

## ABSTRAK

**Lestari, Nur Luthfi Ayu Gita Lestari.** 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional Lempar Karet Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada Kelas II Sekolah Dasar Kyai Hasyim Surabaya. Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing: Sri Hartatik, S.Si., M.Pd.

Permainan tradisional lempar karet adalah salah satu jenis permainan tradisional yang khas di Indonesia yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Kegunaan permainan selain untuk bermain juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran utamanya pada mata pelajaran matematika yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan tradisional lempar karet terhadap motivasi belajar siswa kelas IIA SD Kyai Hasyim Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis pre-eksperimental. Tempat penelitian yang dilakukan di SD Kyai Ibrahim. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket/kuesioner. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui angket. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji *wilxocon* dan presentase skor angket. Untuk analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II sebelum diterapkan permainan tradisional lempar karet memiliki rata-rata 78,6 %, (2) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II setelah diterapkan permainan tradisional lempar karet memiliki rata-rata 86,67%, (3) terdapat pengaruh permainan tradisional lempar karet terhadap motivasi belajar siswa dengan sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 yakni 0,000, maka hasil hi dinyatakan diterima atau ho ditolak.

Saran yang direkomendasikan pada penelitian ini adalah: (1) Kepala Sekolah sebaiknya lebih menggalakkan penghimbau penggunaan model pembelajaran yang beragam seperti contohnya permainan tradisional lempar karet agar kualitas pembelajaran disekolah dapat meningkat. (2) Guru sebaiknya lebih banyak mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, contohnya seperti keterlibatan siswa dalam model pembelajaran permainan tradisional lempar karet agar motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dapat meningkat.

Kata Kunci : *permainan tradisional lempar karet, hasil belajar, motivasi belajar, matematika.*