

ABSTRAK

Imas (2017). Penggunaan Media Permainan Tradisional *Pletokan* pada Konsep Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Damping Tahun Ajaran 2016/2017).

Berdasarkan hasil peninjauan yang dilakukan di SD Negeri Damping, didapatkan data bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi gaya (nilai rata-rata 41,6), rendahnya hasil belajar siswa ini dapat diasumsikan karena cara mengajar guru yang monoton dengan metode ceramah & tanpa menggunakan media konkrit dalam proses pembelajaran IPA. Padahal anak usia sekolah dasar sangat memerlukan media konkrit untuk memahami materi yang abstrak. Satu diantara banyak media yang dapat digunakan untuk mengkonkritkan konsep gaya adalah dengan media permainan tradisional *pletokan*, karena pada teknik permainan (*pletokan*) ini ada konsep gaya 'tarikan dan dorongan'. Maka tujuan diselenggarakannya penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* pada materi gaya kelas IV Sekolah Dasar; (2) Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* pada materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar; dan (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* pada materi gaya. Metode penelitian yang diterapkan yakni metode penelitian tindakan kelas, prosedur pelaksanaannya yaitu: (1) Pra siklus, (2) Siklus I, dan (3) Siklus II. Perolehan nilai siswa di tiap-tiap siklusnya adalah sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 41,6, dengan persentase kelulusannya yaitu 12%; (2) Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 63,72, dengan persentase kelulusan yaitu 56%; dan (3) Nilai rata-rata siklus II adalah 77,16, dengan persentase kelulusan yaitu 96%. Peningkatan demi peningkatan terus terjadi disetiap siklusnya, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional *pletokan* pada konsep gaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Damping.

Kata Kunci: Media Permainan Tradisional Pletokan, Hasil Belajar IPA

ABSTRACT

Imas (2017). Use Of Traditional Games Methands Pletokan In Concept Of Force To Increase Learning Result(Classroom Action Research In Class IV SDN Damping Academic Year 2016/2017).

Based on the results of the review conducted in SDN Damping, the data obtained that the low student learning outcomes on the material force (average value 41.6), the low learning outcomes of these students can be assumed because of the way teachers teach monotonous with lecture methods & without using media concrete in science learning process. Though elementary school children really need a concrete media to understand the abstrak material. One of the many media that can be used to mengkonkritkan force concept is with pletokan traditional game media, because in this pletokan game technique there is a concept of force (tug and encouragement). Therefore, the purpose of this study is as follows: (1) Describe the lesson planning using traditional pletokan game media on the force material in grade IV of elementary school; (2) Describe the learning process by using traditional pletokan game media on the force material in grade IV of elementary school; and (3) Describe the learning outcomes of students in grade IV of elementary school by using traditional pletokan game media on force materials. he research method applied is classroom action research method, the procedures are: (1) Pre cycle, (2) Cycle I, and (3) Cycle II. Acquisition of student grades in each cycle is as follows: (1) The average score of students in the pre cycle is 41.6, with the percentage of graduation being 12%; (2) The average value of students in the first cycle was 63.72, with the percentage of graduation of 56%; and (3) The average value of cycle II is 77.16, with the passing percentage of 96%. Improvements for improvement continue to occur in each cycle, thus it can be concluded that the use of traditional pletokan game media on the concept of style can increase the learning outcomes of fourth graders in SDN Damping.

Keywords: Traditional Games Media Pletokan, Results of Science Learning