

# **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN METODE PERMAINAN MELALUI SIRKUIT PINTAR DI KELAS IIIB SDN 26 PAYAKUMBUH**

**Rahma Agustina Zulfa<sup>1</sup>, Dra.Zulfa Amrina,M.Pd<sup>1</sup>, Drs. Edrizon<sup>2</sup>**  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta.  
E-mail : rahmaagustinaz@yahoo.com

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas siswa karena pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru kurang bervariasi dalam mengajarkan pelajaran, kurangnya aktivitas siswa dalam belajar mengakibatkan hasil belajar rendah. cara untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode permainan melalui sirkuit pintar.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah aktivitas dan hasil belajar matematika siswa melalui metode permainan menggunakan sirkuit pintar. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa melalui metode permainan sirkuit pintar.

Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas, dilakukan secara kolaboratif. Dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIB, berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian adalah lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, siklus I aktivitas guru mencapai nilai sampai 79,86% siklus II meningkat menjadi 94,44%. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I 30,94% siklus II meningkat 73,23%. Dilihat dari lembar observasi nilai hasil belajar siswa siklus I 81,97 dan siklus II meningkat 86, 73%..

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui metode permainan sirkuit pintar. Peneliti menyarankan guru dapat menggunakan metode permainan sirkuit pintar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci: Aktivitas, sirkuit pintar, matematika**