

ABSTRAK

Nurul Khoirin Nida (1910310017), “Studi Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Di MI NU Suryawiyah Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi, Kudus: Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madeasah Ibtidaiyah (PGMI), IAIN Kudus, 2023.

Penelitian memiliki tujuan (1) untuk mengetahui perencanaan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah, (2) untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah, (3) untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI NU Suryawiyah.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*), dimana peneliti turun langsung ke lapangan atau tempat yang dijadikan bahan penelitian, tujuannya adalah untuk mengungkapkan makna atau permasalahan yang ada di lapangan secara lebih terperinci. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian akan menemukan dan menggambarkan secara naratif atau deskriptif kegiatan yang dilaksanakan serta dampak tindakan tersebut terhadap kehidupan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di MI NU Suryawiyah pada kelas VI.

Dari penelitian ini guru perlu membuat perencanaan sebelum melaksanakan proses pembelajaran, perencanaan yang dibuat guru berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) terbagi menjadi lima tahap yaitu, (1) penyajian materi, (2) belajar dalam kelompok (*team*), (3) permainan (*games*), (4) kompetisi (*tournament*), (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Hasil dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas VI di MI NU Suryawiyah tumbuh sebesar 15,24%. Yang mulanya rata-rata nilai ulangan harian siswa 77,4 meningkat menjadi 89,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar Siswa.