

ABSTRAK

Munazia Alimus, 2017. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media *Education Game* Maju Mundur Cantik (Cari dan Tebak Instruksi) pada Siswa Kelas VII SMP Unismuh Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irwan Akib dan Pembimbing II Agustan S.

Penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen “*One- Group Pretest-Posttest Design*” yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika melalui media *education game* maju mundur cantik (cari dan tebak instruksi) pada siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar dengan sampel 20 orang siswa. Data dikumpul dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu tes hasil belajar, aktivitas siswa, angket respon siswa, dan keterlaksanaan pembelajaran. Selanjutnya data yang terkumpul telah dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Dari analisis statistik yang dilakukan diperoleh beberapa hasil yaitu, (1) skor rata-rata hasil belajar siswa (*pre-test*) adalah 30,2 dan skor rata-rata hasil belajar siswa (*post-test*) adalah 86,7. Skor tersebut juga sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Oleh karena 95% dari 20 siswa ,yaitu 19 orang yang tuntas dalam pembelajaran matematika. Peningkatan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test* (gain ternormalisasi) mencapai 45% diantaranya mengalami peningkatan sedang dan 50% kategori tinggi. (2) Persentasi rata-rata skor penilaian tentang aktivitas siswa adalah 80,83% .(3) Persentasi yang menjawab respon positif adalah 90%. (4) skor rata-rata keterlaksanaan pembelajaran adalah 3,24. Sementara, dari analisis statistik inferensial diperoleh data hasil belajar matematika siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dalam kategori normal karena nilai $P_{value} > \alpha$. Uji hipotesis yang dilakukan menyatakan bahwa (1) nilai P_{value} adalah $0,000 < 0,05$ artinya skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar melalui penggunaan media *education game* maju mundur cantik lebih dari 74,9 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni rata-rata hasil belajar posttest lebih dari KKM. (2) Nilai P_{value} adalah $0,000 < 0,05$, artinya rata-rata gain ternormalisasi pada siswa kelas VII B.1 SMP Unismuh Makassar lebih dari 0,3, Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni gain ternormalisasi hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. (3) Nilai $Z > Z_{(0,5 - \alpha)}$ yaitu $2,08 > 1,64$ artinya ketuntasan belajar matematika siswa setelah diajar melalui penggunaan media *education game* maju mundur cantik secara klasikal mencapai 79,9%, yakni 95%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *education game* maju mundur cantik efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar.

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran Matematika, Media *Education Game* Maju mundur Cantik (Cari dan Tebak Instruksi)