

## ABSTRAK

Setyawati, Anies (2014). "Peningkatan Prestasi Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Tidar 4 Magelang". Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Tidar 4 pada materi operasi hitung campuran bilangan bulat. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mendeskripsikan upaya meningkatkan prestasi belajar operasi hitung campuran menggunakan permainan puzzle pada siswa kelas IV SD Tidar 4. (2) Meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV SD materi operasi hitung campuran bilangan bulat menggunakan permainan puzzle.

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tidar 4 yang berjumlah 36 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar siswa materi operasi hitung campuran bilangan bulat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi yang terdiri dari 5 soal isian dan 5 soal cerita. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes tertulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Upaya peningkatan prestasi belajar operasi hitung campuran pada siswa kelas IV SD ini telah dilakukan dengan metode permainan puzzle, Langkah-langkahnya adalah: (a) siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok mendapatkan 1 set puzzle yang belum terpasang (b) guru menjelaskan aturan main dan cara pengerjaan soal menggunakan puzzle (c) Siswa mengambil satu kepingan puzzle dengan melihat nomor yang tertera (d) Siswa menempelkan setiap kepingan puzzle setiap menyelesaikan satu nomor soal (e) Siswa menyelesaikan menyusun puzzle sampai membentuk suatu gambar. (2) Penggunaan metode permainan puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV SD Tidar 4 magelang tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal 59,72 menjadi 62,78 pada siklus I dan menjadi 72,22 pada siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari kondisi awal 33% menjadi 44% pada siklus I dan menjadi 83% pada siklus II.

Kata kunci : prestasi belajar, operasi hitung campuran, permainan puzzle

## ABSTRACT

Setyawati, Anies (2014). *"Improvement Learning Achievement Operation Count Mixed Integer Using Puzzle Games In Grade IV SD Tidar 4 Magelang"*. Essay. Yogyakarta: Study Program Elementary School Teacher Education Faculty Teacher training and Education Sanata Dharma.

*This research is motivated by the low student achievement Elementary School fourth grade Tidar 4 in the material mix bilangan rounded arithmetic operations. This study aims to: (1) Describe the efforts of enhancing the learning achievement of arithmetic operation using a mix of puzzle game in fourth grade student Tidar 4. (2) Improve student learning achievement at the fourth grade material mix integer arithmetic operation using a puzzle game.*

*This study included a Class Action Research (PTK). The subjects were fourth grade students of SD Negeri Tidar 4 totaling 36 students. The object of this study is to increase student achievement material mix integer arithmetic operations. The instrument used in this study is a matter of evaluation that consists of 5 questions stuffing and 5 about the story. Data collection techniques in this study using a written test. Data analysis used is qualitative analysis.*

*The results of this study indicate that: (1) Efforts to improve learning achievement arithmetic operations mix in the fourth grade students this school has been conducted using games or puzzles, steps are: (a) the students are divided into small groups, each group received 1 set of puzzle that has not been installed (b) the teacher explains the rules of the game and the way it about using a puzzle (c) Students take one piece of the puzzle by looking at the number listed (d) Students attach each piece of the puzzle each complete a number of questions (e) Students complete construct puzzle to form a picture. (2) the use of the method puzzle game can improve learning achievement in arithmetic operations material mixture fourth grade students Tidar 4 Magelang the academic year 2013 / 2014. This can be seen from the increase in the average value of 59 students from the initial conditions , 72 to 62.78 in the first cycle and became 72.22 in the second cycle. Increasing the percentage of completeness of the initial conditions of 33% to 44% in the first cycle and to 83% in the second cycle.*

*Keywords: learning achievement, arithmetic operations mix, a puzzle game*