

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus pada siswa kelas 2 SDIT Al Munawwarah, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* cukup efektif meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada bukti-bukti peningkatan pemahaman setiap siklus.

Media *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab siswa kelas 2 SDIT AL Munawwarah. Flashcard terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa secara konsisten sejak tahap pra-siklus hingga siklus III.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan “Jika media flashcard diterapkan dengan prinsip Dual Coding Theory dan Konstruktivisme melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD, maka pemahaman kosakata Bahasa Arab siswa akan meningkat secara signifikan” diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Gunakan *flashcard* dengan desain yang memadukan gambar, tulisan Arab, dan lafal secara bersamaan, karena terbukti lebih efektif daripada hanya menggunakan gambar atau tulisan saja (sesuai Dual Coding Theory).
- b. Berikan pengulangan aktif (rehearsal) melalui berbagai kegiatan seperti menirukan, menulis, dan permainan agar kosakata tersimpan dalam memori jangka panjang.
- c. Bagi waktu belajar menjadi segmen-segmen pendek dan selingi dengan permainan fisik agar siswa tidak mudah bosan dan tetap fokus.
- d. Terapkan pendekatan konstruktivisme dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan kelompok dan diskusi, bukan hanya ceramah satu arah.
- e. Berikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan, misalnya melalui pendampingan individual dan penguatan positif (pujian, stiker, atau hadiah kecil).

2. Bagi Sekolah

- a. Memfasilitasi pengadaan media *flashcard* untuk mata pelajaran Bahasa Arab maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan hafalan kosakata.
- b. Mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis permainan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah.
- c. Menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam pelatihan atau workshop guru tentang penggunaan media pembelajaran inovatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Lakukan penelitian dengan pre-test dan post-test pada setiap siklus agar peningkatan pada setiap tahap dapat diukur secara lebih rinci dan akurat.
- b. Gunakan lembar observasi terstruktur untuk mencatat aktivitas siswa secara sistematis (misalnya aspek fokus, partisipasi, kerja sama, dan keberanian bertanya).
- c. Perpanjang durasi penelitian atau perbanyak jumlah subjek untuk meningkatkan generalisasi hasil.
- d. Kembangkan *flashcard* digital atau integrasikan dengan *Augmented Reality* (AR) untuk menarik minat siswa generasi digital.

- e. Teliti faktor psikologis (seperti kecemasan saat tes) yang dapat mempengaruhi hasil belajar, serta cari strategi untuk mengantisipasinya.

4. Bagi Orang Tua

- a. Mendampingi anak mengulang kosakata Bahasa Arab di rumah menggunakan *flashcard* sederhana yang dapat dibuat bersama dari kertas atau kartu bekas.
- b. Memberikan motivasi dan pujian ketika anak berhasil mengingat kosakata baru, untuk membangun rasa percaya diri.
- c.

C. Penutup

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, khususnya di tingkat sekolah dasar. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Aamiin.