

Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV SDI Nikisi'e dalam Pembelajaran IPA Melalui Permainan Tradisional *Wela Maka*

Finsensius Mbabho¹ Maria Evarista Ngaghi² Adi Neneng Abdullah³

^{1, 2, 3}Universitas Flores

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 2 November 2022

Disetujui: 30 November 2022

Kata kunci:

Wela Maka,
Media Permainan

ABSTRAK

Abstract: The problem in this study is how to improve the material understanding of force and motion of objects in grade IV students at SDI Nikisi'e after the traditional *wela maka* game media is applied? The purpose of this study was to find out the increase in the material understanding of force and motion of objects in fourth grade students of SDI Nikisi'e after the traditional *wela maka* game media was applied. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The location of this research was carried out at SDI Nikisi'e. The research subjects were 10 grade IV students of SDI Nikisi'e. Data collection methods used in this study are observation and test techniques. Data analysis used descriptive qualitative analysis. The results of the study show that increasing students' understanding through the media of traditional *wela* games can increase activity and learning outcomes. Student learning activities in cycle I obtained a total score of 28 with a percentage of 56% and was in a fairly good category. Furthermore, it increased in cycle II with a total score of 44 and a percentage of 88% and was in the very good category. Student learning outcomes in cycle I obtained an average of 68 with 50% of students achieving the Minimum Completeness Criteria (KKM). Then it increased in cycle II with an average of 88 with 100% of students achieving KKM.

Keywords: *Wela Maka*, Traditional Game as Learning Media

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan pemahaman materi gaya dan gerak benda pada siswa kelas IV SDI Nikisi'e setelah diterapkan media permainan tradisional *wela maka*? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi gaya dan gerak benda pada siswa kelas IV SDI Nikisi'e setelah diterapkan media permainan tradisional *wela maka*. Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDI Nikisi'e. subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDI Nikisi'e yang berjumlah 10 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan teknik tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa melalui media permainan tradisional *wela maka* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor 28 dengan persentase 56% dan berkategori cukup baik. Selanjutnya meningkat pada siklus II dengan jumlah skor yang diperoleh 44 dan persentase 88% dan berkategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 68 dengan 50% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya meningkat pada siklus II dengan rata-rata 88 dengan 100% siswa yang mencapai KKM..

Alamat Korespondensi:

Finsensius Mbabho
Universitas Flores
pancembabho@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembaharuan pengalaman. Proses itu bisa terjadi didalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan anak-anak, yang terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial. Proses ini melibatkan pengendalian dan pengembangan bagi orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup (Subekti, 2017). Pendidikan merupakan totalitas interaksi manusia untuk pengembangan manusia seutuhnya, dan pendidikan merupakan proses yang terus-menerus yang senantiasa berkembang, pendidikan dibatasi pada fungsi didalam masyarakat tertentu yang terdidik atas penyerahan adat-istiadat (tradisi) dengan latar belakang sosialnya. Dalam praktiknya pendidikan sangat identik dengan sekolah yaitu pengajaran formal dalam kondisi dan situasi yang diatur hanya menyangkut pribadi seseorang untuk mengikuti pendidikan di sebuah lembaga yang terdiri dari Paud, TK, SD, SMA, hingga perguruan tinggi. Pendidikan (formal) didalam suatu organisasi adalah suatu proses pengembangan kemampuan kearah yang diinginkan oleh semua kalangan masyarakat.

Pembelajaran IPA kurikulum 2013, yang menekankan pembelajaran berbasis saintifik dan melibatkan semua aspek kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan serta melibatkan semua panca inderanya dalam penemuan informasi dengan bertujuan untuk membuat siswa aktif, kreatif dan berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan. Pembelajaran IPA diarahkan untuk kegiatan penemuan (inkuiri) sehingga dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Permendiknas no. 26 tahun 2006).

Abruscato (Asyhari & Silvia, 2016) mendefinisikan pembelajaran IPA sebagai pengetahuan yang diperoleh lewat serangkaian proses yang sistematis guna mengungkap segala sesuatu yang berkaitan dengan alam semesta. Konsep IPA yang bersifat abstrak sulit untuk divisualisasikan sehingga membuat siswa kesulitan dalam menelaah dan memahaminya, dan hal ini membuat pembelajaran IPA menjadi sulit dan kurang menarik bagi siswa (Ardaya, 2016).

Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan media permainan tradisional. Arysad (dalam Hermawan 2018:5) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya. Terdapat empat manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu: (1) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal, (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran (3) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan menunjang proses belajar mengajar agar siswa memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru secara cepat dan mudah.

Permainan tradisional menurut Kurniati, (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada generasi yang kemudian di sebarluaskan. Permainan tradisional pada zaman dahulu dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak.

Permainan tradisional *wela maka* adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Ngada. *Wela maka* merupakan momentum berkumpulnya masyarakat adat untuk saling menyapa dan bercanda tawa. *Wela maka* dimainkan setiap tahunnya dalam merajut kebersamaan masyarakat untuk menyongsong pesta adat *Reba*. Permainan ini biasanya dimainkan pada saat *Reba* dengan tujuan untuk menghibur dan memeriahkan acara *Reba*. Permainan *wela maka* hanya dimainkan oleh kaum pria baik itu anak-anak maupun orang dewasa dengan menggunakan busana adat. *Maka* terbuat dari kayu yang kuat sehingga mampu menahan benturan keras dari *maka* yang lain saat dimainnkan, bentuknya seperti payung terbalik dan tidak memiliki rongga dan berukuran kecil. Bagian atas "*maka*" dililiti tali sebagai alat pemutar ketika ditarik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran IPA di SDI Nikisi'e masih menggunakan metode ceramah, penugasan serta masih menggunakan buku paket yang disediakan dari sekolah dan kurang menyediakan media pembelajaran. Selain itu, di sekolah sampai saat ini masih didominasi oleh pembelajaran yang bersifat monoton dimana dalam kegiatan pembelajaran guru lebih mendominasi dan komunikasi yang digunakan hanya satu arah dari guru ke siswa sehingga hal inilah yang menyebabkan siswa lebih cenderung merasa bosan, jenuh dan tidak berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran menjadi kurang aktif, dan kurang tertarik pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sedangkan dalam Kurikulum 2013 di amanatkan bahwa setiap pembelajaran dalam proses belajar mengajar baiknya sertakan dengan media pembelajaran yang konkrit untuk menarik minat dan keinginan siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan media permainan tradisional *wela maka*.

Teknik pembelajaran yang baik merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa, dan dianggap membantu berjalannya proses pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa menjadi lebih baik dalam mengenali konsep-konsep di dunia nyata, berpikir tentang materi dalam cara baru, memahami fenomena alam secara konseptual dan mengingat materi dengan lebih baik. Dengan demikian metode pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional perlu diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya untuk menunjang kemampuan menyerap materi ajar pada siswa sekolah dasar. Masa sekolah dasar menjadi penting bagi perkembangan siswa karena pada masa ini siswa dapat belajar menerima hal baru.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mencari solusi rendahnya pemahaman siswa dengan penggunaan permainan tradisional *wela maka* gasing dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan tradisional dipandang sebagai strategi yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep gaya dan gerak benda pada pembelajaran IPA. Guru dapat memasukan materi gaya dan gerak benda dalam permainan *wela maka*/lempar gasing tersebut, sehingga pada akhir pembelajaran siswa mampu menguasai materi yang diajarkan guru.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDI Nikisi'e yang berjumlah 10 orang siswa yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah campuran pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara umum dianalisis melalui deskripsi kualitatif. Walaupun dianalisis melalui deskripsi kualitatif namun data yang masuk dalam penelitian ini juga merupakan data Kuantitatif sehingga perlu juga menggunakan cara kuantitatif sederhana yakni dengan persentase. Analisis data dilakukan setelah melakukan pengumpulan data. Data penelitian yang terkumpul terdiri dari data hasil pengamatan (observasi) dan data hasil belajar siswa.

Ketuntasan hasil belajar individu dihitung dengan rumus:

$$KBI = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Untuk menghitung rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100$$

Keterangan :

X = Mean

$\sum X$ = Jumlah nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 80\%$.

HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan, untuk melihat sejauh mana siswa pengetahuan awal siswa tentang materi, peneliti melakukan pre test pada tanggal 15 agustus 2022. Hasil *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa dari 10 siswa, hanya terdapat 4 siswa yang memiliki pengetahuan awal yang cukup dengan rata-rata nilai kelas 62,00.

Tindakan Siklus I

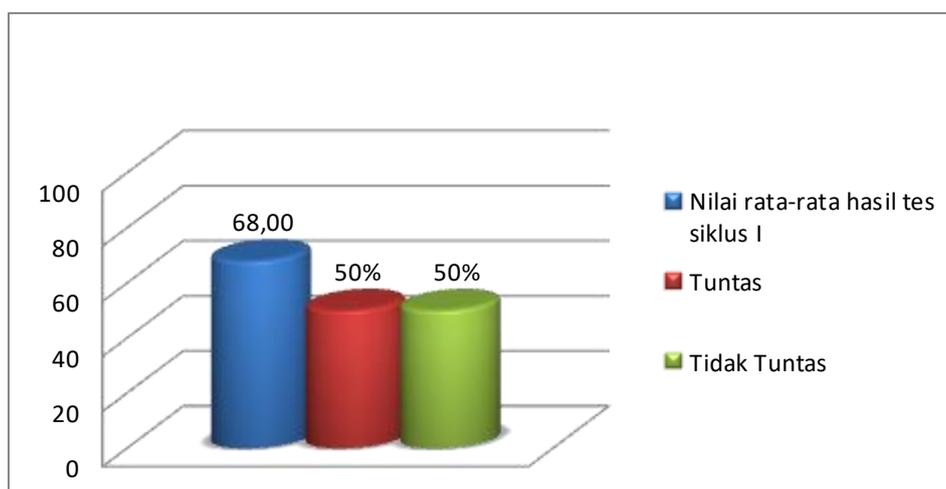
Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan tindakan siklus 1 ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi gaya dan gerak benda, lembar observasi aktivitas siswa untuk mengamati jalannya kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS) untuk membantu siswa melaksanakan pembelajaran dan soal tes hasil belajar (THB) yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru mata pelajaran IPA dan seluruh proses pembelajaran dilaksanakan sesuai rancangan tertulis dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah pembelajaran dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes diketahui siswa yang tuntas belajar sebanyak 5 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan ketuntasan klasikal 50%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68.

Gambar 1 Diagram Hasil Post-Test Siklus 1



Tahap observasi (Pengamatan)

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan pengamatan dan penilaian terhadap siswa. Aspek yang diamati sesuai dengan petunjuk lembar observasi aktivitas siswa. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung memperoleh total skor aktivitas 28 dengan persentase 56%. Hal-hal yang harus ditingkatkan pada siklus II yaitu kesiapan menerima pelajaran, mendengarkan guru dengan baik, Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru, Keaktifan menjawab pertanyaan guru, Keaktifan bertanya, Melaksanakan intruksi guru, Ketenangan saat memperhatikan permainan, Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, Kerja sama dalam kelompok. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dikategorikan cukup baik.

Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengingat kembali atau merefleksi tindakan yang dilakukan pada siklus I untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya atau siklus II. Dengan demikian hasil data yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor 28 dengan persentase 56% dan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dikategorikan cukup baik. Dari data ini dapat dinilai bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal ini disebabkan siswa belum aktif dalam bertanya atau memberi pendapat, memberi jawaban atas pertanyaan dari guru, serta kurang aktif dalam berdiskusi kelompok. Beberapa siswa belum bisa membuat kesimpulan tentang materi yang diberikan oleh karena itu diperlukan adanya tindakan pada siklus II.

2) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 68 dengan ketuntasan klasikal 50%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai persentase ketuntasan, sehingga perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti merencanakan untuk melanjutkan pembelajaran pada siklus II.

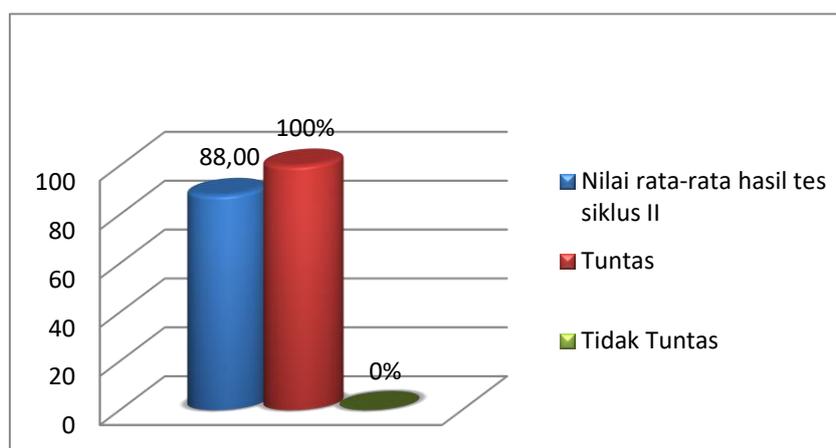
Tindakan Siklus II

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti memperbaiki yang kurang pada siklus I. kegiatan yang dilakukan peneliti pada siklus II sama seperti kegiatan yang dilakukan pada siklus I yaitu peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi gaya dan gerak benda, lembar observasi aktivitas siswa untuk mengamati jalannya kegiatan pembelajaran, soal THB yang digunakan untuk *post-tes*, dan LKS untuk membantu siswa melaksanakan pembelajaran. Dalam mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, peneliti dibantu oleh guru bidang studi IPA kelas IV yang akan mengamati kegiatan peneliti dalam mengatur kelas. Untuk lembar kerja siswa yang digunakan pada siklus II mengerjakan soal-soal LKS materi gaya dan gerak benda yang dikerjakan secara kelompok sesuai langkah- langkah yang sudah diterapkan dalam RPP

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan media permainan *wela makal/gasing* dengan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup. Setelah pembelajaran dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Berdasarkan tes hasil belajar siswa diketahui semua sudah memenuhi KKM yang sudah ditentukan yaitu 75 dengan rata-rata nilai 88,00 dan ketuntasan klasikal 100%.

Gambar 2 Diagram Hasil Post-Test Siklus II**Tahap Observasi (Pengamatan)**

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti bersama guru mata pelajaran melakukan pengamatan dan penilaian terhadap siswa. Aspek yang diamati sesuai dengan petunjuk lembar observasi aktivitas siswa. Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah skor yang diperoleh 44 dengan persentase 88%, termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap Refleksi

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan pada aktivitas siswa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik dan ketuntasan belajar lebih maksimal dengan diterapkannya media permainan tradisional *wela maka* pada materi gaya dan gerak benda. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini berakhir pada siklus II dan peneliti memutuskan untuk tidak melakukan perbaikan atau melanjutkan pembelajaran ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

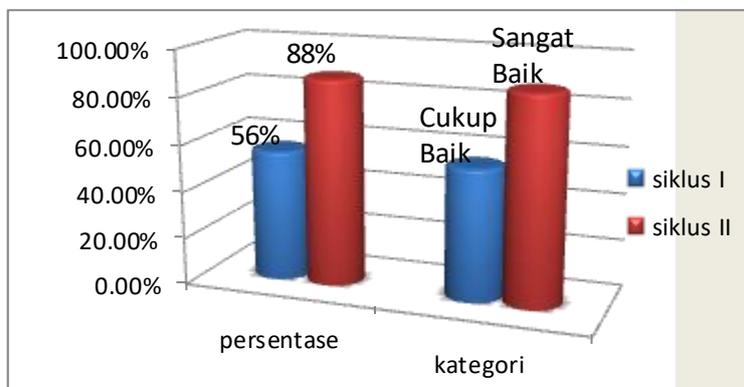
Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Media permainan tradisional *wela maka* pada Materi Gaya dan Gerak Benda Kelas IV SDI Nikisi'e

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti peroleh, terjadi peningkatan aktivitas yang dapat dilihat dari hasil observasi siklus I dan siklus II. Data hasil observasi yang diperoleh dari siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kualifikasi cukup baik dengan jumlah skor yang diperoleh 28 dan persentase 56%. Hal ini disebabkan adanya kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I diantaranya siswa masih malu dalam bertanya atau menyampaikan pendapat dan belum mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran serta belum beradaptasi dengan guru baru (peneliti), siswa kurang memahami prosedur atau langkah-langkah pengerjaan LKS. Merujuk pada kekurangan-kekurangan tersebut, maka dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Adapun tindakan perbaikan yang dilakukan diantaranya memberikan motivasi kepada siswa agar tidak malu mengungkapkan pendapat atau pertanyaan kepada guru mengenai hal-hal yang belum dimengerti dan guru memberikan bimbingan atau penjelasan mengenai prosedur pengerjaan soal secara jelas dan terperinci. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan jumlah skor yang diperoleh 44 dan persentase 88% pada kisaran 80 – 100 dan berkategori sangat baik. Penggunaan media permainan tradisional *wela maka* dalam sebuah pembelajaran di kelas juga dapat menciptakan hubungan kerja sama yang baik antara siswa. Jalanan kerja sama demikian, akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yang mengalami kesulitan

belajar. Penerapan media permainan *wela maka* dalam sebuah pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam kelas serta memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa yang lebih menyenangkan.

Peningkatan aktivitas siswa berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar3. Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.

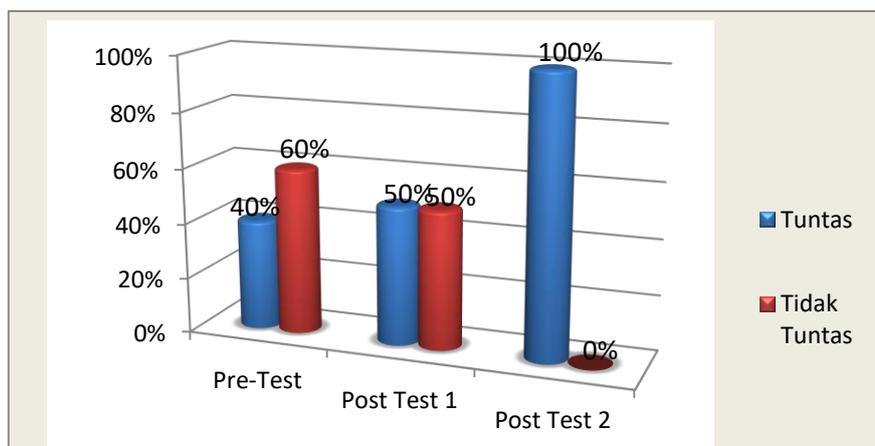


Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Media Permainan Tradisional *Wela Maka* Pada Materi Gaya dan Gerak Benda pada Kelas IV SDI Nikisi'e

Penggunaan media permainan tradisional *wela maka* membuat pemahaman siswa terhadap materi gaya dan gerak benda yang diajarkan mengalami peningkatan. Pemahaman ini membuat hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi meningkat. Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media permainan tradisional *wela maka* terjadi peningkatan pemahaman siswa mengenai materi gaya dan gerak benda yang dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh siswa pada setiap siklus yakni siklus I dan siklus II. Penggunaan media permainan tradisional *wela maka* dapat meningkatkan atau dapat membuat siswa lebih memahami isi materi yang diajarkan. Dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menarik semangat belajar siswa sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, dan tidak terkesan monoton. Peningkatan pemahaman siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes dan ketuntasan klasikal yang diperoleh mulai dari nilai pre-test, tes siklus I dan tes siklus II.

Peningkatan hasil tes mulai dari nilai pre-test, tes siklus I dan siklus II dapat ditampilkan dalam gambar berikut:

Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa



Gambar di atas menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa melalui hasil belajar mengalami peningkatan mulai pre-test, tes siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 40% (pre-test), meningkat menjadi 50% (test siklus I), dan meningkat lagi menjadi 100% (test siklus II). Selain nilai rata-rata, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti pada pre-test dari 10 siswa hanya 4 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa lainnya tidak tuntas, dengan persentase ketuntasan belajar 40%. Meningkat pada hasil test siklus I, dari 10 siswa yang mengikuti test, 5 siswa yang tuntas belajar sedangkan 5 siswa lainnya tidak tuntas belajar, dengan persentase ketuntasan belajar 50%. Pada test siklus II hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 10 siswa yang mengikuti test, semuanya telah tuntas belajar dengan persentase ketuntasan belajar 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan melalui pembelajaran media permainan tradisional *wela maka*, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 56% dengan kategori keberhasilan cukup baik. Siklus II menunjukkan perubahan aktivitas yang sangat baik, dimana persentase aktivitas siswa tercatat sebesar 88% dengan kategori keberhasilan sangat baik.
2. Penerapan media permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dapat dibuktikan melalui hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata nilai 68 dan ketuntasan klasikal 50%, dimana dari 10 siswa, 5 siswa dinyatakan telah tuntas belajar dan 5 siswa belum tuntas belajar. Pada siklus II, dari 10 siswa dinyatakan semua siswa telah tuntas belajar dengan ketuntasan klasikal 100%.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggara, D. S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa Pada Pembelajaran Predict-Observe- Explain Di Tinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV ccA./99A9A9A9A9A9AA9Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1).
- Ana Sholikhati. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok di TK Kemala Bhayangkari 37 Kecamatan Gentng Kabupaten Bunyuwangi Tahun 2017/2018*.
- Ardaya, D. A. (2016a). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 72–83.
- Ardaya, D. A. (2016b). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 72–83.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Djali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- Depdikbud. (1980). *Kamus Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta
- Dharmamulya, S dkk (2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta. KEPEL PRESS
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Desa Sembalun Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa MTs. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(1).

- Hutaruk Pindo, S. R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Matapelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Educatin Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2).
- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*.
- Made Andhika, I. (2012). Dampak Game Berbasis Cloud Computing (Game Facebook) Terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia. *Majalah Ilmiah UNIKOM*.
- Nisfi, M. K., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2017, September). Membangun Game Adventure Quiz 2D Khas Daerah Kalimantan Timur: "Bejalanan". In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Vol* (Vol. 2, No. 2).
- Nono. (2020). *Penerapan Pembelajaran Tipe Numbered Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Bajawa Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Purwaningsih, E. (2006). *Permainan Tradisional Anak* . " salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. jantara : Jurnal Sejarah dan Budaya.
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Subekti, P. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.46>
- Tena, M. (2016). Mikrobiota Usus Dipengaruhi Oleh Jenis Kelamin Dan Indek Massa Tubuh. *Journals. Plos. Org*, 11(5).
- Widiasworo Erwin. (2007). *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas*. yogyakarta : Ar-ruzz media