

ABSTRAK

PENINGKATAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN GEOMETRI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *EXAMPLE AND NON EXAMPLE* DAN *GAME PUZZLE* DI KELAS IV SD NEGERI DUKUH 2 SLEMAN

Osi Sarita
Universitas Sanata Dharma
2017

Pemahaman konsep Geometri pada siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 2 Sleman perlu ditekankan kembali. Geometri meliputi Bangun Ruang, Bangun Datar, Diagonal Ruang, dan Diagonal Sisi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan prestasi belajar Matematika kelas IV SD Negeri Dukuh 2 Sleman pada materi Geometri. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar Matematika kelas IV pada materi Geometri tersebut dan untuk mengetahui peningkatannya melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), prosedur penelitian ini meliputi pemberian konsep dengan model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan pengecekan konsep dengan menggunakan *game puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 3 pertemuan dengan subyek siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 2 Sleman yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini wawancara, pengamatan, tes tertulis, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes yang berupa soal pilihan ganda dan non tes yang berupa lembar pengamatan. Analisis data dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterlibatan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Dukuh 2 Sleman dalam mata pelajaran matematika pada materi geometri dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example and non example* dan *game puzzle*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal 50,86 menjadi 66,08 pada siklus I dan menjadi 81,30 pada siklus II. Persentase keterlibatan siswa yang awalnya 26,08% menjadi 30,44% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,61% pada siklus II.

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

ABSTRACT***THE IMPROVEMENT OF STUDENTS' PARTICIPATION AND LEARNING ACHIEVEMENT ON GEOMETRY TOPIC USING COOPERATIVE LEARNING METHOD TYPE EXAMPLE AND NON EXAMPLE AND PUZZLE GAME FOR THE FOURTH GRADE STUDENTS OF SDNEGERI DUKUH 2 SLEMAN***

Osi Sarita
Sanata Dharma University
2017

Understanding the concept of geometry for fourth grade students of SDNegeri Dukuh 2 Sleman needs to be reemphasized. Geometry covers the topic of solid geometry, plane geometry and diagonal. However, this research only focuses on the plane geometry. This research is motivated by the lack of students' participation and learning achievement specifically in geometry. The purposes of this research are to improve the participation and learning achievement of learning geometry for the fourth grade students of SDNegeri Dukuh 2 Sleman and to improve the participation and learning achievement of learning geometry for the fourth grade students of SDNegeri Dukuh 2 Sleman using cooperative learning method type example and non example and a puzzle game.

The type of this research is classroom action research (CAR), the research's procedures involve providing the correct example on how to calculate the circumference of the triangle and checking the concept by conducting a puzzle game. This study is conducted in two cycles in which each cycle consists of 3 meetings. The subject of this research is the fourth grade students of SDNegeri Dukuh 2 Sleman consisted of 23 students. The data collection are taken from interview result, observations, written test and documentation. The research instruments used are, a test in the form of multiple choice questions and a non-test in the form of observation sheet. The analysis of the data in this research uses quantitative descriptive techniques.

The results of this study indicate that students' participation and learning achievement in geometry topic improves more using cooperative learning method type example and non example and a puzzle game. This is demonstrated by the increase of the students' average score from 50.86 into 66.08 in the first cycle and improves to 81.30 in the second cycle. The percentage of students who participate during the class improves from 26.08% to 30.44% in the first cycle and increases to 82.61% in the second cycle.

Keywords: Geometry, participation, learning achievement, cooperative learning method type example and non example, and a puzzle game.