

ABSTRAK

Guru dituntut untuk dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan namun tetap dapat membuat siswa memahami materi yang diberikan. Selain itu siswa juga diharap dapat menumbuhkan sikap kerjasama untuk pengembangan *soft-skill* mereka. Berangkat dari hal tersebut peneliti merancang suatu permainan bingo yang dapat mencakup 2 hal tersebut. Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan permainan bingo terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, (2) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan permainan bingo terhadap kemampuan kerjasama siswa. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas VIII Celebration SMP Stella Duce 2. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu tes tertulis, angket, dan wawancara. Penggunaan tes dan wawancara untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa, dan angket untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang berbeda untuk kemampuan pemecahan masalah dan kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan Bingo tidak berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil penelitian didapatkan kurang dari 75% siswa tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan hasil tes penelitian. Rata-rata yang didapatkan oleh siswa sebesar 54.54 dari nilai maksimal 100. Hasil penelitian menunjukkan siswa tidak melakukan pengecekan ulang ketentuan soal dan siswa tidak membuat kesimpulan jawaban. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan bingo berpengaruh pada kemampuan kerjasama siswa. Hasil penelitian didapatkan lebih dari 75% siswa mencapai kriteria ketuntasan hasil penelitian. Rata-rata yang didapatkan oleh siswa sebesar 60.55 dari skor maksimal 80. Hasil penelitian menunjukkan siswa dapat melakukan pembagian tugas dan mengerjakan tugas mereka tepat waktu dengan adanya kegiatan berkelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan Bingo efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa namun tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata kunci: kemampuan pemecahan masalah, kemampuan kerjasama, permainan bingo

ABSTRACT

Teachers are required to be able to make learning fun but still be able to make students understand the material provided. In addition, students are also expected to be able to foster an attitude of cooperation for the development of their soft skills. Departing from this, the researcher designed a bingo game that could include these 2 things. The aims of this study were: (1) to determine the effect of bingo learning on students' problem-solving abilities, (2) to determine the effect of bingo learning on students' cooperative abilities. The research subjects were 22 students of class VIII Celebration of SMP Stella Duce 2. The method used was a quantitative method by collecting data using several instruments, namely written tests, questionnaires, and interviews. The use of tests and interviews to measure students' problem-solving abilities, and questionnaires to measure students' cooperation abilities. The results of the research show different results for problem solving and cooperation skills. The results showed that learning with bingo games had no effect on students' problem-solving abilities. The results of the study found that less than 75% of students could not achieve the completeness criteria of the research test results. The average score obtained by students was 54.54 out of a maximum score of 100. The results showed that students did not re-check the provisions of the questions and students did not draw conclusions about their answers. While the results of the study showed that learning with bingo games had an effect on students' cooperative abilities. The results of the study showed that more than 75% of students achieved the completeness criteria of the research results. The average score obtained by students was 60.55 out of a maximum score of 80. The results showed that students were able to divide tasks and complete their assignments on time with group activities. This study concluded that learning with bingo games was effective for improving students' collaboration skills but not effective for improving students' problem-solving abilities.

Keywords: *problem solving ability, cooperative ability, bingo game*