

ABSTRAK

Ummy Kalsum Zainuddin. 2017. *Efektivitas Metode Permainan Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Makassar.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Baharullah dan Pembimbing II Kristiawati.

Permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu apakah pembelajaran matematika melalui penerapan metode permainan sirkuit efektif diterapkan pada murid kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan metode permainan sirkuit terhadap hasil belajar matematika pada murid kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Makassar, ditinjau dari tiga indikator keefektifan pembelajaran matematika, yakni ketuntasan hasil belajar murid, aktifitas murid dalam pembelajaran matematika, dan respon murid yang positif terhadap pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design* yang dilaksanakan selama lima kali pertemuan dengan pertemuan ke-1 penelitian tanpa penerapan metode permainan sirkuit, pertemuan ke-2 pretest, pertemuan ke-3 berupa penerapan perlakuan metode permainan, pertemuan ke-5 post-test, namun sebelumnya dilakukan observasi awal selama 2 kali pertemuan. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas VI yang berjumlah 28 orang yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil pretest murid dari 28 orang mencapai 54,3%, banyak murid yang tuntas 8 orang dengan persentase 28,6%. Sedangkan setelah perlakuan dengan menerapkan metode permainan kemudian diberi posttest rata-rata hasil belajar siswa dari 28 orang mencapai 74,3%, banyak murid yang tuntas 22 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 78,6%. Untuk hasil observasi pada aktivitas murid, 89% murid aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada uji hipotesis dengan *One Sample T Test* diperoleh hasil $p\text{-value}$ $0,778 > 0,5$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif dan hasil belajar matematika murid lebih baik setelah penerapan metode permainan pada murid kelas VI SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.

Kata Kunci: efektivitas pembelajaran, metode permainan