

DOKUMENTASI ABSTRAK SKRIPSI

Nomor Panggil :

Nama Mahasiswa : AGUS SETIAWAN
Nomor Induk Mahasiswa : 10604227466
Jurusan / Program Studi : POR/ S-1 PGSD PENJAS
Dosen Pembimbing TAS : Heri Purwanto, M.Pd
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan pembelajaran meroda melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kediri Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas
Terjemahan Judul Skripsi : *Cardwheel Improving Learning Through Play Approach to Grade IV Primary Schools 1 Kediri Sub District Karanglewas Banyumas*
Jumlah Halaman : xiv, 73
Ilmu Yang Terkait :
Alamat e-mail :

**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN MERODA MELALUI
PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI I KEDIRI KECAMATAN KARANGLEWAS
KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh :
Agus Setiawan
10604227466

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran meroda melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Kediri Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas sebanyak 32 siswa, dengan seting perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar yang dikonfersikan dengan standar kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukan bahwa proses pembelajaran meroda melalui pendekatan bermain pada siklus pertama masih ditemukan kekurangan-kekurangan. Untuk hasil belajar meroda siswa yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa (31,25%) yang belum tuntas 22 siswa (68,75%). Pada siklus kedua di dalam proses pembelajaran sudah tidak ditemukan kekurangan-kekurangan, hasil belajar anak menunjukan 27 siswa (84,38%) sudah tuntas sedangkan lima siswa (15,62%) belum tuntas. Kesimpulan bahwa meroda dengan menggunakan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil pembelajaran meroda siswa kelas IV SD Negeri 1 Kediri Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas.

Kata kunci : *Pembelajaran, Meroda, Bermain*