

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Hasil kesimpulan dari rumusan masalah tentang Penerapan Media Bingo Berbasis *Local Wisdom* dalam Melatih Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus sebagai berikut:

1. Penerapan media bingo berbasis *local wisdom* di MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus terdapat 3 tahapan yaitu tahap awal adalah perencanaan dimulai dengan guru membuat RPP, menyiapkan media pembelajaran, mempersiapkan materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Tahap kedua adalah proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Bingo dengan materi yang dikombinasikan dengan budaya lokal (*local wisdom*) Kabupaten Kudus. Materi ini mengandung nilai-nilai kebudayaan meliputi nilai sosial, nilai keagamaan, nilai ekonomi, dan nilai historis. Adapun langkah-langkah dalam penerapan media Bingo diawali dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan berdo'a bersama, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan pembagian kelompok menjadi 2 kelompok belajar. Kemudian guru menjelaskan materi diselingi tanya jawab dengan peserta didik. Setelah memahami materi, guru menjelaskan prosedur penggunaan media Bingo. Peserta didik menggunakan media Bingo secara bergantian. Apabila peserta didik dalam satu kelompok berhasil menjawab 3 kartu soal bingo secara urut, maka guru memberikan *reward* kepada kelompok tersebut. Tahap ketiga adalah evaluasi atau penilaian. Sesudah melakukan penilaian, peserta didik menyimpulkan materi pada pertemuan tersebut.
2. Keberhasilan dari penerapan media bingo berbasis *local wisdom* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI NU Bahrul Ulum Ngembal Kulon Jati Kudus dapat dilihat melalui 3 aspek penilaian yaitu pertama aspek kognitif dengan output pembelajaran diantaranya peserta didik mampu memahami perbendaharaan kata, mampu membuat kalimat, dan bercerita dengan hasil evaluasi pembelajaran diatas KKM. Kedua, aspek afektif ditunjukkan dengan kemauan peserta didik dalam merespon dan menanggapi materi sehingga memiliki sikap

*confident* saat menyampaikan jawaban dari kartu soal Bingo. Ketiga, aspek psikomotorik ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan jawaban dari kartu soal Bingo berupa pembuatan kalimat dan bercerita berdasarkan kosakata baru secara lisan dengan penuh percaya diri di depan kelas.

3. Faktor pendukung dari penerapan media Bingo berbasis *local wisdom* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI NU Bahrul Ulum meliputi keuletan guru dalam manajemen kelas, ditunjang menggunakan media pembelajaran Bingo, adanya minat siswa dalam pembelajaran, antusias dan partisipasi aktif siswa. Sedangkan faktor penghambat dalam pembelajaran yaitu masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan ceritanya di depan kelas sehingga membutuhkan bimbingan dari guru dan keberadaan gedung madrasah yang terletak di samping jalan raya pantura mengakibatkan proses pembelajaran yang berlangsung terganggu oleh suara bising kendaraan yang melewati jalan tersebut.

## B. Saran

Berdasarkan hasil riset untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran di madrasah, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak Madrasah  
Bagi madrasah perlu memperhatikan pengembangan sarana atau fasilitas yang lebih baik dan menyeluruh kepada peserta didik dan guru, supaya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang berkualitas terutama dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada pembelajaran di madrasah.
2. Untuk Guru Kelas III  
Sebagai pendidik, hendaknya selalu meningkatkan dan memotivasi peserta didik untuk selalu giat dan aktif pada saat pembelajaran, senantiasa membuat inovasi baru untuk menunjang pembelajaran di kelas sehingga dapat mengikuti perkembangan serta dapat mengatasi problematika yang muncul selama pembelajaran. Selain itu, membagikan *reward* kepada peserta didik yang aktif atau yang berhasil menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat saat pembelajaran sebagai upaya

meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri dan memotivasi peserta didik yang lain.

3. Untuk Peserta didik

Dengan penerapan media Bingo diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan aktif bertanya, berani dan tidak malu-malu ketika diminta untuk maju ke depan kelas, menjawab soal atau pertanyaan secara benar dan tepat dengan percaya diri, serta lebih semangat dan giat belajar supaya mendapatkan hasil yang memuaskan.

