

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN PERMAINAN *MATCH BINGO* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III SDN 2 GLANGGANG**

SKRIPSI

OLEH

WARDANIA TUT TOYIBAH

NIM: 21862061061



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2025



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN PERMAINAN *MATCH BINGO* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III SDN 2 GLANGGANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH
WARDANIA TUT TOYIBAH
NIM: 21862061061



UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

RADEN RAHMAT
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2025

LEMBAR PERSETUJUAN
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*
BERBANTUAN PERMAINAN *MATCH BINGO* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III SDN 2 GLANGGANG

SKRIPSI

OLEH

WARDANIA TUT TOYIBAH

NIM: 21862061061

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 7 Juli 2025

DOSEN PEMBIMBING



ANDI WIBOWO, M.Pd

NIDN. 0718128902

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2025

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

iv

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S.Pd.

Pada Hari : Rabu

Tanggal : 23 Juli 2025

Anggota I,

(Diana Kusumaningrum M.Pd)
NIDN.0720068803

Anggota II,

(Tety Nur Cholifah M.Pd)
NIDN.0718089201

Ketua Penguji,

(Andi Wibowo, M. Pd)
NIDN. 0718128902

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang**



(Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd)

NIDN. 0721068801

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WARDANIA TUT TOYIBAH

NIM : 21862061061

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 7 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Wardania Tut Toyibah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Toyibah, Wardania Tut. 2025. “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Glanggang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Andi Wibowo, M. Pd.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *match bingo*, motivasi belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 2 Glanggang. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar. Sedangkan tujuannya untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Glanggang .

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti melaksanakan penelitian melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Pengumpulan data, peneliti menggunakan analisis data kualitatif yang diperlukan meliputi: hasil wawancara, hasil lembar observasi, hasil lembar angket motivasi belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo* terbukti dapat meningkatkan hasil motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai motivasi pada belajar siswa pada pra siklus sebesar 38 (kategori rendah), pada siklus I mendapatkan 45 (kategori sedang), dan pada siklus II mendapatkan 87 (kategori tinggi). Penelitian ini selesai pada siklus II karena capaian rata-rata nilai motivasi belajar sudah lebih dari 75. Persen peningkatan motivasi belajar pra siklus ke siklus I sebesar 7%, sedangkan siklus I ke siklus II sebesar 42%.

ABSTRACT

Toyibah, Wardania Tut. 2025. "Implementation of Jigsaw cooperative learning model assisted by Match Bingo game to improve mathematics learning motivation of grade III students of SDN 2 Glanggang". Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University, Kepanjen, Malang. Advisor: Andi Wibowo, M. Pd.

Kata Kunci: Jigsaw type cooperative learning model assisted by Match Bingo game, learning motivation

This research is motivated by the low learning motivation of students in mathematics subjects of grade III SDN 2 Glanggang. Many factors that researchers found in the learning process that affect learning motivation. While the goal is to find out whether the use of the Jigsaw type cooperative learning model assisted by the Match Bingo game can improve the motivation to learn mathematics of grade III students of SDN 2 Glanggang.

The type of research used is Classroom Action Research (CAR). Researchers conducted the research through two cycles, namely cycle I and cycle II. With the following steps: 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, 4) Reflection. In collecting data, researchers used qualitative data analysis as needed including: interviews, observation sheets, learning motivation questionnaire sheets, and documentation.

The results of the study showed that through the application of the Jigsaw type cooperative learning model assisted by the Match Bingo game, it was proven to improve the learning motivation of students. This can be seen from the average value of student learning motivation in the pre-cycle of 38 (low category), in cycle I getting 45 (medium category), and in cycle II getting 87 (high category). This research was completed in cycle II because the average achievement of learning motivation was more than 75. The percentage increase in learning motivation from pre-cycle to cycle I was 7%, while from cycle I to cycle II was 42%.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.....	18
B. Permainan match bingo	20
C. Motivasi Belajar	23
D. Pembelajaran Matematika	30
E. Peneliti Terkait.....	31
F. Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Rancangan Penelitian.....	40
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	42
C. Kehadiran Peneliti Di Lapangan.....	44
D. Subjek Penelitian.....	44

E.	Prosedur Penelitian	44
F.	Data Dan Sumber Data	51
G.	Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	51
H.	Teknik Analisis Data	53
I.	Aspek Indikator Keberhasilan Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN		57
A.	HASIL PENELITIAN	57
1.	Pra Penelitian	57
2.	Hasil Siklus I	58
3.	Hasil Siklus II	60
B.	Deskripsi Data	70
C.	Refleksi.....	71
D.	Tindak Lanjut	72
BAB V PEMBAHASAN.....		94
BAB VI PENUTUP.....		105
A.	Kesimpulan.....	105
B.	Saran.....	106
DAFTAR RUJUKAN		107
LAMPIRAN		110



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Nilai	54
Tabel 4. 1 Hasil Angket Pra Siklus.....	58
Tabel 4. 2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I	58
Tabel 4. 3 Kategori Nilai.....	71
Tabel 4. 4 Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus II.....	73
Tabel 4. 5 Kriteria Penilaian	88



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur siklus penelitian tindakan kelas	42
Gambar 4. 1 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.....	61
Gambar 4. 2 Siswa menyimak penjelasan guru.....	62
Gambar 4. 3 Siswa membentuk kelompok	63
Gambar 4. 4 Siswa terlibat aktif dalam permainan match bingo.....	64
Gambar 4. 6 Siswa mendengarkan penjelasan guru.....	67
Gambar 4. 8 Proses tanya jawab guru dan siswa.....	75
Gambar 4. 9 Siswa kembali ke kelompok asal.....	76
Gambar 4. 10 Siswa saling berdiskusi.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar observasi awal.....	84
Lampiran 2 Lembar pedoman wawancara guru dan siswa.....	86
Lampiran 3 Modul ajar.....	90
Lampiran 4 Keterpelaksanaan pembelajaran.....	96
Lampiran 5 Lembar angket motivasi belajar.....	98
Lampiran 6 Instrumen validasi.....	101
Lampiran 7 Surat permohonan izin penelitian.....	105
Lampiran 8 Surat balasan penelitian.....	106
Lampiran 9 Data angket	109



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas proposal ini dengan baik. Shalawat serta salam kami sampaikan hanya kepada tokoh dan teladan kita Nabi Muhammad SAW.

Tujuan penulis membuat proposal ini untuk memenuhi salah satu tugas yang diberikan oleh dosen pembimbing. terselesaikannya proposal usaha yang dibuat penulis, melalui banyak sekali proses, hambatan, rintangan dan segala hal dapat penulis melalui berkat dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan cukup baik.

Kami mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing dan teman-teman yang telah membantu dalam penyusunan proposal yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Permainan *Match Bingo* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 2 Glanggang" ini. Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal ini, dengan kerendahan hati, kami memohon maaf. Semoga proposal ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan terwujud tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si. Selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

2. Dr. Hamidi Rasyid M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan ijin dan mengarahkan untuk keperluan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Andi Wibowo, M.Pd. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan dari awal pembuatan skripsi.
4. Segenap Civitas Akademik Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis.
5. Ibu Ester Dwi Rahayu S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 2 Glanggang yang telah memberikan ijin penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
6. Kedua orang tua saya dan teman-teman yang telah memberikan doa dukungan dan semangatnya.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya rancangan proposal skripsi ini semoga apa yang telah mereka berikan senantiasa mendapat ridho dari Allah Swt dan semoga rancangan proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya. Amiin

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika mempertajam kemampuan penalaran dan argumentasi, sehingga membantu manusia mengatasi kesulitan dalam kehidupan setiap hari. Siswa mulai belajar matematika di sekolah dasar dengan tujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan metodis serta pemilikan kolaboratif. Pemahaman dan penguasaan konsep matematika merupakan prasyarat untuk belajar matematika karena sejumlah sebab dan akibat tercakup dalam prinsip matematika. Sebuah konsep telah dikembangkan dalam matematika sebelumnya akan digunakan secara berlanjut dalam pembelajaran. Apabila suatu konsep salah dalam penjelasannya maka kesalahan pemahaman tersebut akan berlanjut. Oleh karena itu, mempelajari matematika sangatlah penting agar dapat digunakan sebagai landasan dalam mempelajari ilmu lainnya Ermayani (2019).

Pembelajaran matematika memiliki arah untuk melatih kemampuan penalaran peserta didik secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika juga mengenal gagasan abstrak yang berisi simbol-simbol yang terdapat pada konsep. Matematika juga mengenal gagasan abstrak yang berisi simbol-simbol yang terdapat pada konsep. Pada usia peserta didik SD (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya adanya metode yang sesuai dalam belajar matematika Rohman

(2020). Namun, dalam kenyataannya siswa belum memahami dengan benar konsep yang telah dipelajari mayoritas siswa menganggap pelajaran matematika menantang dan menakutkan.

Model matematika di sekolah hampir tidak pernah menggunakan alat peraga, sehingga menimbulkan rasa takut siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari sikap-sikap siswa dalam belajar, antara lain kurangnya partisipasi di kelas, cenderung siswa tetap diam dan menyimpan pendapat sendiri, ketidakmampuan siswa dalam memahami tugas, kurangnya perhatian penuh terhadap penjelasan guru, dan rendahnya tingkat literasi mereka (Fuaddilah, 2020). Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam mewujudkan tujuan tersebut. Salah satunya faktor guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses belajar antara guru dan siswa, hubungan interaksi antara guru dan siswa terlihat jelas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kegiatan pembelajaran akan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Perubahan tingkah laku pada anak terjadi apabila dalam proses pembelajaran siswa melakukan aktivitas Muhammad (2020). Suhana (2021) menjelaskan untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut masih mendapatkan berbagai macam persoalan, salah satunya yaitu masih rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan, sebagai mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan tinggi. Dari

masing- masing jenjang tersebut, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika sehingga wajar jika matematika termasuk dalam nominasi mata pelajaran yang tidak disenangi bahkan ditakuti oleh sebagian peserta didik.

Kurniawan (2019) menyatakan pembelajaran matematika di kelas pada umumnya lebih mengutamakan pada penyampaian informasi bukan penekanan proses pembelajaran. Pembelajaran seperti itu kemudian akan melahirkan model pembelajaran pasif dan tidak demokratis, karena peran inti di tangan guru dan bahkan guru seringkali bersikap otoriter. Peserta didik selama ini hanya dianggap anak-anak yang dapat dikembangkan secara mekanik. Dengan sikap guru yang demikian memperkuat daya tekan yang dapat mematikan aspek positif yang semestinya dimiliki siswa. Akibatnya siswa tidak dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal, kehilangan kemampuan mandiri (*self-reliance*), toleransi terhadap perbedaan pendapat, dan mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

Peserta didik adalah makhluk sosial yang memerlukan bantuan orang lain untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan, untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, diharapkan seorang pendidik berperan aktif dalam mendidik peserta didik seperti menerapkan metode pembelajaran yang efektif agar peserta didik memahami materi yang diajarkan. Dengan kata lain, metode adalah cara yang digunakan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Karena metode lebih menekankan pada peran pendidik. Oleh karena itu, pendidik dalam memilih metode mengajar harus tepat dengan tujuan dan sasaran

yang telah ditetapkan. Pemilihan metode ini sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Selain itu, pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menimbulkan pembelajaran yang menarik (Hamzah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas III SDN 2 Glanggang, terdapat beberapa masalah yang muncul, khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 2 Glanggang, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas selama ini masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan menyampaikan materi secara langsung di depan kelas. Metode yang biasa digunakan adalah ceramah dan diskusi kelas, serta sesekali meminta siswa untuk berdiskusi dalam kelompok mengenai materi yang telah dijelaskan. Namun, guru mengakui bahwa metode tersebut kurang efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak fokus saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika juga cenderung rendah; sebagian besar terlihat bosan, meskipun ada beberapa siswa yang tetap memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit. Dalam pelaksanaannya, guru pernah menggunakan proyektor sebagai media bantu, namun belum pernah mencoba menerapkan permainan atau game dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam model pembelajaran, termasuk penggunaan media dan

pendekatan yang lebih interaktif guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kegiatan pra siklus ini dilakukan selama satu kali pertemuan untuk pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Proses pembelajaran, masih ditemukan permasalahan belajar baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi yaitu pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung masih banyak siswa yang berbicara sendiri, walaupun tidak semuanya namun kondisi seperti ini sangat mengganggu kelancaran proses belajar mengajar di kelas. Metode pengajaran yang tidak efektif guru masih mengandalkan pendekatan pengajaran langsung, di mana guru secara aktif memberikan informasi kepada siswa dan siswa diharapkan untuk menghafal rumus atau prosedur tanpa memahami konsep yang mendasarinya.

Guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan cenderung merasa bosan. Kegiatan belajar mengajar terlihat bahwa masih banyak siswa yang cenderung bersikap pasif dalam mengikuti pelajaran matematika. Siswa-siswa yang pasif disini cenderung diam dan terlihat memperhatikan. Namun ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya satu atau dua siswa saja yang mengajukan pertanyaan. Bagi siswa pelajaran matematika dianggap kurang menarik karena materinya sulit, penuh dengan hafalan rumus dan guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif.

Hal inilah yang mengakibatkan peserta didik kurang menguasai pelajaran matematika yang diberikan oleh guru. Keterbatasan fasilitas didalam kelas seperti LCD dan speaker sehingga guru sulit dalam menerapkan variasi model pembelajaran. Disisi lain keberanian dan inisiatif siswa untuk bertanya pun masih sangat rendah. Sehingga aktivitas siswa belum nampak pada saat pembelajaran. Menyikapi hal demikian, seorang guru matematika seharusnya dapat melakukan tindakan alternatif yang berguna untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam menerima pembelajaran matematika. Sebaiknya guru berupaya menciptakan proses pembelajaran yang terpusat pada siswa. Dengan kata lain, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap tepat untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan penerapan pembelajaran aktif metode permainan bingo. Dengan menerapkan metode permainan diharapkan siswa menjadi aktif berpartisipasi, tidak hanya sebagian siswa tetapi semua siswa yang hadir pembelajaran. Selain itu diharapkan agar komunikasi siswa dengan siswa lain dan guru dapat terjalin dengan baik sehingga pesan yang disampaikan guru sama dengan pesan yang diterima siswa. Ada beberapa jenis metode permainan, salah satunya adalah metode permainan bingo.

Permainan ini berupa tabel bernomor, dimana apabila siswa dapat menyelesaikan soal dengan benar dalam deretan secara horisontal, vertikal, maupun diagonal, maka akan mendapatkan poin yang akan berpengaruh terhadap nilai kelompoknya. Dengan bermain, siswa lebih mudah dalam belajar dan termotivasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dan aktivitas siswa. Selain itu dengan metode ini, diharapkan proses pembelajaran dapat mewadahi siswa untuk bekerja sama, toleransi, saling menghargai, mampu mengendalikan emosi, berkomunikasi serta bersifat kreatif dalam pembelajaran, sehingga lebih mudah menguasai materi pelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya model pembelajaran aktif dan kreatif yang membuat suasana belajar menjadi kaku dan membosankan.
2. Rendahnya aktivitas siswa dalam bertanya dikarenakan kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak semangat dalam melakukan pembelajaran.
3. Banyaknya siswa yang kurang memahami materi karena pemberian materi dengan metode ceramah dan monoton sehingga siswa mudah jenuh.
4. Motivasi belajar peserta didik kurang berkembang dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw berbantuan permainan *match bingo* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III di SDN 2 Glanggang.

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* dalam pelajaran matematika siswa kelas III di SDN 2 Glanggang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan guru mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar.
- b. Memperkaya ilmu pengetahuan dan model/metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa berani dalam mengungkapkan pendapat, dan mengajukan pertanyaan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Siswa tidak merasa jenuh atau bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk lebih memperkaya model pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran matematika. Selain itu dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif untuk siswa dan meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan kelas III di SDN 2 Glanggang.

d. Bagi Peneliti

Agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model dan metode dalam pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pembelajaran matematika.

F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Masalah

Penelitian yang dilakukan penulis yaitu bertempat di daerah Glanggang lebih tepatnya yaitu di SDN 2 Glanggang. Peneliti memilih tempat penelitian di SDN 2 Glanggang karena terdapat fenomena yang cukup pas untuk dijadikan bahan penelitian selain itu SDN 2 Glanggang ini lebih efisien untuk dijangkau dan mengurangi biaya saat penelitian. Penulis mengambil kelas III pada mata pelajaran matematika pada materi bangun datar.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah - istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yakni: “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Glanggang”. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah strategi pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan *Jigsaw* adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Sintaks pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdiri dari beberapa langkah, yaitu: 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik; 2) menyajikan informasi; 3) mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar; 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; 5) Evaluasi; 6) Memberikan penghargaan.

Keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diukur dengan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dilakukan dengan menggunakan teknik observasi langsung. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru melaksanakan langkah- langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Jigsaw*. Observasi dilakukan oleh peneliti atau guru kolaborator selama

proses pembelajaran berlangsung di kelas. Teknik penelitian dan instrumen penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif dan kualitatif, teknik penilaian di mana data dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan yang memuat sejumlah komponen pembelajaran. Setiap komponen dinilai berdasarkan indikator keterlaksanaan dengan skala penilaian dari 1 hingga 4, yaitu 1 untuk kategori “Tidak Terlaksana”, 2 untuk “Terlaksana Dengan Kurang Baik”, 3 untuk “Terlaksana Dengan Baik”, dan 4 untuk “Terlaksana Dengan Sangat Baik”. Adapun instrumen penilaian meliputi aspek-aspek yang diamati meliputi enam langkah utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu: kemampuan membuka pembelajaran, proses pembelajaran, penguasaan materi pembelajaran, implementasi langkah-langkah pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, evaluasi, serta kemampuan menutup pelajaran. Masing-masing aspek diamati dan diberi skor sesuai dengan keterlaksanaannya.

2. Model *jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* adalah sebuah permainan pembelajaran aktif yang menggabungkan unsur bingo dengan mencocokkan angka atau operasi matematika. *Math bingo* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran juga meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Selain itu, *math bingo* ini salah satu media yang dibuat agar siswa tidak bosan dalam belajar matematika tetapi justru sebaliknya, siswa akan lebih tertantang dan asyik karena belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran *match bingo*. Penilaian terhadap penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo*

dilakukan dengan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini digunakan untuk melihat keterlibatan siswa secara aktif dalam bermain sambil belajar, serta efektivitas media *Match Bingo* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika.

3. Motivasi belajar adalah konsep krusial dalam dunia pendidikan yang memengaruhi bagaimana siswa terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil akademis. Motivasi belajar tidak hanya sekadar dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan berusaha mencapai tujuan akademis. Memahami motivasi belajar sangat penting bagi pendidik, orang tua, dan siswa itu sendiri, karena dapat menentukan seberapa efektif dan berkelanjutan proses belajar yang dilakukan. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) tekun dalam menghadapi tugas dan dapat bekerja secara konsisten, b) ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, dan juga tidak cepat puas dengan prestasi yang didapat, c) menunjukkan minat yang tinggi terhadap bermacam-macam permasalahan pembelajaran, d) cenderung lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung pada orang lain, e) cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, f) dapat mempertahankan pendapatnya.

Motivasi belajar diukur dengan lembar angket motivasi belajar. Teknik pengukuran angket motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar siswa, seperti ketekunan menghadapi tugas, keberanian mengemukakan pendapat, kemandirian dalam belajar, minat terhadap materi,

dan keuletan dalam menghadapi kesulitan. Pilihan jawaban yang digunakan terdiri dari empat kategori, yaitu Selalu (SL) dengan skor 5, Sering (SR) skor 4, Kadang-Kadang (KK) skor 3, Jarang (J) dengan skor 2, dan Tidak Pernah (TP) dengan skor 1. Setiap jawaban siswa diberikan skor sesuai kategori nilai tersebut, di mana untuk pernyataan skor diberikan dari 1 hingga 5. Setelah semua siswa mengisi angket, skor yang diperoleh dari tiap item dijumlahkan untuk mendapatkan total skor motivasi masing-masing siswa. Selanjutnya, seluruh skor siswa dirata-rata untuk memperoleh gambaran umum tingkat motivasi belajar siswa dalam satu kelas. Hasil rata-rata tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori tertentu, misalnya kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah sesuai rentang nilai yang telah ditetapkan. Melalui teknik ini, peneliti dapat melihat perubahan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan, serta menentukan apakah tindakan yang diterapkan berhasil meningkatkan motivasi belajar sesuai indikator keberhasilan penelitian.