

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbutaruth Thullab Payaman Mejobo Kudus dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus telah berjalan secara efektif, sesuai dan cocok digunakan pada mata pelajaran matematika dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Strategi dan permainan ini menarik perhatian peserta didik sehingga semangat belajar siswa meningkat.
2. Problem yang dihadapi dalam implementasi strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* pada mata pelajaran matematika kelas III MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus yaitu masih kurangnya persiapan yang dilakukan guru dalam menyiapkan pra-pembelajaran, keadaan kelas yang kurang kondusif, dan masih ditemukannya peserta didik yang belum bisa berkonsentrasi penuh saat pembelajaran
3. 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 menunjukkan bahwa strategi dan permainan ini dapat meningkatkan semangat peserta didik saat pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Strategi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan *bingo match game* ini efektif untuk meningkatkan semangat, dan hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di MI NU Tarbiyatuth Thullab Payaman Mejobo Kudus, ada beberapa hal yang bisa dijadikan saran dan masukan, antara lain:

1. Untuk Madrasah

Untuk pihak madrasah, diharapkan agar lebih baik dalam memilih strategi dan media pembelajaran agar hal-hal yang tidak diinginkan seperti peserta didik mudah bosan didalam kelas tidak terjadi lagi

2. Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan supaya guru mampu memilih strategi yang cocok digunakan didalam kelas dan juga diharapkan guru mau meng-*upgrade* dirinya agar menjadi guru yang lebih professional lagi supaya memberikan inovasi dan motivasi pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik., guru harus memiliki kreativitas dalam memberikan dorongan dan semangat belajar peserta didiknya serta mampu membuat suasana yang menyenangkan.

3. Dalam proses pembelajaran dikelas perlu diciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif antar peserta didik. Hal ini agar peserta didik merasa tertantang dan menjadikan dirinya bersemangat dalam proses belajar.

