

ABSTRAK

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV SD N JONGKANG

Ronald Saputra
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD N Jongkang pada tema I subtema 3. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 3 Bersyukur Dalam Keberagaman pada siswa kelas IV di SD N Jongkang menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 April 2018 dengan menggunakan permainan tradisional engklek sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 April 2018 dengan menggunakan permainan tradisional telepon kaleng. Setiap siklus memiliki masing-masing empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Jongkang yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam 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 adanya peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 66 dengan persentase ketuntasan sebesar 56,66%. Setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 75 dengan persentase ketuntasan sebesar 86,66%. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata pada siklus II meningkat lagi menjadi 81 dengan persentase 93,33%.

Kata kunci: hasil belajar, permainan tradisional

ABSTRACT***THE IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES USING
TRADITIONAL GAMES FOR FOURTH GRADE STUDENTS
OF JONGKANG STATE ELEMENTARY SCHOOL***

*Ronald Saputra
Sanata Dharma University
2019*

The background of this research was the low of learning outcomes fourth grade students of SD N Jongkang from theme 1 subtheme 3. The purpose of this research was to improve the learning outcomes on Theme 1 The Beauty of Togetherness subtheme 3 Grateful for Diversity on fourth grade students of SD N Jongkang using traditional games. The kind of this research is Classroom Action Research (CAR) which last for two learning cycle. The cycle I was held on April 6, 2018 using krlek traditional game while cycle II held on April 7, 2018 using canned telephone traditional game. Each cycle consist of planning, implementing, observation, and evaluation. The subject of this research are 30 fourth grade students of SD N Jongkang consist of 11 boys and 19 girls.

The instrument which used in this research is evaluation questions consist of multiple choice questions and essay 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 I until cycle II. In the beginning, the average of learning outcomes is 66 with completeness percentage 56,66%. After cycle, the average is increased to 75 with completeness percentage 86,66%. While the average result in cycle II is increased to 81 with 93,33%.

Keywords: learning outcomes, traditional game