

## ABSTRAK

### **Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional pada Tema 3 Subtema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta**

Hermawan  
Universitas Sanata Dharma  
2018

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar Tema 3 Subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri Jongkang. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Tema 3 Subtema 2 pada siswa kelas IV SD Negeri Jongkang menggunakan metode permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jongkang, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar Tema 3 Subtema 2.

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 lembar wawancara dan lembar observasi. 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 pada kondisi awal 74,17 meningkat menjadi 86,93 pada siklus I dan meningkat menjadi 88,80 pada siklus II. Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari kondisi awal 63,33% menjadi 86,67% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Persentase peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 3,33%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema 3 Subtema 2 pada siswa kelas IV SD Negeri Jongkang dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan tradisional.

Kata kunci: hasil belajar, permainan tradisional.

**ABSTRACT*****The Improving of Learning Outcomes Using The Traditional Game Toward Theme 3 Subtheme 2 The Fourth Grade Students of Jongkang Elementary School Yogyakarta***

*Hermawan  
Sanata Dharma University  
2018*

*The background of this research was that the learning outcomes on theme 3 subtheme 2 toward fourth grade students of Jongkang Elementary School are low. This research was intended to improve the learning outcomes on the theme 3 subtheme 2 using the traditional game method toward fourth grade students of Jongkang Elementary School. This research was done in Jongkang Elementary School, Ngaglik District, Sleman Regency. The subject in this research was 30 fourth grade students. The object was the learning outcomes on theme 3 subtheme 2.*

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

*The result of this research showed that the average value of learning outcomes students was improved. At the beginning it was 74,17. It was improved on the cycle I become 86,93 and 88,80 on the cycle II. Moreover, the percentage for the students who reached the average value was increased. It was 63,33% at the beginning. It became 86,67% on cycle I and 90% on cycle II. The percentage of improve the learning outcomes from cycle I to cycle II are 3,33%. Based on the results of this research, it can be conclude that the learning outcomes on theme 3 subtheme 2 toward fourth grade students of Jongkang Elementary School are improved by using the traditional game method.*

*Keywords: Learning Outcomes, Traditional Games*