# ABSTRAK

Soleha, Riatus. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran STAD*(Student Teams Achievement Devisions)* dengan Menggunakan Permainan Bingo pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP Al-Asy’ari Geger. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Program Sarjana, STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing, : (I) Enny Listiawati, S. Si., M. Pd. (II) Zainuddin, M. Pd.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devisions)*, Permainan Bingo

Berdasarkan observasi dengan salah satu guru di SMP Al-Asy’ari Geger bahwa pada umumnya masihbanyak siswapasif dalam proses pembelajaran matematika disebabkan siswa tidak tahu atau malu (kurang percaya diri) untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti sehingga menyebabkan nilai hasil belajar siswa rendah.

Model pembelajaran STAD(*Student Teams Achievement Devisions*) yaitu model pembelajaran yang menekankan pada adanya aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan permainanBingo yaitu permainan tabel bernomor yang berisikan soal yang berordo 5x5 dengan ketentuan siswa menjawab 5 soal secara vertikal, horizontal, maupun diagonal.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktifitas siswa, respon siswa, serta ketuntasan belajar siswa. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif .Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, lembar observasi aktifitas siswa, lembar angket respon siswa, lembar tes hasil belajar (THB).

Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif, dikarenakan rata – rata skor tingkat kemampuan guru adalah 3,75 berada dalam kategori sangat baik, Aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat aktif dengan skor rata-rata aktivitas ssiwa 3,66. Respon siswa menunjukkan positif dengan persentase adalah 99%, Tes hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan secara klasikal lebih dari 80% yaitu 90% siswa tuntas. Berdasarkan analisis data dari keempat indikator di atas maka model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Devisions)* dengan permainan bingo dikatakan efektif.

***ABSTRACT***

Soleha, Riatus. 2018. Effectiveness of STAD Learning Model (Student Teams Achievement Devisions)by Using Bingo Games on Matter Building of Flat Space in Class VIII SMP Al-Ash'ari Geger. Thesis,Mathematics Education Program, Undergraduate Program, STKIP PGRI Bangkalan. Counselor,: (I) Enny Listiawati, S. Si., M. Pd. (II) Zainuddin, M. Pd.

**Keywords:** STAD Learning Model (Student Teams Achievement Devisions), Bingo Game

Based on the observation with one of the teachers at SMP Al-Asy'ari Geger that in general there are many passive students in the process of learning mathematics because students do not know or shy (lack confidence) to ask the teacher about the material that has not been understood, causing the result value low student learning.

STAD learning model (Student Teams Achievement Devisions) is a learning model that emphasizes the existence of activities and interactions among students to mutually motivate and help each other in mastering the subject matter in order to achieve maximum learning outcomes. While the Bingo game is a numbered game table that contains the 5x5 berordo with the provisions of students answer 5 questions vertically, horizontally, or diagonally.

The purpose of this study is to describe the ability of teachers in managing learning, student activities, student responses, and mastery of student learning. This type of research includes the type of descriptive quantitative research. The research instruments used include the observation sheet of the ability of the teacher to manage the learning, student activity observation sheet, student response questionnaire, test result learning sheet (THB).

The result of descriptive statistic analysis shows that the ability of teachers to manage learning is said to be effective, because the average score of teacher's ability level is 3.75 is in very good category. Student activity shows very active category with average score of activity of students 3,66. Student response shows positive with percentage is 99%, Test result of student learning have reached mastery by classical more than 80% that is 90% student complete. Based on data analysis of the four indicators above, STAD learning model (Student Teams Achievement Devisions) with bingo game is said to be effective.