

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Dengan memperinci perumusan, sasaran pembahasan, hasil penelitian, dan analisis pengembangan game based learning bahasa Arab, tujuannya adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Lhokseumawe. Setelah melalui serangkaian tahap pengembangan media pembelajaran game, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Game Base learning* pada mata pelajaran bahasa arab siswa kelas VIII yang dikembangkan pada *Game Based Learning* bahasa arab layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan kosakata
- b. Pengembangan media game based learning pada mata pelajaran bahasa arab siswa kelas VIII yang dikembangkan pada game based learning bahasa arab efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kosakata.

B. Implikasi

Dengan merujuk pada hasil penelitian, implikasi secara teoretis dan praktis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai bisa mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Pada konteks game-based learning untuk mata pelajaran

bahasa Arab, analisis materi kosakata menunjukkan perbedaan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan pendekatan game-based learning dan pembelajaran tradisional pada mata pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi permainan.

2. Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi atau masukan bagi para pengajar dan calon pengajar untuk melakukan evaluasi terhadap metode pembelajaran yang sudah diimplementasikan dan pencapaian belajar siswa yang telah dicapai. Perhatian khusus perlu diberikan pada pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dan upaya merangsang motivasi belajar siswa guna meningkatkan hasil pembelajaran.
- b. Keberhasilan penerapan media interaktif pada proses pembelajaran sangat ditentukan oleh perubahan guru menjadi fasilitator dan motivator. Pembelajaran harus di desain kreatif dan semenarik mungkin.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk memberikan dukungan kepada guru agar dapat menyampaikan materi kosakata bahasa Arab dengan variasi yang lebih beragam melalui penggunaan permainan game.
- d. Guru diharapkan tidak hanya mengandalkan media pembelajaran konvensional dalam proses pengajaran. Pengembangan aplikasi game educandy sebagai media pembelajaran bahasa Arab membuka pandangan guru terhadap pentingnya memanfaatkan teknologi yang terus berkembang

dan beberapa perangkat lunak yang dapat menghasilkan penyampaian materi yang lebih menarik dan beragam. Hasil temuan dari penelitian ini dapat berperan sebagai umpan balik yang bermanfaat bagi guru dan calon guru. Dengan menganalisis temuan ini, mereka dapat melakukan introspeksi terhadap metode pembelajaran yang mereka terapkan dan tingkat motivasi siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik, diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan dalam bagian kesimpulan dan implikasi, berikut beberapa rekomendasi yang dapat diajukan:

1. Media pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Arab, khususnya materi kosakata dalam bentuk aplikasi game educandy, dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung proses penyampaian materi. Karena itu, fungsi guru sebagai fasilitator tetap memegang peranan yang sangat signifikan.
2. Sebagai seorang fasilitator, guru memegang peran penting dalam memberikan layanan dan menyediakan fasilitas untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Terutama, ini berlaku dalam pengembangan pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Arab, terutama dalam materi kosakata melalui aplikasi game Educandy.
3. Guru juga bertanggung jawab dalam membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dan kondusif dalam ruang kelas.

4. Suasana belajar yang positif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Meskipun proses pembelajaran materi kosakata saat ini masih menggunakan metode konvensional dengan buku teks, disarankan untuk mengadopsi pengembangan pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran bahasa Arab, terutama materi kosakata melalui aplikasi game educandy. Hal ini karena pendekatan tersebut mampu memberikan respons yang lebih efektif kepada siswa.
6. Diharapkan peneliti lain dapat menjalankan penelitian yang melibatkan berbagai faktor tambahan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan studi yang lebih komprehensif dan mendalam.