

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh yang dilakukan selama dua siklus dengan menerapkan permainan *puzzle* dan media *wall chart* didapatkan kesimpulan yaitu:

1. Penerapan permainan *puzzle* dan media *wall chart* materi “di sekolah” ( ) pada siswa kelas V MI Nurul Huda Krian Sidoarjo yaitu pertama siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok menerima potongan *puzzle* yang berisi rangkaian mufradat untuk diselesaikan agar menjadi sebuah media gantung yang disebut *wall chart*. Setelah semua media digantungkan, kelompok yang pertama kali menyelesaikan potongan *puzzle* mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain terkait *puzzle* yang diselesaikan, Kelompok yang bersangkutan menjawabnya. Berlaku seterusnya hingga semua anggota kelompok mengajukan pertanyaan dan kelompok lain menjawab pertanyaan. Ditunjukkan melalui hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan II. Hasil observasi guru pada siklus I memperoleh prosentase sebesar 73,08% setelah dilakukan perbaikan pada siklus II memperoleh prosentase 84,25% sedangkan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh prosentase sebesar 65,48% perbaikan siswa yang dilakukan pada siklus II memperoleh prosentase sebesar 81,81%.

2. Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa materi “di sekolah” ( ) melalui permainan *puzzle* dan media *wall chart* dengan nilai ketuntasan minimal 75 dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 68,08 dan meningkat pada siklus II sebesar 83,92. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa 57,14% pada siklus I, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II yaitu 89,28%. Hal ini membuktikan bahwa permainan *puzzle* dan media *wall chart* mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab siswa materi “di sekolah” ( ) pada kelas V MI Nurul Huda Krian Sidoarjo.



