

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.<sup>1</sup> Dan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai jenis dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Tujuan pendidikan Nasional dirumuskan sebagai berikut:

*“Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.”<sup>2</sup>*

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar. Interaksi dalam peristiwa belajar-mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi

---

<sup>1</sup>Nana Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 2

<sup>2</sup>*Undang Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), 7

edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai beberapa indikator, diantaranya: mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode/strategi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu.<sup>3</sup>

Pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Tujuan pembelajaranpun dapat dicapai tanpa menemukan kendala kendala yang berarti. Masalah pengelolaan kelas memang masalah yang tidak pernah absen dari agenda kegiatan guru. Semua itu tidak lain guna kebutuhan belajar anak didik.<sup>4</sup> Keterampilan berfikir merupakan suatu kebutuhan, karena dengan keterampilan tersebut seseorang akan memiliki kunci-kunci dalam penyelesaian masalah, menyaring informasi, pencapaian prestasi atau pembentukan kepribadian.

---

<sup>3</sup> Depdiknas, *Pedoman Pengembangan Silabus*, (Jakarta: t.p., 2004), 13-14

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cita, 2010), 2

Agar pembelajaran Al Qur'an Hadist menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa, maka guru dapat menerapkan metode pembelajaran. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist adalah untuk mempermudah penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sikap aktif siswa dan mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Jika penerapan metode pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal penyampaian pesan (materi), maka siswa yang akan merasakan dampak positifnya dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist.

Berdasarkan fenomena yang ada khususnya dalam dunia pendidikan, masih sedikit sekali guru yang menerapkan metode pembelajaran yang pas dengan materi pembelajaran dan yang disukai siswa. Para guru lebih menggunakan metode tradisional yaitu metode konvensional atau ceramah. Dengan demikian metode pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh guru agar siswa bisa menerima informasi atau pesan dengan baik, karena melalui metode pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.<sup>5</sup>

Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain

---

<sup>5</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 46

jawaban. Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk kajian tertentu pada tugas akhir.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Bendiljati Wetan pada Kamis, 26 November 2016 Sumbergempol Tulungagung, menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan metode yang digunakan adalah ceramah.<sup>7</sup> Sedangkan peserta didik belajar hanya berdasarkan catatan, perintah, dan tugas-tugas dari pendidik semata. Dari setiap kelas yang termati hanya sebagian dari jumlah peserta didik yang mau bertanya kepada pendidik apabila ada hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti. Aspek saling ketergantungan positif, interaksi langsung antar peserta didik, pertanggung jawaban individu sampai keaktifan peserta tidak nampak pada pembelajaran, karena peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik dan mengerjakan soal lembar kerja siswa.

Dari fenomena tersebut maka teretuslah sebuah gagasan dari penulis untuk mengupayakan penggunaan suatu metode pembelajaran,

---

<sup>6</sup>*Ibid*,46

<sup>7</sup>Observasi di Kelas IV MI Bendiljati Wetan 8 Oktober 2016 di MI Bendiljati Wetan sumbergempol Tulungagung.

yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas terstruktur dan saling berinteraksi dengan sesama secara aktif, dan efektif melalui sebuah model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dengan menggunakan media kartu.

Dengan kegiatan pembelajaran yang optimal maka tujuan pendidikan yang diharapkan akan tercapai. Melalui program yang tepat dan sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang terencana, harapan orangtua dapat terpenuhi. Selain itu, potensi perkembangan anak dapat teraktualisasi dan berkembang. Ruang lingkup pengajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah meliputi Izhar dan Ikhfa'.

Agar pembelajaran Al-Qur'an Hadist menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa, maka guru dapat menerapkan metode pembelajaran. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist adalah untuk mempermudah penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sikap aktif siswa dan mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Jika penerapan metode pembelajaran mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal penyampaian pesan (materi), maka siswa yang akan merasakan dampak positifnya dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

Berdasarkan fenomena yang ada khususnya dalam dunia pendidikan saat ini, masih sedikit sekali guru yang menerapkan metode pembelajaran yang pas dengan materi pembelajaran dan yang disukai peserta didik. Para guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Karena dianggap metode ini merupakan metode yang tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga dan biaya. Seringkali dalam penerapan metode ceramah, guru tidak mempertimbangkan apakah siswa memahami materi yang kita sampaikan. Dengan demikian metode pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh guru agar peserta didik bisa menerima informasi atau pesan dengan baik, karena melalui metode pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.<sup>8</sup>

Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Jawaban. Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta

---

<sup>8</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 46

didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk kajian tertentu pada tugas akhir.<sup>9</sup>

Metode (*method*), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa *Greeka*, *metha*, (melalui atau melewati), dan *hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Secara umum atau luas metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru tidak harus terpaku dalam menggunakan berbagai metode (variasi metode) agar proses belajar mengajar atau pengajaran berjalan tidak membosankan, tetapi bagaimana memikat perhatian anak didik. Namun di sisi lain penggunaan berbagai metode akan sulit membawa keberuntungan atau manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, bila penggunaannya tidak sesuai dengan situasi dan kondisi yang mendukungnya serta kondisi psikologi anak didik. Maka dari itu disini guru di tuntut untuk pandai-pandai dalam memilih metode yang tepat.<sup>10</sup>

Adapun yang termasuk dalam metode pembelajaran salah satunya adalah bermain jawaban. Metode ini merupakan metode pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan mulai dari kelas dua sampai kelas sebelas dalam mata pelajaran Matematika, Seni

---

<sup>9</sup>*Ibid*, hal. 54-55

<sup>10</sup>Anonim, *Pengertian Metode Pembelajaran*, dalam <http://www.sarjanaku.com/2012/04/pengertian-metode-menurut-para-ahli.html>. diakses tanggal 19 Desember 2015

Bahasa, Ilmu Sosial Dan Ilmu Pengetahuan Alam.<sup>11</sup> Salah satu keunggulan metode ini adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.<sup>12</sup> Sedangkan kekurangan dari metode ini diantaranya membutuhkan waktu yang lama, siswa pandai cenderung enggan apabila disatukan dengan temannya yang kurang pandai dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai.<sup>13</sup>

Metode ini merupakan metode yang menarik untuk digunakan karena untuk pelajaran Al Qur'an Hadist ini dapat mencegah rasa bosan pada siswa. Langkah-langkah dari metode Bermain Jawaban, *pertama* yaitu belajar dengan tim, dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. *Kedua* yaitu memebrikan pertanyaan, kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama. *Ketiga* yaitu diskusi tim, meminta masing-masing kelompok untuk berdiskusi dengan kelomknya. *Keempat* yaitu memulai permainan, membacakan soal soal pertanyaan kemudian salah satu anggota kelompok menjawab pertanyaan, jika dalam mengerjakan tugas ada yang kesulitan, maka anak yang merasa mampu di kelompoknya harus membantu teman sekelompoknya yang merasa kesulitan. *Kelima*

---

<sup>11</sup>Robert E Slavin, *Cooperative Learning* , (Bandung,: Nusa Media, 2005), 143

<sup>12</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), cet. II. 188

<sup>13</sup>*Ibi.*,188

memerikan klarifikasi, klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.<sup>14</sup>

Kesemuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Salah satu bentuk strategi itu adalah strategi pembelajaran Bermain Jawaban. Tipe Bermain Jawaban ini adalah menekankan pada adanya permainan jawaban diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Suatu model yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi, berdiskusi, bertukar pendapat mengekspresikan idenya secara lebih leluasa dengan temannya bahkan kepada peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mencari jawaban dengan teman satu timnya serta pendidik memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada. Ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang mereka jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Biasanya guru dalam dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan

---

<sup>14</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 118-119

hanya materi yang telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau reviuw untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Metode pembelajaran Bermaian Jawaban merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dnegan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Metode pembelaran Bermaian Jawaban merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang telah dipelajari. Siswa saling bkerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan.

Berkaitan dengan hal-hal diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “penerapan motode bermain jawaban untuk meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial mata pelajaran Al-Qur’an hadist peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan kepekaan peserta didik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana peningkatan kesetiakawanan sosial peserta didik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pserta didik kelas IV MI Bendilajti Wetan Sumbergempol Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menumbuhkan kepekaan pesrta didik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban.

2. Untuk menciptakan kesetiakawanan peserta didik dalam belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadist materi Izhar dan Ikhfa' dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Bermain Jawaban.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini sebagai sumbangan dalam bentuk dokumen pustaka untuk menambah referensi dan wawasan tentang pembelajaran Al Qur'an Hadist secara kontekstual.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga

- 1) Bagi Kepala MI Bendiljati Wetan Penerapan pembelajaran kooperatif ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi lembaga sekaligus sebagai acuan dalam pengembangan hal-hal yang perlu di kembangkan yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika dan sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk terciptanya pembelajaran yang optimal.

- 2) Bagi Guru MI Bendiljati Wetan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar dikelas; sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran; Mempermudah bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar dikelas dan dapat meningkatkan pemahaman materi kepada siswa.
- 3) Bagi peserta didik MI Bendiljati Wetan dapat memberikan kemudahan bagisiswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika pokok bahasan penggunaan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala dan memberikan motivasi dalam belajar dikelas dan diluar kelas.

b. Bagi Peniti Lain

Bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang cara meningkatkan hasil belajar penggunaan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala dalam pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

c. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat dijadikan sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya. Bagi pembaca dapat untuk menambah wawasan dan

pengetahuan baru mengenai sistematika penulisan skripsi atau metode pembelajaran yang digunakan dalam skripsi tersebut.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>15</sup> Dari ungkapan tersebut memberikan pemahaman pada kita bahwa hipotesis hanyalah merupakan kesimpulan atau jawaban yang bersifat sementaramelihat permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jadi hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Jika metode Bermain Jawaban diterapkan pada pembelajaran Al Qur’an Hadist pokok bahasan Izhar dan Ikhfa’, maka hasil belajar siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumberempol akan meningkat”.

### **F. Definisi Istilah**

1. Penegasan konseptual
  - a. Bermain jawaban adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang didalamnya ada beberapa kelompok kecil dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda – beda dan saling kerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.
  - b. Kepekaan adalah perasaan yang timbul saat kita berada di sekitar banyak orang. Intinya model pembelajaran ini mengikis rasa ego

---

<sup>15</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 62

anak dan mengembangkan empatinya terhadap orang lain yang di sekitarnya yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- c. Kesetiakawanan sosial yaitu lebih mengarah pada sikap dan perilaku yang dilandasi oleh pengamatan, kesadaran, dan tanggung jawab, diperlukannya kesadaran untuk bekerjasama secara tim yang bertujuan untuk meningkatkan hasil yang maksimal.
- d. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran.

## 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penggunaa metode Bermain Jawaban untuk meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial Al Qur'an Hadist adalah dimana peneliti menggunakan proses pembelajaran menggunakan metode Bermain Jawaban sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

## **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

Untuk mempermudah dalam memahami Matematika yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan Al Qur'an Hadist ini nanti terbagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.
2. Bagian inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-bab, antara lain:
  - Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan definisi istilah dan sistematika penulisan skripsi.
  - Bab II Kajian Pustaka, meliputi: pembelajaran kooperatif, pengertian metode pembelajaran, metode Bermain Jawaban, hakekat matematika, hakikat hasil belajar, penerapan metode Bermain Jawaban dalam pembelajaran matematika, penelitian terdahulu, kerangka penelitian
  - Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan, dan tahap - tahap penelitian.
  - Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi: deskripsi hasil penelitian (siklus), pembahasan hasil penelitian.
  - Bab V Penutup yang terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran.
3. Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran