

ABSTRAK

Aprilyani Jamaludin, 2024: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 5 Kota Ternate Pada Subtema I Hewan Disekitarku Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR). Dibimbing oleh: (1) Eko Purnomo,S.Pd.,M.Pd (2) Wawan Suprianto Nadra,S.Pd.,M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 5 Kota Ternate Pada Subtema 1 Hewan Di Sekitarku.dan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 5 Kota Ternate pada Subtema 1 Hewan Disekitarku. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah 32 siswa dimana terdapat 20 siswa laki-laki dan 12 siswa Perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus yaitu untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa secara individual, untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan untuk menghitung presentase hasil aktivitas siswa dan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus dimana siklus I di peroleh ketuntasan belajar dengan presentase 22% sebanyak 7 siswa, aktivitas guru 61,66% dan aktivitas siswa 79,17%. Kemudian pada siklus II diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan presentase 84% sebanyak 27 siswa, aktivitas guru meningkat menjadi 88% dan aktivitas siswa 98%. Model pembelajaran model pembelajaran kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 5 Kota Ternate.

Kata kunci : *Times Game Tournament* (TGT) , media *Augmented Reality* (AR), Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Aprilyani Jamaludin, 2024: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 5 Kota Ternate Pada Subtema I Hewan Disekitarku Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR). Dibimbing oleh: (1) Eko Purnomo,S.Pd.,M.Pd (2) Wawan Suprianto Nadra,S.Pd.,M.Pd

This study aims to determine how the application of the Times Game Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Augmented Reality (AR) media in improving the learning outcomes of grade 2 students of SD Negeri 5 Kota Ternate on Subtheme 1 Animals Around Me. and to determine whether the application of the Times Game Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Augmented Reality (AR) media can improve the learning outcomes of grade 2 students of SD Negeri 5 Kota Ternate on Subtheme 1 Animals Around Me. This research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were grade II students with a total of 32 students where there were 20 male students and 12 female students. Data collection techniques used in this study were observation, documentation and tests. The data analysis technique in this study used a formula, namely to determine the completeness of student learning outcomes individually, to determine the completeness of student learning classically and to calculate the percentage of student and teacher activity results. The results of this study indicate an increase in the cycle where cycle I obtained learning completeness with a percentage of 22% as many as 7 students, teacher activity 61.66% and student activity 79.17%. Then in cycle II obtained student learning completeness with a percentage of 84% as many as 27 students, teacher activity increased to 88% and student activity 98%. The learning model of the Times Game Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Augmented Reality (AR) media can improve the learning outcomes of class II students of SD Negeri 5 Kota Ternate.

Keywords: Times Game Tournament (TGT), Augmented Reality (AR) media, Student Learning Outcomes