

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai penerapan strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Strategi *role play* berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Pleret Yogyakarta. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh hasil perbandingan nilai *pretest dan posttest*, dimana rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,4 menjadi 82,7 dengan peningkatan selisih sebesar 16,3 poin. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Paired *Sample T-Test* menunjukkan nilai *t-hitung* sebesar 10,667 yang lebih besar dari *t-tabel* sebesar 2,131 ($10,667 > 2,131$) dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *maharah kalam* siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *role play* berbasis gamifikasi.
2. Tingkat efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta berada pada kategori sedang. Hal ini berdasarkan hasil analisis *n-gain* yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,4862, yang termasuk dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi *role play* berbasis gamifikasi mampu memberikan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab yang cukup baik serta berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran *maharah kalam* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas strategi *role play* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan *maharah kalam* pada pembelajaran *Tamrin Lughah* di SMP Muhammadiyah *Boarding School* Pleret Yogyakarta, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran *Tamrin Lughah*

Guru disarankan untuk menerapkan strategi *role play* berbasis gamifikasi secara lebih kreatif dan berkelanjutan dalam pembelajaran *Tamrin Lughah*. Penggunaan kegiatan bermain peran yang dipadukan dengan unsur permainan seperti poin, reward, dan tantangan dapat meningkatkan motivasi, keberanian, serta keterlibatan siswa dalam praktik berbicara bahasa Arab. Guru juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang komunikatif sehingga siswa lebih aktif menggunakan bahasa Arab selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *Tamrin Lughah* dan berani menanamkan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari. Dengan adanya latihan berbicara secara rutin melalui *role play* dan gamifikasi, siswa diharapkan mampu meningkatkan kelancaran dan rasa percaya diri dalam *maharah kalam*.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran *Tamrin Lughah* yang lebih inovatif dengan menyediakan lingkungan berbahasa Arab yang kondusif serta fasilitas pendukung pembelajaran. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih luas, melibatkan kelompok kontrol, serta mengintegrasikan media digital atau aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran *Tamrin Lughah*.