

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian terkait penerapan teknik permainan *Undercover* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII, berikut adalah simpulan yang dapat ditarik oleh peneliti.

1. Kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menulis teks deskripsi pada saat prates masih terbilang rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh hanya 62, dimana nilai tersebut tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 70. Pada saat prates, ditemukan masih banyak siswa yang belum memahami struktur dan ciri kebahasaan dalam menulis teks deskripsi. Penjabaran yang dibuat oleh siswa tidak menggambarkan objek secara terperinci, pengembangan ide masih terbatas, serta ejaan dan tata tulisnya belum sesuai dengan kriteria penilaian. Selain itu juga siswa kurang terlatih dalam mendeskripsikan objek secara rinci, sehingga teks deskripsi yang dibuat oleh siswa kurang mendalam. Namun, setelah siswa dilatih untuk mendeskripsikan objek melalui permainan *Undercover*, kualitas hasil kerja siswa meningkat. Pada saat pascates, deskripsi yang dituliskan siswa sudah mulai rinci dan lengkap. Lalu sebagian besar teks deskripsi yang dibuat oleh siswa memuat tiga struktur yang lengkap, yaitu identifikasi, deskripsi bagian, dan kesan/simpulan. Kemudian dilihat dari penggunaan bahasa dan tata tulisnya, mayoritas siswa sudah sesuai dengan kriteria penilaian yang ada. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pascates di kelas eksperimen adalah 77, dimana nilai tersebut sudah melampaui KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang SMP.
2. Kemampuan awal siswa kelas pembandingan dalam menulis teks deskripsi masih terbilang rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat prates adalah 64, dengan mayoritas siswa mendapatkan nilai kategori cukup. Berdasarkan nilai tersebut, diketahui bahwa kemampuan awal siswa di kelas pembandingan tidak berbeda jauh dengan kemampuan awal siswa di

kelas eksperimen. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional, terjadi peningkatan terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa kelas pembandingan. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pascates adalah 69. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran melalui metode konvensional. Namun, peningkatan tersebut tidak signifikan karena nilai rata-rata pascates masih tergolong rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai rata-rata di kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan teknik permainan *Undercover* memiliki tingkat kemampuan menulis teks deskripsi yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya hipotesis dalam penelitian ini diterima. Dengan demikian, terbukti bahwa penerapan teknik permainan *Undercover* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa implikasi dari penelitian ini.

1. Penelitian ini memiliki implikasi bagi tenaga pendidik di sekolah, karena merupakan inovasi baru yang dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Penerapan teknik permainan *Undercover* dalam pembelajaran juga dapat menjadi cara alternatif untuk mengasah keterampilan siswa dalam berpikir kritis, mengutarakan argumen, dan berbicara di depan banyak orang. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga akan menarik perhatian siswa untuk belajar. Jika siswa sudah tertarik, akan lebih mudah bagi pendidik untuk mengondisikan dan mengarahkan para siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2. Penelitian ini memiliki implikasi bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Permainan *Undercover* yang diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran, akan melatih kemampuan siswa dalam mendeskripsikan sesuatu. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan ketika menulis teks deskripsi karena sudah terbiasa untuk mendeskripsikan objek.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi penelitian di masa yang akan datang, dengan memunculkan pengembangan atau kebaruan. Sehingga akan melengkapi dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penerapan teknik permainan *Undercover* efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, peneliti akan menyampaikan beberapa rekomendasi terkait penelitian ini.

1. *Undercover* merupakan permainan berbasis kata yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbahasa Indonesia, tidak hanya dalam materi teks deskripsi saja. Oleh karena itu, pendidik atau peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan permainan tersebut untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan berbahasa yang lainnya.
2. Pendidik bisa mencoba menerapkan permainan *Undercover* pada matapelajaran lainnya agar lebih variatif dan inovatif.