

ABSTRAK

Eri Yuliarti: Efektivitas Penerapan Metode Permainan Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. **Skripsi. Strata Satu. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan *pretest posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Seyegan yang terdiri dari 4 kelas dan berjumlah 126 siswa. Sedangkan sampelnya diambil secara *purposive sampling* sebanyak dua kelas, yaitu kelas X MIPA 3 dan X MIPA 4. Dalam penelitian ini, kelas X MIPA 3 berjumlah 31 siswa merupakan kelas eksperimen yang diterapkan metode permainan interaktif berbasis multimedia dan kelas X MIPA 4 berjumlah 31 siswa merupakan kelas kontrol yang diterapkan metode konvensional. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika siswa. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia dan metode konvensional digunakan uji *one way ANOVA*, dan untuk melihat metode mana yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa digunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, dan diperoleh bahwa metode permainan interaktif berbasis multimedia lebih efektif digunakan daripada metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: permainan, multimedia, hasil belajar.

ABSTRACT

Eri Yuliarti: *The Effectivity of Applying Multimedia-Based Interactive Game Methods to Improve Student Mathematics Learning Outcomes. Thesis. Undergraduate Program. Yogyakarta. University of Mercu Buana Yogyakarta. 2019.*

The research aims to describe the effectivity of applying multimedia-based interactive game methods to improve student mathematics learning outcomes. This research is experimental with pretest-posttest control group design. The population included in this research consists of all students in four classes of grade X MIPA SMA Negeri 1 Seyegan which are 126 students in total. The sample which are taken from two (2) classes which are grade X MIPA 3 and grade X MIPA 4 by applying purposive sampling method. In this research, grade X MIPA 3 which consists of 31 students is the experimental class in which the multimedia-based interactive game method applied while conventional method is applied in grade X MIPA 4 as the control class. The instrument used in this research is pretest and posttest of students' result in mathematics learning. In order to know the difference between applying multimedia-based interactive game methods and conventional method in term of effectivity, the researcher uses one way ANOVA. Additionally, in order to figure out the most effective method for improving students' mathematics learning outcomes, independent sample t-test is applied. The results of this research indicates that applying multimedia-based interactive game method gives a significant impact to the improvement of student mathematics learning outcomes. It is also evident that applying multimedia-based interactive game method more effective than conventional method in terms of improving student mathematics learning outcomes.

Keyword: *game, multimedia, learning outcomes.*