

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan di SDIT Fajar Ilahi Batam mengenai efektivitas metode permainan berbasis *flashcard* terhadap peningkatan kosakata (*mufrodat*) bahasa Arab siswa kelas III, maka dapat ditarik satu kesimpulan utama sebagai berikut:

Penerapan metode permainan berbasis *flashcard* terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*mufrodat*) bahasa Arab pada siswa kelas III SDIT Fajar Ilahi Batam. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data statistik di mana terjadi kenaikan yang nyata antara nilai rata-rata *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) sebesar 60 menjadi nilai rata-rata *post-test* (setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan *flashcard*) sebesar 84. Bukti efektivitas tersebut juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis (uji-*t*) yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), serta nilai signifikansi (*2-tailed*) yang menunjukkan angka lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menegaskan bahwa solusi berupa penggabungan media visual *flashcard* dengan metode permainan kelompok kompetitif sukses memindahkan retensi kosakata bahasa Arab siswa dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang secara menyenangkan.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran praktis sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bahasa Arab

Guru disarankan untuk menerapkan metode permainan berbasis *flashcard* secara berkala dalam pembelajaran *mufrodat*, karena metode ini terbukti

efektif menghilangkan kejenuhan siswa dan mempermudah mereka dalam mengingat kosakata baru secara interaktif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala SDIT Fajar Ilahi Batam diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang variatif, khususnya media visual seperti *flashcard*, serta memfasilitasi pelatihan bagi para guru untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan yang kreatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis, disarankan untuk mengembangkan media *flashcard* ini pada keterampilan berbahasa (*maharah*) yang lain, seperti *maharah istima'* (mendengar) atau *maharah kalam* (berbicara), serta dengan cakupan sampel siswa yang lebih luas.