

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPA pada konsep gaya dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan tradisional *pletokan* dapat direncanakan dengan baik. Perencanaan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan tradisional *pletokan* dibuat berdasarkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Permainan tradisional *pletokan* dalam cara memainkannya sesuai dengan konsep gaya, yaitu memerlukan tarikan dan dorongan, sehingga cocok jika diterapkan pada pembelajaran IPA kelas IV yaitu tentang gaya dapat mempengaruhi gerak dan bentuk benda. Perencanaan dilakukan dua kali dengan fokus pembahasan pada siklusnya berbeda. Pada siklus I materi terfokus pada gaya dapat mempengaruhi gerak benda, sedangkan pada siklus II materi difokuskan pada gaya dapat mengubah bentuk benda.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* dapat meningkat disetiap siklusnya. Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan permainan tradisional *pletokan* sudah cukup maksimal, namun ada beberapa kekurangan dalam proses pembelajarannya, seperti kegiatan apersepsi yang disajikan guru belum mampu menarik perhatian seluruh siswa, kegiatan kerja kelompok dan diskusi belum maksimal, serta masih ada siswa yang belum aktif dalam bertanya maupun berpendapat. Akan tetapi, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki

PGSD UPI Kampus Serang

Imas, 2017

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL PLETOKAN PADA KONSEP GAYA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada siklus II. Kegiatan apersepsi pada siklus II sudah lebih baik dari siklus I, sehingga kegiatan apersepsi dapat menarik perhatian seluruh siswa, kegiatan kerja kelompok dan diskusi lebih maksimal, serta siswa mulai aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat.

3. Hasil pembelajaran IPA dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* dapat mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada pra siklus nilai rata-ratanya yaitu 41,6, nilai ini masih jauh di bawah nilai KKM yang ditentukan yaitu 62,66. Kemudian pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 63,72, dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa semakin meningkat menjadi 77,16. Melihat peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dengan media permainan tradisional *pletokan* pada setiap siklusnya, maka dapat dikatakan bahwa setiap siswa selalu mengalami kemajuan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga pada setiap siklusnya selalu ada tambahan siswa yang nilainya mencapai KKM yang ditentukan.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* yang dilaksanakan oleh peneliti dapat terlaksana dengan baik. Pada perencanaan disetiap siklusnya dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* dapat direncanakan dengan baik, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *pletokan* meningkat disetiap siklusnya. Proses pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan permainan tradisional *pletokan* sudah cukup baik, kekurangan dalam proses pembelajaran di siklus I disempurnakan pada siklus II. Dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* pada materi gaya, hasil belajar siswa pada setiap siklusnya selalu mengalami peningkatan.

## B. Rekomendasi

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi, yaitu:

### 1. Bagi Guru

Pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar hendaknya guru menggunakan media pembelajaran agar materi ajar yang abstrak dapat dikonkritkan dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahaminya. Dengan memilih media yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan*, media ini selain dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, juga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini terbukti pada hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Selain itu dengan menggunakan media permainan tradisional *pletokan* dalam pembelajaran menjadi salah satu usaha kita dalam melestarikan kekayaan bangsa yang mulai hilang tergerus zaman.

### 2. Bagi Kepala Sekolah

Agar meningkatnya kualitas dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, hendaknya kepala sekolah juga terlibat dan mengontrol kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi, dukungan, serta masukan yang positif agar guru memaksimalkan kinerjanya dan meningkatkan kualitas serta kreativitas dalam pembelajaran, selain itu juga memberikan fasilitas

sarana dan prasarana pembelajaran serta kebutuhan yang menunjang proses pembelajaran.

