

ABSTRAK

Suhyah (2017). “ Penggunaan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Matematika Tentang konsep bangun datar (penelitian tindakan kelas di kelas III SDN Kepuren II)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dua faktor yaitu, penggunaan metode dalam proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan penggunaan metode yang masih konvensional sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu maka salah satu penggunaan metode pembelajaran yang adapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan metode permainan tradisional engklek dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kepuren II Pada konsep bangun datar. (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Kepuren II pada konsep bangun datar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek. teknik pengumpulan data yang penelitian menggunakan observasi dan tes. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas III B SDN Kepuren II dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 17 perempuan dan 13 laki-laki. penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode yang digunakan adalah PTK. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika konsep bangun datar dengan menggunakan permainan tradisional engklek bagi siswa kelas III SDN Kepuren II dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari pra siklus sebesar 41 menjadi 54 pada siklus I dan menjadi 70,6 pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika konsep bangun datar.

Kata kunci : Permainan tradisional engklek, hasil belajar

ABSTRACT

The Implementation Of Traditional Games Engklek To Increase Learning Outcomes In Mathematics Grade 3 Of SDN Kepuren II in The Concept Of Two- Dimensional Figur

Suhayah. (2017) This studi is in background by two factors namely the use of methods in the learning process that involves students less actively and the use methods that are still conventional so that is can lead to low student learning outcomes. Thefore one of the use of learning methods that involve students actively is the use of this methods of playing games in this learning. The purpose of this study is : (1) to know the steps of the use of traditional games engklek in the learning process to improve student learning outcomes of class 3 SDN Kepuren II on the concept of two-dimensional figure. (2) to know the improvement of class 3 SDN Kepuren II learning outcomes on the concept of two-dimensional figure after following the traditional game using the game engklek. data collection techniques that researchers use are observations and test. The instrument in this study is the researcher itself, while the subject used in this study is the third grade students which consist of 30 students, consisting of 17 women and 13 men. This research used qualitative approach and the methods used is PTK. the results of this study indicate an increase in student learning outcomes in learning mathematics concepts teo-dimensional figure using traditional games *engklek* for grade 3 students sdn kepuren ii with the average value obtaines from pre cycles Of 41 be70,6 in cycle 2. this research concludes that the use of traditional games *engklek* can increase student learning outcomes on learning mathematics concept two-dimensional figure.

Keyword : traditional game engklek, learning outcomes