

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang memiliki permasalahan yang banyak didunia pendidikan Indonesia. Mulai dari rendahnya nilai matematika pada peserta didik, dan banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini juga didukung dengan adanya survey *Programme for International Student Assessment* atau PISA yang dilaksanakan setiap 3 tahun sekali yang diadakan pada tahun 2018 lalu Indonesia menempati urutan ke 73 dari 81 negara tersurvei untuk kategori matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei yang menunjukkan bahwa survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh PISA.¹ Data ini menjadikan Indonesia berada di peringkat delapan terbawah, masih jauh di bawah negara-negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darussalam. Survei PISA merupakan rujukan dalam menilai kualitas pendidikan di dunia, yang menilai kemampuan membaca, matematika dan sains. Hal ini juga sesuai dengan observasi awal dilapangan yaitu terdapat peserta didik yang kurang fokus terhadap pembelajaran matematika yang sedang berlangsung, terdapat beberapa siswa yang masih asik mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran matematika berlangsung daripada memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga memicu rendahnya nilai matematika pada peserta didik.

Masalah umum dalam pendidikan matematika di Indonesia antara lain rendahnya rata-rata nilai UAN (Ujian Akhir Nasional) dibanding dengan nilai mata pelajaran lain, rendahnya minat belajar matematika disebabkan karena asumsi awal peserta didik terhadap mata pelajaran matematika terasa sulit apalagi dengan model pengajaran guru yang kurang menarik yaitu guru menjelaskan dengan metode ceramah dan peserta didik mencatat apa yang telah disampaikan guru, kurang aktifnya peserta didik ketika pembelajaran matematika, keberanian peserta didik untuk bertanya kepada guru sangat minim, ketika guru bertanya tidak ada yang berani menjawab jika tidak ditunjuk. Hal ini menyebabkan peserta didik baik dari jenjang sekolah dasar hingga menengah atas banyak yang mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran matematika ini. Akibatnya dengan kurangnya minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika

¹ Survei PISA: Pendidikan Indonesia Enam Terbawah, <https://www.dw.com/id/peringkat-6-terbawah-indonesia-diminta-tinggalkan-sistem-pendidikan-feodalistik/a-51541997>, 4 november pukul 00:41

sangat memicu kuat rendahnya tingkat penguasaan peserta didik akan pelajaran matematika. Dengan demikian guru harus mampu meningkatkan kualitas ajarnya dengan terus meningkatkan kreativitas agar dapat menyajikan materi ajar dengan ringkas dan mudah dipahami.² Jika tidak demikian maka masalah-masalah seperti yang dijelaskan sebelumnya akan selalu muncul dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar dan mengajar yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan kreativitas berfikir siswa yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, dan juga dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai cara untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap pembelajaran matematika.³ Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru ataupun peserta didik harus bersama-sama menjadi pelaku terlaksanakannya tujuan pembelajaran. Dan pembelajaran ini akan tercapai apabila pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Pembelajaran efektif adalah proses pembelajaran yang bukan hanya terfokus pada hasil yang didapatkan oleh peserta didik, akan tetapi bagaimana proses pembelajaran yang efektif itu mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, keuletan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan pengetahuan, tingkah laku, psikomotorik, serta mengaplikasikannya di kehidupan peserta didik sehari-hari⁴.

Banyaknya permasalahan pendidikan matematika di Indonesia merupakan salah satu alasan untuk memperbaiki pendidikan matematika di sekolah. Upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak bisa lepas dari peran guru pada pelaksanaan aktivitas pembelajaran di sekolah. Aktifitas pembelajaran yang baik serta bermutu itu dapat dicapai apabila kolaborasi antara guru dan peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan timbal balik pada saat pembelajaran berlangsung. Pentingnya pendidikan dan belajar menuntut ilmu juga dijelaskan langsung di dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

² Nurhayati Abbas, Yamin Ismail, and Ni Luh Emi Dayani, "Mind Mapping Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas Ix Semester Ganjil," *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi* 9, no. 1 (2021): 52–61, <https://doi.org/10.34312/euler.v9i1.10586>.

³ N, Nurila "Analisis Kesalahan Siswa Salam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Pecahan Campuran Kelas III Sdn 14 Mataram"

⁴ Bistari Bistari, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018, <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنشُرُوا فَأَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
 خَبِيرٌ ۝ ١١

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan."⁵

Pembelajaran merupakan proses belajar guru dengan peserta didik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terdapat kesinambungan antara peserta didik dan guru secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Kesinambungan proses pembelajaran akan berdampak pada peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut akan tercapai apabila didukung dengan berbagai macam faktor. Faktor ini dapat berpengaruh dalam proses belajar peserta didik, sehingga menentukan kualitas belajar peserta didik.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perlu adanya pemilahan strategi pembelajaran yang sesuai. Karena dengan pemilahan strategi pembelajaran yang sesuai guru akan lebih mudah dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah usaha guru untuk memotivasi peserta didik agar peserta didik mau melakukan kegiatan pembelajaran.⁶ Strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Strategi pembelajaran yang tepat berdasarkan dari permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika. Dengan begitu, diharapkan hasil dan minat belajar peserta didik akan lebih meningkat. Dan salah satu

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta Timur:CV Darus Sunnah, 2018), hal.110

⁶ Hasriadi, "Strategi Pembelajaran" (Bantul, Mata Kata Inspirasi:2022) hal:2-3

pengaplikasian strategi pembelajaran kooperatif yang dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* dalam pengaplikasian pembelajaran matematika.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi yang menggunakan system pengelompokan dalam tim kecil. Dalam strategi pembelajaran ini yaitu terdiri dari empat sampai enam anggota kelompok yang memiliki latarbelakang akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda-beda atau heterogen.⁷ Pembelajaran kooperatif biasa dikenal dengan sebutan pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi strategi pembelajaran kooperatif lebih dari itu, karena dalam pembelajaran kooperatif terdapat struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungannya yang bersifat *interdependensi efektif* atau saling ketergantungan diantara anggota kelompok. Hubungan kerja seperti inilah yang akan mengakibatkan timbulnya persepsi positif tentang apa yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu maupun kelompok.

Implementasi strategi pembelajaran kooperatif akan difokuskan pada prosedur pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan setiap peserta didik secara aktif ikut terlibat dalam setiap kegiatan kelompok. Strategi pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu mengkondisikan setiap peserta didik selalu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁸ Adapun komponen yang harus dilakukan yaitu⁹:

1. Presentasi kelas

Pada prosedur yang pertama ini peserta didik akan diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Kegiatan yang dilakukan yaitu sama seperti kegiatan pembelajaran biasanya. Guru mempresentasikan atau menerangkan materi yang akan diajarkan akan tetapi pada kegiatan ini akan berfokus pada strategi kooperatif dimana peserta didik harus benar-benar memberi

⁷ Aceng Jaelani, "Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi)," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015): 1–16, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>.

⁸ Dewi Agus Triani, "Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Jigsaw Di Perguruan Tinggi," *Universum* 10, no. 2 (2016): 219–27, <https://doi.org/10.30762/universum.v10i2.262>.

⁹ Harry Priyatna Putra, K. Udy Ariawan, and SUKA Arsa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–15, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>.

perhatian secara penuh selama presentasi didalam kelas. karena dengan demikian peserta didik akan terbantu ketika mengerjakan kuis atau soal untuk mennetukan skor tim.

2. Tim atau kelompok
Kelompok terdiri atas 4-5 peserat didik yang akan mewakili semua kegiatan didalam kelas mulai dari hal kinerja, *gender*, ras, dan etnis. Dalam satu kelompok meruakan anggota campuran menurut tingkatan prestasi, jenis kelamin, dan suku. Manfaat dari tim sendiri yaitu untuk memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar, dan juga untukbmempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis atau soal yang akan diberikan oleh guru dengan baik.
3. *Game* (permainan)
Pada kegiatan permainan ini peserta didik akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dibuat untuk menguji kemampuan pengetahuan peserta didik.
4. Turnamen
Turnamen yairu sebuah kegiatan struktur dimaana permainan berlangsung. Pada kegiatan turnamen ini nanti ada kegiatan penyaringan kelompok dengan skor yang didapat. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan imbang akan dilakukan babak final dnegan cara melkaukan permainan kembali, dengan ini nanti kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan menjadi pemenangnya.
5. Rekognisi tim
Kelompok akan mwndapatkan penghargaan atau *reward* atau dalam bentuk penghargaan lainnya apabila skor rata-rata kelompok mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim juga akan digunakan untuk menentukan peringkat siswa.

Permainan *Bingo Match Game* atau BMG merupakan permainan berbentuk kartu yang berbentuk angka-angka dengan deret horizontal dan vertikal yang isinya memuat tentang pertanyaan didalam kertas yang berbeda.¹⁰ Permainan BMG ini dipilih karena permainan ini bersifat aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Pada pengaplikasiannya dimata pelajaran matematika ini permainan BMG dimulai dengan membuat soal yang terdiri dari 16 soal pertanyaan, kemudian membuat sebuah tabel dari kertas berwarna. Dengan jumlah kolom pada kertas yaitu sebanyak 16 angka, yaitu 4x4 kolom yang

¹⁰ Tian Oktaviani, Endah Rita Sulistyia Dewi, and . Kiswoyo, "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Mimbar Ilmu*, 2019, <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>.

berbentuk vertikal dan horizontal yang digabungkan menjadi satu. Tujuan dari permainan BMG ini yaitu untuk menarik siswa agar lebih termotivasi, semangat dan lebih aktif didalam kelas saat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan peraturan pemerintah yang menegaskan bahwa standar proses kegiatan pembelajaran disekolah yang mana harus dilakukan secara penuh inspirasi, motivasi dan menghibur peserta didik agar peserta didik lebih semangat belajar, dan dapat menaikkan kreatifitas saya serap peserta didik sehingga psikologisnya dapat terjaga dan tertata dengan baik pula.¹¹

MI NU Tarbiyatuth Thullab mempunyai visi yaitu terwujudnya generasi penerus ahlusunnah wal-jamaah yang sholih-sholihah, unggul, dan berprestasi wawasan lingkungan. Sesuai dengan visi dari madrasah tersebut, selain mengedepankan wawasan islami, madrasah ini juga berusaha unggul dan berprestasi serta bewawasan tentang lingkungan yang mana hal itu sangat berkesinambungan dengan judul yang peneliti ambil yaitu pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran kooperatif. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, terdapat beberapa masalah yang muncul ketika pembelajaran matematika berlangsung yaitu antara lain peserta didik banyak yang kurang fokus terhadap pembelajaran matematika yang sedang berlangsung, terdapat beberapa siswa yang masih asik mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya ketika pembelajaran matematika berlangsung daripada memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru sehingga hal ini memicu rendahnya nilai matematika pada peserta didik. Menyikapi hal demikian, guru harus bisa melakukan tindakan alternatif yang dapat berguna untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam menerima pembelajaran matematika. Sebaiknya guru menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan kata lain, guru harus bisa mempunyai strategi atau menerapkan strategi pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, dan disini peran guru hanya bertidak sebagai fasilitator.

Penelitian ini dilakukan dikelas III karena sesuai dengan karakteristik anak pada kelas rendah yaitu dalam proses pengembangan keterampilan. Keterampilan yang dikembangkan anak atau peserta didik kelas rendah yaitu keterampilan *social-help skill* dan keterampilan *play skill*. Pada keterampilan *social-help skill* peserta didik dilatih untuk mengembangkan keterampilan membantu siswa seperti membantu sesama teman sebaya atau membantu kepada orang lain.

¹¹ Peraturan Pemerintah Nomor 4 Republik Indonesia Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2022)

Peserta didik juga akan dilatih dan akan mampu menciptakan suasana perasaan peserta didik menjadi lebih berharga dan merasa lebih berguna.¹² Sehingga pada fase *social-help skill* ini siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kooperatif. Pada fase ini peserta didik kelas rendah juga telah menampakan ke-akuanya seperti jenis kelamin, bersahabat, kedermawanan, mandiri dan mampu berkompetisi dengan teman sebayanya. Sehingga pemilihan strategi kooperatif dalam permainan bingo ini bisa dilakukan pada kelas III.

Permainan BMG ini merupakan permainan berupa tabel bernomor, dimana apabila peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan benar dalam deretan secara horizontal, vertikal, maupun diagonal maka akan mendapatkan poin yang akan berpengaruh terhadap nilai kelompoknya. Dengan bermain siswa akan lebih mudah dalam belajarnya dan termotivasi, dan pada akhirnya siswa dapat meningkatkan minat belajarnya. Dan ketika minat belajar telah tumbuh maka hasil belajar siswa pun akan bertambah. Selain itu, dengan permainan BMG ini siswa juga dilatih untuk bekerja sama, toleransi, saling menghargai, mampu mengendalikan emosi, berkomunikasi, dan serta bersifat kreatif dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami dan menguasai materi pelajaran matematika.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya penulis perlu untuk melakukan penelitian pendidikan menggunakan permainan BMG pada mata pelajaran matematika. Dengan itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Permainan *Bingo Match Game* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III”.

B. Fokus Penelitian

Sebuah penelitian akan terlaksana dengan baik dan tepat apabila fokus penelitian telah dibatasi dengan baik pula. Karena pada dasarnya fokus penelitian disebut juga dengan batasan masalah. Batasan masalah biasanya berisi tentang inti masalah yang masih umum atau bersifat umum.¹³ Dari banyaknya masalah yang diungkapkan diatas, tidak mungkin semua masalah tersebut bisa terselesaikan dalam satu kali penelitian. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan peneliti, diantaranya yaitu keterbatasan tenaga, kemampuan, biaya, dan juga

¹² Nina Swihadayani, “Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar,” *Jurnal Sosial Teknologi* 3, no. 6 (2023): 488–93, <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>.

¹³ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung,” *E-Jurnal Ekonomi DanBisnis Universitas Udayana*, 2018.

keterbatasan wawasan. Oleh karena itu fokus penelitian pada penelitian ini adalah materi hubungan antar satuan waktu (tahun, bulan minggu hari) matematika kelas 3 SD/MI dan penelitian ini akan dilaksanakan di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus?
2. Apa saja problem yang dihadapi dalam implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus?
3. Bagaimana hasil dari implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk memahami bagaimana proses penerapan atau pengimplementasian Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada pelajaran Matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus
2. Untuk mengetahui problem apa saja yang dialami dalam pengimplementasian Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada pelajaran Matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus
3. Untuk mengetahui hasil dari Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan permainan *Bingo Match Game* pada pelajaran Matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini, manfaat yang diharapkan oleh penulis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dibidang pendidikan strategi pembelajaran *bingo math game* untuk mencapai peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan, ilmu, wawasan, serta pengalaman tentang penerapan strategi pembelajaran *bingo match game* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi MI NU Tarbiyatuth Thullab

Penelitian ini dapat memberikan masukan positif kepada lembaga pendidikan, khususnya kepala sekolah dan guru sebagai acuan dalam evaluasi proses pembelajaran terkait strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *bingo match game*

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru untuk memilih strategi pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan dapat memberikan bahan masukan yang positif bagi guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *bingo match game*

d. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas siswa.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai bahan kajian penunjang atau pembelajaran tambahan dan bahan pengembang desain ketika menyelidiki masalah yang berkaitan dengan strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game*.

F. Sistematika Penulisan

Pada sistem penulisan ini penulis memberikan sistematika skripsi intik memperoleh gambaran yang jelas dan komprehensif atau menyeluruh. Skripsi ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing berisi

argument yang berbeda, namun tiap bab masih berhubungan. Oleh karena itu peneliti merangkum sistem penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan. Pada bab ini berisikan gambaran awal proposal yang berkaitan dengan judul penelitian ini

BAB II, kerangka teori. Didalam bab ini berisikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul terdiri dari kajian tentang pembelajaran matematika, kajian tentang strategi pembelajaran, kajian tentang permainan *bingo match game*, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

BAB III, Metode penelitian. Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan. Pada bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, latar atau setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, penguji keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV, Hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini memuat uraian tentang deskripsi objek penelitian, data penelitian, dan analisis penelitian, pembahasan, dan hasil penelitian.

BAB V, Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian, saran-saran yang dituangkan oleh peneliti, dan penutup.

