

ABSTRAK

**PENINGKATAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN GEOMETRI
MENGUNAKAN *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
EXAMPLE AND NON EXAMPLE DAN GAME PUZZLE* DI KELAS IV SDN
PERUMNAS CONDONGCATUR.**

Oleh:

Bayu Hario Pamungkas
Universitas Sanata Dharma
2016

Email : bayuhario@gmail.com

Keterlibatan dan hasil belajar matematika geometri bangun datar segitiga dan jajargenjang pada siswa kelas IV SD Negeri Perumnas Condongcatur belum sesuai dengan harapan. Penyebab hal tersebut, terjadi karena siswa belum ikut berpartisipasi aktif saat pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya geometri pada pokok bahasan geometri bangun datar yaitu segitiga dan jajargenjang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*. Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang modelnya dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Jumlah subyek dalam penelitian ini ada 25 siswa, dilaksanakan dalam 2 siklus setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Keterlibatan ditunjukkan dengan siswa membaca materi pelajaran, mendengarkan pendapat teman, menulis materi pelajaran, berlatih keterampilan menggunakan media, mengemukakan pendapat, dan hasil belajar ditunjukkan oleh rata-rata nilai dan jumlah siswa yang mencapai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui karakteristik metode kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*, yaitu penggunaan konteks, model, konstruksi siswa, interaktivitas, dan keterkaitan. Perolehan data peningkatan pada hasil belajar dari nilai rata-rata kelas adalah 59,6 menjadi 79,2 pada siklus I, dan menjadi 86,8 pada siklus 2. Persentase ketuntasan KKM adalah dari 24% menjadi 96% pada siklus I, dan menjadi 96 % pada siklus II. Peningkatan keterlibatan adalah dari persentase 35,2 % menjadi 69,2% pada siklus I, dan menjadi 77,6% pada siklus II. Model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*nya jawab, kerja kelompok, dan presentasi. Keistimewaan penelitian ini adalah siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci : keterlibatan, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*

ABSTRACT

**Increased Engagement and Learning Outcomes
In Subject Math Topic Geometry Using Cooperative Learning Model
Example and Non Example and Puzzle Game in the
fourth grade SDN Perumnas Condongcatur.**

Bayu Hario Pamungkas
Universitas Sanata Dharma
2016

Email : bayuhario@gmail.com

Engagement and mathematics learning outcomes Flat geometry of the triangle and parallelogram in the fourth grade students of SD Negeri Perumnas Condongcatur not been in line with expectations. The cause of it, happened because the students have not participated actively during the learning. Some students spoke discuss besides studies material, so they are less focused saar teacher explains the material. This research aims to increase engagement and student learning outcomes in mathematics especially geometry on the subject of geometry Flat with a triangle and parallelogram through cooperative learning model example and non example and a puzzle game. The model used in this research is the Classroom Action Research (CAR) model developed by Kemmis and Mc Taggart. Number of subjects in this study there were 25 students, performed in 2 cycles every 3 cycles meeting. Data collection techniques used were interviews, observation, and documentation.

The involvement shown by reading the subject matter, listen to the opinion of friends, write the subject matter, practice skills using the media, freedom of expression, while learning outcomes indicated by the average value and the number of students who reached the KKM. The results showed that through the characteristics of cooperative methods of example and non example and puzzle games, which use context, models, construction students, interactivity, and relatedness. Improved data acquisition on the learning outcomes of the value of the average grade is 59.6 to 79.2 in cycle I, and became 86.8 in cycle II. Percentage completeness of 24% KKM is womanly 96% in cycle I, and to 96 % in the second cycle. Increased involvement of the percentage is 35.2% to 69.2% in cycle I, and to 77.6% in the second cycle. Cooperative learning model example and non example and puzzle game debriefing, group work and presentations. The specialty of this study were students being more active and engaged in the learning of mathematics.

His key word: involvement, results of learning, cooperative learning model example and non example and a puzzle game.

