

ABSTRAK**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA 1 SUBTEMA 2
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL PADA
SISWA KELAS IV SD N PUREN YOGYAKARTA**

Fransiska Bernaliminata
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD N Puren Yogyakarta pada Tema 1 Subtema 2 dan didorong oleh keterbatasan guru dalam memilih metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan metode permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar Tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman pada siswa kelas IV SD N Puren Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada 12 Desember 2017 menggunakan permainan tradisional ular naga panjang sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2017 dengan menggunakan permainan tradisional bakiak. Setiap siklus memiliki masing-masing empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Puren Yogyakarta yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa soal evaluasi yang terdiri dari soal pilihan ganda dan isian singkat. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara guna mengumpulkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan sebagai data pendukung penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 66,77 dengan persentase ketuntasan sebesar 58,06%. Setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 73,51% dengan persentase ketuntasan sebesar 64,51%. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,90 dengan persentase 83,84%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Permainan Tradisional

ABSTRACT**THE INCREASE OF LEARNING OUTCOME THEME 1 SUBTHEME 2
USING TRADITIONAL GAMES METHOD ON FOURTH GRADE
STUDENT OF PUREN YOGYAKARTA ELEMENTERI SCHOOL**

*Fransiska Bernaliminata
Sanata Dharma University
2018*

The background of this research is the low level of learning outcomes fourth grade students of SD N Puren Yogyakarta from theme 1 subtheme 2 and encouraged by the limit of teachers in choosing learning method. This research is intended to know the process of application traditional games method to increase student's learning outcomes of Theme 1 The Beauty of Togetherness Subtheme 2 Togetherness in Diversity on fourth grade students of SD N Puren Yogyakarta school year 2017/2018. The kind of this research is Classroom Action Research (CAR) which last for two learning cycles. The cycle 1 was held on December 12, 2017 using Ular Naga Panjang traditional games while cycle 2 held on December 16, 2017 using Bakiak traditional games. Each cycle consist of planning, implementing, observation, and evaluation. The subject of this research are 31 fourth grade students of SD N Puren Yogyakarta consist of 14 boys and 17 girls.

The instrument which used in this research is evaluation questions consist of multiple choice questions and essays questions. In addition, researcher also did observation and interview to collected facts which happened outside as supporting data research. The result of this research showing the increase of learning outcomes from cycle 1 until cycle 2. In the beginning, the average of learning outcomes is 66,77 with completeness percentage 58,09 %. After cycle 1, the average is increased to 73,51 % with completeness percentage 64,51 %. While the average result in cycle 2 is increased to 82,90 with 83,84 %.

Keyword : Learning Outcomes, Traditional Games