

ABSTRAK

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN SISWA MENJAWAB SOAL PEMAHAMAN SATUAN WAKTU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN *GAME PUZZLE* DI KELAS III A SDN LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA

Theresia Ditta Setyani Dait
Universitas Sanata Dharma
2018

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada pelajaran matematika materi satuan waktu. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada materi satuan waktu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dan *game puzzle* di kelas III A SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus di mana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah keaktifan dan kemampuan siswa menjawab soal pemahaman. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes yang berupa soal esai (uraian) dan non tes yang berupa lembar pengamatan. Analisis data dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada pelajaran matematika materi satuan waktu menggunakan model kooperatif tipe STAD dan *game puzzle*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keaktifan rata-rata siswa dari kondisi awal 48 menjadi 55 pada siklus I dan menjadi 72,66 pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan siswa menjawab soal pemahaman yang awalnya 66,67 menjadi 69,88 pada siklus I dan meningkat menjadi 76,15 pada siklus II.

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

ABSTRACT***IMPROVING ACTIVITY AND ABILITY OF THE STUDENTS IN ANSWERING THE COMPREHENSIVE QUESTIONS ON TIME UNIT THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL OF STAD AND GAME PUZZLE AT GRADE III A OF SDN LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA***

*Theresia Ditta Setyani Dait
Sanata Dharma University
2018*

This research is motivated by the low activity and activeness and ability of students in answering the matter of understanding in the mathematics lesson of the unit of time unit. The purpose of this research is to improve students' activity and ability in answering the comprehension questions on time unit material using STAD type cooperative model (Student Teams Achievement Divisions) and a puzzle game in class III A SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta.

This research is Classroom Action Research (CAR). This study was carried out in two cycles in which each cycle consisted of 2 meetings. The subjects of this study were 30 third grade students of SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta, consisting of 20 female students and 10 male students. The object of this research is the activeness and ability of students to answer the question of understanding. Data collection techniques of this research are interviews, observations, and documentation. The research instrument used was a test in the form of essay questions (description) and non-tests in the form of observation sheets. Data analysis in this study is using quantitative and qualitative descriptive techniques.

The results of this study indicate that students' participation and learning achievement in time units topic improves more using cooperative learning method type STAD (Student Teams Achievement Divisions) and a puzzle game. This is indicated by the increase of students' the average activity of the students from the initial condition 48 to 55 in the first cycle and to 72.66 in cycle II. The average value of students' ability to answer the problem of the original understanding of 66.67 to 369.88 in the first cycle and increased to 76.15 in cycle II.

Keywords: Activity, comprehension questions, cooperative learning method type STAD (Student Teams Achievement Divisions), and a puzzle game, time unit