

## ABSTRAK

**Siska Nurfianingsih.** 190101070594. Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin. Pembimbing skripsi Hafiz Mubarak, S. Th.I., M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

**Kata Kunci:** Penerapan Model *Team Games Tournament*, Sejarah Kebudayaan Islam

Proses pembelajaran yang dilalui siswa berdampak pada seberapa baik mereka memahami konsep pembelajaran bagi setiap individu siswa. Dengan demikian, tugas pendidik dalam melengkapi pengalaman yang berkembang menjadi sangat penting. Pembelajaran SKI pada MI Nurul Islam Banjarmasin dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sering dilaksanakan dan terlaksana sesuai dengan langkah-langkah TGT, dapat diketahui bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terkadang membuat siswa gampang menjadi bosan dan susah dalam memahami materi, mengingat dalam pembelajaran sejarah pasti harus bisa dalam menghafal tanggal dan hal-hal apa yang penting untuk diingat dan dipahami. Maka, dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi tantangan tersendiri oleh guru agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran SKI di kelas V serta faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran SKI di kelas V

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi, adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan reduksi data, penyajian data, analisis data, subjek dan objek.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran SKI berhasil terlaksana sesuai dengan langkah-langkah TGT, adapun pokok yang disajikan ketika akan menerapkan model *Team Games Tournament* yaitu : 1) perencanaan pembelajaran, pada perencanaan pembelajaran ini terdapat RPP yang digunakan oleh guru ketika akan mengajar. 2) pelaksanaan pembelajaran, pada pelaksanaan ini juga terbagi menjadi 3 tahap yaitu: a) tahap penyampaian materi; b) tahap pembagian tim; c) tahap *Games Tournament*. 3) evaluasi pembelajaran, pada evaluasi pembelajaran dilakukan ketika diakhir pembelajaran seperti pemberian PR atau Tanya jawab secara langsung kepada siswa. Faktor pendukung terlaksananya *Team Games Tournament* yaitu latar pendidikan guru (latar belakang pendidikan guru minimal S1), pengalaman mengajar guru (pada pengalaman mengajar guru paling tidak guru sudah pernah mengajar 1 tahun dan banyak menggunakan model pembelajaran), faktor siswa (keaktifan siswa), dan faktor sarana dan prasarana (kelas yang layak pakai dan lengkap). Adapun faktor penghambat yaitu waktu, dan pembagian tim (kegaduhan siswa ketika pembagian teman kelompok).