

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas III MIN 5 Tabalong dengan menggunakan media permainan tebak gambar memperoleh hasil rata-rata 78,33 dan berada pada kualifikasi “Baik”.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan uji t diketahui nilai signifikansinya sebesar $0,026 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar pada pembelajaran bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin, menambahkan Khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin, serta untuk Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya). Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi untuk penelitian berikut yang sejenis.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik, mempermudah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab, mengembangkan pemahaman bahasa Arab pada siswa, dan memberikan masukan dalam proses belajar mengajar agar lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman bagi guru untuk menggunakan media permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran bahasa Arab terhadap materi yang disampaikan.
3. Bagi siswa, melalui media permainan tebak gambar diharapkan dapat menghilangkan rasa jenuh pada proses pembelajaran, adanya kebebasan dalam diri siswa untuk menemukan hal baru dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar ini, Menumbuhkan sikap positif dan percaya diri dalam proses pembelajaran terhadap sesama anggota teman. Dan dapat memberikan

pengalaman nyata dan menumbuhkan minat serta meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.

4. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan positif terhadap kemajuan sekolah dalam menggunakan media permainan tebak gambar dalam pendidikan sekolah. Dan memberikan masukan dalam pengelolaan kelas kedepannya agar bervariasi pada proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan sekolah.
5. Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti. Dan peneliti lain bisa memberikan gambaran tentang media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar bahasa Arab.