

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MI Nurul Islam Banjarmasin

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam adalah sebuah lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang bercirikan agama Islam dan berstatus swasta di bawah naungan Organisasi Al Ma'arif NU dan Kementerian Agama yang beralamat di Jalan A.Yani Km.5 RT. 01 No.32 Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam didirikan pada tanggal 1 Januari 1963 atas prakarsa tokoh masyarakat yaitu Bapak H. Fauzi Shaleh (Alm) Pengurus NU, Bapak H Hanafiyah (Alm), Bapak H. Akhmad Syairazi, Ama, (Alm), Kafrawi Ibrahim, RT, Lurah Pemurus Baru serta dibantu oleh warga masyarakat sekitar.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam didirikan oleh Panitia Pembangunan masih belum berbentuk Yayasan tahun 1963 dengan sumber dana pembangunan berasal keuangan Organisasi NU, Sumbangan para darmawan, serta sumbangan dari masyarakat. Pada awal mula berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam masih dikenal dengan sebutan Diniyah Islamiyah atau orang dahulu menyebutnya dengan sebutana sekolah arab dengan materi Pembelajaran tulisan bahasan arab.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin sejak didirikan sampai sekarang ini telah mengalamMI beberapa

perubahan status, tahun 1963 terdaftar di Departemen Agama Kota Banjarmasin, tahun 1994 status diakui, tahun 1997 sampai 2003 status disamakan, tahun 2005 dan 2011 terakreditasi nilai B dan tahun 2016 terakreditasi nilai “A” sampai sekarang dari Kementerian Agama dan Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam sampai saat ini sudah beberapa kali mengalami pergantian kepemimpinan atau Kepala Sekolah, sebagai berikut :

- a. Halimah, Ama (Tahun 1963 s.d 1980)
- b. Hj. Fatimah (Tahun 1980 s.d 1990)
- c. H.Achmad Syairaji, Ama (Tahun 1990 s.d 2000)
- d. Husna Mai Sa’adah, S.Ag (Tahun 2001 s.d 2012)
- e. Irma Sari Yulianti, S.Ag (Tahun 2012 sampai sekarang)

2. Batas-Batas Wilayah Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam

Adapun batas-batas yang mengelilingi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin, adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Showroom Mobil Budi Luhur Perkasa
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan perumahan penduduk
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan perumahan penduduk
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan rumah Ir.H.Muhammad Said

3. Profil MI Nurul Islam Banjarmasin

a. Visi Misi Dan Tujuan MI Nurul Islam Banjarmasin

Terwujudnya pendidikan dan pengajaran yang islami, berkualitas, berdaya saing, populer dan berakar di masyarakat. Sedangkan misi dari MI Nurul Islam yaitu:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang terpadu antara dunia dan akhirat
- 2) Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, berilmu, cerdas dan mandiri
- 3) Menyelenggarakan pendidikan yang menekankan kepada ibadah, akhlakul karimah dan pengetahuan teknologi
- 4) Menyelenggarakan pendidikan yang hasilnya memberikan kepuasan kepada masyarakat
- 5) Menyelenggarakan pendidikan dengan manajemen modern dapat dipertanggungjawabkan kepada publik

Adapun tujuan dari MI Nurul Islam Banjarmasin

- 1) Meningkatkan prilaku budi pekerti luhur
- 2) Meningkatkan Imtak dan Iptek
- 3) Meningkatkan keterampilan siswa dengan bakat serta minat
- 4) Meningkatkan kepribadian seutuhnya
- 5) Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (wajar 9 tahun)
- 6) Meningkatkan profesional personal

b. Kurikulum Yang Digunakan

Kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada MI Nurul Islam Km 5 Banjarmasin sesuai dengan program pemerintah yaitu kurikulum 2013

4. Keadaan siswa

Jumlah siswa pada MI Nurul Islam Km 5 Banjarmasin setiap tahun mengalami kenaikan dan kelulusan 100 %. Berikut data siswa dan siswi MI Nurul Islam Banjarmasin:

Tabel 4.1 Keadaan Siswa Dan Wali Kelas MI Nurul Islam Banjarmasin

No.	Nama Wali Kelas	Kelas	Siswa
1.	MIMI Haryanti, S.Pd, SD	I	36
2.	Haji Abdul Halim, S.Pd.I	II	14
3.	Nur Ikhsani, S.Pd.I	III	21
4.	Rahmaniah, S.Pd.I	IV	34
5.	Hj Bardatun Thaibah, S.Pd, M.Pd	V	28
6.	Tafsirah, S.Pd	VI	21

5. Keadaan guru

Adapun data berikut yang menunjukkan data guru MI Nurul Islam Banjarmasin yang masih aktif dalam mengajar beserta jabatan dan beberapa staf lainnya

Tabel 4.2 Keadaan Guru MI Nurul Islam Banjarmasin

No.	Nama/NIP/NUPTK/PegID/NIK	Pendidikan Terakhir	Jabatan GT/GTT
1.	Irma Sari Yulianti, S.Ag NIP. 197107271992032001	S1	Kepala Madrasah
2.	Hj Bardatun Thaibah, S.Pd, M.Pd NIP.197208122005012007	S2	Wali kelas 5
3.	Haji Abdul Halim, S.Pd.I NUPTK.2847758661200012	S1	Wali kelas 2
4.	Nur Ikhsani, S.Pd.I NUPTK. 6545756657200003	S1	Wali kelas 3
5.	Ipto,S.Pd.I NUPTK.5539755658200002	S1	GMP
6.	Kodar Buldani NIG.1997.1510.1973	MA D. Hijrah	GMP
7.	Rahmaniah, S.Pd.I NUPTK.4642760662300082	S1	Wali kelas 4
8.	MIMI Haryanti, S.Pd, SD NUPTK. 1952753665300002	S1	Wali kelas 1
9.	Tafsirah, S.Pd NUPTK.8535760662210093	S1	Wali kelas 6
10.	Hj Norjanah, M.Pd.I PegID.30304387189001	S2	GMP
11.	Abdurrahman NIG.2017.2709.1995	MAN	Komputer
12.	Noor Maulida, S.Pd NIG.2018.2706.1996	S1	Perpustakaan

6. Keadaan Sarana Dan Prasarana MI Nurul Islam

Sarana yang tersedia pada MI Nurul Islam Km. 5 Banjarmasin untuk menunjang proses belajar mengajar berupa ruang kelas sebanyak 6 ruangan yang dilengkapi dengan *white board* dan kipas angin serta penerangan dan ventilasi yang memadai, UKS, perpustakaan dan mushalla.

B. Hasil Penelitian (Penyajian Data)

Data yang disajikan merupakan data mengenai penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin. Serta, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pada penerapan model *Team Games Tournament* tersebut. Data-data yang disajikan penulis adalah hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan.

Data akan disajikan pada bentuk deskriptif adalah menyajikan data yang diperoleh pada bentuk penjabaran melalui uraian kata sehingga kalimat menjadi runtun dan mudah di pahami, agar lebih teratur maka data disajikan dengan dijabarkan menjadi dua bentuk bagian berlandaskan fokus penelitian, yakni:

1. Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting dalam membantu siswa agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai manusia di masa depan. Pendidikan dalam arti sempit adalah perbuatan atau proses

pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT atau permainan pertandingan tim merupakan pembelajaran yang sangat melatih keaktifan siswa karena pada proses pembelajarannya, siswa dituntut aktif memainkan permainan dengan anggota tim lainnya untuk memperoleh tambahan poin bagi tim mereka, hal tersebut juga didukung dengan melihat pada masa perkembangan mereka yang suka bermain bersama teman secara berkelompok.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengajak memahami dan menghayati kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya. Sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa melainkan tafsiran dari peristiwa-peristiwa dan pengertian mengenai hubungan-hubungan nyata dan tidak nyata, yang menjalin seluruh bagian dan memberikan dinamisme dalam waktu dan tempat. Sejarah Kebudayaan Islam dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masalalu yang mempunyai asal muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat Rasulullah SAW lahir dan saat diutus menjadi rasul adalah asal muasal Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun hasil wawancara dengan kepala sekolah MI Nurul Islam beliau mengatakan bahwa

Guru SKI yang ada di MI Nurul Islam Banjarmasin hanya satu, kinerja yang di lakukan oleh guru SKI juga sangat baik ketika mengajar, lalu untuk penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat bervariasi dan tidak monoton dan saya sangat suka jika guru menggunakan model yang berbeda-beda, model TGT ini sangat baik di terapkan dalam pembelajaran agar membuat suasana kelas lebih hidup

dan anak-anak yang dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.⁴⁷

Berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas V bapak Abdurrahman beliau "mengatakan bahwa model pembelajaran yang menarik pasti sangat berdampak baik pada semangat belajar anak dan pengelolaan kelas yang tertib".⁴⁸ metode pembelajaran merupakan bagian dari model pembelajaran, sedangkan model pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang dijelaskan dari awal hingga akhir. Pada model pembelajaran *Team Games Tournamnet* yang diterapkan pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) kelas V sangat berpengaruh pada semangat anak dalam belajar berkelompok dan bersaing secara sehat sesama tim mereka, penerapan model *Team Games Tournamnet* dikelas V atau kelas atas sangat efektif karna mereka yang telah paham akan arti bekerja sama dalam kelompok dan membantu sesama teman yang tidak paham, berbeda dengan kelas rendah model *Team Games Tournamnet* ini kurang efektif untuk digunakan pada kelas rendah karna mereka yang belum terlalu paham arti dari bekerja sesama kelompok yang heterogen.

Adapun hasil wawancara dengan ibu Irma Sari Yulianti selaku Kepala Sekolah MI Nurul Islam Banjarmasin

Saya tidak pernah tahu apa saja model pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar, untuk pengertian dari model pembelajaran

⁴⁷ Wawancara Dengan Kepala Sekolah MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 21 Maret 2023

⁴⁸ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Kamis 2 februari 2023.

kooperatif ini yaitu suatu pendekatan kerja kelompok yang menyenangkan situasi pembelajaran, dan kepuasan hasil dari kerja tim.⁴⁹

Berikut beberapa pokok yang akan disajikan pada penerapan model *Team Games Tournamnet* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin:

a) Perencanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas V. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran bahwa terlebih dahulu guru mempersiapkan kelengkapan dalam proses pembelajaran seperti RPP, silabus, serta alat evaluasi. Penerapan pada tahap perencanaan ini, guru menyusun instrumen pembelajaran mulai dari melakukan analisis kurikulum untuk menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk menyusun indikator, kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pada hari pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Langkah dalam membuat perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tentunya sama dengan pembelajaran yang lain, pada pembuatan rencana pembelajaran pastinya harus matang tidak dengan asal-asalan sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung tidak melenceng dari tujuan yang akan dituju ketika proses pembelajaran berlangsung, pada hal ini juga menyesuaikan situasi dan kondisi didalam kelas.

⁴⁹ Wawancara dengan Kepala Sekolah MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 21 Maret 2023

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan bapak Abdurrahman selaku guru yang mengajarkan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

bahwasannya sebelum melaksanakan sebuah pembelajaran maka hal utama yang harus dilakukan membuat RPP Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V yang sesuai dengan apa yang ingin diajarkan agar memudahkan kita menyampaikan materi yang akan disampaikan, RPP yang disusun harus sesuai dengan SK dan KD. Penggolongan RPP dijadikan untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵⁰

Ketika melakukan observasi untuk memperoleh data mengenai penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan bapak Abdurrahman yang menyatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) akan dibuat beberapa hari sebelum pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilaksanakan, rencana pelaksanaan pembelajaran pasti akan menjadi pedoman guru ketika akan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan diterapkan oleh guru.⁵¹ Keuntungan dari penyusunan RPP ialah kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan terarah dan sesuai dengan apa sudah dirancang. Ketika guru menyusun RPP, maka guru pasti mengetahui mata pelajaran tersebut sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu yang dimiliki guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

⁵⁰ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Senin 23 Januari 2023

⁵¹ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Senin 23 Januari 2023.

b) Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah semua yang diperlukan selama perencanaan telah dipersiapkan dengan matang maka tahapan selanjutnya yaitu pelaksanaan dalam pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap yaitu ada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tahapan tersebut sesuai dengan yang ada di RPP. Pada tahap pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan model *Team Games Tournament*.

Kegiatan awal di buka dengan salam dan pembacaan doa sebelum belajar, kemudian guru mengabsen siswa sekaligus menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung, guru juga membacakan judul materi yang akan di ajarkan di lanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa mengamati sebuah biografi tentang Abu Bakar As-Siddiq, lalu guru menjelaskan tentang materi mengenai kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq sebagai sahabat dan khalifah seperti sikap teladan, hikmah dari kepemimpinan Abu Bakar As-Siddiq. Lalu setelah guru selesai menjelaskan materi yang diajarkan selanjutnya guru menjelaskan bahwa akan menggunakan model pembelajaran TGT guru menjelaskan langkah-langkah dalam pelaksanaan model TGT ini ketika siswa sudah paham maka siswa di bagi menjadi beberapa tim, ketika siswa telah selesai di kelompokkan oleh tim masing-masing maka langkah selanjutnya yaitu guru

meminta setiap tim berkumpul sesuai dengan timnya dan mempelajari ulang materi yang telah diajarkan oleh guru, ketika telah selesai mempelajari materi yang telah diajarkan maka langkah selanjutnya siswa sesuai dengan timnya maju kedepan papan tulis untuk menjawab pertanyaan yang sudah tersedia di kertas karton yang terpasang di papan tulis sesuai urutan soal dan tim hingga selesai ini yang di namakan *games tournament*. Ketika semua tim sudah menjawab pertanyaan semuanya maka langkah selanjutnya guru akan menghitung skor masing-masing tim, ketika semua skor sudah terhitung maka langkah selanjutnya guru membagikan hadiah kepada semua tim tidak memandang mana tim yang memiliki skor tinggi dan skor yang rendah semuanya sama mendapatkan hadiah yang sama.

Selanjutnya yaitu penutup, pada bagian penutup ini guru sebelum menutup pembelajaran memberikan beberapa soal akhir untuk mengetes seberapa paham siswa dengan materi yang diajarkan, lalu guru juga memberikan pr untuk di kerjakan oleh siswa di rumah masing-masing dan di kumpulkan minggu depan. Ketika semua tugas sudah diberikan guru menutup kelas dengan membaca doa dan salam.⁵²

Hasil wawancara penulis dengan guru SKI terhadap penerapan model TGT dengan pembelajaran SKI “Alhamdulillah berjalan dengan lancar dan

⁵² Observasi Pembelajaran SKI dengan model TGT kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023

sesuai dengan langkah-langkah TGT dan juga sesuai dengan RPP yang telah bapa buat dan siswa memahami materi yang telah dijelaskan”.⁵³

Adapun hasil wawancara dengan beberapa siswa mengenai penerapan model TGT yang di terapkan pada pembelajaran SKI, Ahmad Syarif kelas V memberikan tanggapan bahwa “sangat suka kalo berkelompok belajar bersama, menjawab soal dan mendapatkan hadiah”.⁵⁴

Hannah Juwita siswa kelas V juga memberikan tanggapan “sangat suka dengan SKI kalau bapa membagi kelompok dan mendapatkan hadiah sangat seru”.⁵⁵

Naila Khanza sebagai siswa kelas V juga menuturkan bahwa “suka dengan pembelajaran bapak banyak permainan dan di bagi hadiah ketika bisa menjawab pertanyaan diakhir.”⁵⁶

Yusro siswa kelas V juga memberikan tanggapan “pembelajaran bapak SKI yang menjawab soal di papan tulis dan berkelompok dan dapat hadiah sangat seru dan paham sama materi nya”.⁵⁷

⁵³ Wawancara dengan Bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Kamis 2 Februari 2023

⁵⁴ Wawancara dengan Ahmad Syarif kelas V, Selasa 14 Maret 2023

⁵⁵ Wawancara dengan Hannah Juwita kelas V, Selasa 14 Maret 2023

⁵⁶ Wawancara dengan Naila Khanza kelas V, Selasa 14 Maret 2023

⁵⁷ Wawancara dengan Yusro kelas V, Selasa 14 Maret 2023

Silvi Supila siswa kelas V memberikan tanggapan “sangat seru pelajaran bapak SKI yang berkelompok terus menjawab pertanyaan dan dapat hadiah, cepet bisa memahami materi”.⁵⁸

c) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran ialah salah satu bentuk yang dapat dilakukan agar dapat mengetahui hasil yang akan dicapai oleh pendidik, dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi, baik dari evaluasi dari hasil belajar ataupun evaluasi pembelajaran, dalam proses pembelajaran dapat dipandang sebagai bentuk proses perubahan tingkah laku siswa, peran evaluasi pada proses pembelajaran menjadi sangat penting pada penilaian ketika proses pembelajaran, karena suatu bentuk proses untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi sebuah informasi untuk mengetahui sebuah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan dari evaluasi pembelajaran agar dapat mendapatkan informasi yang dijadikan dasar mengetahui sebuah kemajuan, pencapaian dan perkembangan belajar siswa serta keefektifan pembelajaran guru.

Pada evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V ini guru menggunakan beberapa variasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan bapakk Abdurrahman "pada evaluasi ini menggunakan latihan langsung atau memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa

⁵⁸ Wawancara dengan Silvi Supila kelas V, Selasa 14 Maret 2023

bahkan memberikan soal dipapan tulis yang ada pada buku LKS siswa pada awal pembelajaran."⁵⁹

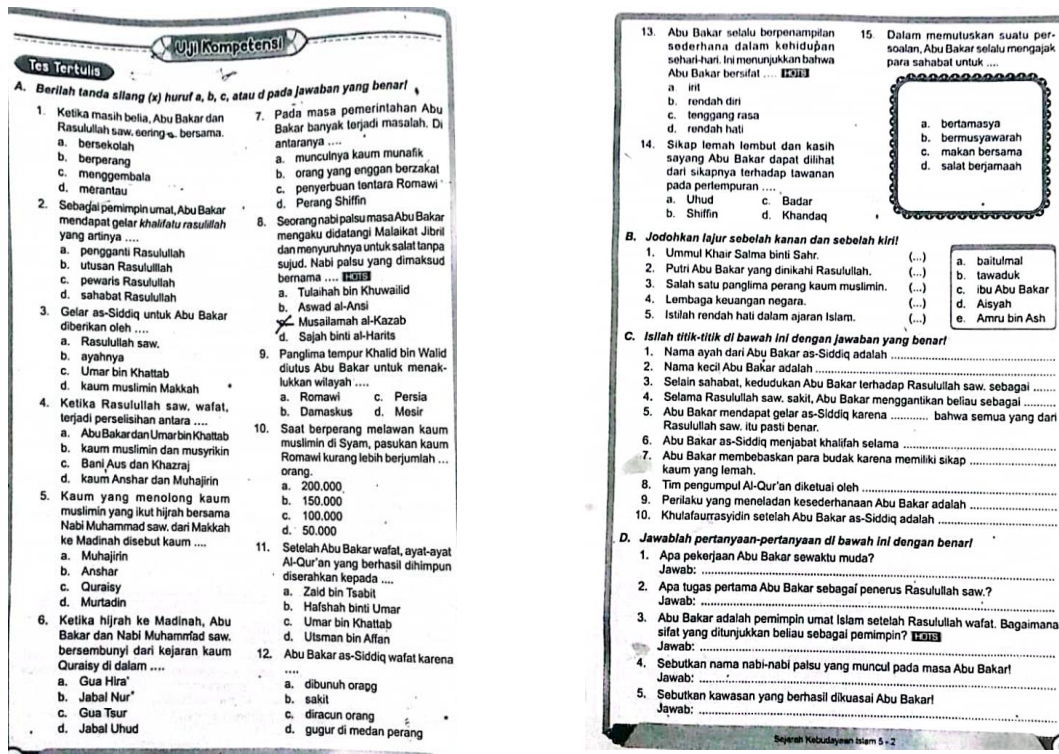
Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Abdurrahman

ketika melakukan evaluasi juga menggunakan evaluasi *post test* atau yang biasa disebut dengan evaluasi pada akhir pembelajaran pada akhir pembelajaran atau bab akhir pada setiap satu materi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan, pertanyaan yang guru berikan kepada siswa pada tahap *post test* atau akhir akan diberikan waktu untuk siswa menjawab, selain dari evaluasi yang secara langsung dan *post test* guru juga mengambil evaluasi penilaian kepada siswa dari ketenangan dalam pembelajaran dan keaktifan siswa dalam bertanya mengenai materi yang diajarkan.⁶⁰

Dapat disimpulkan bahwa guru sejarah kebudayaan islam memberikan evaluasi kepada siswa dalam bentuk langsung atau *post test* yaitu tahap penilaian akhir materi yang diajarkan kepada siswa, evaluasi yang diberikan guru sejarah kebudayaan islam berturut-turut dan menyeluruh agar mendapatkan penilaian yang valid dan reliabel.

⁵⁹ Wawancara dan Observasi dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, KaMIs 2 Februari 2023.

⁶⁰ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, KaMIs 2 Februari 2023.



gambar 4.1 post test untuk siswa kelas V

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Upaya Guru Menerapkan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

Pada setiap pelaksanaan proses model pembelajaran pasti ada yang namanya faktor pendukung dan penghambat, dari data yang telah disajikan ada beberapa faktor penghambat dan pendukung dalam upaya guru menerapkan model *team games tournament* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

a. Faktor Pendukung

1) Latar Pendidikan Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah kebudayaan islam MI Nurul Islam Banjarmasin, bapak Abdurrahman merupakan sarjana S1 UIN Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.⁶¹ Dengan demikian guru sejarah kebudayaan islam MI Nurul Islam Banjarmasin sesuai dengan kompetensi keilmuan yang telah di pelajari pada masa perkuliahan di perguruan tinggi

2) Pengalaman Mengajar Guru

Guru memperlakukan semua siswa dengan adil, Ketika ada siswa yang kurang memperhatikan maka guru akan menegur siswa tersebut dan memberikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan, media pembelajaran yang digunakan guru juga tidak banyak bahkan guru lebih banyak tidak menggunakan media pembelajaran tetapi karna guru menjelaskan dengan Bahasa yang baik dan asik maka siswa tertarik untuk mendengarkan. Semua yang dilakukan oleh guru ini tidak terlepas dari pengalaman guru yang lama dalam mengajar sejarah kebudayaan islam

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Abdurrahman diperoleh data bahwa bapak Abdurrahman telah mengajar Sejarah Kebudayaan Islam dari tahun 2020 sampai sekarang.⁶² Dengan demikian, guru Sejarah Kebudayaan Islam dapat memiliki pengalaman pengajar yang lumayan lama.

⁶¹ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, KaMIs 2 Februari 2023.

⁶² Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, KaMIs 2 Februari 2023.

3) Faktor Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Abdurrahman beliau mengatakan bahwa ketika penerapan model *Team Games Tournament* ini banyak bahkan hampir seluruh siswa memperhatikan proses pembelajaran dengan baik, bahkan ketika proses tournament siswa sangat antusias membantu menjawab pertanyaan teman yang tidak bisa menjawab. Guru menjelaskan juga bahwa faktor pendukung dari lancarnya pembelajaran itu dari masing-masing siswa sendiri dan juga apabila model yang digunakan menarik maka semakin antusias juga siswa dalam pembelajaran.⁶³

Adapun dari hasil wawancara dengan siswa

mereka sangat suka dengan model *Team Games Tournament* ini karna mereka mendapatkan hadiah dan pembelajaran juga semakin mudah di pahami, tidak membuat siswa tegang. Apalagi ketika tournament, siswa mengatakan itu sangat seru karna dapat menjawab pertanyaan secara bergantian, dan ketika proses diskusi juga siswa sangat suka karna ketika proses diskusi kelompok ini, siswa bahu-membahu membantu temannya yang tidak dapat memahami materi.⁶⁴

Dapat diambil kesimpulan bahwa, faktor siswa ini mereka sangat tertarik dan senang dengan model *Team Games Tournament* karna pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi menarik dan tidak membuat bosan sehingga membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan bersemangat.

4) Faktor Sarana Dan Prasarana

Berdasarkan hasil dari pengamatan, siswa memanfaatkan fasilitas berupa buku pembelajaran yang disediakan disekolah, siswa memanfaatkan buku

⁶³ Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023.

⁶⁴ Wawancara dengan siswa kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023

yang dari perpustakaan, khususnya buku Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa terkadang meminjam buku dari perpustakaan dan Bersama-sama dalam menggunakan buku tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa dia mengatakan bahwa ketika meminjam buku dari perpustakaan akan menggunakannya dengan baik ketika proses pembelajaran menggunakan buku yang dari sekolah.

Buku pegangan yang dimiliki oleh guru berasal dari dinas dan usaha sekolah, selain itu juga guru menggunakan buku pendamping. Guru mengatakan bahwa siswa membawa alat tulis yang lengkap pada tiap harinya, guru mengatakan juga bahwa papan tulis yang digunakan selalu bersih dan layak untuk dipakai, sehingga membuat siswa nyaman dalam belajar ketika keadaan papan tulis yang bersih tiap kali pergantian pembelajaran.

Ruang kelas yang luas dan tempat duduk serta meja yang layak membuat siswa nyaman dalam proses pembelajaran dan ketika pembelajaran kelompok membuat siswa dengan mudah membentuk kelompok nya dan mengatur meja serta tempat duduk dengan rapi. Ketika penerapan model *Team Games Tournament* pada proses kelompok siswa dapat mengatur anggota kelompoknya dengan mudah dan duduk dengan rapi, lalu ketika proses games atau menjawab pertanyaan pada papan tulis siswa dapat berbaris dengan rapi karna batas antara papan tulis dengan tempat duduk siswa lumayan luas

Dapat diambil kesimpulan bahwa pada faktor sarana dan prasarana disekolah cukup mendukung untuk penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

b. Faktor Penghambat

Selama proses pembelajaran pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin juga terdapat faktor yang menghambat berjalannya proses pembelajaran.

1) Rintangan dalam Pengelompokan Tim

Mungkin sulit untuk membentuk tim yang seimbang dalam hal keterampilan, kemampuan, dan kepribadian. Pada wawancara dan observasi, bapak Abdurrahman beliau mengatakan.

bahwa ketika membuat kelompok untuk *Team Games Tournament* akan menjadi rintangan tersendiri karna pada *Team Games Tournament* ini harus membentuk kelompok yang heterogen maka tidak semua siswa mau menerima teman yang kurang dalam memahami pembelajaran.⁶⁵

Maka ketika pembagian kelompok atau pengorganisasian kelompok bapak akan membuat pengertian Mempertahankan kelompok yang harmonis dan memastikan bahwa semua anggota tim berkontribusi secara setara dan aktif kadang-kadang bisa menjadi tantangan.

Dari hasil observasi selain faktor penghambat yang sudah disebutkan oleh bapak Abdurrahman Ketika proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan model *Team Games Tournament* faktor penghambatnya yaitu pengelolaan kelas ketika menggunakan model pembelajaran TGT ini, siswa

⁶⁵ Observasi dan Wawancara dengan bapak Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023.

sangking excited nya banyak dari mereka yang ribut sehingga mengganggu kelas yang sebelah.⁶⁶

2) Waktu

Pada hasil wawancara dengan bapakk Abdurrahman beliau mengatakan

bahwa pada penerapan model team games tournament ini yang paling berpengaruh yaitu pada waktu karna pada pembelajaran SKI ini sesudah jam istirahat maka banyak dari siswa yang melambat-lambatkan untuk masuk kelas ada yang masih makan dikantin, hal ini lah yang kadang membuat saya memutar otak agar bagaimana caranya siswa dapat masuk tepat waktu dan penerapan model team games tournament ini dapat berjalan dengan semestinya dengan waktu yang sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat.⁶⁷

Dapat di pahami bahwa ketika bapak SKI akan menerapkan model tema games tournament bisa terhambat dengan waktu yang ada jika siswa tidak memasuki kelas dengan jam yang sudah disesuaikan karna dapat berpengaruh pada pembagian tim nanti ketika siswa tidak lengkap dan juga akan berpengaruh pada pemahaman siswa yang kurang ketika terlambat masuk kelas dan terlambat mengikuti pembelajaran dari awal.

C. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penulisan yang telah diuraikan diatas tentang penerapan model *Team Games Tournamnet* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin. Maka, hasil penulisan tersebut perlu dianalisis, yang dimuat dalam rangkaian kata-kata agar mudah dipahaMI.

⁶⁶ Observasi, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023.

⁶⁷ Wawanacara dengan bapakk Abdurrahman, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin, Selasa 14 Maret 2023

1. Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam didirikan pada tanggal 1 Januari 1963 atas prakarsa tokoh masyarakat yaitu Bapak H. Fauzi Shaleh (Alm) Pengurus NU, Bapak H Hanafiyah (Alm), Bapak H. Akhmad Syairazi, Ama, (Alm), Kafrawi Ibrahim, RT, Lurah Pemurus Baru serta dibantu oleh warga masyarakat sekitar. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin sejak didirikan sampai sekarang ini telah mengalami beberapa perubahan status, tahun 1963 terdaftar di Departemen Agama Kota Banjarmasin, tahun 1994 status diakui, tahun 1997 sampai 2003 status disamakan, tahun 2005 dan 2011 terakreditasi nilai B dan tahun 2016 terakreditasi nilai “A” sampai sekarang dari Kementerian Agama dan Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.

Model pembelajaran menurut Udin ialah merupakan kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana mengorganisasikan pengalaman belajar secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengajar siswa agar sesuai dengan gaya belajar mereka terdapat berbagai model pembelajaran yang tepat secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam prakteknya guru harus ingat bahwa tidak ada satu cara belajar yang terbaik yang cocok untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu saat memilih model pembelajaran yang tepat harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas yang tersedia dan status guru itu sendiri.

Belajar adalah cara memperoleh pengetahuan, proses belajar membutuhkan kemampuan khusus siswa, kemampuannya seperti pada pikiran, tubuh atau fisik, serta materi. Karna tanpa kemampuan tiga syarat tersebut akan tersasa susah untuk siswa menggapai tujuan yang diinginkannya, dalam pemahaman kognitif belajar adalah proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk mendapatkan bentuk perubahan dalam lingkungan pengetahuan, pemahaman, perilaku, serta keterampilan dan nilai-nilai sikap yang memiliki sifat relativ dan berbekas.⁶⁸

Ketika akan melakukan suatu pembelajaran materi (tujuan/kemampuan) tertentu, tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari semua model pembelajaran, ketika akan memilih model pembelajaran yang baik maka harus dilihat dari aspek yang cocok dan dapat disatukan dengan model pembelajaran yang lain agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian ketika akan memilih model pembelajaran perlu dilakukan pertimbangan mata pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas yang mendukung untuk digunakan, dengan begitu tujuan (kompetensi) yang telah ditentukan dapat tercapai.⁶⁹ Dalam pemilihan model pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, jam pelajaran, lingkungan belajar, dan tersedia fasilitas. Kualitas model pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu proses dan produk, aspek

⁶⁸ Chairul Anwar, *“Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran”*, (Yogyakarta : Deepublish 2017). 27

⁶⁹ Ngalimun, dkk, *“Strategi Dan Model Pembelajaran”*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2011). 27

proses mengacu pada apakah belajar dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar dan berpikir kreatif.

Pembelajaran dengan TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang mudah diterapkan dimana melibatkan semua aktivitas siswa tanpa harus memiliki posisi yang berbeda, melibatkan peran. Kegiatan belajar berbasis bermain yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa belajar lebih mudah sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar.

Nana Syaodih sebagaimana dikutip oleh Syaifuddin mengemukakan bahwa proses penerapan pembelajaran setidaknya ada tiga tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.⁷⁰ Sejalan dengan teori tersebut penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin dibagi menjadi tiga yaitu : tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan yang terakhir evaluasi pembelajaran. Maka dari itu, pada bahasan ini akan diuraikan sebagaimana pembagian tersebut agar lebih mudah untuk di pahami

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu bagian dari program pembelajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan yang digunakan untuk menyusun rencana pelajaran sehingga

⁷⁰ Syaifuddin, *Design Pembelajaran.....*,100

dapat berfungsi sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif.⁷¹

Hal ini sejalan dengan apa yang dilaksanakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, berdasarkan hasil wawancara menerangkan bahwa sebelum proses pembelajaran guru mempersiapkan dahulu sebuah rencana pembelajaran atau RPP yang menjadi proses referensi pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dibuktikan dalam bentuk RPP. Berdasarkan analisis penyajian data, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terlebih dahulu menyusun RPP sebelum mengajar, RPP yang diaplikasikan oleh bapak Abdurrahman terdapat tiga komponen yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan ini, suatu kegiatan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan detail, penerapannya biasanya dilakukan setelah perencanaan yang sudah dianggap siap untuk dilaksanakan, pelaksanaan juga diartikan sebagai penerapan. Menurut Slavin pada tahap pelaksanaan model *Team Games Tournament* dibagi menjadi 3 tahap yaitu, tahap penyampaian informasi, tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa, dan yang terakhir game (permainan).⁷²

Sejalan dengan teori tersebut dari hasil wawancara dengan bapak Abdurrahman selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam pada pelaksanaan model

⁷¹ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 7-8

⁷² Slavin, “*Cooperative learning in elementary schools: Effects on social, academic, and psychological outcomes*” (In *Handbook of cooperative learning methods*, 2015),45.

Team Games Tournament pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin melakukan tahap menyampaikan informasi atau yang biasa disebut dengan menjelaskan materi yang akan diajarkan, materi yang digunakan oleh bapak Abdurrahman dalam penerapan model *Team Games Tournament* yaitu Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq Sebagai Sahabat Dan Khalifah, Pada tahap awal sebelum penggunaan model *Team Games Tournament* guru mempersiapkan kelas yang kondusif, sebelum masuk pada tahap pembelajaran penggunaan model *Team Games Tournament*, guru terlebih dahulu menanyakan kabar siswa beserta kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran, guru mengabsen siswa agar dapat mengetahui apakah semua siswa hadir untuk pembagian kelompok *Team Games Tournament*. Pada, penjelasan materi tentang Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq guru sangat menekankan tujuan dari pembelajaran yang akan diajarkan. Guru memberikan penjelasan tentang materi Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq Sebagai Sahabat Dan Khalifah, guru meminta siswa mengamati tentang biografi Abu Bakar As-Siddiq sekaligus guru juga memberikan penjelasan tentang biografi Abu Bakar As-Siddiq, selain menjelaskan tentang biografi Abu Bakar As-Siddiq guru juga menjelaskan tentang kisah sikap teladan Abu Bakar As-Siddiq, hikmah ketika Abu Bakar As-Siddiq menjadi khalifah. Pada tahap ini guru menggunakan ceramah ketika menjelaskan materi. Masuk pada tanya jawab, guru meminta siswa bertanya tentang materi Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq Sebagai Sahabat dan Khalifah.

Tahap selanjutnya yaitu pembentukan tim, guru membagi peserta didik menjadi kelompok heterogen yang mana tidak memandang ras, jenis kelamin, suku dan yang lainnya. Guru membagi menjadi 6 kelompok dengan 4 anggota, setiap anggota memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ketika sudah membagi kelompok siswa guru meminta setiap kelompok berkumpul dengan kelompoknya lalu meminta mereka mempelajari kembali tentang materi yang sudah diajarkan oleh guru yaitu Kisah Teladan Abu Bakar As-Siddiq Sebagai Sahabat Dan Khalifah selama 10 menit.

Selanjutnya yaitu *Games Tournament*, ketika waktu mempelajari ulang telah selesai guru meminta siswa untuk maju kedepan papan tulis untuk berbaris sesuai kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, pada tahap ini disebut dengan tahap *Games Tournament* dimana siswa harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, guru menjelaskan tentang peraturan *Games Tournament* ini dimana siswa yang akan menjawab tidak boleh dibantu oleh temannya, tetapi ketika siswa yang tidak bisa menjawab maka harus mundur kebelakang lalu digantikan oleh teman yang berikutnya. Pada proses *Games Tournament* ini suasana kelas menjadi gaduh banyak siswa yang tidak sabar menunggu giliran menjawab pertanyaan, guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk menjawab pertanyaan ketika telah selesai waktu guru meminta siswa untuk berhenti.

Masuk pada perhitungan skor. Guru menghitung skor yang didapatkan oleh siswa, dari perhitungan skor tersebut penulis dapat mengetahui bahwa siswa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan menyukai model

pembelajaran TGT yang digunakan oleh guru. Lalu sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan hadiah kepada semua kelompok yang telah berhasil menjawab semua pertanyaan. Hadiah disini diberikan kepada semua kelompok, tidak ada perbedaan antara kelompok yang memiliki skor nilainya tinggi maupun rendah.⁷³

Berdasarkan uraian-uraian diatas, penulis memiliki pandangan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V dengan materi kisah teladan Abu Bakar As-Siddiq Sebagai Sahabat dan Khalifah sangat efektif walaupun pada pengelolaan kelas yang masih kurang kondusif dan waktu yang belum memadai tapi siswa bisa memahami materi yang diajarkan dan kerja sama tim yang baik.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan usaha untuk memperoleh informasi tentang perolehan belajar secara menyeluruh baik pengetahuan, konsep, sikap, nilai maupun keterampilan proses.⁷⁴ Sejalan dengan teori tersebut berdasarkan hasil analisis observasi bapak Abdurrahman ketika melakukan evaluasi juga menggunakan evaluasi *post test* atau yang biasa disebut dengan evaluasi pada akhir pembelajaran pada akhir pembelajaran atau bab akhir pada setiap satu materi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Selain dari evaluasi yang secara langsung dan *post test* bapak

⁷³ Slavin, "Cooperative learning in elementary schools: Effects on social, academic, and psychological outcomes" (In Handbook of cooperative learning methods, 2015),45.

⁷⁴ Nunung Nuriyah, "Evaluasi Pembelajaran". (Jurnal Pendidikan Sosial Ekonomi 3 (1), 2014), 73

Abdurrahman juga mengambil evaluasi penilaian kepada siswa dari ketenangan dalam pembelajaran dan keaktifan siswa dalam bertanya mengenai materi yang diajarkan.

Soal yang diberikan kepada siswa dibuat untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar dengan menggunakan model *Team Games Tournament* yang digunakan selama sekali pertemuan cukup memuaskan.

2. Faktor-Faktor Yang Mendukung Dan Menghambat Penerapan Model *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dikelas V MI Nurul Islam Banjarmasin

a. Faktor Yang Mendukung Penerapan Model *Team Games Tournament*

1). Faktor Latar Pendidikan Guru

Guru yang memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan profesinya, tentunya akan menghasilkan pengajaran yang lebih baik dari pada guru yang mengajar diluar ilmunya, perbedaan latar belakang pendidikan seorang guru mempengaruhi kualitas hasil pendidikan.⁷⁵

Sejalan dengan teori diatas dari hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam MI Nurul Islam Banjarmasin, bapak Abdurrahman merupakan sarjana S1 UIN Antasari Banjarmasin Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam

⁷⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008), 15

2). Faktor Pengalaman Mengajar Guru

Mengertinya guru akan pemilihan sebuah model pembelajaran yang akan diajarkan, penggunaan alokasi waktu yang sesuai dengan materi yang menggunakan model yang akan diajarkan, melakukan siswa dengan adil, menegur siswa dengan bahasa yang santun, dan pemilihan bahasa yang baik dan asik ketika mengajar tidak terlepas dari pengalaman mengajar seorang guru.

Berdasarkan hasil analisis penyajian data bapak Abdurrahman telah mengajar Sejarah Kebudayaan Islam dari tahun 2020 sampai sekarang.

3). Faktor siswa

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terwujud karena adanya kerjasama antara guru dan siswa, peran siswa sangat penting dalam proses pembelajaran agar terciptanya interaksi edukatif.⁷⁶

Sejalan dengan teori diatas guru Sejarah Kebudayaan Islam akan memberikan pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar dapat bekerjasama dengan guru, agar tercipta sebuah interaksi yang edukatif, pada faktor siswa ini, siswa terlihat sangat bersemangat ketika guru menerapkan model Team Games Tournament pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, banyak dari setiap kelompok yang bahu-membahu membantu teman kelompok yang tidak paham akan materi yang diajarkan sebelumnya oleh bapak, ketika proses menjawab pertanyaan didepan papan tulis siswa sangat antusias bahkan menyuruh temannya agar dapat menjawab dengan cepat.

⁷⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, 17

4). Faktor Sarana Dan Prasarana

Pada sarana dan prasarana ini sesuatu yang mendukung secara langsung dan tidak langsung proses pembelajaran dan menunjang mutu pendidikan, kemampuan siswa juga ditentukan oleh sarana dan prasarana. Jadi dalam menunjang kualitas belajar siswa maka sarana dan prasarana menjadi sangat penting. Ruang kelas yang luas dan tempat duduk serta meja yang layak membuat siswa nyaman dalam proses pembelajaran, papan tulis yang layak dipakai hingga buku pegangan siswa yang dimiliki masing-masing siswa.⁷⁷

Sejalan dengan teori diatas pada faktor sarana dan prasarana siswa sering meminjam buku pada perpustakaan terutama buku cerita tentang Sejarah Kebudayaan Islam, ruang kelas yang nyaman hingga tempat duduk yang rapi membuat siswa dengan mudah membuat kelompok *Team Games Tournament* dengan nyaman.

b. Faktor Penghambat Penerapan Model *Team Games Tournament*

1). Rintangan Dalam Pengelompokan Tim

Pembentukan tim yang seimbang dalam hal keterampilan, kemampuan dan kepribadian mungkin akan sangat susah apalagi membuat tim dengan heterogen, pada pembentukan tim seperti ini akan menjadi tantangan dalam model *Team Games Tournament*.⁷⁸

⁷⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, 18

⁷⁸ Gillies, "*Cooperative learning: Integrating theory and practice*" (Publications SAGE,2007) 96

Sejalan dengan teori tersebut pada hasil analisis penyajian data ketika pembagian kelompok bapak akan kesulitan karna banyak siswa yang tidak suka dengan teman kelompoknya yang tidak sesuai dengan mereka, jadi ketika pembagian tim bapak akan membuat pengertian bahwa Mempertahankan kelompok yang harmonis dan memastikan bahwa semua anggota tim berkontribusi akan menambahkan nilai untuk semua teman kelompok. Lalu hasil analisis penyajian data bapak Aburrahman beliau juga mengatakan ketika penerapan model pembelajaran Team Games Tournament tidak menutup kemungkinan bahwa siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan tidak suka ketika teman kelompoknya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Nah makannya jadi kenapa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament ini agar siswa semua dapat berbaur tidak meremehkan satu sama lain. Penggunaan model ini juga bisa digunakan pada saat selesai ujian akhir tapi bisa juga model pembelajaran ini digunakan pada saat selesai menjelaskan materi yang telah diajarkan pada buku LKS.

2). Waktu

Pada pelaksanaan kegiatan permainan tim yang pastinya membutuhkan proses diskusi dan kerjasama yang lebih komprehensif dapat terhambat oleh kurangnya waktu yang ditetapkan dalam kurikulum jika menggunakan kurikulum yang padat dan juga pada waktu ini dapat disebabkan dengan siswa yang melalaikan untuk tidak masuk kedalam kelas mengikuti proses

pembelajaran dari awal.⁷⁹ Sejalan dengan teori tersebut pada penerapan TGT ini sering terhambat dengan siswa yang terlambat masuk kelas

⁷⁹ Gillies, "*Cooperative learning: Integrating theory and practice*" (Publications SAGE,2007) 96