

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah proses fundamental yang mengarah pada perkembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks pendidikan formal, belajar adalah upaya sistematis untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang berbagai subjek dan konsep. Namun, belajar juga bisa terjadi di luar lingkungan akademis, melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, dan eksplorasi diri. Dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan kemampuan analitis, kreatif, dan pemecahan masalah.

Belajar bukanlah proses yang statis, tetapi merupakan perjalanan yang berkelanjutan. Individu terus menerus menyerap informasi baru, mengasimilasi pengetahuan yang ada, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman yang mereka hadapi. Dengan demikian, belajar juga merupakan tentang penyesuaian dan adaptasi terhadap perubahan dalam lingkungan dan kebutuhan individu. Hal ini mencakup pengembangan keterampilan baru, restrukturisasi pemahaman yang sudah ada, dan penyesuaian sikap atau pandangan terhadap dunia.

Guru memiliki harapan yang tinggi terhadap kondisi pembelajaran di kelas mereka. Pertama-tama, guru berharap untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung, dimana setiap siswa merasa diterima dan dihargai. Ini berarti mempromosikan kerja sama, menghormati perbedaan, dan memfasilitasi partisipasi aktif dari semua siswa, tanpa memandang latar belakang atau kemampuan mereka.

Guru berusaha menciptakan suasana kelas yang aman dan membangun kepercayaan, di mana siswa merasa nyaman untuk berbagi pemikiran dan belajar dari satu sama lain.

Selanjutnya, guru berharap untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar dan kebutuhan individu setiap siswa. Mereka menyadari bahwa setiap siswa memiliki keunikan dalam cara mereka menerima dan memproses informasi, sehingga guru berupaya menggunakan berbagai strategi dan teknik pembelajaran yang beragam untuk mengakomodasi perbedaan tersebut. Hal ini bisa meliputi penggunaan multimedia, diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau kegiatan praktis, sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Selain itu, kondisi pembelajaran di kelas dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata dan masa depan mereka. Mereka berusaha untuk mengintegrasikan konsep pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan siswa untuk menghubungkan pembelajaran di kelas dengan pengalaman mereka di luar sekolah. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang diperlukan untuk berhasil dalam masyarakat yang terus berubah dan global. Dengan demikian, guru berharap kondisi pembelajaran di kelas mereka dapat memberikan dasar yang kokoh bagi kesuksesan siswa dalam kehidupan mereka yang selanjutnya.

Hasil belajar merupakan pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Hasil belajar dapat dijelaskan sebagai penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif,

efektif, dan psikomotorik. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajarnya sebagai akibat penguasaan pengetahuan dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013 mengkonsepsikan dengan pembelajaran yang lainnya sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Melalui pendekatan tematik, guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakan (Plutzer, 2021).

Keadaan tersebut juga dialami oleh Sekolah Dasar Negeri 5 Kota Ternate. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali Kelas 2 yakni dimana rendahnya hasil belajar siswa di SD Negeri 5 Kota Ternate karena masih banyak siswa yang hanya diam, duduk, dan mendengarkan saja ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini disebabkan karena penggunaan variasi strategi dalam pembelajaran yang dilakukan guru belum maksimal dalam mempengaruhi siswa sehingga dapat dikatakan pembelajaran belum terlihat menarik. Hal ini lebih banyak disebabkan oleh kegiatan pembelajaran masih

didominasi model pembelajaran konvensional yang menekankan pada pemberian ceramah dalam penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran ceramah kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Mertayasa, 2022). Berdasarkan pengalaman dan hasil observasi, terlihat juga bahwa dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih satu arah (*teacher centered*) guru yang lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa cenderung pasif. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah dan metode tanya jawab. Pada saat diskusi bersama guru kelas, dijelaskan bahwa guru bersangkutan mengakui sempat mengalami kendala dalam menangani siswa pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pengalaman dan pengetahuan untuk dapat mencoba berbagai cara strategi dalam pembelajaran agar dapat mengatasi permasalahan tersebut di kelas.

Penggunaan metode ceramah masih digunakan guru dalam pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa ngantuk dan bosan mendengarkan penjelasan dari guru. Guru dalam mengajar juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dan belum maksimal dalam memanfaatkan media pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang tertulis di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 5 Kota Ternate, dimana penelitian ini mengupayakan perubahan nilai pembelajaran subtema 1 hewan di sekitarku pada kelas II. Upaya pelaksanaan penelitian di atas adalah membentuk siswa yang aktif, kreativitas dan kerja sama dari tiap kelompok dapat di tumbuhkan kembali sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti harus merancang suatu model pembelajaran yang

dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) sebagai perantara. Media *Augmented Reality* di gunakan untuk membantu menyalurkan informasi kepada siswa dan mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran khususnya pada materi subtema 1 hewan di sekitarku. Media *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Mustaqim, 2016).

Di mana sekarang ini banyak sekali model dan media pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Augmented Reality* (AR) sebagai perantara. Media *Augmented Reality* di gunakan untuk membantu menyalurkan informasi kepada siswa dan mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran khususnya pada materi subtema 1 hewan di sekitarku di sekolah dasar (Mustaqim, 2016).

Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 5 Kota Ternate Pada Subtema 1 Hewan Di Sekitarku Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Augmented Reality* (AR)**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran di kelas II SD Negeri 5 Kota Ternate antara lain:

1. Pelaksanaan pembelajaran kurikulum di SD Negeri 5 Kota Ternate tidak menjadikan pembelajaran membuat siswa aktif di karenakan guru masih melaksanakan pembelajaran masih bersifat menonton dan konvensional yang sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru dan cenderung di lakukan dengan *teks book*, ceramah, tanya jawab dan penugasan.
2. Minat belajar dari dalam diri siswa yang rendah, di buktikan dengan adanya siswa yang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran
3. Guru tidak memanfaatkan dengan baik dalam penggunaan sarana prasarana karena sarana prasarana belajar yang kurang mendukung untuk pembelajaran efektif.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran, guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran maupun model pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk fokus, dan memerhatikan pelajaran yang di sampaikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimakah penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 5 Kota Ternate pada Subtema 1 Hewan Disekitarku?
2. 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?

D. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. 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.
2. 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

E. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini dapat bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa

Penerapan pembelajaran model kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Negeri 5 Kota Ternate Pada Subtema 1 Hewan Di Sekitarku merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dan diharapkan seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 5 Kota Ternate.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang penggunaan model kooperative tipe *Times Game Tournament* (TGT) Berbantuan media *Augmented Reality* (AR) juga semakin luas.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang di gunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Guru SD Negeri 5 Kota Ternate

2. Siswa SD Negeri 5 Kota Ternate

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini hasil belajar siswa di kelas II dengan jumlah 32 siswa di SD Negeri 5 Kota Ternate menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Game Tournament* (TGT). Maksud dari penelitian ini agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Definisi Istilah/Operasional

Agar pembaca mudah memahami penelitian ini maka peneliti mencantumkan definisi sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pembelajaran yang diberikan.

b. Media *Augmented Reality*

Media *Augmented Reality* atau di sebut media AR adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

c. Minat belajar

Minat belajar adalah suatu rasa suka atau kecenderungan terhadap suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku atau pada diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, dalam proses ini peserta didik perlu dibimbing kearah yang diinginkan. Minat belajar mempunyai dua aspek yaitu; aspek kognitif dan aspek afektif.

d. Hewan di sekitarku

Hewan sangat berarti dan berperan penting bagi manusia dan kehidupan dimuka bumi. Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia membutuhkan hewan sebagai sumber makanan dan kebutuhan manusia yang lainnya. Selain membutuhkan air setiap harinya, manusia juga membutuhkan makanan, beberapa jenis makanan tersebut berasal dari hewan. Misalnya ikan, daging, susu, dan telur dihasilkan oleh hewan-hewan yang dipelihara oleh manusia. Hewan yang ada disekitar kita dapat dibedakan menjadi hewan peliharaan, hewan ternak, dan hewan liar.