

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Glanggang, dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *match bingo* terbukti dapat meningkatkan hasil motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai motivasi pada belajar siswa pada pra siklus sebesar 38 (kategori rendah), pada siklus I mendapatkan 45 (kategori sedang), dan pada siklus II mendapatkan 87 (kategori tinggi). Penelitian ini selesai pada siklus II karena capaian rata-rata nilai motivasi belajar sudah lebih dari 75. Persen peningkatan motivasi belajar pra siklus ke siklus I sebesar 7%, sedangkan siklus I ke siklus II sebesar 42%.

#### B. Saran

Berdasarkan pengalaman lapangan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti memiliki saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi kita semua, diantaranya:

##### 1. Kepada Siswa

Penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengundang keceriaan, dan menghilangkan kebosanan dalam

mengikuti pelajaran. masing- masing siswa memiliki potensinya masing- masing yang akan terasah melalui belajar maka dengan penciptaan lingkungan kelas yang kondusif nyaman, hati dan perasaan yang ceria dapat memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran dengan baik.

## 2. Kepada Guru

Dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* berbantuan permainan *Match Bingo* bagi siswa penelitian ini dapat dijadikan rujukan maupun pedoman dalam memilih dan memilih model dalam pembelajaran untuk memotivasi peningkatan belajar siswa. Karena dengan penggunaan model dan permainan dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa juga memudahkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan, jenuh di dalam kelas dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran apalagi pada mata pelajaran matematika. Sehingga perlu sekali untuk diperhatikan.

## 3. Kepada Sekolah

Sekolah dapat mendukung inovasi pembelajaran yang menyenangkan dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan kepada guru agar mampu mengembangkan model pembelajaran kreatif berbasis permainan.

## 4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau aspek hasil belajar atau melibatkan lebih dari satu kelas untuk memperluas cakupan dan keakuratan hasil penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arif Rohman. (2019). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2015), Cet. keempat, h. 22.
- Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono. (2017). Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) pada Materi Cahaya di Kelas VIII SMPN 2 Jombang.
- Hamzah B. Uno, Satria Koni, dan Nina Lamatenggo. (2018). Menjadi Peneliti PTK yang Profesional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. (2016). Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hollingsworth & Lewis, Gina. (2018). Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas. Jakarta: Indeks.
- Kurniawan, H.A., Pambudi, D.I., & Mujirah, F. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Kelas IVS DN egeri Karangjati. *Al-Irsyad*, 105(2), 2545–2549.
- Hamzah B. Uno dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), 257.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 147.
- Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan*, 7. 21 Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di dalam dan di luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, 2018), 8.
- Dewi Tresnawai, “Perancangan Game Edukasi Tebak Gambar” *Jurnal Algoritma*, Vol. 15 No. 1 (2018): 14.
- Ruslin Badru, “Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua dan Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 (2011): 71.

- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 79.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2017), 126.
- Hery Setiyawan, "Metode Permainan Bingo Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV" *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, Vol. 6, No. 2, (Desember 2018): 105.
- Komang, N., Yunita, D., Ketut, N., Trisiantari, D., Dasar, J. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. 1(2), 96–107.
- Ke Iy, S., Olney, A. M., Donnelly, P., Nystrand, M., & D'Me lo, S. K. (2018). Automatically Measuring Question Authenticity in Real-World Classrooms. *Educational Researcher*, 47(7), 451–464.
- Solikha, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Menghitung Volume Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas VI SDN Cangkringsari Sukodono. *Urnal Tunas Bangsa*, 5(1), 21–32.
- Shume Teresa. (2016). *The Jigsaw Method And Cooperative Learning*. North Dakota State University.
- Dianti Purwaningsih, N. M., & Widana, I. W. (2017). Pengaruh model problembased learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrolbakat numerik siswa. *Emasains*, 6(2). pp. 153-159. ISSN 2302-2124.
- Fitri, A. & Salistiyani. (2015). Pembelajaran Matematika dengan Alat Peraga Rotasi Trigonometri pada Materi Trigonometri. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*.
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dankreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 5(1).pp. 66-72. ISSN 2302-2124.
- Wahyuningsih, S. L. (2016). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas Vi Slb C1 Dharma Mulia Semarang. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 82-96.

Gowa, P. K. P. K. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Murid Kelas V SD Inpres.

Yulaekha, N. R. 2016. Efektivitas Permainan Bingo Dalam Pembelajaran Program Aplikasi Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo [Skripsi]. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mardapi, Djemari. 2012. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT