

ABSTRAK**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN SISWA MENJAWAB SOAL PEMAHAMAN MATERI PECAHAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN *GAME PUZZLE* DI KELAS IV A SD NEGERI LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA**

Maria Dhea Anissarindi
Universitas Sanata Dharma
2018

Pemahaman siswa tentang materi pecahan perlu dilihat dan ditekankan kembali. Materi pecahan dalam penelitian ini meliputi menentukan nilai tempat pecahan desimal, mengubah pecahan biasa ke desimal, mengubah pecahan biasa ke persen, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman Matematika di kelas IV A SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta pada materi Pecahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman Matematika kelas IV A SD Negeri Lempuyangan Yogyakarta pada materi pecahan dan juga untuk mengetahui peningkatannya melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan *Game Puzzle*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), prosedur penelitian ini meliputi pemberian konsep mengenai model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *Game Puzzle* untuk melakukan pengecekan konsep pada siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana pada setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan dengan menggunakan subyek kelas IV A SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta yang berjumlah sebanyak 29 orang. 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes, tes yang berupa soal uraian dan non tes berupa lembar pengamatan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada siswa kelas IV A SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta yang berjumlah 29 orang pada mata pelajaran matematika materi Pecahan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *Game Puzzle*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan dalam rata-rata nilai siswa yang pada kondisi awal sebesar 64,03 menjadi 64,62 pada siklus I lalu pada siklus II menjadi 81,86. Rata-rata keaktifan siswa yang pada awalnya 48,27 menjadi 63,27 pada siklus I dan menjadi 79,65 pada siklus II.

Kata Kunci: Pecahan, keaktifan, soal pemahaman, model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *Game Puzzle*

ABSTRACT**IMPROVING THE ACTIVENESS AND ABILITY OF THE STUDENTS IN ANSWERING THE COMPREHENSIVE QUESTIONS ON FRACTION THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL OF STAD AND GAME PUZZLE AT GRADE IV A OF SD NEGERI LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA**

*Maria Dhea Anissarindi
Sanata Dharma University
2018*

The comprehension of the students on fraction needs to be improved. In this research, the fractions include determining the decimal place value, converting a fraction to a decimal, converting a fraction to a percentage, and using the fractions in everyday life. The background of the study was the lack of activeness and ability of the students in answering the comprehensive math questions at grade IVA SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta especially on the fractions. The research is primarily aimed at improving the activeness and the ability of the students on the fractions and also at assessing the improvement through cooperative learning model of STAD (Student Teams Achievement Division) and Game Puzzle.

The method of research applied was Classroom Action Research (CAR). The procedure of the research included the understanding of the concept of cooperative learning model of STAD and Game Puzzle. The research was conducted in two cycles. Two sessions were held for each cycle. The subjects of the research were 29 students of grade IVA SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta, consist of 13 schoolboys and 16 schoolgirls. The instruments of the research were test and non-test in the form of essay tests and observation sheet respectively. Quantitative descriptive technique was applied in the data analysis of the research.

The result of the research showed that there was significant improvement of the comprehension of the students of grade IVA SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta on fraction through cooperative learning model of STAD and Game Puzzle. It was shown in the improvement of the average scores of the test. The score improve from 64.03 at initial condition 64,62 at Cycle I and improved to 81,86 at Cycle II. The average of students' activeness improved from 48.27 at initial condition to 63.27 at Cycle I and improve to 79.65 at Cycle II.

Keywords: fraction, activeness, comprehensive question, cooperative learning model of STAD and Game Puzzle.