

ABSTRAK

Adventa Rafelina. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas VII E SMP N 2 Wonosari Tahun Ajaran 2015/2016 Pada Materi Statistika dengan Menggunakan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan hasil belajar siswa, (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII E SMP N 2 Wonosari dengan menggunakan permainan edukatif teka-teki silang (TTS) dan (3) mengetahui tanggapan siswa dalam penggunaan permainan edukatif TTS, pada pokok bahasan statistika.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif-kuantitatif dimana dalam penelitian ini akan dijelaskan apakah ada peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang terjadi setelah pembelajaran menggunakan permainan edukatif teka-teki silang (TTS). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMP N 2 Wonosari tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 30 siswa dan obyek yang diteliti adalah hasil belajar dan aktivitas belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah instrumen pembelajaran yang terdiri dari (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) lembar kerja siswa (LKS) dan (3) modul. Instrumen lain yang digunakan adalah instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) tes tanpa menggunakan TTS, (2) tes dengan menggunakan TTS, (3) lembar observasi aktivitas belajar siswa dan (4) wawancara. Data-data ini dianalisis dengan menghitung persentase nilai siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan permainan edukatif teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi statistika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu dari 66,33% menjadi 100%, maka nilai siswa meningkat sebanyak 33,67%. Selain itu, rata-rata nilai tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 78,33 menjadi 94, maka rata-rata nilai siswa meningkat sebanyak 15,67. (2) Penggunaan permainan edukatif teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam materi statistika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa yaitu dari 48,08% menjadi 89,16%, maka aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 49,08%.

Kata kunci: Hasil belajar, Aktivitas, Permainan Edukatif Teka-Teki Silang.

ABSTRACT

Adventa Rafelina. 2016. *The Work of Improvement Student Learning Outcomes and Activities in Class 7-E of Wonosari 2 Junior High School (Class of 2015-2016) in Learning Statistics by Using Crossword as an Educative Game.* Undergraduate Thesis, Department of Mathematics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University. Yogyakarta.

The research aims to (1) improve student learning outcomes, (2) improve student learning activities in class 7-E of Wonosari 2 Junior High School, (3) see students' response in learning statistics by using an educative game, crossword.

This is a mixed qualitative-quantitative descriptive research in which it is going to show whether there has been any improvement in student learning outcomes and activities after incorporating the crossword game in the learning process. The subject of the study is 30 students of class 7-E in Wonosari 2 Junior High School, class of 2015-2016. The object of the study is their learning outcomes and activities after the learning process. The data were obtained by applying observation method and learning outcomes assessment. The instruments used were (1) lesson plan, (2) student worksheets, and (3) learning modules. The other instruments, which were used for data collection, were (1) *before-crossword* test, (2) *after-crossword* test, (3) student learning activities report, and (4) interview. The data were analyzed by calculating the percentage of students score which satisfied certain passing criteria.

The result shows that: (1) Incorporating crossword game improves student learning outcomes in learning statistics. It is proven by the increasing percentage of students who managed to meet the qualifying marks. It is 66.33% into 100%, which means there has been a 33.67% increase. Additionally, the average score on students' test results also increases by 15.67, from 78.33 into 94. (2) Incorporating crossword game improves the learning activities in learning statistics. There has been a 49.08% increase of the learning activities, from 48.08% into 89.16%.

Keywords: Learning Outcomes, Activities, Crossword