

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 4 SUBTEMA 1 DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA  
KELAS IV SD N DERESAN**

Rianti

Universitas Sanata Dharma

2018

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan tradisional untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Jenis-jenis Pekerjaan) pada siswa kelas IV SD N Deresan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD N Deresan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung selama dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes soal evaluasi siswa yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda dan 4 uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa serta didukung dengan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan) siswa kelas IVB SD N Deresan dapat meningkat dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 64,66 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas 40%. Pada siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 76 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas adalah 64%, dengan target sebesar 75. Kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 88 dengan jumlah presentase siswa yang tuntas adalah 88%, dengan target sebesar 80.

***Kata kunci:*** Hasil Belajar, Strategi Permainan Tradisional, Pembelajaran Tematik

**ABSTRACT*****The increase of student learning outcome theme 4 sub theme 1 using traditional games strategy at 4<sup>th</sup> grade students of Deresan Elementary School***

Rianti

Universitas Sanata Dharma

2018

*The background of this research is the low learning outcomes of student especially in Theme 4 (various works) Sub theme 1. The objective of this research is to describe an application of traditional games method to improve students learning outcomes (kind of works) of 4<sup>th</sup> grade students of Deresan Elementary School. The subject of this research is 4<sup>th</sup> B grade students of Deresan Elementary School. This research is a Classroom Action Research which lasts for two cycles and consists of planning, action, observation and reflection.*

*Data collection technique of this research is a test of student evaluation which consists of 6 multiple choice questions and 4 essays to determine students learning outcome and be supported by interviews and observations. Based on the result of this reseach, it can be concluded that learning outcome theme 4 (Various Works) Sub theme 1 (Kinds of Work) of 4<sup>th</sup> B grade students of Deresan Elementary School can be increased by using traditional games method. The increase of learning outcomes can be seen by the initial condition of average value of 64,66 with the total percentage of complete student is 40%. In the first cycle, there was an increase in the average value of 76 with the presentage of total complete student is 64%, with the target of 75. In the second cycle, there was an increase in the average value of 88 with the total presentage of complete student is 88% with the target of 80.*

**Keywords:** *Learning Outcome, Tematic Learning, Traditional Games Strategy.*