

## ABSTRAK

### PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENJAWAB SOAL PEMAHAMAN MATERI GEOMETRI MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN GAME PUZZLE DI KELAS III A SDK SANG TIMUR

Oleh:

Agnes Sandianingrum

Universitas Sanata Dharma

2018

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada pelajaran matematika materi geometri berdasarkan observasi dan wawancara. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman pada pelajaran matematika materi geometri pada siswa kelas IIIA SDK Sang Timur melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Game Puzzle*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan subyek siswa kelas III A SDK Sang Timur Yogyakarta yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berupa soal essai dan non tes lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan siswa dan peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab soal pemahaman dengan menggunakan *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Game Puzzle* dengan tahapan : a) penyampaikan tujuan, b) pembagian kelompok secara heterogen, c) pengajaran, d) pendampingan dalam kelompok, e) kuis, f) penghargaan. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai kondisi awal yaitu 50 menjadi 62,6 pada siklus I dan siklus II menjadi 76,6. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal yaitu 66,23 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas KKM sebesar 46,66%, siklus I sebesar 76,36 dan pada siklus II menjadi 85,86 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas KKM sebanyak 96,66%.

**Kata kunci :** keaktifan, pemahaman, *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Game Puzzle*.

## ABSTRACT

**THE ENHANCEMENT OF STUDENT'S ACTIVITY AND ABILITY IN  
ANSWERING COMPREHENSION QUESTIONS ON MATHEMATICS'  
GEOMETRY MATERIAL BY USING COOPERATIVE LEARNING STUDENT  
TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)  
TYPE AND GAME PUZZLE IN THE 3A GRADE STUDENTS  
OF SDK SANG TIMUR**

By :

Agnes Sandianingrum

Sanata Dharma University

2018

The background of this research is about the low level of students' activity and ability in answering comprehension questions on mathematics' geometry material based on observation and interview. The purpose of this research is to describe and to increase the students' activity and ability in answering comprehension questions on mathematics' geometry material for 3<sup>rd</sup> grade students of SDK Sang Timur through cooperative learning model *Student Teams Achievement Division (STAD)* type and *Game Puzzle*.

The type of this research is Penelitian Tindakan Kelas (PTK) or classroom action research. This research is done in two cycles where each cycles consists of two meetings with the subjects are the 3<sup>rd</sup> grade students of SDK Sang Timur Yogyakarta that are 30 students. The instruments used in this research are the essay questions test and the non-test with observation sheets. Data analysis in this research uses quantitative descriptive technique.

The result of this research showed that there was an enhancement of the students' activity and ability in answering comprehension questions by using *Student Teams Achievement Division (STAD)* and *Game Puzzle* with the stages of: a) purpose delivering, b) dividing groups heterogeneously, c) teaching, d) mentoring in the groups, e) quizzes, f) giving appreciation. The result of the enhancement could be seen from early condition score that was 50 became 62,6 on cycle I and on cycle II, it became 76,6. The enhancement of learning result could be seen from early condition score that was 66,23 with the percentage of the students that completed KKM in the amount of 46,66%, cycle I in the amount of 76,36 and on cycle II, it became 85,86 with the percentage of the students that completed KKM in the amount of 96,66%.

**Keywords :** activity, comprehension, *Student Teams Achievement Division (STAD)* and *Game Puzzle*