

BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lembang menggunakan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* menunjukkan simpulan sebagai berikut.

Kemampuan menulis cerita fantasi siswa di kelas eksperimen atau VII-A termasuk pada kategori cukup. Dengan hasil nilai rata-rata kemampuan menulis siswa saat *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan sebesar 66,7. Perubahan terlihat setelah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi, yaitu kemampuan menulis cerita fantasi siswa di kelas eksperimen meningkat. Dengan rata-rata nilai kemampuan menulis siswa di kelas eksperimen pada saat *posttest* atau setelah diberikan perlakuan sebesar 71,2 dengan kategori cukup. Berdasarkan kedua hasil tersebut menunjukkan kenaikan nilai dari saat tes awal ke tes akhir sebesar 5 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi.

Kemampuan menulis cerita fantasi siswa di kelas kontrol termasuk pada kategori cukup. Dengan rata-rata nilai kemampuan menulis siswa untuk kelas kontrol pada saat *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sebesar 69,9. Setelah diberi perlakuan atau *posttest* dengan menggunakan metode *project based learning*, menunjukkan peningkatan. Dengan rata-rata nilai kemampuan siswa di kelas kontrol pada *posttest* atau setelah diberi perlakuan sebesar 72,4 yang termasuk dalam kategori cukup. Atas kedua hasil pengolahan data tersebut, menunjukkan peningkatan nilai dari saat tes awal ke tes akhir sebesar 3 poin.

Berdasarkan hasil penghitungan statistik dengan SPSS melalui uji *Mann Whitney-U* tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis cerita fantasi oleh siswa dengan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi

canva di kelas eksperimen dengan kemampuan menulis cerita fantasi yang menggunakan metode *Project Based Learning*. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,917 < 0,05$. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara hasil menulis teks cerita fantasi siswa yang mendapat perlakuan penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* dengan siswa yang tidak mendapat perlakuan penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa konsekuensi sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Metode *brainwriting* dengan bantuan aplikasi *canva* dapat menyampaikan kebaruan bagi pendidik dalam melaksanakan metode menulis cerita fantasi di kelas.
 - b. Dengan menggunakan media *canva*, penerapan metode *brainwriting* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif, efektif dan menyenangkan.
2. Bagi Siswa
 - a. Penerapan metode *brainwriting* dengan bantuan *canva* dapat membantu peningkatan minat siswa tentang membaca dan menulis.
 - b. Penerapan metode *brainwriting* dengan bantuan aplikasi *canva* dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemampuan untuk mengeluarkan ide dengan berpikir kreatif.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengolahan data dan simpulan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dideskripsikan peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* dapat memperdalam faktor ketidakberhasilan penerapan metode ini dalam pembelajaran menulis cerita.

2. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* dapat diterapkan pada pembelajaran menulis lainnya dengan variasi teknik yang berbeda.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan metode *brainwriting* berbantuan aplikasi *canva* dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang inovatif..