

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 1 SUBTEMA 3 MENGUNAKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV SD N SELOMULYO.

Arum Puspita Rini
Universitas Sanata Dharma
2018

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa siswa kelas IV SD N Selomulyo Tahun Ajaran 2017/2018 pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 3 Bersyukur Atas Keberagaman. Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 3 Bersyukur Atas Keberagaman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan soal evaluasi. Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, kualitatif dan statistik deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I hingga siklus II. Rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 56,06 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 70,5. Selanjutnya dari siklus I meningkat pada siklus II menjadi 76,4. Dilihat dari presentase ketuntasan adalah pada kondisi awal sebesar 60,60% lalu meningkat pada siklus I sebesar 66,66% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 75,75%. Dengan perolehan hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Selomulyo Tahun Ajaran 2017/2018 pada Tema 1 Subtema 3.

Kata kunci : Hasil Belajar, Permainan Tradisional.

ABSTRACT***THE IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES OF THEME 1
SUBTHEME 3 USING TRADITIONAL GAMES METHOD ON FOURTH
GRADE STUDENTS OF SD N SELOMULYO***

*Arum Puspita Rini
Sanata Dharma University
2018*

The researcher conducts this research is the learning outcomes on fourth grade students of SD N Selomulyo are low specifically on theme 1 The Beauty of the togetherness subtheme 3 Gratitude for the Diversity. This research is intended to (1) know the improvement of the students' learning outcomes.

The type of this research is Classroom Action Research (CAR) that consists of two cycles. Each cycle consists planning, implementing, observation, and reflection. The subjects of this research are 33 fourth grade students. Besides, the object of this research is improving the learning outcomes of theme 1 The Beauty of the Togetherness subtheme 3 Gratitude for the Diversity. The instruments that are used in this research are an interview, observation, and evaluation. Then, the data analysis techniques for this research are quantitative, qualitative and descriptive statistic.

The results show that there is an improvement of the average score of the students' learning outcomes from cycle I to cycle II. In the beginning, the average score of the students' learning outcomes is 56.06. Then, in cycle II, the average score is increased to 70.5. Moreover, the average score is improved from cycle I to cycle II which is 76.4. Regarding the percentage of completeness, the initial condition is 60.60%. Then, in the first cycle, it is increased to 66.66%. The cycle II also shows an improvement which is 75.75%. The results show that learning method using traditional games is able to improve the learning outcomes on fourth grade students of SD N Selomulyo Academic Year 2017/2018 on Theme 1 Subtheme 3.

keywords : Leraning Outcomes, Traditional Games.