

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 1 SUBTEMA 2 MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV SD N SELOMULYO

Avi Susanti

Universitas Sanata Dharma

2018

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar Tema 1. Indahnya Kebersamaan Subtema 2. Kebersamaan dalam keberagaman pada siswa kelas IV SD N Selomulyo tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung selama dua siklus. Siklus I dilaksanakan tanggal 11 Desember 2017 menggunakan permainan tradisional engklek dan siklus II dilaksanakan tanggal 14 Desember 2017 menggunakan permainan tradisional kelereng yang masing-masing terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Selomulyo yang berjumlah 33 siswa.

Penelitian ini didorong oleh keterbatasan guru dalam memilih metode pembelajaran. Hal tersebut diduga menjadi penyebab rendahnya nilai siswa pada Tema 1. Subtema 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SD N Selomulyo sebesar 70. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi yang terdiri dari 6 soal pilihan ganda dan 3 soal essay. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan sebagai data pendukung penelitian. Sebelum dilakukan tindakan, rata-rata nilai siswa pada Subtema 2 hanya sebesar 56,73 dengan 18 siswa yang mencapai KKM dan presentase ketuntasan sebesar 54,55%. Setelah dilaksanakan tindakan, diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa rata-rata kelas meningkat sebesar 13,75 menjadi 70,48, sebanyak 22 siswa mencapai KKM dengan presentase ketuntasan sebesar 66,67%. Sedangkan hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 4,27 dari hasil belajar siklus I, dan sebanyak 25 siswa mencapai KKM dengan presentase ketuntasan sebesar 75,76%.

Kata kunci: hasil belajar, permainan tradisional.

ABSTRACT**THE INCREASE OF LEARNING OUTCOME THEME 1 SUB THEME 2 USING TRADITIONAL GAMES METHOD TO 4TH GRADE STUDENT OF SELOMULYO ELEMENTARI SCHOOL***Avi Susanti**Sanata Dharma University**2018*

The objective of this research is to find out how is the application of traditional games method in increasing the learning outcomes theme 1 of 4th grade students of Selomulyo Elementary School academic year 2017/2018. This research is Classroom Action Research which lasts for two cycles. The first cycle was held on December 11th 2017 using traditional games named “engklek” and the second cycle was held on December 14th 2017 using traditional games named “kelereng”. Each cycle consists of 4 steps i.e. planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research is 4th grade students of Selomulyo Elementary School which amounted to 33 students.

This research is motivated by the limitation of teacher in choosing learning method. It is thought to be caused by low student scores in Theme 1. Sub Theme 2. The Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) which established by Selomulyo Elementary school is 70. The instruments used in this research are 6 multiple-choice questions and 3 essays. In addition, the researcher also conducted interview, observation and evaluation test to collect the fact in the field as supporting data of this research. Before the action, the average value of students in Sub theme 2 is only 56,73%, with 18 students reaching Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) and the completeness percentage of 54,55%. After the action, it can be known that overall, learning outcomes in cycle 1 and 2 has increased. The result of cycle 1 test shows that the average value of students was increased of 13,75 to 70,48, and 22 students reach Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) of 66,67%. While the result of cycle 2 test shows that there was an increase of 4,27 from the result of cycle 1, and 25 students reached Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) with the completeness percentage of 75,76%.

Keywords: Learning Outcomes, Traditional Games

