

**PENGEMBANGAN *ECOLOGICAL LITERACY*
ASPEK KINESTETIK-ESTETIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya
Kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017)**

Pidi Mohamad Setiadi (NIM 1402848)
Email: pidi979@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan ecological literacy aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini dilatar belakangi oleh berkurangnya ecological literacy aspek kinestetik-estetik siswa akibat kebiasaan bermain game online dan game konsol. Sehingga berimbas pada menurunnya kesadaran terhadap penerapan program sekolah sehat di SDN Sukamanah 2 sebagai tanggung jawab bersama. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis-Taggart yang dilaksanakan selama tiga siklus, dengan partisipan siswa dan guru kelas V SDN Sukamanah 2 tahun pelajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada ecological literacy aspek kinestetik-estetik setelah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema Teknologi Transportasi dan Komunikasi. Perencanaan pembelajaran melalui permainan tradisional memiliki kekhasan dibandingkan dengan perencanaan pembelajaran biasa, karena melibatkan pengembangan indikator pembelajaran yang diberi muatan ecological literacy aspek kinestetik-estetik dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diarahkan untuk pengembangan dimensi pengetahuan, kesadaran, dan aplikasi menggunakan permainan tradisional haharewosan, tebak gaya, kotak pos, oray-orayan, sapintrong, ucing sumput, galah, pecele, wawayangan, dan momobilan. Peningkatan dimensi pengetahuan dan kesadaran siswa dari predikat cukup menjadi sangat tinggi, sementara peningkatan dimensi aplikasi dari predikat tinggi menjadi sangat tinggi. Rekomendasi hasil penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk pengembangan ecological literacy aspek kinestetik-estetik secara menyeluruh.

Kata Kunci : ecological literacy, kinestetik-estetik, permainan tradisional, ilmu pengetahuan sosial

**DEVELOPING ECOLOGICAL LITERACY
KINAESTHETIC-AESTHETIC ASPECTS THROUGH TRADITIONAL GAMES
IN SOCIAL STUDIES INSTRUCTION
(Classroom Action Research in SD Negeri Sukamanah 2 Kota Tasikmalaya
Grade V in the Academic Year 2016/2017)**

Pidi Mohamad Setiadi (NIM 1402848)

Email: pidi979@gmail.com

Abstract

This study aimed to describe the planning, implementation, and enhancement ecological literacy kinaesthetic-aesthetic aspects through traditional games in the Social Studies instruction. This study was motivated by the decreasing ecological literacy kinaesthetic-aesthetic aspects of the students due to the habit of playing online and console games. So its impact on decreasing awareness of the healthy schools program implementation at SDN Sukamanah 2 as a collective responsibility. The method used is Classroom Action Research Model Kemmis-Taggart carried out during three cycles, with the students and teachers of grade V SDN Sukamanah 2 of the school year 2016/2017 as participants. The results showed an increase in ecological literacy kinaesthetic-aesthetic aspect after the implementation of traditional games in the Social Studies instruction on the theme Transportation and Communication Technology. Instructional planning through traditional games has specificity compared with the usual lesson plan, since it involves the developing indicators of learning loaded by ecological literacy kinaesthetic-aesthetic aspects in the lesson plans and instructional media. Implementation of learning directed to developing dimension of knowledge, awareness, and applications using traditional games “haharewosan”, “tebak gaya”, “kotak pos”, “oray-orayan”, “sapintrong”, “ucing sumput”, “galah”, “pecle”, “wawayangan”, and “momobilan”. Dimensions of knowledge and awareness of students predicate increased from sufficient to be very high, while dimension of application increased from high to be very high. Recommendations result of this research is the application of traditional games in learning for the development of ecological literacy kinaesthetic-aesthetic aspects as a whole.

Keywords : ecological literacy, kinesthetic-aesthetic, traditional games, social studies