

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu program utama pembangunan Nasional karena kemajuan dan kemunduran bangsa dapat dilihat dan ditentukan oleh keadaan pendidikan yang dilaksanakan. Pendidikan juga membantu Manusia untuk memiliki pengetahuan dan manusia yang memiliki pengetahuan akan jauh berbeda dengan manusia lainnya yang tidak memiliki pengetahuan.¹

Dalam menunjang terlaksananya pendidikan tersebut maka pemerintah mengatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan dalam pendidikan yaitu perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar, seperti metode, media, strategi dan materi pembelajaran, terutama terhadap mata pelajaran matematika yang mempunyai peranan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan.³

¹Istigfarotur Rahmaniah, *Pendidikan Etika* (Malang; Maliki Press, 2010), hal. 1

²Republik Indonesia “*Undang Undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3*” (Bandung; Citra Umbara, 2003), hal. 7

³Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*. (Bandung : Alfabet, 2013), Hal. 2

Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, perlu adanya metode permainan sehingga transfer ilmu yang dilakukan menjadi efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan metode permainan dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk membantu siswa agar termotivasi dalam belajar dan bisa saling bekerja sama dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Maidah:5/2:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَالَّذِينَ هُمْ عَلَىٰ اللَّهِ عَلَيْهِمْ يَدِ الْعِبَادِ

Ayat diatas berisi anjuran untuk saling tolong menolong dalam mengerjakan kebajikan.⁴ Oleh karena itu, terkait dengan metode permainan yang dapat membantu siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran metode permainan yang digunakan juga harus sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang diajarkan. salah satu mata pelajaran yang tidak digemari oleh siswa adalah mata pelajaran matematika. Penggunaan metode permainan dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa yang tidak gemar pelajaran matematika menjadi senang belajar matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Hulu Sungai Tengah terdapat informasi bahwa metode permainan jarang digunakan untuk menyampaikan materi matematika. Metode yang digunakan guru adalah metode ceramah yaitu guru menjelaskan sesuai apa yang ada di buku saja kemudian siswa diminta mencatat materi yang diberikan dan mengerjakan tugas.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, vol. 3 (Jakarta: Lentera Hati, 2009), hal. 13

selain itu, ada terdapat siswa yang masih kesulitan dalam menghitung operasi perkalian dan pembagian, siswa lebih cenderung diam jika ada materi yang belum dipahami dari pada bertanya kepada guru, sehingga hal itu dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika siswa tidak mempunyai motivasi kuat dalam belajar maka ia akan mudah bosan, tidak semangat, susah berkonsentrasi dan cenderung malas untuk mengikuti materi pelajaran. Kalau ada siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan baik bisa jadi, siswa itu tidak mempunyai semangat dalam belajar yang tinggi karena kurangnya motivasi.⁵

Berdasarkan dengan hal di atas maka diperlukan penggunaan metode permainan untuk mendorong atau memberikan motivasi belajar kepada siswa serta memudahkan siswa agar memahami proses pembelajaran. Ada beberapa jenis metode permainan, salah satunya adalah metode permainan bingo. Permainan bingo matematik ini yaitu permainan yang berupa kartu tabel bernomor. Kartu tersebut berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak atau diagonal. Sedangkan kata *bingo* adalah kata atau yel-yel yang diteriakkan ketika pemenang sudah mendapatkan pola horizontal, vertikal maupun diagonal. Setelah siswa mendapatkan pola langsung meneriakkan kata "*bingo*".⁶

⁵ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta : Diva Press, 2014), Hal.17

⁶ Melvin L.siberman, "1010 strategies to teach any subject active learning" diterjemahkan oleh raisul muttaqien dengan judul :101 cara belajar siswa aktif (cet. VIII: bandung : nuansa cendekia,2013) hal.127

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian sebagai bahan pembuatan skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan *Bingo Matematik* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas III MIN 8 HST”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika masih belum bervariasi dan metode permainan jarang digunakan dalam proses pembelajaran matematika.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada operasi hitung perkalian dan pembagian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Bagaimana motivasi siswa tanpa menggunakan metode permainan bingo matematik pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?

2. Bagaimana motivasi siswa dengan menggunakan metode permainan bingo matematik pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan metode permainan bingo matematik terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. untuk mengetahui motivasi siswa tanpa menggunakan metode permainan bingo matematik pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?
2. untuk mengetahui motivasi siswa dengan menggunakan metode permainan bingo matematik pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?
3. untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan metode permainan bingo matematik terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah ?

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti untuk mengambil judul dan melakukan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti sangat tertarik untuk menggunakan metode permainan bingo matematik dalam pembelajaran matematika.
2. matematika merupakan pembelajaran dasar untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran dikelas masih kurang bervariasi karena kurangnya penggunaan metode pembelajaran.
4. Pembelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian merupakan salah satu materi yang sulit untuk di kuasai.

F. Signifikasi Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini untuk memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pendidikan khususnya pada madrasah ibtidaiyah, agar

lebih meningkatkan motivasi peserta didik pada materi perkalian dan pembagian menggunakan metode permainan, sekaligus juga untuk referensi pada peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta wawasan peneliti tentang metode permainan yang digunakan pada pembelajaran matematika.

b. bagi sekolah

penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, serta upaya meningkatkan motivasi belajar siswa disekolah.

c. bagi guru

penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif serta sebagai masukan dalam memilih metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.

d. bagi siswa

penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman siswa serta mengatasi kebosanan siswa pada proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari judul penelitian di atas, maka peneliti perlu memberikan penjelasan secara keseluruhan penelitian yang dimaksud yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang berkuasa atau yang berkekuatan.⁷ Pengaruh yang akan diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh metode permainan bingo matematik terhadap

⁷ Pusat bahasa departemen pendidikan nasional, kamus besar bahasa Indonesia (Jakarta; Balai Pustaka, 2010), hal. 865

motivasi belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian dikelas III MIN 8 hulu sungai tengah.

2. Permainan Bingo Matematik

Metode permainan bingo matematik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kartu bingo yang digunakan dalam bentuk permainan. Kartu tersebut berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak atau diagonal. Sedangkan kata *bingo* sendiri adalah kata atau yel-yel yang diteriakkan ketika pemenang sudah mendapatkan pola horizontal, vertikal maupun diagonal. Setelah mendapatkan pola, pemenang langsung meneriakkan kata bingo.⁸

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah segala dorongan, keinginan, dan daya yang menggerakkan seseorang.⁹ Motivasi juga mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka akan cepat mengerti dan mengingatnya. pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Oleh sebab itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan dorongan dari siswa itu sendiri.

4. Matematika kelas III

matematika yang peneliti maksud adalah suatu pelajaran matematika yang memuat materi operasi hitung perkalian dan pembagian pada kelas III.

⁸ Melvin L. Siberman, "*101 Strategies to Teach Any Subject Active Learning*" diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien dengan judul: *101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Cet. VIII; Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), hal. 127

⁹ Rohmalina wahab, *psikologi pendidikan*, cet 2, (palembang : IAIN raden fatah press, 2008), hal. 149

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan menggunakan metode permainan *bingo matematik* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti, diantaranya :

1. Penelitian oleh Restu pertiwi (2015). *Penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas III SDN TUNAS MEKAR.*

Berdasarkan hasil penelitian mengemukakan bahwa aktivitas belajar matematika siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran aktif metode permainan bingo mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata presentase aktivitas belajar matematika siswa sebesar 66 % dan meningkat pada siklus II menjadi 85, 20 %. Dengan demikian pembelajaran aktif metode permainan bingo dapat meningkatkan aktifitas belajar matematika siswa.

2. Penelitian oleh Hery setiyawan (2018). *Metode permainan bingo matematik pada materi operasi hitung pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas IV.*

Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa Aktivitas rata-rata peserta didik aktif lebih besar dari rata-rata aktivitas peserta didik pasif (66,44 % > 52,62%), respon yang ditangkap oleh siswa kelas IV SDN pakis 5 surabaya selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bingo matematik adalah positif dan memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil perolehan belajar siswa kelas IV SDN pakis 5 surabaya selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan bingo matematik adalah sebesar 89, 18 % sehingga secara klasikal dapat dinyatakan tuntas.

3. Penelitian oleh Muzdalifah (2017). *Penerapan metode permainan bingo dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian siswa kelas III A SDN Cempaka Putih 01.*

Hasil penelitian membuktikan bahwa metode permainan bingo dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan siklus I indikator translation sebesar 81,11 % dan mengalami penurunan pada siklus II menjadi 78,89 %. Namun, pada kegiatan pembelajaran siklus III indikator translation siswa kembali meningkat sebesar 90,83 %. Indikator interpretation pada pembelajaran siklus I indikator interpretation sebesar 30 % siklus II menjadi 53 % dan siklus III menjadi 100 %. Untuk indikator ekstrapolation pada siklus I sebesar 55,56 % di siklus II menjadi 83,33 % dan siklus III indikator ekstrapolation sebesar 87,33 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan bingo dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian siswa.

I. Anggapan Dasar Dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

metode permainan adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai serta motivasi belajar siswa lebih meningkat.

2. hipotesis

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut dengan variabel X. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu metode permainan bingo matematik. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dengan adanya perlakuan dari variabel bebas atau disebut variabel Y. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar.

- a. Hipotesis Alternatif (H_a) = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan metode permainan *bingo matematik* terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah
- b. Hipotesis Nihil (H_0) = Tidak ada pengaruh yang signifikan metode permainan *bingo matematik* terhadap motivasi belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas III MIN 8 Hulu Sungai Tengah.

J. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan dari penelitian ini maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teoritis berisi tentang permainan *bingo matematik*, motivasi belajar, materi perkalian dan pembagian.

BAB III metode penelitian, yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV laporan hasil penelitian, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup yang berisikan simpulan dan rekomendasi.