

ABSTRAK**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL
BAKIAK DAN EGRANG BATOK PADA TEMA 1 SUBTEMA 2 SISWA KELAS IV
SDN JONGKANG YOGAKARTA**

Robertus Dian Aprianto
Universitas Sanata Dharma
2018

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD N Jongkang tahun ajaran 2017/2018 pada tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan dalam Keberagaman. Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan permainan tradisional bakiak dan egrang batok.

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 28 siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada Tema 1 Indahya Kebersamaan Subtema 2 Kebersamaan dalam 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 ke siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebesar 69,46 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 71,89 peningkatan tersebut sebesar 2,43. Apabila dilihat dari peningkatan persentase ketuntasan pada kondisi awal sebesar 42,85% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 53,57%. Besar peningkatan persentase tersebut adalah 10,72%. Selanjutnya rata-rata hasil belajar siklus I meningkat pada siklus II, dari 71,89 menjadi 79,78. Besar peningkatan tersebut adalah sebesar 7,89. Apabila dilihat dari persentase peningkatan siklus I ke siklus II adalah 53,57% menjadi 85,71%. Besar peningkatannya adalah 32,14%. Dengan perolehan hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Jongkang tahun ajaran 2017/2018 pada tema 1 subtema 2.

Kata kunci: Hasil Belajar, Permainan Tradisional.

ABSTRACT**THE IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES USING THE TRADITIONAL GAME BAKIAK AND EGRANG BATOK TOWARD THEME 1 SUBTHEME 2 THE FOURTH GRADE STUDENTS OF JONGKANG ELEMENTARY SCHOOL YOGYAKARTA**

Robertus Dian Aprianto
Sanata Dharma University
2018

The researcher conducts this research was the learning outcomes on fourth grade students of SD N Jongkang are low specifically on theme 1 The Beauty of the togetherness subtheme 2 Togetherness in the Diversity. This research is intended to know the improvement of the studens learning outcomes using the traditional game Bakiak and Egrang Batok.

The type of this research was Classroom Action Research (CAR) that consists of two cycles. Each cycle consists planning, implementing, observation, and reflection. The subjects of this research are 28 fourgth grade students. Besides the object of this research is improving the learning outcomes of the theme 1 The Beauty of the togetherness subtheme 2 Togetherness in 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 quatitative, qualitative and descriptive statistic.

The results show that there is an improvement of the average score of the students learning outcome from cycle I to cycle II. The average learning outcomes students on initial conditions as much as 69,46 then increase in cycle I 71,89 into this increase as much as 2.43 .From the point of view of an increase in the percentage of exhaustiveness on initial conditions as much as 42,85 % then increase in cycle I as much as 53,57 % .Increase the this percentage is 10,72 % .The average learning outcomes next cycle I increase in cycle II , of 71,89 be 79,78 .This increase 7,89 non-competitive purchase will be large .When looked at from the percentage of increase cycle I to cycle II were 53,57 % to 85,71 % .It increased 32,14 % large . The results dhow that learning method using traditional games is able to improve the learning outcomes on fourth grade students of SDN Jongkang Academic year 2017/2018 on Theme 1 Subtheme 2.

Keywords: Learning Outcomes, Traditional Games.