

## ABSTRAK

Mahrus. 2021. *Hasil Belajar Matematika Tema 4 Subtema 1 Dengan Menggunakan Strategi Permainan Tradisional Gobak sodor dan Sonlah Pada Siswa Kelas IV di Sdn Gading Kulon II Kecamatan Banyuanyar Kabupaten Probolinggo*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing : (I) Ludfi Arya Wardana S.Pd., M.Pd., (II) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Strategi Permainan Tradisional, Pembelajaran Tematik

Latar belakang penelitian ini merupakan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada Tema 4 (Bermacam Pekerjaan) Subtema 1. Tujuan penelitian ini 1) Untuk mengetahui penerapan strategi permainan tradisional dalam rangka meningkatkan hasil belajar Tema 4 Subtema 1 pada siswa kelas IV SD Negeri Gading Kulon II. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan strategi permainan tradisional. Tema 4 Subtema 1 pada siswa kelas IV SD Negeri Gading Kulon II.

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan selama dua siklus, metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan pengamatan dan tes. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan dua siklus dengan tahapan persiklusnya adalah, *Planning* (perencanaan), *Acting* (pelaksanaan), *Observing* (pengamatan), *Reflecting* (refleksi). Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN Gading Kulon II. Riset ini ialah Riset Aksi Kelas yang berlangsung sepanjang 2 siklus yang terdiri dari sesi perencanaan, aksi, observasi serta refleksi.

Bersumber pada hasil riset yang diperoleh dalam riset ini hingga bisa disimpulkan kalau hasil belajar Tema 4 (Bermacam Pekerjaan) Subtema 1 (Jenis-Jenis Pekerjaan) siswa kelas IV SDN Plaosan 1 dapat bertambah dengan memakai strategi game tradisional. Kenaikan hasil belajar bisa dilihat dari keadaan dini nilai rata-rata sebesar 64, 66 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas 40%. Pada siklus I terjalin kenaikan nilai rata-rata sebesar 76 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas merupakan 64%, dengan sasaran sebesar 75. Setelah itu pada siklus kedua terjalin kenaikan nilai rata-rata sebesar 88 dengan jumlah presentase siswa yang tuntas merupakan 88%, dengan sasaran sebesar 80.

## ABSTRACT

Mahrus. 2021. Learning Outcomes *Matematika* of Theme 4 Sub-theme 1 Using Traditional Gobak Sodor and Sonlah Game Strategies for Class IV Students at Sdn Gading Kulon II Banyuwangi District, Probolinggo Regency, Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Panca Marga University Probolinggo. Supervisor : (I) Ludfi Arya Wardana S.Pd., M.Pd., (II) Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** Learning Outcomes, Traditional Game Strategies, Thematic Learning

The background of this research is the low learning outcomes of special students in Theme 4 (Various Jobs) Sub-theme 1. The purpose of this study 1) To determine the application of traditional game strategies in order to improve learning outcomes of Theme 4 Sub-theme 1 in fourth grade students of SD Negeri Gading Kulon II. 2) To find out the improvement of learning outcomes by applying traditional game strategies. Theme 4 Sub-theme 1 in fourth grade students of SD Negeri Gading Kulon II.

This research method uses classroom action research (CAR), carried out for two cycles, this research data collection method uses observation and tests. The procedure for implementing this learning improvement is carried out in two cycles with the stages of the cycle being, Planning (planning), Acting (implementation), Observing (observation), Reflecting (reflection). The subjects of this study were fourth grade students of SDN Gading Kulon II. This research is Classroom Action Research which takes place over 2 cycles consisting of planning, action, observation and reflection sessions.

Based on the research results obtained in this research, it can be concluded that the learning outcomes of Theme 4 (Various Jobs) Sub-theme 1 (Types of Work) for fourth grade students of SDN Plaosan 1 can be increased by using traditional game strategies. The increase in learning outcomes can be seen from the early state of the average value of 64.66 with a percentage of the number of students who complete 40%. In the first cycle there was an increase in the average value of 76 with the percentage of students who completed was 64%, with a target of 75. After that in the second cycle there was an increase in the average value of 88 with the percentage of students who completed was 88%, with target of 80.

