya terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara dan perubahan cuaca yang tiba-tiba. Peristiwa tersebut termasuk bencana yang dipengaruhi oleh faktor ...
- a. Klimatologis
 - b. Geologis
 - c. Hidrologis
 - d. Topografis
9. Letusan gunung api terjadi karna adanya tekanan magma dari dalam bumi yang keluar melalui kawah gunung. Peristiwa ini termasuk bencana alam yang disebabkan oleh faktor
- a. Klimatologis
 - b. Hidrologis
 - c. Geoglogis
 - d. Atsmostfer
10. Banjir sering terjadi di daerah perkotaan saat musim hujan karena saluran air tersumbat sampah dan berkurangnya daerah resapan air. Hal ini menunjukkan bahwa banjir dipengaruhi oleh faktor ...
- a. Geologis
 - b. Hidrologis dan aktivitas manusia
 - c. Yulkanologis
 - d. Biologis
11. Sebuah wilayah memiliki curah hujan yang sangat rendah sepanjang tahun serta sumber air yang terbatas. Berdasarkan penyebab tersebut, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...
- a. Kekeringan
 - b. Banjir
 - c. Gempa bumi
 - d. Tanah longsor
12. Perhatikan kondisi wilayah berikut!
- Banyak lahan terbuka berubah menjadi bangunan.
 - Saluran drainase tidak memadai.
 - Hujan turun sangat deras.

Kondisi tersebut menunjukkan wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...

- a. Gempa bumi
 - b. Banjir
 - c. Tanah longsor
 - d. Kekeringan
13. Wilayah perkotaan yang memiliki sedikit daerah resapan air serta saluran drainase yang kurang baik sering mengalami genangan saat hujan deras. Berdasarkan penyebabnya, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...
- a. Gempa bumi
 - b. Banjir
 - c. Tanah longsor
 - d. Kekeringan
14. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Hutan rusak akibat kebakaran hutan.
 - 2) Banyak masyarakat kehilangan pekerjaan.
 - 3) Pendapatan masyarakat menurun.
- Manakah pernyataan yang menunjukkan dampak lingkungan dari bencana alam?
- a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (2) dan (3)
15. Gempa bumi menyebabkan banyak warga yang kehilangan tempat tinggal dan harus tinggal di pengungsian, manakah jenis dampak bencana alam yang paling tepat dari peristiwa tersebut....
- a. Dampak sosial
 - b. Dampak ekonomi
 - c. Dampak lingkungan
 - d. Dampak budaya
16. Letusan gunung api menyebabkan lahan pertanian tertutup abu vulkanik sehingga petani gagal panen dan mengalami kerugian. Manakah

jenis dampak bencana yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Dampak sosial
 - b. Dampak ekonomi
 - c. Dampak lingkungan
 - d. Dampak budaya
17. Tanah longsor terjadi di daerah perbukitan setelah hujan lebat dan menimbun jalan utama yang menghubungkan dua desa. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?
- a. Aktivitas masyarakat terganggu karena akses jalan tertutup
 - b. Gelombang laut meningkat
 - c. Produksi ikan meningkat
 - d. Terbentuknya danau
18. Tsunami melanda wilayah pesisir dan menghanyutkan perahu nelayan, manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut
- a. Kerusakan permukiman dan berkurangnya saeana nelayan
 - b. Tanah menjadi lebih subur
 - c. Sungai meluap
 - d. Terjadinya kekeringan
19. Kekeringan yang terjadi selama berbulan-bulan menyebabkan banyak sawah tidak dapat ditanami sehingga produksi padi menurun. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?
- a. Produksi pertanian menurun
 - b. Sungai meluap
 - c. Kerusakan terumbu karang
 - d. Tanah longor
20. Perhatikan pernyataan berikut
- 1. Menyiapkan jalur evaluasi
 - 2. Mengikuti pelatihan simulasi bencana
 - 3. Menyusun rencana penyelamatan keluarga
 - 4. Membersihkan puing-puing bangunan

Langkah mitigasi bencana yang dilakukan sebelum bencana terjadi ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 2, dan 4
 - c. 2, 3, dan 4
 - d. 1 dan 4
21. Di daerah yang sering mengalami tanah longsor, pemerintah melarang masyarakat membangun rumah di lereng yang curam serta melakukan penanaman pohon di area tersebut. Jika dianalisis, langkah tersebut merupakan ...
- a. Mitigasi sebelum bencana
 - b. Mitigasi saat bencana
 - c. Mitigasi setelah bencana
 - d. Mindakan darurat
22. Saat tsunami diperkirakan akan terjadi, petugas segera mengarahkan masyarakat di daerah pantai untuk menuju tempat evakuasi di dataran tinggi. Jika dianalisis, langkah tersebut merupakan ...
- a. Mitigasi sebelum bencana
 - b. Mitigasi saat bencana
 - c. Mitigasi setelah bencana
 - d. Mehabilitasi bencana
23. Pemerintah daerah membangun tanggul sungai dan memperbaiki sistem drainase untuk mengurangi risiko banjir. Berdasarkan analisisnya, tindakan tersebut menunjukkan peran pemerintah dalam mitigasi bencana yaitu ...
- a. Memberikan bantuan setelah bencana
 - b. Mencegah bencana agar tidak terjadi
 - c. Mengurangi risiko bencana sebelum terjadi
 - d. Mmengevakuasi korban bencana
24. Masyarakat di daerah lereng bukit melakukan penanaman pohon secara bersama-sama untuk mencegah tanah longsor. Jika dianalisis, tindakan tersebut menunjukkan peran masyarakat dalam mitigasi yaitu ...
- a. Memperbaiki kerusakan setelah bencana
 - b. Membantu mengurangi risiko bencana
 - c. Menunggu bantuan pemerintah
 - d. Memindahkan penduduk dari wilayah
25. Pemerintah dan masyarakat bekerja sama menanam pohon didaerah hulu Sungai untuk mencegah banjir, jika di analisis kegiatan tersebut menunjukan bahwa mitigasi bencana...
- a. Hanya menjadi tanggung jawab pemerintah
 - b. Hanya menjadi tanggung jawab Masyarakat
 - c. Memerlukan kerja sama antara pemerintah dan Masyarakat
 - d. Tidak memerlukan perencanaan pemerintah dan masyarakat bekerja sama dalam menanam pepohonan

Tabel 1.2
Kisi-Kisi Soal IPS Materi Potensi Bencana Alam

NO	Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi	Indikator penilaian	Nomer soal	Jumlah soal
1.	Menganalisis Konsep dan Karakteristik bencana alam di indonesia.	1. Menjelaskan pengertian bencana alam	C2	1	10
			C2	2	
			C2	3	
			C2	4	
		1. Menjelaskan jenis-jenis bencana alam di indonesia	C2	5	
			C2	6	
			C2	7	
		2. Menjelaskan faktor-faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, klimatologis.	C2	8	
			C2	9	
			C2	10	
2.	Mengidentifikasi wilayah rawan serta dampak bencana alam terhadap lingkungan	3. Mengidentifikasi wilayah rawan bencana berdasarkan dampaknya	C3	11	9
			C3	12	
			C3	13	
		5. Membedakan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial dan ekonomi	C3	14	
			C3	15	
			C3	16	
		6. Mengidentifikasi peristiwa bencana alam dan dampaknya	C3	17	
			C3	18	
3.	Menganalisis upaya mitigasi bencana serta peran pemerintah dan masyarakat dalam penanggulangan bencana	7. Menganalisis langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, sesaat dan sesudah bencana	C4	20	6
			C4	21	
			C4	22	
		8. Menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mitigasi	C4	23	
			C4	24	
			C4	25	

A. Uji validitas test

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VII 4 SMP Negeri 5 Metro dengan jumlah peserta didik sebanyak 30, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1
Uji Validita Test

No Soal	Pearson acaorrelation	Nilai Sig.	r_{tabel}	Keterangan
1	0,698	0,000	0,361	Valid
2	0,698	0,000	0,361	Valid
3	0,081	-0,672	0,361	Tidak Valid
4	0,422	0,020	0,361	Valid
5	0,548	0,002	0,361	Valid
6	0,548	0,002	0,361	Valid
7	0,403	0,027	0,361	Valid
8	0,403	0,027	0,316	Valid
9	0,050	-0,792	0,361	Tidak Valid
10	0,531	0,003	0,361	Valid
11	0,485	0,007	0,361	Valid
12	0,424	0,020	0,361	Valid
13	0,630	0,000	0,361	Valid
14	0,698	0,000	0,361	Valid
15	0,247	-0,188	0,361	Tidak Valid
16	0,624	0,000	0,361	Valid
17	0,485	0,007	0,361	Valid
18	0,485	0,007	0,361	Valid
19	0,530	0,003	0,361	Valid
20	0,451	0,012	0,361	Valid
21	0,516	0,004	0,361	Valid
22	0,600	0,000	0,361	Valid
23	0,025	-0,896	0,361	Tidak Valid
24	0,276	-0,139	0,361	Tidak Valid
25	0,504	0,004	0,361	Valid

Tabel 1.2

Nilai r Tabel Product Moment

N	Taraf signifikan 5%	Taraf signifikan 1%
28	0,347	0,478
29	0,367	0,470
30	0,361	0,463
31	0,355	0,356
32	0,349	0,449
33	0,344	0,442

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 soal yang dinyatakan telah valid berjumlah 20 soal, dikarenakan nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu soal nomer 3, 9, 15, 23, dan 24 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka soal dianggap tidak valid.

B. Uji reliabilitas instrumen test

Untuk koefisien reliabilitas instrumen selanjutnya dikonfirmasi pada r_{tabel} *Product Moment* $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen test dinyatakan reliabel. kemudian koefisien korelasi dikonfirmasi oleh indeks keterandalan. Tingkat reliabilitas instrumen soal dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1.3

Tingkat Reliabilitas test

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.4 hasil uji Reliabelitas Intrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.839	25

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas :

- Cronbach Alpha $> r_{\text{tabel}}$ = Reliabel
- Cronbach Alpha $< r_{\text{tabel}}$ = Tidak Reliabel

Bedasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan spss diperoleh bahwa Cronbach Alpha $> 0,396$ yakni sebesar $0,839 > 0,369$ soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat kaut sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat model pembelajaran *Teams games Tournament* (tgt) Berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII 4 SMP Negeri 5 Metro.

C. Tingkat Kesukaran

Dari uji tingkat sekuran bahwa soal yang sudah di ujikan dengan 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VII 4 SMP Negeri 5 Metro dengan hasil berikut:

Tabel 1.5

Uji Tingkat Kesukaran

No soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
Soal_1	30	0	0,70	Sedang
Soal_2	30	0	0,70	Sedang
Soal_3	30	0	0,73	Mudah
Soal_4	30	0	0,67	Sedang
Soal_5	30	0	0,70	Sedang
Soal_6	30	0	0,70	Sedang
Soal_7	30	0	0,77	Mudah

Soal_8	30	0	0,77	Mudah
Soal_9	30	0	0,90	Mudah
Soal_10	30	0	0,90	Mudah
Soal_11	30	0	0,90	Mudah
Soal_12	30	0	0,83	Mudah
Soal_13	30	0	0,77	Mudah
Soal_14	30	0	0,70	Sedang
Soal_15	30	0	0,80	Mudah
Soal_16	30	0	0,73	Mudah
Soal_17	30	0	0,90	Mudah
Soal_18	30	0	0,90	Mudah
Soal_19	30	0	0,60	Sedang
Soal_20	30	0	0,67	Sedang
Soal_21	30	0	0,60	Sedang
Soal_22	30	0	0,60	Sedang
Soal_23	30	0	0,60	Sedang
Soal_24	30	0	0,63	Sedang
Soal_25	30	0	0,63	Sedang

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1.6

Klarifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran maka terdapat 12 soal dengan tingkat mudah, dan 13 soal dengan tingkat sedang, sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

D. Daya pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VII 4 SMP Negeri 5 Metro berikut ini hasil dari coba daya pembeda :

Tabel 1.7

Uji Daya Pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0,645	Baik
Soal_2	0,645	Baik
Soal_3	-0,010	Jelek
Soal_4	0,338	Cukup
Soal_5	0,477	Baik
Soal_6	0,477	Baik
Soal_7	0,326	Cukup
Soal_8	-0,011	Jelek
Soal_9	0,484	Baik
Soal_10	0,436	Baik
Soal_11	0,358	Cukup
Soal_12	0,573	Baik
Soal_13	0,645	Baik
Soal_14	0,168	Jelek
Soal_15	0,564	Baik
Soal_16	0,436	Baik
Soal_17	0,436	Baik
Soal_18	0,451	Cukup
Soal_19	0,369	Baik
Soal_20	0,436	Baik
Soal_21	0,436	Baik
Soal_22	0,529	Baik
Soal_23	-0,075	Jelek
Soal_24	0,181	Jelek
Soal_25	0,425	Baik

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu :

Tabel 1.8

Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat baik

Penentuan daya pembeda soal dapat dilihat *corrected item-total correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal disimpulkan bahwa dari 25 soal yang disediakan, terdapat 16 soal dengan kategori baik, 4 soal dengan kategori cukup dan 5 soal kategori tidak baik.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *person correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu nomer 3, 9, 15, 23, dan 24 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{hitung}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

A. Dokumentasi

1. Profil SMP Negeri 5 Metro
2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 5 Metro
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Metro
4. Dokumen terkait Proses Belajar Mengajar SMP Negeri 5 Metro

B. Saran dan Catatan Secara Umum

.....

.....

.....

.....

Metro, 25 April 2026

Menyetujui, Dosen
Pembimbing


Kariswan M.Pd
NIP. 198909162019031008


Septi Yasmita
NPM.2201071023

A. Dokumentasi

1. Profil SMP Negeri 5 Metro
2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 5 Metro
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Metro
4. Dokumen terkait Proses Belajar Mengajar SMP Negeri 5 Metro

B. Saran dan Catatan Secara Umum

.....

.....

.....

.....

Metro, 25 April 2026

Menyetujui,
Dosen Fasilitator


Dr. Wardani M.Pd
NIP. 199002272019031009


Septi Yasmitha
NPM.2201071023

Lampiran 4 Modul Ajar *teams games tournament* (tgt)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Septi Yasmita
Institusi	: SMPN 5 Metro
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SMP (Sekolah Menengah Pertama)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan sosial
Fase / Kelas /Semester	: D / VII / 7
Materi	: Potensi Bencana Alam
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (3 x pertemuan) (6 JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Siswa mampu memahami pengertian bencana alam dan jenis-jenisnya. Ia menjelaskan perbedaan bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis. Ia mengidentifikasi contoh-contoh bencana alam yang sering terjadi di Indonesia. Siswa mampu membedakan faktor-faktor penyebab terjadinya bencana alam. Ia mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang rawan bencana di Indonesia. Siswa mampu menjelaskan dampak yang ditimbulkan oleh bencana alam terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan.	
2. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Tanggung jawab	: Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya
Bernalar kritis	: Mengolah informasi dan gagasan
Kreatif	: kreatif membuat karya yang berkaitan dengan potensi bencana alam
Gotong royong	: Melakukan kegiatan bersama-sama dengan sukarela
3. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana dan Prasarana 1. Bahan Ajar 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3. Lembar evaluasi 4. Media wordwall tentang potensi bencana alam 5. Komputer/laptop, proyektor, speaker aktif 6. Kurikulum Merdeka	

PERMENDIKBUD NOMOR 033/H/KR/2022 TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM MERDEKA 7. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII 8. Buku siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII	
4. TARGET PESERTA DIDIK	
Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler (tidak berkebutuhan khusus), pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari konten ini	
5. JUMLAH PESERTA DIDIK	
30 orang	
6. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
1. Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan, tanya jawab, ceramah
2. Model Pembelajaran	: TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran Di akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi potensi bencana alam di Indonesia. Ia menjelaskan pengertian potensi bencana alam. Ia mengidentifikasi jenis-jenis bencana alam (geologis, hidrologis, dan klimatologis). Siswa mampu membedakan faktor-faktor penyebab bencana alam, baik yang berasal dari alam maupun aktivitas manusia. Ia mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang rawan bencana alam. Siswa mampu menjelaskan dampak yang ditimbulkan oleh bencana alam terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan Alur Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian potensi bencana alam. 2. Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis potensi bencana alam (geologis, hidrologis, dan klimatologis). 3. Peserta didik mampu membedakan faktor penyebab potensi bencana alam (alam dan aktivitas manusia). 4. Peserta didik mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang memiliki potensi bencana alam di Indonesia. 5. Peserta didik mampu menjelaskan dampak potensi bencana alam	

terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Setelah mengikuti pembelajaran tentang materi potensi bencana alam, peserta didik mampu menjelaskan pengertian potensi bencana alam. Setelah mengikuti pembelajaran tentang materi potensi bencana alam, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis potensi bencana alam yang terjadi di Indonesia
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa yang kamu ketahui tentang bencana alam? 2. Apakah kondisi alam dan aktivitas manusia dapat menjadi penyebab terjadinya bencana alam? 3. Menurut kalian, apakah wilayah tempat tinggal kalian termasuk daerah yang berpotensi mengalami bencana alam? Jelaskan alasannya.
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. <i>(Religius)</i> 3. Menyanyikan <i>Padamu Negeri</i> . Pendidik memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <i>(Nasionalisme)</i> 4. Pendidik mengingatkan kembali materi sebelumnya. 5. Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. <i>(4C-Communication)</i>
Kegiatan Inti (60 menit) 6. Guru menjelaskan materi yang di ajarkan 7. Guru dan siswa sama sama membahas hasil curahan pendapat yang telah di lakukan 8. Kemudian siswa akan melakukan aktivitas berikutnya yakni TGT <i>(Teams Games Tournament)</i> 9. Guru mempersiapkan lembar kerja kegiatan TGT <i>(Teams Games Tournament)</i> 10. Setiap peserta didik akan dibagi menjadi 4 kelompok, dimana setiap

kelompok terdiri dari 8 orang untuk mengikuti kegiatan Teams Games Tournament (TGT). Guru menyiapkan soal yang ditempel di papan tulis, kemudian setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab soal tersebut. Peserta didik yang dipanggil secara random akan maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang tersedia

11. Setiap jawaban yang benar akan memperoleh poin untuk kelompoknya. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan menjadi pemenang dan memperoleh hadiah dari guru.
12. Setelah aktivitas tersebut guru bersama siswa membahas materi yang di ajarkan yaitu mitigasi bencana alam

Kegiatan Penutup (10 menit)

13. Bersama-sama peserta didik dengan pendidik membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari. *(4C-Colaboration)*
14. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). *(4C-Communication)*
15. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. *(4C-Communication)*
16. Melakukan refleksi.
17. Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). *(Religius)*

E. ASESMEN / PENILAIAN

1. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

a. Rubrik Penilaian Sikap

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Tanggung jawab	Jika peserta didik: 1. Mengerjakan tugas sendiri dengan atau tanpa bantuan orang tua	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

		2. Melaksanakan tugas dengan baik, jujur dan tepat waktu 3. Menerima resiko/hasil dari tindakan yang dilakukan			
2.	Bernalar Kritis				
3.	Kreatif	Jika peserta didik: 1. Menciptakan hasil karya yang berbeda dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru 2. Bekerja lebih cepat 3. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, saran, dalam penyelesaian masalah	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
4.	Gotong royong	Jika peserta didik: 1. Menghargai pendapat teman dalam satu kelompok 2. Menghargai hasil pekerjaan teman dalam satu kelompok 3. Membantu teman satu kelompok dalam melaksanakan tugasnya	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

b. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Tanggung Jawab				Bernalar Kritis				Kreatif				Gotong royong				Total Skor	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

2. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi mitigasi bencana alam atau potensi bencana alam	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian bencana alam, menjelaskan jenis-jenis bencana alam, mengidentifikasi faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis, menjelaskan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi, serta menjelaskan langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana	Tes tertulis	Soal essay

Lembar Penilaian Pengetahuan																			
No.	Nama	Pilihan Ganda										Isian					Total Skor	N	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5			
	Bobot Nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10			
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			

3. Penilaian Keterampilan			
Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi mitigasi bencana alam atau potensi bencana alam	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian bencana alam, menjelaskan jenis-jenis bencana alam, mengidentifikasi faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis, menjelaskan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi, serta menjelaskan langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana	Unjuk kerja	Rubrik Penilaian

1. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mudah memahami materi tentang potensi bencana alam?		
2.	Apakah Anda mudah memahami penjelasan tentang jenis-jenis dan penyebab potensi bencana alam yang telah disampaikan?		
3.	Apakah Anda menyukai kegiatan diskusi dalam mempelajari potensi bencana alam?		
4.	Apakah Anda merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran tentang potensi bencana alam hari ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik mudah memahami materi potensi bencana alam?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan?		
3.	Apakah peserta didik menyukai kegiatan diskusi?		
4.	Apakah peserta didik senang dengan pembelajaran hari ini?		

SOAL PILIHAN GANDA

A. Identitas Responden

- a. Nama:
- b. Kelas:

B. Petunjuk Pengisian Soal

- a. Isilah identitas diatas dengan lengkap dan benar.
- b. Bacalah-bacalah pertanyaan dan alternatif jawaban dengan benar.
- c. Pilih salah satu jawaban dibawah ini yang sesuai dengan kenyataan yang ada dengan menyilang (X) yang menurut anda sesuai dengan jawaban yang benar.

1. Bencana alam merupakan peristiwa yang terjadi karena proses alam dan dapat menimbulkan kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, serta korban jiwa.
Berdasarkan pernyataan tersebut, yang dimaksud dengan bencana alam adalah ...
 - a. Peristiwa yang terjadi karena kegiatan manusia saja
 - b. Peristiwa alam yang menimbulkan kerusakan dan kerugian manusia
 - c. Peristiwa yang terjadi di kota besar saja
 - d. Peristiwa yang selalu terjadi setiap hari
2. Bencana alam adalah suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam dan menimbulkan kerusakan serta kerugian. Berdasarkan pengertian tersebut, yang termasuk contoh bencana alam adalah ...
 - a. Kemacetan lalu lintas
 - b. Banjir dan gempa bumi
 - c. Kebisingan kendaraan
 - d. Kerusakan gedung karena usia bangunan
3. “Suatu peristiwa yang terjadi karena proses alam dan menyebabkan kerusakan lingkungan serta kerugian bagi manusia.”
Pengertian tersebut menjelaskan tentang ...
 - a. Kegiatan ekonomi
 - b. Bencana alam
 - c. Kegiatan sosial
 - d. Perubahan musim
4. Indonesia memiliki wilayah pesisir yang sangat luas sehingga beberapa

daerah berpotensi mengalami bencana yang disebabkan oleh naiknya permukaan air laut ke daratan. Jenis bencana tersebut adalah...

- a. Longsor
 - b. Banjir rob
 - c. Gempa bumi
 - d. Kekeringan
5. Indonesia sering mengalami gempa bumi dan memiliki banyak gunung api aktif. Kondisi ini terjadi karena Indonesia berada pada pertemuan beberapa lempeng tektonik dunia. Jenis bencana alam yang berkaitan dengan kondisi tersebut adalah ...
 - a. Banjir dan kekeringan
 - b. Gempa bumi dan letusan gunung api
 - c. Angin topan dan badai
 - d. Kebakaran hutan dan kekeringan
 6. Sebuah wilayah memiliki gunung api aktif yang sewaktu-waktu dapat mengeluarkan lava, abu vulkanik, dan awan panas. Jenis bencana alam yang dapat terjadi di wilayah tersebut adalah ...
 - a. Letusan gunung api
 - b. Banjir
 - c. Kekeringan
 - d. Angin topan
 7. Angin puting beliung biasanya terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara dan perubahan cuaca yang tiba-tiba. Peristiwa tersebut termasuk bencana yang dipengaruhi oleh faktor ...
 - a. Klimatologis
 - b. Geologis
 - c. Hidrologis
 - d. Topografis
 8. Banjir sering terjadi di daerah perkotaan saat musim hujan karena saluran air tersumbat sampah dan berkurangnya daerah resapan air. Hal ini menunjukkan bahwa banjir dipengaruhi oleh faktor ...
 - a. Geologis
 - b. hidrologis dan aktivitas manusia
 - c. vulkanologis
 - d. Hidrologis
 9. Sebuah wilayah memiliki curah hujan yang sangat rendah sepanjang tahun serta sumber air yang terbatas. Berdasarkan penyebab tersebut, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...
 - a. Kekeringan
 - b. Banjir
 - c. gempa bumi

d. Tanah longsor

10. Perhatikan kondisi wilayah berikut!

- Banyak lahan terbuka berubah menjadi bangunan.
- Saluran drainase tidak memadai.
- Hujan turun sangat deras.

Kondisi tersebut menunjukkan wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...

- a. gempa bumi
- b. banjir
- c. tanah longsor
- d. kekeringan

11. Wilayah perkotaan yang memiliki sedikit daerah resapan air serta saluran drainase yang kurang baik sering mengalami genangan saat hujan deras. Berdasarkan penyebabnya, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...

- a. gempa bumi
- b. banjir
- c. tanah longsor
- d. kekeringan

12. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Hutan rusak akibat kebakaran hutan.
- 2) Banyak masyarakat kehilangan pekerjaan.
- 3) Pendapatan masyarakat menurun.

Manakah pernyataan yang menunjukkan dampak lingkungan dari bencana alam?

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (2) dan (3)

13. Letusan gunung api menyebabkan lahan pertanian tertutup abu vulkanik sehingga petani gagal panen dan mengalami kerugian. Manakah jenis

dampak bencana yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Dampak sosial
- b. Dampak ekonomi
- c. Dampak lingkungan
- d. Dampak budaya

14. Tanah longsor terjadi di daerah perbukitan setelah hujan lebat dan menimbun jalan utama yang menghubungkan dua desa. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Aktivitas masyarakat terganggu karena akses jalan tertutup
- b. Gelombang laut meningkat
- c. Produksi ikan meningkat
- d. Terbentuknya danau

15. Kekeringan yang terjadi selama berbulan-bulan menyebabkan banyak sawah tidak dapat ditanami sehingga produksi padi menurun. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Produksi pertanian menurun
- b. Sungai meluap
- c. Kerusakan terumbu karang
- d. Tanah longor

16. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1. Menyiapkan jalur evakuasi
- 2. Mengikuti pelatihan simulasi bencana
- 3. Menyusun rencana penyelamatan keluarga
- 4. Membersihkan puing-puing bangunan

Langkah mitigasi bencana yang dilakukan sebelum bencana terjadi ditunjukkan oleh nomor ...

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

17. Di daerah yang sering mengalami tanah longsor, pemerintah melarang masyarakat membangun rumah di lereng yang curam serta melakukan penanaman pohon di area tersebut. Jika dianalisis, langkah tersebut

merupakan ...

- a. mitigasi sebelum bencana
- b. mitigasi saat bencana
- c. mitigasi setelah bencana
- d. tindakan darurat

18. Saat tsunami diperkirakan akan terjadi, petugas segera mengarahkan masyarakat di daerah pantai untuk menuju tempat evakuasi di dataran tinggi. Jika dianalisis, langkah tersebut merupakan ...

- a. mitigasi sebelum bencana
- b. mitigasi saat bencana
- c. mitigasi setelah bencana
- d. rehabilitasi bencana

19. Pemerintah daerah membangun tanggul sungai dan memperbaiki sistem drainase untuk mengurangi risiko banjir. Berdasarkan analisisnya, tindakan tersebut menunjukkan peran pemerintah dalam mitigasi bencana yaitu ...

- a. memberikan bantuan setelah bencana
- b. mencegah bencana agar tidak terjadi
- c. mengurangi risiko bencana sebelum terjadi
- d. mengevakuasi korban bencana

20. Masyarakat di daerah lereng bukit melakukan penanaman pohon secara bersama-sama untuk mencegah tanah longsor. Jika dianalisis, tindakan tersebut menunjukkan peran masyarakat dalam mitigasi yaitu ...

- a. memperbaiki kerusakan setelah bencana
- b. membantu mengurangi risiko bencana
- c. menunggu bantuan pemerintah
- d. memindahkan penduduk dari wilayah tersebut

Jadi, total nilai yang didapatkan jika penugasan akhir (essay) benar semua, maka akan diperoleh nilai 100.

Rumus, Penilaian pebugasan akhir (essay)

$$\text{Nilai} = \text{Nilai Tugas Essay}$$

$$\text{Nilai} = \frac{100}{1}$$

$$\text{Nilai} = 100$$

Lampiran 5 Modul Ajar (Make A Match)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
C. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Septi Yasmita
Institusi	: SMPN 5 Metro
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SMP (Sekolah Menengah Pertama)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan sosial
Fase /Kelas/ Semester	: D / VII / 8
Materi	: Mitigasi Bencana Alam (potensi bencana alam)
Aloksi Waktu	: 2 x 40 menit (3x pertemuan) (6JP)
D. KOMPETENSI AWAL	
7. Siswa mampu memahami pengertian bencana alam dan jenis-jenisnya. Ia menjelaskan perbedaan bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis. Ia mengidentifikasi contoh-contoh bencana alam yang sering terjadi di Indonesia. Siswa mampu membedakan faktor-faktor penyebab terjadinya bencana alam. Ia mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang rawan bencana di Indonesia. Siswa mampu menjelaskan dampak yang ditimbulkan oleh bencana alam terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan.	
8. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Tanggung jawab	: Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya
Bernalar kritis	: Mengolah informasi dan gagasan
Kreatif	: kreatif membuat karya yang berkaitan dengan potensi bencana alam
Gotong royong	: Melakukan kegiatan bersama-sama dengan sukarela
9. SARANA DAN PRASARANA	

Sarana dan Prasarana 9. Bahan Ajar 10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 11. Lembar evaluasi 12. Media wordwall tentang potensi bencana alam 13. Komputer/laptop, proyektor, speaker aktif 14. Kurikulum Merdeka PERMENDIKBUD NOMOR 033/H/KR/2022 TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM MERDEKA 15. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII 16. Buku siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII
10. TARGET PESERTA DIDIK
Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler (tidak berkebutuhan khusus), pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari konten ini
11. JUMLAH PESERTA DIDIK
32 orang
12. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, penugasan, tanya jawab, ceramah 4. Model Pembelajaran : Make a Match
KOMPONEN INTI
F. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Capaian Pembelajaran Di akhir pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi potensi bencana alam di Indonesia. Ia menjelaskan pengertian potensi bencana alam. Ia mengidentifikasi jenis-jenis bencana alam (geologis, hidrologis, dan klimatologis). Siswa mampu membedakan faktor-faktor penyebab bencana alam, baik yang berasal dari alam maupun aktivitas manusia. Ia mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang rawan bencana alam. Siswa mampu menjelaskan dampak yang ditimbulkan oleh bencana alam terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan Alur Tujuan Pembelajaran 6. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian potensi bencana alam.

7. Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis potensi bencana alam (geologis, hidrologis, dan klimatologis).
8. Peserta didik mampu membedakan faktor penyebab potensi bencana alam (alam dan aktivitas manusia).
9. Peserta didik mampu menyebutkan wilayah-wilayah yang memiliki potensi bencana alam di Indonesia.
10. Peserta didik mampu menjelaskan dampak potensi bencana alam terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan.

G. PEMAHAMAN BERMAKNA

2. Setelah mengikuti pembelajaran tentang materi potensi bencana alam, peserta didik mampu menjelaskan pengertian potensi bencana alam. Setelah mengikuti pembelajaran tentang materi potensi bencana alam, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis potensi bencana alam yang terjadi di Indonesia

H. PERTANYAAN PEMANTIK

4. Apa yang kamu ketahui tentang bencana alam?
5. Apakah kondisi alam dan aktivitas manusia dapat menjadi penyebab terjadinya bencana alam?
6. Menurut kalian, apakah wilayah tempat tinggal kalian termasuk daerah yang berpotensi mengalami bencana alam? Jelaskan alasannya.

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

18. Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.
19. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik. (*Religius*)
20. Menyanyikan *Padamu Negeri*. Pendidik memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (*Nasionalisme*)
21. Pendidik mengingatkan kembali materi sebelumnya.
22. Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. (*4C-Communication*)

Kegiatan Inti (60 menit)

23. Guru menjelaskan materi yang di ajarkan
24. Guru dan siswa sama sama membahas hasil curahan pendapat yang telah di lakukan

25. Kemudian siswa akan melakukan aktivitas berikutnya yakni Make a Match
26. Guru mempersiapkan lembar kerja kegiatan
27. Setiap siswa akan mendapatkan masing masing kartu atau kertas dan di minta untuk mencari pasangan dari kartu yang di dapatkan
28. Kartu atau kertas ada berupa soal dan ada berupa jawaban.siswa akan mencocokkan antara soal dan jawaban (siswa akan mengungkap di depan kelas dengan dipanggil secara random.
29. Setelah aktivitas tersebut guru bersama siswa membahas materi yang di ajarkan yaitu moblilitas sosial.

Kegiatan Penutup (10 menit)

30. Bersama-sama peserta didik dengan pendidik membuat kesimpulan hasil belajar selama sehari. *(4C-Colaboration)*
31. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). *(4C-Communication)*
32. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. *(4C-Communication)*
33. Melakukan refleksi.
34. Mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). *(Religius)*

J. ASESMEN / PENILAIAN

4. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

c. Rubrik Penilaian Sikap

No .	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Tanggung jawab	Jika peserta didik: 4. Mengerjakan tugas sendiri dengan atau tanpa	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

			bantuan orang tua 5. Melaksanakan tugas dengan baik, jujur dan tepat waktu 6. Menerima resiko/hasil dari tindakan yang dilakukan			
	2.	Bernalar Kritis				
	3.	Kreatif	Jika peserta didik: 4. Menciptakan hasil karya yang berbeda dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru 5. Bekerja lebih cepat 6. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, saran, dalam penyelesaian masalah	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
	4.	Gotong royong	Jika peserta didik: 4. Menghargai pendapat teman dalam satu kelompok 5. Menghargai	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

			hasil pekerjaan teman dalam satu kelompok			
			6. Membantu teman satu kelompok dalam melaksanakan tugasnya			

d. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Tanggung Jawab				Bernalar Kritis				Kreatif				Gotong royong				Total Skor	Nilai	Ket.
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

5. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	E
Materi mitigasi bencana alam atau potensi bencana alam	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian bencana alam, menjelaskan jenis-jenis bencana alam, mengidentifikasi faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis, menjelaskan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi, serta menjelaskan langkah-	Tes tertulis	So

		langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana			
--	--	---	--	--	--

Lembar Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Pilihan Ganda										Isian					Total Skor	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5		
	Bobot Nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	10		
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		

6. Penilaian Keterampilan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	I
Materi mitigasi bencana alam atau potensi bencana alam	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian bencana alam, menjelaskan jenis-jenis bencana alam, mengidentifikasi faktor penyebab bencana alam geologis, hidrologis, dan klimatologis, menjelaskan dampak bencana alam terhadap lingkungan, sosial, dan ekonomi, serta menjelaskan langkah-langkah mitigasi bencana sebelum, saat, dan sesudah bencana	Unjuk kerja	I

2. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mudah memahami materi tentang potensi bencana alam?		
2.	Apakah Anda mudah memahami penjelasan tentang jenis-jenis dan penyebab potensi bencana alam yang telah disampaikan?		
3.	Apakah Anda menyukai kegiatan diskusi dalam mempelajari potensi bencana alam?		
4.	Apakah Anda merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran tentang potensi bencana alam hari ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik mudah memahami materi potensi bencana alam?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan?		
3.	Apakah peserta didik menyukai kegiatan diskusi?		
4.	Apakah peserta didik senang dengan pembelajaran hari ini?		

SOAL PILIHAN GANDA

C. Identitas Responden

- a. Nama:
- b. Kelas:

D. Petunjuk Pengisian Soal

- a. Isilah identitas diatas dengan lengkap dan benar.
- b. Bacalah-bacalah pertanyaan dan alternatif jawaban dengan benar.
- c. Pilih salah satu jawaban dibawah ini yang sesuai dengan kenyataan yang ada dengan menyilang (X) yang menurut anda sesuai dengan jawaban yang benar.

1. Bencana alam merupakan peristiwa yang terjadi karena proses alam dan dapat menimbulkan kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, serta korban jiwa.
Berdasarkan pernyataan tersebut, yang dimaksud dengan bencana alam adalah ...
 - a. Peristiwa yang terjadi karena kegiatan manusia saja
 - b. Peristiwa alam yang menimbulkan kerusakan dan kerugian manusia
 - c. Peristiwa yang terjadi di kota besar saja
 - d. Peristiwa yang selalu terjadi setiap hari
2. Bencana alam adalah suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam dan menimbulkan kerusakan serta kerugian. Berdasarkan pengertian tersebut, yang termasuk contoh bencana alam adalah ...
 - a. Kemacetan lalu lintas
 - b. Banjir dan gempa bumi
 - c. Kebisingan kendaraan
 - d. Kerusakan gedung karena usia bangunan
3. “Suatu peristiwa yang terjadi karena proses alam dan menyebabkan kerusakan lingkungan serta kerugian bagi manusia.”
Pengertian tersebut menjelaskan tentang ...
 - a. Kegiatan ekonomi
 - b. Bencana alam
 - c. Kegiatan sosial
 - d. Perubahan musim
4. Indonesia memiliki wilayah pesisir yang sangat luas sehingga beberapa

daerah berpotensi mengalami bencana yang disebabkan oleh naiknya permukaan air laut ke daratan. Jenis bencana tersebut adalah...

- a. Longsor
 - b. Banjir rob
 - c. Gempa bumi
 - d. Kekeringan
5. Indonesia sering mengalami gempa bumi dan memiliki banyak gunung api aktif. Kondisi ini terjadi karena Indonesia berada pada pertemuan beberapa lempeng tektonik dunia. Jenis bencana alam yang berkaitan dengan kondisi tersebut adalah ...
 - a. Banjir dan kekeringan
 - b. Gempa bumi dan letusan gunung api
 - c. Angin topan dan badai
 - d. Kebakaran hutan dan kekeringan
 6. Sebuah wilayah memiliki gunung api aktif yang sewaktu-waktu dapat mengeluarkan lava, abu vulkanik, dan awan panas. Jenis bencana alam yang dapat terjadi di wilayah tersebut adalah ...
 - a. Letusan gunung api
 - b. Banjir
 - c. Kekeringan
 - d. Angin topan
 7. Angin puting beliung biasanya terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara dan perubahan cuaca yang tiba-tiba. Peristiwa tersebut termasuk bencana yang dipengaruhi oleh faktor ...
 - a. Klimatologis
 - b. Geologis
 - c. Hidrologis
 - d. Topografis
 8. Banjir sering terjadi di daerah perkotaan saat musim hujan karena saluran air tersumbat sampah dan berkurangnya daerah resapan air. Hal ini menunjukkan bahwa banjir dipengaruhi oleh faktor ...
 - a. Geologis
 - b. hidrologis dan aktivitas manusia
 - c. vulkanologis
 - d. Hidrologis
 9. Sebuah wilayah memiliki curah hujan yang sangat rendah sepanjang tahun serta sumber air yang terbatas. Berdasarkan penyebab tersebut, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...
 - a. Kekeringan
 - b. Banjir
 - c. gempa bumi

d. Tanah longsor

10. Perhatikan kondisi wilayah berikut!

- Banyak lahan terbuka berubah menjadi bangunan.
- Saluran drainase tidak memadai.
- Hujan turun sangat deras.

Kondisi tersebut menunjukkan wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...

- a. gempa bumi
- b. banjir
- c. tanah longsor
- d. kekeringan

11. Wilayah perkotaan yang memiliki sedikit daerah resapan air serta saluran drainase yang kurang baik sering mengalami genangan saat hujan deras. Berdasarkan penyebabnya, wilayah tersebut rawan terhadap bencana ...

- a. gempa bumi
- b. banjir
- c. tanah longsor
- d. kekeringan

12. Perhatikan pernyataan berikut!

- 4) Hutan rusak akibat kebakaran hutan.
- 5) Banyak masyarakat kehilangan pekerjaan.
- 6) Pendapatan masyarakat menurun.

Manakah pernyataan yang menunjukkan dampak lingkungan dari bencana alam?

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (2) dan (3)

13. Letusan gunung api menyebabkan lahan pertanian tertutup abu vulkanik sehingga petani gagal panen dan mengalami kerugian. Manakah jenis

dampak bencana yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Dampak sosial
- b. Dampak ekonomi
- c. Dampak lingkungan
- d. Dampak budaya

14. Tanah longsor terjadi di daerah perbukitan setelah hujan lebat dan menimbun jalan utama yang menghubungkan dua desa. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Aktivitas masyarakat terganggu karena akses jalan tertutup
- b. Gelombang laut meningkat
- c. Produksi ikan meningkat
- d. Terbentuknya danau

15. Kekeringan yang terjadi selama berbulan-bulan menyebabkan banyak sawah tidak dapat ditanami sehingga produksi padi menurun. Manakah dampak yang paling tepat dari peristiwa tersebut?

- a. Produksi pertanian menurun
- b. Sungai meluap
- c. Kerusakan terumbu karang
- d. Tanah longor

16. Perhatikan pernyataan berikut!

- 5. Menyiapkan jalur evakuasi
- 6. Mengikuti pelatihan simulasi bencana
- 7. Menyusun rencana penyelamatan keluarga
- 8. Membersihkan puing-puing bangunan

Langkah mitigasi bencana yang dilakukan sebelum bencana terjadi ditunjukkan oleh nomor ...

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

17. Di daerah yang sering mengalami tanah longsor, pemerintah melarang masyarakat membangun rumah di lereng yang curam serta melakukan penanaman pohon di area tersebut. Jika dianalisis, langkah tersebut

merupakan ...

- a. mitigasi sebelum bencana
- b. mitigasi saat bencana
- c. mitigasi setelah bencana
- d. tindakan darurat

18. Saat tsunami diperkirakan akan terjadi, petugas segera mengarahkan masyarakat di daerah pantai untuk menuju tempat evakuasi di dataran tinggi. Jika dianalisis, langkah tersebut merupakan ...

- a. mitigasi sebelum bencana
- b. mitigasi saat bencana
- c. mitigasi setelah bencana
- d. rehabilitasi bencana

19. Pemerintah daerah membangun tanggul sungai dan memperbaiki sistem drainase untuk mengurangi risiko banjir. Berdasarkan analisisnya, tindakan tersebut menunjukkan peran pemerintah dalam mitigasi bencana yaitu ...

- a. memberikan bantuan setelah bencana
- b. mencegah bencana agar tidak terjadi
- c. mengurangi risiko bencana sebelum terjadi
- d. mengevakuasi korban bencana

20. Masyarakat di daerah lereng bukit melakukan penanaman pohon secara bersama-sama untuk mencegah tanah longsor. Jika dianalisis, tindakan tersebut menunjukkan peran masyarakat dalam mitigasi yaitu ...

- a. memperbaiki kerusakan setelah bencana
- b. membantu mengurangi risiko bencana
- c. menunggu bantuan pemerintah
- d. memindahkan penduduk dari wilayah tersebut

Jadi, total nilai yang didapatkan jika penugasan akhir (essay) benar semua, maka akan diperoleh nilai 100.

Rumus, Penilaian pebugasan akhir (essay)

$$Nilai = \text{Nilai Tugas Essay}$$

1

$$Nilai = \frac{100}{1}$$

$$Nilai = 100$$

Lampiran 6 Surat Pra Survey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3101/In.28/J/TL.01/08/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 5 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA SMP NEGERI 5 METRO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SEPTI YASMITA**
NPM : **2201071023**
Semester : **7 (Tujuh)**
Jurusan : **Tadris IPS**
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP**

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 5 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SMP NEGERI 5 METRO untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 Agustus 2025

Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana M.Pd.

NIP 199308212019032020

Lampiran 7 Surat Balasan Pra Survey

	DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SMP NEGERI 5 METRO "Terakreditasi A" <i>Jl. Budi Utomo Rejomulyo Kec. Metro Selatan Kota Metro 34123</i>									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Nomor</td> <td>: 421.3/ 119 /D-1/10807605/2025</td> </tr> <tr> <td>Lampiran</td> <td>: -</td> </tr> <tr> <td>Hal</td> <td>: Persetujuan Izin Pra-Survey</td> </tr> </table>			Nomor	: 421.3/ 119 /D-1/10807605/2025	Lampiran	: -	Hal	: Persetujuan Izin Pra-Survey		
Nomor	: 421.3/ 119 /D-1/10807605/2025									
Lampiran	: -									
Hal	: Persetujuan Izin Pra-Survey									
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Kepada</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Yth</td> <td>: Wakil Dekan Akademik Universitas Islam Negeri Jember Siwo Metro</td> </tr> <tr> <td></td> <td>di -</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Metro</td> </tr> </table>			Kepada		Yth	: Wakil Dekan Akademik Universitas Islam Negeri Jember Siwo Metro		di -		Metro
Kepada										
Yth	: Wakil Dekan Akademik Universitas Islam Negeri Jember Siwo Metro									
	di -									
	Metro									
<i>Dengan Hormat,</i> Menindaklanjuti surat Izin Pra-survey Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Metro Nomor : B-3101/In.28/J/TL.01/08/2025 Dengan ini kami menyatakan bahwa : <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 30%;">N a m a</td> <td>: SEPTI YASMITA</td> </tr> <tr> <td>N P M</td> <td>: 2201071023</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: 7 (Tujuh)</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Tadris IPS</td> </tr> </table> Dengan ini memberikan izin Pra-Survey di UPTD SMP Negeri 5 Metro dalam rangka Penulisan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO". Demikianlah Surat Izin Pra-Survey ini dibuat, untuk di gunakan sebagaimana mestinya. Metro, 13 November 2025 Kepala UPTD SMPN 5 Metro  AGUS SUNYOTO, S.Pd NIP. 19730809 200003 1 008			N a m a	: SEPTI YASMITA	N P M	: 2201071023	Semester	: 7 (Tujuh)	Jurusan	: Tadris IPS
N a m a	: SEPTI YASMITA									
N P M	: 2201071023									
Semester	: 7 (Tujuh)									
Jurusan	: Tadris IPS									

Lampiran 8 Surat Izin Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1645/In.28/D.1/TL.00/05/2026
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SMP NEGERI 5 METRO
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1644/In.28/D.1/TL.01/05/2026, tanggal 04 Mei 2026 atas nama saudara:

Nama : **SEPTI YASMITA**
 NPM : 2201071023
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP NEGERI 5 METRO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 5 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 Mei 2026
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 9 Surat Balasan Izin Research



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SMP NEGERI 5 METRO

"Terakreditasi A"

Jl. Budi Utomo Rejomulyo Kec. Metro Selatan Kota Metro 34123



Nomor : 421.3/ 315 /D-1/10807605/2026
Lampiran : -
Hal : Persetujuan Izin Research

Kepada

Yth : Wakil Dekan (Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung)
di -
Metro

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat Izin Research Wakil Dekan (Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung), Nomor : B-1645/In.28/D.1/TL.00/05/2026

Dengan ini kami menyatakan bahwa :

N a m a : SEPTI YASMITA
N P M : 2201071023
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Dengan ini memberikan izin Research di UPTD SMP Negeri 5 Metro dalam rangka Penulisan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO".

Demikianlah Surat Izin Research ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 Mei 2026
Kepala UPTD SMPN 5 Metro



AGUS SUNYOTO, S.Pd
NIP. 19720809 200003 1 008

Lampiran 10 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1644/In.28/D.1/TL.01/05/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : SEPTI YASMITA
NPM : 2201071023
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 5 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 5 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 04 Mei 2026

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



Lampiran 11 Surat Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-460/Un.36/S/U.1/OT.01/06/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SEPTI YASMITA
NPM : 2201071023
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201071023.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Juni 2026
Kepala Perpustakaan,

Aan Gunoni, S.I.Pust.
NIR 19520428 201903 1 009

Lampiran 12 Uji validitas

Correlations

		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	soal21	soal22	soal23	soal24	soal25	TOTAL
soal1	Pearson Correlation	1	1.000**	-.066	.154	.206	.206	-.017	-.017	.267	.267	.024	.098	.327	1.000**	.036	.428*	.024	.024	.505**	.463**	.653**	.653**	-.089	.106	.257	.698**
	Sig. (2-tailed)		.000	.730	.416	.274	.274	.928	.928	.154	.154	.899	.608	.078	.000	.849	.018	.899	.899	.004	.010	.000	.000	.640	.578	.171	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal2	Pearson Correlation	1.000**	1	-.066	.154	.206	.206	-.017	-.017	.267	.267	.024	.098	.327	1.000**	.036	.428*	.024	.024	.505**	.463**	.653**	.653**	-.089	.106	.257	.698**
	Sig. (2-tailed)	.000		.730	.416	.274	.274	.928	.928	.154	.154	.899	.608	.078	.000	.849	.018	.899	.899	.004	.010	.000	.000	.640	.578	.171	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal3	Pearson Correlation	-.066	-.066	1	.373*	-.066	-.066	.024	.024	-.201	-.201	.050	-.067	.024	-.066	.075	-.023	-.201	-.201	.123	-.107	-.339	-.185	.585**	.167	.010	.081

[illegible]

soal10	Pearson Correlation	.267	.267	-.201	.000	.267	.267	.342	.342	-.111	1	.630**	.745**	.604**	.267	-.167	.302	.630**	.630**	.181	.000	.181	.408*	-.272	-.023	.208	.531**
	Sig. (2-tailed)	.154	.154	.287	1.000	.154	.154	.065	.065	.559		.000	.000	.000	.154	.379	.105	.000	.000	.337	1.000	.337	.025	.146	.904	.271	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

soal11	Pearson Correlation	.024	.024	.050	.236	.267	.267	.604**	.604**	-.111	.630**	1	.447*	.604**	.024	-.167	.050	.630**	.630**	.181	.236	-.045	.181	-.045	-.023	-.023	.485**
	Sig. (2-tailed)	.899	.899	.792	.210	.154	.154	.000	.000	.559	.000		.013	.000	.899	.379	.792	.000	.000	.337	.210	.812	.337	.812	.904	.904	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

soal12	Pearson Correlation	.098	.098	-.067	.063	.098	.098	.388*	.388*	-.149	.745**	.447*	1	.388*	.098	.000	.337	.447*	.447*	.183	-.126	.183	.183	-.183	.031	.217	.424*
	Sig. (2-tailed)	.608	.608	.723	.740	.608	.608	.034	.034	.432	.000	.013		.034	.608	1.000	.069	.013	.013	.334	.505	.334	.334	.334	.871	.250	.020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

soal13	Pearson Correlation	.327	.327	.024	.279	.327	.327	.255	.255	.079	.604**	.604**	.388*	1	.327	-.079	.380*	.342	.342	.193	.279	.032	.515**	-.129	.234	.234	.630**
--------	---------------------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--------	--------	-------	---	------	-------	-------	------	------	------	------	------	--------	-------	------	------	--------

	Sig. (2-tailed)	.078	.078	.901	.136	.078	.078	.174	.174	.679	.000	.000	.034		.078	.679	.038	.065	.065	.307	.136	.866	.004	.498	.212	.212	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
soal14	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	-.066	.154	.206	.206	-.017	-.017	.267	.267	.024	.098	.327	1	.036	.428*	.024	.024	.505**	.463**	.653**	.653**	-.089	.106	.257	.698**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.730	.416	.274	.274	.928	.928	.154	.154	.899	.608	.078		.849	.018	.899	.899	.004	.010	.000	.000	.640	.578	.171	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
soal15	Pearson Correlation	.036	.036	.075	-.177	.218	.218	.315	.315	-.167	-.167	-.167	.000	-.079	.036	1	.452*	.111	.111	-.068	.000	.272	.102	.102	-.035	.138	.247
	Sig. (2-tailed)	.849	.849	.692	.350	.247	.247	.090	.090	.379	.379	.379	1.000	.679	.849		.012	.559	.559	.721	1.000	.146	.591	.591	.856	.466	.188
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
soal16	Pearson Correlation	.428*	.428*	-.023	.213	.263	.263	.380*	.380*	-.201	.302	.050	.337	.380*	.428*	.452*	1	.302	.302	.277	.053	.431*	.277	-.031	.167	.167	.624**
	Sig. (2-tailed)	.018	.018	.905	.258	.160	.160	.038	.038	.287	.105	.792	.069	.038	.018	.012		.105	.105	.138	.780	.017	.138	.872	.378	.378	.000

soal20	Pearson Correlation	.463**	.463**	-.107	.250	.309	.309	-.056	-.056	.471**	.000	.236	-.126	.279	.463**	.000	.053	.000	.000	.144	1	.433*	.289	-.144	.049	.196	.451*
	Sig. (2-tailed)	.010	.010	.575	.183	.097	.097	.770	.770	.009	1.000	.210	.505	.136	.010	1.000	.780	1.000	1.000	.447		.017	.122	.447	.797	.300	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

soal21	Pearson Correlation	.653**	.653**	-.339	-.144	.208	.208	.193	.193	.408*	.181	-.045	.183	.032	.653**	.272	.431*	.181	.181	.167	.433*	1	.444*	-.389*	-.198	.226	.516**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.067	.447	.270	.270	.307	.307	.025	.337	.812	.334	.866	.000	.146	.017	.337	.337	.379	.017		.014	.034	.295	.230	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

soal22	Pearson Correlation	.653**	.653**	-.185	.000	.208	.208	.032	.032	.181	.408*	.181	.183	.515**	.653**	.102	.277	.181	.181	.444*	.289	.444*	1	-.250	.085	.226	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.329	1.000	.270	.270	.866	.866	.337	.025	.337	.334	.004	.000	.591	.138	.337	.337	.014	.122	.014		.183	.656	.230	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

soal23	Pearson Correlation	-.089	-.089	.585**	.433*	-.089	-.089	-.129	-.129	-.272	-.272	-.045	-.183	-.129	-.089	.102	-.031	-.272	-.272	.167	-.144	-.389*	-.250	1	.508**	-.056	.025
--------	---------------------	-------	-------	--------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	------	-------	-------	-------	------	-------	--------	-------	---	--------	-------	------

	Sig. (2-tailed)	.640	.640	.001	.017	.640	.640	.498	.498	.146	.146	.812	.334	.498	.640	.591	.872	.146	.146	.379	.447	.034	.183		.004	.767	.895
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
soal24	Pearson Correlation	.106	.106	.167	.636**	-.045	-.045	-.256	-.256	-.023	-.023	-.023	.031	.234	.106	-.035	.167	-.023	-.023	.226	.049	-.198	.085	.508**	1	.282	.276
	Sig. (2-tailed)	.578	.578	.378	.000	.812	.812	.172	.172	.904	.904	.904	.871	.212	.578	.856	.378	.904	.904	.230	.797	.295	.656	.004		.131	.139
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
soal25	Pearson Correlation	.257	.257	.010	.196	.709**	.709**	-.093	-.093	-.023	.208	-.023	.217	.234	.257	.138	.167	.208	.208	.085	.196	.226	.226	-.056	.282	1	.504**
	Sig. (2-tailed)	.171	.171	.956	.300	.000	.000	.626	.626	.904	.271	.904	.250	.212	.171	.466	.378	.271	.271	.656	.300	.230	.230	.767	.131		.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
TOTAL	Pearson Correlation	.698**	.698**	.081	.422*	.548**	.548**	.403*	.403*	.050	.531**	.485**	.424*	.630**	.698**	.247	.624**	.485**	.485**	.530**	.451*	.516**	.600**	.025	.276	.504**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.672	.020	.002	.002	.027	.027	.792	.003	.007	.020	.000	.000	.188	.000	.007	.007	.003	.012	.004	.000	.895	.139	.004	

N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

***.

Correlation

is significant

at the 0.01

level (2-

tailed).

***.

Correlation

is significant

at the 0.05

level (2-

tailed).

Lampiran 13 Realibilitas dan tingkat Kesukaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,845	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	17,8276	21,648	,676	,828
Soal02	17,8276	21,648	,676	,828
Soal03	17,7586	24,833	-,044	,855
Soal04	17,8276	23,148	,322	,842
Soal05	17,7931	22,599	,468	,837
Soal06	17,7931	22,599	,468	,837
Soal07	17,7241	23,421	,310	,842
Soal08	17,7241	23,421	,310	,842
Soal09	17,6207	24,744	-,003	,850
Soal10	17,6207	23,244	,499	,838
Soal11	17,5862	23,608	,461	,839
Soal12	17,6897	23,293	,374	,840
Soal13	17,7241	22,421	,573	,833
Soal14	17,8276	21,648	,676	,828
Soal15	17,7241	23,921	,183	,847
Soal16	17,7931	22,099	,590	,832
Soal17	17,6207	23,387	,449	,839
Soal18	17,6207	23,387	,449	,839
Soal19	17,9310	22,281	,486	,836

Soal20	17,8276	23,005	,355	,841
Soal21	17,9310	22,352	,470	,837
Soal22	17,9310	21,924	,566	,833
Soal23	17,8966	25,096	-,103	,859
Soal24	17,8966	23,596	,206	,847
Soal25	17,8966	22,453	,456	,837

Statistics

		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	29	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Mean		,70	,70	,73	,67	,70	,70	,77	,77	,90	,90	,83	,77	,70	,80	,73	,90	,90	,60	,69	,60	,60	,60	,63	,63	,63

Lampiran 14 Uji daya beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	17.70	21.390	.645	.822
soal2	17.70	21.390	.645	.822
soal3	17.67	24.230	-.010	.847
soal4	17.73	22.616	.338	.835
soal5	17.70	22.079	.477	.829
soal6	17.70	22.079	.477	.829
soal7	17.63	22.861	.326	.835
soal8	17.63	22.861	.326	.835
soal9	17.50	24.328	-.011	.844
soal10	17.50	22.879	.484	.831
soal11	17.50	23.017	.436	.832
soal12	17.57	22.944	.358	.834
soal13	17.63	21.895	.573	.826
soal14	17.70	21.390	.645	.822
soal15	17.60	23.559	.168	.840
soal16	17.67	21.816	.564	.826
soal17	17.50	23.017	.436	.832
soal18	17.50	23.017	.436	.832
soal19	17.80	22.028	.451	.830
soal20	17.73	22.478	.369	.833
soal21	17.80	22.097	.436	.831
soal22	17.80	21.683	.529	.827
soal23	17.80	24.510	-.075	.852
soal24	17.77	23.289	.181	.841
soal25	17.77	22.185	.425	.831

Lampiran 15 Uji normalitas

Case Processing Summary

		Cases				
		Valid		Missing		Total
	kelas	N	Percent	N	Percent	N
hasil	pretest kontrol	32	100,0%	0	0,0%	32
	posttest kontrol	32	100,0%	0	0,0%	32
	pretest eksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30
	posttest eksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Prettest Kontrol	Mean	43.00	2.792
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37.29
		Upper Bound	48.71
	5% Trimmed Mean	41.94	
	Median	37.50	
	Variance	233.793	
	Std. Deviation	15.290	
	Minimum	30	
	Maximum	75	
	Range	45	

	Interquartile Range	10	
	Skewness	1.508	.427
	Kurtosis	.894	.833
Posttest Kontrol	Mean	73.00	1.528
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 69.88 Upper Bound 76.12	
	5% Trimmed Mean	73.61	
	Median	75.00	
	Variance	70.000	
	Std. Deviation	8.367	
	Minimum	50	
	Maximum	85	
	Range	35	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	-1.440	.427
	Kurtosis	1.549	.833
Preettest Eksperiment	Mean	45.83	2.878
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 39.95 Upper Bound 51.72	
	5% Trimmed Mean	44.91	
	Median	40.00	
	Variance	248.420	
	Std. Deviation	15.761	
	Minimum	30	
	Maximum	80	
	Range	50	
	Interquartile Range	11	
	Skewness	1.364	.427
	Kurtosis	.250	.833

Posttest Eksperiment	Mean	86.33	1.496
	95% Confidence Interval		
	Lower Bound for Mean	83.27	
	Upper Bound	89.39	
	5% Trimmed Mean	86.94	
	Median	90.00	
	Variance	67.126	
	Std. Deviation	8.193	
	Minimum	65	
	Maximum	95	
	Range	30	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	-1.368	.427
	Kurtosis	1.066	.833

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest kontrol	,121	32	,200*	,977	32	,716
	posttest kontrol	,246	32	,000	,891	32	,004
	preetes eksperiment	,208	30	,002	,939	30	,085
	posttest eksperiment	,169	30	,028	,915	30	,020

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 16 Homogenitas

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	pretest kontrol	32	100,0%	0	0,0%	32	100,0%
	pretest eksperiment	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%

Descriptives

	Kelas	Statistic		Std. Error
Nilai	pretest kontrol	Mean	73.44	1.480
		95% Confidence Interval for Mean	70.42	
			76.46	
		5% Trimmed Mean	73.99	
		Median	75.00	
		Variance	70.060	
		Std. Deviation	8.370	
		Minimum	50	
		Maximum	85	
		Range	35	
		Interquartile Range	5	
		Skewness	-1.405	.414

pretest eksperiment	Kurtosis		1.668	.809
	Mean		86.33	1.496
	95% Confidence	83.27		
	Interval for Mean	89.39		
	5% Trimmed Mean		86.94	
	Median		90.00	
	Variance		67.126	
	Std. Deviation		8.193	
	Minimum		65	
	Maximum		95	
	Range		30	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-1.368	.427
	Kurtosis		1.066	.833

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.017	1	60	.896
	Based on Median	.035	1	60	.852
	Based on Median and with adjusted df	.035	1	59.855	.852

Based on trimmed mean	.064	1	60	.802
--------------------------	------	---	----	------

**Lampiran 17 Uji mann witney
Ranks**

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasi Belajar	Kelas Eksperiment	30	43.25	1297.50
	Kelas Kontrol	32	20.48	655.50
	Total	62		

Test Statistics^a

	Hasi Belajar
Mann-Whitney U	127.500
Wilcoxon W	655.500
Z	-5.055
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Grouping Variable: Kelas

Lampiran 18 Uji N-Gain

Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
	Kelas	N	Percent	N	Percent	N	Percent
N_Gain	Eksperiment	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	Kontrol	32	100,0%	0	0,0%	32	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
N_Gain	Eksperiment Mean	76.55	5.436
	95% Confidence Interval for Mean	65.43	
		87.67	
	5% Trimmed Mean	80.42	
	Median	90.91	
	Variance	886.433	
	Std. Deviation	29.773	
	Minimum	-25	
	Maximum	100	
	Range	125	
	Interquartile Range	21	

Kontrol	Skewness		-2.139	.427
	Kurtosis		4.629	.833
	Mean		52.67	4.929
	95% Confidence Interval for Mean	42.61		
		62.72		
	5% Trimmed Mean		53.77	
	Median		65.15	
	Variance		777.350	
	Std. Deviation		27.881	
	Minimum		0	
	Maximum		87	
	Range		87	
	Interquartile Range		35	
	Skewness		-1.029	.414
	Kurtosis		-.373	.809

Lampiran 19 Dokumentasi

Dokumentasi

A. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pre- test



Penyampaian materi



Penerapan model *teams games tournammet* (tgt)



Post-test



Penerapan media *wordwall*



B. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas kontrol

Pre- test



Penyampaian materi



Penerapan model *make a match*



Post-test

Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Septi Yasmita lahir di Sukajawa, 21 September 2003.

Penulis merupakan putri dari Bapak Rustoni dan Ibu Susilatun, serta anak kedua dari dua bersaudara.

Pendidikan penulis dimulai dari Pendidikan dasar di SDN Sukajawa mulai tahun 2010-2016. Pendidikan menengah pertama dimulai di MTS Wali Songo Sukajadi Lampung

Tengah mulai tahun 2016-2019. Dan Pendidikan menengah atas dimulai di MA Wali Songo Sukajadi Lampung Tengah atas pada tahun 2019-2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Jurai Siwo Lampung, tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).