

BAB V

PANUTUP

Ieu bab dipedar ngeunaan (1) kacindekan; (2) implementasi; (3) rékomendasi nu dijelaskeun saperti ieu di handap.

5.1 Kacindekan

Dumasar hasil analisis data, panalungtikan média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* dina pangajaran nulis sajak ka siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung taun ajaran 2024/2025, dicindekkeun saperti ieu di handap. Kamampuh nulis sajak siswa saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* diukur ngagunakeun genep aspék peniléyan diantarana, 1) aspék eusi, dina aspék eusi kamampuh saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 15,6 asup kana katégori “cukup”; 2) aspék kréativitas, dina ieu aspék kamampuh saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 16,2 asup kana katégori “hadé”; 3) aspék diksi, saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 13 asup kana katégori “cukup”; 4) aspék tata basa jeung struktur, saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 14,3 asup kana katégori “cukup”; 5) aspék panulisan, saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 3,5 asup kana katégori “cukup”; jeung 6) aspék karapihan tulisan, saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 3,9 asup kana katégori “hadé”. Anapon peunteun rata-rata siswa saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* nyaéta 66,6 nu mana asup kana katégori “cukup” didieu katinggali yén kamampuh siswa dina nulis sajak téh masih kénéh kawilang kurang. Sedengkeun kamampuh nulis sajak siswa sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* diukur ngagunakeun aspék peniléyan anu sarua diantarana, 1) aspék eusi, sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 19,5 asup kana katégori “hadé pisan”; 2) aspék kréativitas, sabada ngagunakeun média *scrapbook*

binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 19,2 asup kana katégori “hadé pisan”; 3) aspék diksi, sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 16,4 asup kana katégori “hadé”; 4) aspék tata basa jeung struktur, sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 17,5 asup kana katégori “cukup”; 5) aspék panulisan, sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 4,5 asup kana katégori “hadé”; jeung 6) aspék karapihan tulisan, sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* miboga peunteun rata-rata 4,8 asup kana katégori “hadé”. Anapon peunteun rata-rata siswa sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* nyaéta 82,1 asup kana katégori “hadé” didieu peunteun siswa ngaronjat tina rata-rata peunteun anu saméméhna.

Dumasar kana rata-rata peunteun siswa saméméh (*pretest*) jeung sabada (*posttest*) anu dijelaskeun di luhur, bisa katinggali yén aya béda anu signifikan dina unggal aspék nulis sajak. 1) aspék eusi miboga peunteun rata-rata *pretest* 15,6 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 19,5; 2) aspék kréativitas miboga peunteun rata-rata *pretest* 16,2 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 19,2; 3) aspék diksi miboga peunteun rata-rata *pretest* 13 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 16,4; 4) aspék tata basa jeung struktur miboga peunteun rata-rata *pretest* 14,3 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 17,5; 5) aspék panulisan miboga peunteun rata-rata *pretest* 3,5 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 4,5; jeung 6) aspék karapihan tulisan miboga peunteun rata-rata *pretest* 3,9 ngaronjat dina rata-rata *posttest* jadi 4,8.

Tina bébédaan hasil kamampuh nulis sajak siswa saméméh (*pretest*) jeung sabada (*posttest*) ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*, dibuktikeun ngaliwatan uji normalitas jeung uji hipotesis ngagunakeun *Software Statistical and Service Solutions SPSS versi 27*. Dina ngalaksanakeun uji normalitas ngagunakeun uji *Shapiro-Wilk* nu mana niléy data *pretest* Sig. 0,458 > 0,05 nu hartina H_0 ditarima H_1 ditolak, sedengkeun niléy data *posttest* Sig. 0,001 < 0,05 nu hartina H_1 ditarima H_0 ditolak. Ku sabab uji normalitas miboga data anu teu normal, nu satuluyna dilaksanakeun uji hipotésis ngagunakeun uji statistik *non-paramétrik*

Wilcoxon Match Pairs Test, hasilna Sig. $0,01 < 0,05$ hartina H_a ditarima. Ku kituna, aya béda anu signifikan dina kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*. Bisa dicindekkeun yén média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* téh éféktif jeung cocok pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung taun ajaran 2024/2025.

5.2 Implikasi

Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* dina pangajaran nulis sajak, tangtuna bisa ngarojong siswa jadi leuwih kréatif dina nulis sajak. Ieu média pangajaran téh bisa mantuan guru pikeun ngamekarkeun kréativitas siswa dina nulis hususna nulis sajak, sabab dina prak-prakanana siswa kudu ngaluarkeun sawangan nu aya dina pikiranna kana wangun tulisan nu ditulis dina aplikasi *canva* nu tuluy éta tulisan téh dihias ngagunakeun fitur-fitur hiasan nu aya dina aplikasi *canva*, didieu siswa bisa ngagunakeun kréativitasna pikeun ngahias sajak anu dijieunna luyu jeung téma anu dibawa, ku sabab nyieun sajak dina aplikasi digital siswa jadi leuwih sumanget pikeun ngerjakeunna jeung siswa teu babari bosen sabab dina pangajaranna henteu monoton. Nu mana ieu jadi salasahiji hal nu ngalantarankeun ngaronjatna peunteun nulis sajak siswa sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*. Bisa dicindekkeun yén média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* téh mawa implikasi anu hadé jeung positif pikeun pangajaran nulis sajak.

5.3 Rékomendasi

Sabada dilaksanakeun panalungtikan ngeunaan kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung taun ajaran 2024/2025 ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*, aya sawatara rékomendasi pikeun panalungtikan anu satuluyna sangkan panalungtikan bisa leuwih alus jeung aya kamajuan dina pangajaran jeung prosés diajarna. Rékomendasina saperti ieu di handap.

- 1) Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* bisa éféktif jeung cocok ngaronjatkeun kamampuh nulis sajak siswa. Ku kituna, ieu média pangajaran téh

bisa dijadikeun alternatif pikeun guru dina ngalaksanakeun pangajaran di kelas hususna dina pangajaran nulis sajak.

- 2) Dina ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* aya sawatara hal anu kudu diperhatikeun, diantaran; 1) kudu bisa ngagunakeun média digital salasahijina aplikasi *canva*; 2) bisa ngokolakeun waktu kalawan éféktif; 3) nyieun suasana diajar anu kondusif jeung ngirut siswa pikeun diajar.
- 3) Dipiharep ku ayana ieu panalungtikan média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* dina pangajaran nulis sajak bisa muka pangajaran anu kréatif jeung inovatif anu séjénna, miharep ieu média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* bisa digunakeun dina materi nu séjén atawa pangajaran saluareun basa Sunda.