

## ABSTRAK

**Khairiyah. 1501290763.** *Perbandingan Hasil Belajar menggunakan Strategi Learning Start With A Question dengan Strategi Team Games Tournamnet Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.* Pembimbing: I (Bidang Konten dan Metodologi Penelitian) Drs. H. Muhammad Yuseran, M.Pd, Pembimbing II (Bahasa dan Teknik Penulisan) Mursalin, S.Pd, M.Pd. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 2022

**Kata Kunci :** Hasil belajar, strategi Learning Start With A Question, strategi Team Games Tournamnet

Latar belakang penelitian ini yaitu terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran. Salah satu masalah tersebut adalah beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, serta kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik yang mengajar di kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan strategi pembelajaran Learning Start With A Question dan juga Team Games Tournament karena dapat mengaktifkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melihat hal tersebut, maka strategi pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah strategi Learning Start With A Question dan Team Games Tournament.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi Learning Start With A Question dan Team Games Tournament mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV di MIN 3 Kota Banjarmasin.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 12 orang sebagai kelas eksperimen I yang diajarkan dengan strategi Learning Start With A Question dan kelas IV B berjumlah 12 orang juga sebagai kelas eksperimen II yang diajarkan dengan strategi Team Games Tournament yang diajarkan adalah tema Isra' Mi'raj. Data kemampuan awal peserta didik diambil dari nilai *Pretest* dan nilai *posttest* sebagai data penelitian.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tema Isra'Mi'raj Kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin dengan menggunakan strategi Learning Start With A Question untuk kelas eksperimen I memiliki rata-rata sebesar 60,00 dan berada pada kategori *cukup*. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi Team Games Tournament untuk kelas eksperimen II memiliki rata-rata sebesar 81,67 dan berada pada kategori *baik*. Hasil penelitian menunjukka bahwa terdapat perbedaan yang antara hasil belajar menggunakan strategi Learning Start With A Question dan strategi Team Games Tournament.