

## ABSTRAK

**Siti Khoiriyah NIM 1710310151** “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Gaprek Kaleng pada Materi Pecahan Sebagai Media Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta Didik Kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran”.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran. (2) Mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Exsperimental Design* (desain quasi eksperimen). *Nonequivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional gaprek kaleng terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen. Sehingga dibutuhkan kelas kontrol untuk dijadikan sebagai perbandingannya dengan diuji menggunakan uji-t (*independent sample test*). Teknik pengambilan data yang digunakan untuk mendukung keputusan akhir yaitu dengan metode tes dan dokumentasi. Adapun populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik dan diambil sampel sebanyak 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes analisis penelitian dengan menggunakan program SPSS dan excel.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan permainan tradisional sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik, terbukti dari perolehan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen nilai rata-rata postesnya sebesar 92,44 lebih besar dibanding nilai rata-rata pretest yang hanya 58,75. (2) Penelitian ini juga membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, terbukti bahwa nilai nilai sig 2 tailed yang didapat sebesar 0,000 dengan artian kurang dari 0,05. Terutama peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif pada mata pelajaran Matematika yang selama ini dianggap rumit dan sulit. Pernyataan ini sudah dibuktikan dengan adanya pengolahan data yang telah dilakukan dan menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional gaprek kaleng sebagai media berbasis *teams games tournament* sangat berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik pada materi pecahan kelas III MI/SD.

**Kata kunci:** *permainan gaprek kaleng, (Teams Games Tournament) TGT, hasil belajar kognitif.*