BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang, diperoleh simpulan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Arab kelas IV di MI Al-Khoiriyyah I Semarang tanpa menggunakan permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (kotak barang) lebih rendah dari hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Arab kelas IV di MI Al-Khoiriyyah I Semarang yang menggunakan permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (kotak barang).
2. Penerapan permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang) memberikan hasil positif terhadap proses belajar peserta didik dan hasil belajarnya. Peserta didik lebih aktif, termotivasi dan bertambah pemahamannya dalam pembelajaran Bahasa Arab.
3. Media permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang) efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang pada materi اَلْاَدَوَاتُ الْمَدرَسِيَّةْ. Hal ini bisa terlihat dalam hasil belajar yang didapat peserta didik yaitu *post test*, bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

B. Saran-saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa media permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang, maka peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik
   a. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan ketekunan dan keaktifan dalam belajar agar tercapai segala cita-cita yang diinginkan .
   b. Peserta didik diharapkan lebih aktif, kreatif dan dapat mengembangkan diri dalam pelajaran karena guru bukan satu-satunya sumber informasi untuk mengetahui segala sesuatu.
2. Bagi pendidik
   a. Pendidik diharapkan bisa menerapkan strategi, metode, dan model pembelajaran yang baik, bervariasi dan tepat yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik, antara lain dengan menerapkan media permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang) dalam pembelajaran.Pendidik diharapkan bisa menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik dengan memberikan strategi, metode, dan model yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan..

b. Pendidik diharapkan bisa memahami keadaan peserta dan mengetahui kondisi peserta didik saat belajar.

3. Bagi sekolah

a. Sekolah diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan meningkatkan mutu peserta didik sampai mutu pendidiknya.

b. Sekolah diharapkan bisa terus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah diantaranya dengan menyediakan fasilitas dan media belajar.

C. Penutup

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu sumbangan saran dan kritik yang sifatnya membangun dan positif sangat penulis harapkan.

Kepada semua pihak yang membantu memberikan dukungan, sumbangsih pemikiran demi terselesainya pembuatan skripsi ini terima kasih yang tak terhingga teriring do'a semoga Allah menerima amal kebaikannya dan membalas dengan kebaikan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi penulis dan para pembaca.