

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen yang telah dilakukan terkait pemanfaatan aplikasi KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di kelas V, dapat disimpulkan untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut ini adalah penjabaran dari keseluruhan simpulan.

1. Terdapat pengaruh kemampuan bercerita pendek setelah memanfaatkan KBM App, ditunjukkan berdasarkan hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.
2. Terdapat pengaruh kemampuan berisi cerita pendek setelah memanfaatkan aplikasi selain KBM App yaitu dengan *google document*, meskipun pengaruhnya tidak sekuat KBM App berdasarkan hasil uji-t kelas kontrol.
3. Terdapat peningkatan kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan KBM App, yang dibuktikan dengan skor N-Gain kelas eksperimen yang termasuk kategori "cukup efektif" dengan persentase 65,04% di mana kategori ini termasuk ke dalam kategori 56% - 75%.
4. Terdapat peningkatan kemampuan menulis cerita pendek setelah memanfaatkan aplikasi selain KBM App yaitu *google document*, namun peningkatannya berdasarkan skor N-Gain kelas kontrol termasuk kategori "tidak efektif" dengan persentase 35,83% di mana kategori ini termasuk ke dalam kategori kurang dari 40%.
5. Terdapat perbedaan pengaruh kemampuan menulis cerita pendek antara siswa yang memanfaatkan KBM App dengan yang tidak, yang mana KBM App terbukti memberikan pengaruh lebih besar dibandingkan *google document* berdasarkan hasil *independent sampel t-test* yang signifikan.
6. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bercerita pendek antara siswa yang memanfaatkan KBM App dengan yang tidak, dibuktikan oleh

perbedaan kategori efektivitas N-Gain serta hasil *independent sampel t-test* yang signifikan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian analisis data, dan pembahasan yang ada, bawa aplikasi KBM App ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek bagi siswa kelas V. Hal ini disebutkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi KBM App ini memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Aplikasi KBM App yang digunakan pada penelitian ini menjadi media pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menuangkan ide berupa tulisan yang salah satunya adalah menulis cerita pendek.
2. Aplikasi KBM App ini yang digunakan pada penelitian ini sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pada saat menuangkan ide berupa tulisan dengan kegiatan menulis terutama menulis cerita pendek karena media yang digunakan dari permasalahan yang ada tergolong jarang dan sulit untuk didapatkan.
3. Aplikasi KBM App ini dapat membantu siswa dalam memahami penulisan cerita pendek yang bagus dan menarik, menyempurnakan karya cerita pendek yang telah dibuat, serta memotivasi siswa untuk terus berkarya salah satunya berupa menulis cerita pendek.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi peneliti berdasarkan pemanfaatan aplikasi KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V, diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi tenaga pendidik memanfaatkan KBM App dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V dapat digunakan untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran di kelas sekaligus memberikan rangsangan pada siswa untuk mempelajari sesuatu beralih ke konsep yang lebih abstrak yang bermula dari konkret. Penggunaan KBM

App yang mudah juga memberikan peluang pada anak untuk terus menuliskan cerita pendek yang dimiliki serta bila akun yang dimiliki telah terafiliasi akan mendapatkan penghasilan. Namun perlu disiasati juga karena dalam pelaksanaannya sendiri perlu waktu yang cukup lama agar maksimal dalam penggunaan KBM Appnya.

2. Bagi siswa aplikasi KBM App ini direkomendasikan untuk menulis cerita pendek serta meningkatkan kemampuan ragam teks menulis lainnya juga sebagai sarana bagi siswa dalam mengembangkan ide maupun gagasan yang dimilikinya dengan luaran berbentuk karya teks.
3. Bagi pihak sekolah, penting untuk mendukung penggunaan media digital pada pembelajaran dengan menyediakan fasilitas serta pelatihan teknis bagi guru agar pelaksanaannya saat di kelas berjalan secara optimal dan berkelanjutan. Salah satunya melalui KBM App.
4. Bagi Orang Tua, hendaknya memberikan perhatian dan dorongan positif kepada siswa untuk menulis cerita di rumah, serta mendukung penggunaan media digital yang bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan anak salah satunya pada keterampilan literasi.
5. Bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik yang sama maupun mengembangkan topiknya dari penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk membangun strategi pembelajaran menulis yang lebih kreatif, serta memaksimalkan potensi siswa dalam menulis cerita pendek secara lebih mendalam dan berdaya ungkap tinggi. Dari penelitian ini juga dapat diperdalam terkait penulisan kreatif yang lebih mendalam beserta konsep-konsep dasar dalam menulis seperti penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan sejenisnya bisa digali lebih dalam di penelitian yang akan datang. Melalui KBM App juga dapat lebih dikembangkan materi pada pembelajaran di SD maupun jenjang sekolah lainnya yang memang siswa tersebut sudah mempunyai untuk mengoperasikan *smartphone* yang ada. Dipastikan juga terkait akun *google* yang dimiliki dan persiapan juga

bahan ajar maupun media pendukung pembelajaran dengan lebih mendukung agar pemahaman siswa yang ada semakin maksimal.