

ABSTRAK**Peningkatan Hasil Belajar Tema 1 Subtema 2 Menggunakan Metode Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Deresan Melalui Metode Daring**

Beata Vita Edi Prabawati

Universitas Sanata Dharma

2021

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri Deresan, hampir setiap tahun nilai rata-rata kelas IV selalu di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri Deresan, dari 28 siswa hanya 13 siswa yang nilainya mencapai KKM.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar Tema 1 Subtema 2 menggunakan metode permainan tradisional pada siswa kelas IV SD Negeri Deresan melalui metode daring tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus pembelajaran. Siklus I dilaksanakan pada 10 Mei 2021 menggunakan permainan tradisional kacang-kacang panjang sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2021 dengan menggunakan permainan tradisional cing ciripit. Setiap siklus memiliki masing-masing empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan II. Sebelum dilakukan tindakan, hasil rata-rata nilai siswa pada Tema 1 Subtema 2 hanya 57,85 dengan 13 siswa yang mencapai KKM dan persentase ketuntasan 41,42%. Dari hasil tes yang diperoleh pada siklus I dan II dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata kelas meningkat menjadi 51,96. Sebanyak 17 siswa telah berhasil mencapai KKM dengan persentase 60,71%. Sedangkan hasil tes pada siklus II meningkat menjadi 66,25%. Sebanyak 19 siswa telah berhasil mencapai KKM dengan persentase 67,85%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Permainan Tradisional

ABSTRACT**IMPROVING LEARNING OUTCOMES THEME 1 SUB-THEME 2 USING TRADITIONAL GAME METHODS FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT SD NEGERI DERESAN THROUGH ONLINE METHODS**

Beata Vita Edi Prabawati

Sanata Dharma University

2021

Based on the results of interviews conducted by the researcher with the class teacher of grade IV SD Negeri Deresan, almost every year the average grade IV is always below the KKM that has been set by the school, which is 75. There are only 13 students whose scores reached the KKM.

The purpose of this study is to determine the application of traditional game methods in improving learning outcomes of Theme 1 Sub-theme 2 using traditional game methods in fourth-grade students of SD Negeri Deresan through online methods for the 2020/2021 school year. This research is a Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas/PTK) which lasts for two learning cycles. Cycle I was carried out on May 10, 2021, using traditional games named "kacang-kacang panjang", while cycle II was carried out on May 22, 2021, using traditional games named "cing chiripit". Each cycle has four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection.

The results show an increase in learning outcomes in cycles I and II. Before the action was taken, the average score of students in Theme 1 Sub-theme 2 was only 57.85 with 13 students who achieved the KKM and the percentage of completeness was 41.42%. From the test results obtained in cycles I and II, it can be seen that the overall value of student learning outcomes has increased. Test results in cycle I show that the class average increased to 51.96. A total of 17 students have succeeded in reaching the KKM with a percentage of 60.71%. While the test results in the second cycle increased to 66.25%. A total of 19 students have succeeded in reaching the KKM with a percentage of 67.85%.

Keywords : Learning Outcomes, Traditional Games