

# **BAB V**

## **PENUTUP**

## A. Simpulan

1. Hasil pengamatan terhadap aktifitas guru saat pembelajaran dengan penggunaan permainan gramatika cepat pada meningkatkan kemampuan menulis siswa diantaranya pada siklus I presentase yang diperoleh iyalah 75,00 % dan pada siklus II 90,66%. Dan hasil dari aktifitas guru tersebut dapat dinilai baik guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran bahasa arab tentang kemampuan menulis dengan menggunakan permaianan gramatika cepat. Pada siklus I mendapatkan hasil presentasi 80,00% dengan 4 aspek yang mendapatkan skor 3 dan 5 aspek yang mendapatkan skor 2. Sedangkan pada siklus II mendapatkan hasil presentase 86,66 % dengan 6 aspek bersekor 3 dan 4 aspek bersekor 2. Sekor maksimal yang berjumlah 30. Dengan prosentase pada siklus I 80% dan siklus II 86,66 % itu menunjukan aktifitas siswa sangat tinggi pada saat pembelajaran.
  2. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penggunaan permainan gramatika cepat mata pelajaran bahasa arab kelas IV materi *Al-'Unw an* dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan gramatika cepat dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa arab siswa. peningkatatan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dari

pra siklus dengan nilai rata-rata 68,50, siklus I 71,94, dan siklus II 81,66. Peresentase siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM pra siklus 50% dengan jumlah siswa yang tuntas 9 , siklus I 72% dangan jumlah yang tuntas 13 siswa dan siklus II 100% atau semua tuntas, dengan jumlah siswa 18 siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa sebagai berikut kepada:

1. Kepala sekolah agar
    - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam rangka pembinaan agar guru selalu berusaha untuk menjadi seorang guru yang berkualitas.
    - b. Laporan hasil penelitian dapat digunakan dalam rangka penilaian kinerja guru dan keprofesionalan guru.
    - c. Mengusahakan fasilitas yang bisa mewadahi agar proses pembelajaran dapat bermutu.
    - d. Menambah koleksi perpustakaan sebagai bahan bacaan.
  2. Guru agar :
    - a. Mempertimbangkan penerapan permaianan gramatika cepat sebagai salah satu variasi dalam proses pembelajaran.
    - b. Permaianan gramatika cepat dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa yang lainnya.

- c. Jangan selalu menyalahkan siswa jika tidak tercapainya tujuan pembelajaran guru juga berperan dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Mempunyai semangat tinggi untuk selalu membuat inovasi untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Siswa agar:

  - a. Harus lebih semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan memiliki keterampilan dan kemampuan belajar dan mendapatkan ilmu.
  - b. Menghilangkan anggapan bahawa pelajaran Bahasa arab sulit
  - c. Selalu berusaha dalam setiap kegagalan yang dialami, dan memikirkan masalah-masalah yang terjadi pada saat pembelajaran.
  - d. Lakukan aktifitas sebaik mungkin untuk mendapatkan pembelajaran dan tetap selalu berdoa.