

ABSTRAK

Khalimatus'adah, Nim. 2010310082, 2024 "Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Permainan *Bingo Match Game* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III"

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana proses implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, untuk mengetahui Problem apa saja yang dialami ketika pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas 3 di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, dan mengetahui Apa hasil dari pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas 3 di di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskripsi kualitatif dengan berbagai sumber diantaranya yaitu sumber data primer berupa wawancara dengan beberapa sumber yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan perwakilan siswa kelas 3 dan untuk data sekunder berupa dokumentasi sedangkan pengujian keabsahan data yaitu dengan menggunakan uji keabsahan triangulasi sumber. Dan untuk teknik analisis data yaitu dengan cara reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa 1) implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas 3 menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat saat pembelajaran berlangsung, 2) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa. 3) Problem yang dihadapi yaitu masih kurangnya persiapan dari guru, keadaan kelas yang masih kurang kondusif, dan masih ditemukannya peserta didik yang belum bisa berkonsentrasi penuh saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran kooperatif, permainan *bingo match game*, problem, hasil