

ABSTRAK**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEMA I SUBTEMA 2
MENGUNAKAN STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI DERESAN**

Anastasia Widia Kiswari
Universitas Sanata Dharma
2018

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Tema I Subtema 2. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan strategi permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Deresan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri Deresan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa Tema I Subtema 2. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa dan soal evaluasi siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa serta didukung dengan wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Tema I Subtema 2 siswa kelas IVA SD Negeri Deresan dapat meningkat dengan menggunakan strategi permainan tradisional. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 60,80 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 60%. Kemudian meningkat pada siklus I menjadi 70,12 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 72%. Selanjutnya dari siklus I meningkat pada siklus II menjadi 78,2 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 80%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Strategi Permainan Tradisional, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT***Improved Learning Outcomes of Theme 1 Sub-theme 2 Using
Traditional Game Strategies for Grade IV Students of Deresan State Elementary School.***

Anastasia Widia Kiswari
Sanata Dharma University
2018

The background of this study is the low student learning outcomes, especially in Theme 1 Sub-theme 2. The purpose of this study is to describe the application of traditional game strategies to improve the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri Deresan. The subject of this research was IVA grade SD Negeri Deresan students. The object of this research is the learning outcomes of Theme 1 Sub-theme 2 students. This research is a Classroom Action Research which consists of two cycles, each cycle consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection.

Data collection techniques in this study are student worksheets and student evaluation questions to find out student learning outcomes and supported by interviews and observations. Based on the results of the research obtained from this study, it can be concluded that the learning outcomes of Theme 1 Sub-theme 2 of IVA grade SD Negeri Deresan students can increase by using traditional game strategies. Improved learning outcomes can be seen from the initial conditions the average value of 60.80 with the percentage of students who complete 60%. Then it increases in the first cycle to 70.12 with the percentage of students completing 72%. Furthermore, from the first cycle increased in the second cycle to 78.2 with the percentage of students who completed 80%.

Keywords: Learning Outcomes, Traditional Game Strategy, Thematic Learning