

## ABSTRAK

**Grace Rian Chrishita Dewi. 2021. Efektivitas Metode Pembelajaran *Games* Dengan Menggunakan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Untuk Materi Perbandingan Trigonometri Sudut Berelasi Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Seminari Mertoyudan Tahun Ajaran 2020/2021. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Matematika, Universitas Sanata Dharma.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran matematika materi perbandingan trigonometri sudut berelasi dengan menggunakan metode pembelajaran *games* dan menggunakan media *Spin The Wheel* di kelas X MIPA SMA Seminari Mertoyudan dan (2) mengetahui efektivitas metode pembelajaran *games* dengan menggunakan media pembelajaran *Spin The Wheel* pada materi perbandingan trigonometri sudut berelasi di kelas X MIPA SMA Seminari Mertoyudan dilihat dari hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Objek pada penelitian ini adalah pelaksanaan dan hasil belajar kognitif siswa materi perbandingan trigonometri sudut berelasi dengan menggunakan metode pembelajaran *games* dengan menggunakan media *Spin The Wheel*. Subjek pada penelitian ini adalah 28 siswa kelas X MIPA SMA Seminari Mertoyudan. Instrumen yang dipergunakan untuk pengumpulan data adalah instrumen keterlaksanaan pembelajaran, lembar tes, angket respon siswa dan wawancara terhadap respon siswa.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *games* dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada materi perbandingan trigonometri sudut berelasi terlaksana dengan baik (82,8%). (2) Berdasarkan tes yang telah dilakukan, siswa memiliki hasil belajar yang baik yaitu dengan rata-rata nilai tes 89,88. Selain mengerjakan tes, siswa juga diminta untuk mengerjakan latihan soal pada setiap pertemuan dengan hasil belajar yang sangat baik yaitu 97,56. Berdasarkan angket yang diisi oleh 28 siswa, sebanyak 7,1% siswa sangat setuju dan 85,7% siswa merasa setuju bahwa penggunaan metode pembelajaran *games* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan keempat subyek, subyek merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *games* ini menyenangkan, menarik, mengurangi kebosanan dan dapat meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan hasil belajar yang dimiliki siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil belajar kognitif siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *games* dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada materi perbandingan trigonometri sudut berelasi adalah efektif.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Games, Media Spin The Wheel, Sudut Berelasi

## ABSTRACT

***Dewi, Grace Rian Chrisshita. 2021. The Effectiveness of the Games Learning Method Through Media Spin The Wheel Viewed From the Student Learning Result in Teaching the Topic of Trigonometric Rations of Related Angles to Grade 10<sup>th</sup> of Class MIPA Seminari Senior High School Mertoyudan in The Academic Year 2020/2021. Undergraduate thesis. Department Of Mathematics Education, Major of Mathematics Education And Science, Faculty of Teacher Training And Education, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.***

*This research has two aims. First, to describe the implementation of the games learning method through media Spin The Wheel in teaching the topic of trigonometric rations of related angles to grade 10<sup>th</sup> of class MIPA Seminari Senior High School Mertoyudan. The second objective is to know the effectiveness of the games learning method through media Spin The Wheel in teaching the topic of related angles to grade 10<sup>th</sup> of class MIPA Seminari Senior High School Mertoyudan viewed from the student cognitive learning result.*

*This Research is a qualitative descriptive research. The objects of the research are the implementation and the student cognitive learning result in the application of the games learning method through media Spin The Wheel in related angles topic. The subjects of the research are 28 students grade 10<sup>th</sup> of class X MIPA Seminari Senior High School Mertoyudan. The instruments of data collection are instrument implementasi of lessons, test sheets, questionnaire, and interview guidelines.*

*The results of this research are first, the implementation of games learning model through media Spin The Wheel in the topic of related angles succeed (82.6%). For the second result, based on the test, students have good learning outcomes that is 89,88. In addition to taking the test, students are also requested to work on exercises at each meeting with excellent learning outcomes, that is 97,56. Based on the observation filled out by 28 studets, as many as 7.1% of students strongly agreed and 85.7% of students feel that the implementation of the games learning model could improve student learning outcomes. Based on the interview to five subjects, the subjects feel that the implementation of the games learning model was fun, interesting, reduce boredom, and could increase students activiness and confudence during teaching and learning activities. This can help students to understand the material more easily and students have better learning. Based on the student cognitive learning result, the researcher concludes that the games learning model through media Spin The Wheel is an effective learning method.*

**Key Words :** Games Learning Model, Media Spin The Wheel, Related Angles.