

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 1 SUBTEMA 1 MENGUNAKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV SD N SELOMULYO

Anggun Prasetyawati
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Tema 1 Subtema 1 siswa kelas IV SD N Selomulyo. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Tema 1 Subtema 1 pada siswa kelas IV SD N Selomulyo menggunakan metode permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan di SD N Selomulyo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar Tema 1 Subtema 1.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model *Kemmis dan Mc Taggart*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes dan non tes. Teknik pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kondisi awal 59,69 meningkat menjadi 72,67 pada siklus I dan menjadi 83,33 pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari kondisi awal 60,61% meningkat menjadi 72,73% pada siklus I dan menjadi 87,88% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema 1 Subtema 1 pada siswa kelas IV SD N Selomulyo dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan tradisional.

Kata Kunci: hasil belajar, permainan tradisional

ABSTRACT

**THE IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES ON THEME 1
SUBTHEME 1 USING THE TRADITIONAL GAME METHOD
TOWARD THE FOURTH GRADE STUDENTS OF SD N SELOMULYO**

*Anggun Prasetyawati
Sanata Dharma University
2018*

The background of this research is that the learning outcomes on theme 1 subtheme 1 using the traditional game method toward fourth grade students of SD N Selomulyo are low. This research is intended to improve the learning outcomes on theme 1 subtheme 1 using the traditional game method toward fourth grade students of SD N Selomulyo using traditional game method. This research was done in SD N Selomulyo, Ngaglik District, Sleman Regency. The subject in this research was 33 fourth grade students. Then, the object was the learning outcomes on Theme 1 Subtheme 1.

The type of this research was class action research using Kemmis and Mc Taggart. This research was done by using two cycles in which each cycle consisted of 1 meeting. The data gathering technique used test and non-test. Then, the instruments in this research were test and non-test. Moreover, to examine those instruments, the researcher used validity and reliability. Next, the data analysis technique that was used in this research was quantitative and qualitative.

The results of this research show that the average score of learning outcomes was improved. At the beginning, it was 59.69. It was improved on the cycle I become 72.67 and 83.33 on the cycle II. Moreover, the percentage for the students who reached the average score was increased. It was 60.61% at the beginning. It became 72.73% on cycle I and 87.88% on cycle II. Based on the results of this research, it can be conclude that the learning outcomes on Theme 1 Subtheme 1 toward fourth grade students of SD N Selomulyo are improved by using the traditional game method.

Keywords: learning outcomes, traditional game