

ABSRTAK

Anita Lusiana, 2010310041, Implementasi model pembelajaran *team games tournament* dalam menumbuhkan kecerdasan sosial siswa mata pelajaran IPAS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Manbaul Ulum Sinoman Pati.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi model pembelajaran *team games tournament* dalam menumbuhkan kecerdasan sosial siswa mata pelajaran IPAS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Manbaul Ulum Sinoman Pati dan Menganalisis hambatan serta solusi dalam implementasi model pembelajaran *team games tournament* kelas IV.

Pada penelitian ini, menggunakan jenis penelitian *field research* yang diambil secara langsung di lapangan. Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini mengkaji data secara induktif dengan penekanan pada makna. Sumber data primer yaitu kepala madrasah, guru kelas, dan siswa kelas IV berjumlah 14 siswa. Sedangkan sumber data sekunder yaitu dokumen-dokumen yang mendukung sumber data primer. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu

Berdasarkan deskripsi hasil dan analisis data penelitian, menunjukkan bahwa: Pertama, penerapan model pembelajaran *team games tournament* dimulai dengan penyajian kelas mencakup pengulasan pembelajaran, menjelaskan materi, dan langkah kerja model pembelajaran. Selanjutnya Tim dan Kelompok mencakup pembentukan kelompok secara acak, guru membimbing masing-masing kelompok memandu jalannya pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan, memandu kegiatan turnamen, dan menentukan pemenang. Kemudian yang terakhir Rekognisi Tim yaitu guru memberikan apresiasi kepada kelompok dan melakukan refleksi serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Tingkat keberhasilan model pembelajaran ini yaitu tumbuhnya kecerdasan sosial peserta didik kelas IV selama proses pembelajaran siswa yang sering bertanya kepada guru, bekerja sama dalam hal kebaikan, bertukar ide bersama teman-temannya, berani berbicara didepan kelas, memberi tanggapan kepada kelompok lain, mendengarkan penjelasan, menjawab pertanyaan, mengikuti arahan untuk membaca materi, menghargai jawaban kelompok lain, bekerjasama dengan kompak bersama kelompoknya, bertanggungjawab atas diri sendiri dan juga kelompoknya. Kedua, Hambatan dan Solusi dalam kegiatan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dalam menumbuhkan kecerdasan sosial siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Hambatan internal: konsentrasi peserta didik, dalam model ini membutuhkan daya konsentrasi yang sangat tinggi dari peserta didik. Karena peserta didik harus dituntut berpikir dengan maksimal untuk menjawab soal secara cepat dan tepat yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Dalam kendala ini, guru harus memberikan teguran, motivasi, dan dorongan agar peserta didik lebih memfokuskan dirinya dalam pembelajaran. Hambatan eksternal: 1) Minimnya alat peraga pembelajaran, Penggunaan alat peraga tidak sepenuhnya menjadi perhatian guru dalam pembelajaran. Tidak semua guru menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, walaupun mereka menyadari alat peraga dapat menarik perhatian siswa hingga memengaruhi kualitas belajar siswa. Dalam hal ini diharapkan dari pihak madrasah untuk lebih memperhatikan, dengan melengkapi alat peraga pembelajaran. 2) Alokasi waktu pembelajaran, peserta didik kurang memanfaatkan alokasi waktu pembelajaran yang diberikan dengan baik yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran di kelas kurang maksimal. Kurangnya mengatur waktu dengan baik tersebut menyebabkan penerapan model pembelajaran *team games tournament* kurang maksimal. Oleh karena itu, guru dan siswa harus memanfaatkan waktu semaksimal mungkin untuk menghindari keterbatasan waktu sehingga peserta didik juga lebih disiplin waktu.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Kecerdasan Sosial, IPAS