

## ABSTRAK

### PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENJAWAB SOAL PEMAHAMAN MATERI PENGOLAHAN DATA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN GAME PUZZLE PADA SISWA KELAS IVA SDK SANG TIMUR YOGYAKARTA

Oleh :

Maria Magdalena Linggar Pratiwi

Universitas Sanata Dharma

2018

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada mata pelajaran matematika materi pengolahan data berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada pelajaran matematika materi pengolahan data pada siswa kelas IVA SDK Sang Timur Yogyakarta melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan *game puzzle*.

Jenis penelitian ini adalah PTK. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA SDK Sang Timur Yogyakarta yang berjumlah 26 siswa pada tahun ajaran 2017/2018. Objek penelitian adalah keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada mata pelajaran matematika materi pengolahan data melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *game puzzle*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini wawancara, pengamatan, tes tertulis, dan dokumentasi. Instrumen berupa soal uraian dan non tes yang berupa lembar pengamatan. Analisis data dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) peningkatan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada materi pengolahan data siswa kelas IVA SDK Sang Timur Yogyakarta dengan menerapkan enam langkah STAD dan *game puzzle* yaitu a) Penyampaian tujuan pembelajaran, b) Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok, c) Penyajian materi, d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, e) Kuis, dan f) Penghargaan prestasi tim. (2) Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan *game puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman di SDK Sang Timur Yogyakarta. Pada kondisi awal skor rata-rata keaktifan 48,46 pada akhir siklus I 65,38 dan pada siklus II 87,30 yang sudah mencapai target penelitian yaitu 70. Kemudian kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata pada kondisi awal 47,11, pada siklus I 68,15 dan pada akhir siklus II 85,19 yang sudah mencapai target penelitian yaitu 70. Persentase ketuntasan KKM pada kondisi awal 23,07% kemudian pada siklus I 46,15% dan pada siklus II 84,61% yang sudah mencapai target yaitu 70%.

Kata kunci : Keaktifan, soal pemahaman, pengolahan data, model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dan *game puzzle*.

## ABSTRACT

### **IMPROVING STUDENTS ACTIVITY AND STUDENTS IN ANSWERING THE PROBLEM OF DATA PROCESSING MATERIALS THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TYPE STAD AND PUZZLE GAME IN STUDENTS IVA SDK SANG TIMUR YOGYAKARTA**

By:

Maria Magdalena Linggar Pratiwi

University of Sanata Dharma

2018

The background of this study is the low activeness and ability of students in answering questions about understanding in mathematics subjects data processing material based on the results of observations and interviews. This study aims to increase the activeness and ability of students in answering questions about understanding the mathematics lessons of data processing material for students in grade IVA SDK Sang Timur Yogyakarta through STAD type cooperative learning model (Student Teams Achievement Division) and puzzle games.

This type of research is PTK. The research subjects were students of grade IVA SDK Sang Timur Yogyakarta, amounting to 26 students in the 2017/2018 school year. The object of research is the activeness and ability of students in answering questions of understanding in mathematics subjects of data processing material through STAD type cooperative learning models and puzzle games. Data collection techniques in this study were interviews, observations, written tests, and documentation. Instruments in the form of description and non-test questions in the form of observation sheets. Data analysis in this study is using quantitative descriptive techniques.

The results of the study showed : (1) increased activity and ability of students in answering comprehension questions on data processing material of IVA SDK Sang Timur Yogyakarta students by applying six steps of STAD and puzzle games namely a) Submission of learning goals, b) Organizing students into groups, c) Presentation of material, d) Guiding work and study groups, e) Quizzes, and f) Team achievement awards. (2) STAD type cooperative learning model and puzzle game can increase students' activeness and ability in answering questions about understanding in SDK Sang Timur Yogyakarta. In the initial conditions the average score of activity was 48,46 at the end of first cycle 65,38 and in the second cycle there was 87,30 which had reached the research target of 70. Then the students' ability to answer comprehension questions also increased, namely the average score in the initial condition 47,11, in the first cycle 68,15 and at the end of the second cycle 85,19 which had reached the research target of 70. The completeness of KKM in the initial condition was 23,07% then in the first cycle 46,15% and in cycle II 84,61% had reached the target of 70%.

**Keywords :** Activity, problem understanding, data processing, STAD type cooperative learning model, and puzzle game.