

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) dalam pembelajaran bahasa Arab untuk *mahārah kitābah* kelas X Madrasah Aliyah dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan di MA Unggulan Hikmatul Amanah pada kelas X menunjukkan bahwa kurangnya penerapan metode/ strategi pembelajaran yang variatif, karena guru hanya memberikan materi pembelajaran bahasa Arab pada *mahārah kitābah* dari LKS yang telah disediakan sebagai sumber ajar dan metode yang digunakan berupa metode ceramah dan tanya jawab setiap pertemuan. Sehingga suasana belajar siswa merasa jenuh dan terkesan monoton.
2. Proses pengembangan media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) ini mengikuti model pengembangan Borg & Gall yang memodifikasi 10 langkah menjadi 5 langkah yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data dengan melakukan observasi dan menganalisa kebutuhan tentang permasalahan pembelajaran bahasa Arab kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah. (2) Perencanaan produk meliputi

merumuskan tujuan materi, tinjauan materi, menentukan komponen serta membuat rancangan desain media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*). (3) Pengembangan produk meliputi pengumpulan bahan, pembuatan desain media, pembuatan produk dan membuat langkah petunjuk penggunaan media permainan kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*). (4) Validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari validasi materi memperoleh nilai presentase rata-rata 60% dengan kategori “Cukup Layak” sedangkan penilaian dari validasi media memperoleh nilai presentase rata-rata 75,4% dengan kategori “Layak”. Jadi nilai keseluruhan dari validasi materi dan media mendapatkan nilai presentase rata-rata 68% dengan kategori “Layak” untuk diujicobakan dalam pembelajaran bahasa Arab. (5) Revisi produk dilakukan untuk memperoleh produk yang lebih baik dari sebelumnya.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk memilih metode/ strategi dalam menyampaikan materi khususnya pembelajaran bahasa Arab.
- b. Media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang terhadap pemahaman

siswa pada pembelajaran bahasa Arab untuk *mahārah kitābah* kelas X Madrasah Aliyah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Produk pengembanagan media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) ini hanya terbatas pada tema materi “المهنة و الحياة”.

Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan tema materi yang lain yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Arab dengan metode yang sesuai pada karakteristik materi.

- b. Barang-barang yang ada dalam kotak media permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al Asy yā'*) tidak harus membuat sendiri, melainkan bisa menggunakan miniatur instan yang sudah tersedia.
- c. Melaksanakan tahap uji coba efektifitas terhadap produk media yang dikembangkan supaya mendapatkan kualitas yang layak dan benar-benar telah teruji.