**Firyal Luthfiyah Darmadi. (2016). PENURUNAN TINGKAT KECEMASAN BELAJAR BIOLOGI MENGGUNAKAN PERMAINAN SONDAH PADA SUBKONSEP EKOSISTEM DI SMA KELAS X. di bawah bimbingan Dr. H. Uus Toharudin,M.Pd. dan Dra. Hj. Lilis Suhaerah,M.Kes**

**ABSTRAK**

Merasakan sebuah kecemasan adalah hal yang sering di alami oleh manusia, dari mulai anak-anak hingga orang dewasa sering mengalami kecemasan. Kecemasan yang muncul pada anak-anak salah satunya ketika bersekolah, siswa yang mengikuti pembelajaran biasanya mengalami kecemasan yang di sebabkan oleh ketidak nyamanan saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengurangi kecemasan pada siswa dengan menggunakan penyisipan unsur kearifan lokal berupa permainan tradisional yaitu permianan sondah yang di modifikasi. Penyisipan permainan sondah bertujuan untuk mengurangi kecemasan pada siswa yang mengikuti mata pelajaran biologi. Subjek pada penelitian adalah siswa kelas X IIS3 Sekolah Menengah Atas 1 PGRI Bandung yang teridikasi memiliki hasil kecemasan yang berdampak kurang baik bagi hasil belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *The One Group Pretest Postest Experiment Design*. Angket yang dikembangan sendiri oleh peneliti digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan pada siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Hasil angket yang telah isi siswa termasuk dalam kategori kecemasan sedang dengan ciri-ciri siswa mengalami gangguan respon tubuh seperti berkeringat, gemetar, gugup, dan sulit berkonsentrasi. Setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan sondah, hasil analisis lembar observasi di peroleh data signifikan bahwa siswa jarang mengalami respon tubuh yang menggambarkan sebuah kecemasan, maka kecemasan yang di alami siswa dapat di katakan menurun.Teknik analisis data mengukur hubungan antara kecemasan dan hasil belajar yang di dapatkan dengan uji hipotesis, uji tersebut digunakan untuk membuat kesimpulan antara kecemasan yang ada dengan hasil belajar. Hasil yang di dapat dari penelitian bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar (*Pre-test* dan *Pos-test*) thitung< tabtel (-12.478 < 2.064), maka pengunaan penyisipan permainan tradisional (Sondah) dalam pembelajaran dapat mengurangi kecemasan belajar sehingga pemahaman terhadap materi yang di sampaikan akan meningkat.

*Key word : Kearifan lokal, Kebudayaan, Kecemasan, Permainan tradisional sondah*

**Firyal Luthfiyah Darmadi. (2016). PENURUNAN TINGKAT KECEMASAN BELAJAR BIOLOGI MENGGUNAKAN PERMAINAN SONDAH PADA SUBKONSEP EKOSISTEM DI SMA KELAS X. di bawah bimbingan Dr. H. Uus Toharudin,M.Pd. dan Dra. Hj. Lilis Suhaerah,M.Kes**

**ABSTRAK**

People, from children to adults, must have experienced anxiety in their life. One of the examples is when they was in the school, students often feel anxiety which is caused by the unconfortable situation during the study. The aim of this research is to reduce the students's anxiety by using our local wisdom, modified traditional game, sondah. The purpose of the game itself is to reduce the anxiety of the student who learn biology. The subject of this research is the students of X IIS3 class in PGRI 1 Senior High School Bandung who are indicated have high level of anxiety which resulted to bad result of the study. This research used quantitative approach with the research design called The One Group Pretest Posttest design. I used questionnaire which is developed by myself to measure the level of students's anxiety. The result of the questionnaire which had been filled by the students is include to moderate anxiety category. It has some indications like sweating, trembling, nervous, and hard to concentrate. After I did the study with sondah game. The analysis result of the observation paper shows significant data that the students rarely feel anxiety in their body reaction, so the students's anxiety was decreasing. Data analytical technique measures the correlation between the results of the study (Pretest and Posttest). Thitung < tabel (-12.478 < 2.064). Thus, the use of traditional game sondah in the learning process can reduce the anxiety of the student so that the comprehension of the students of the materials which are presented will increase significantly.

*Key word : Local Wisdom , Culture, Anxiety, sondah* *games*