

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian pada bab terdahulu khususnya bab 4, maka dapat ditarik simpulan penelitian. Pembelajaran menulis cerpen menggunakan model GBL lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Pembelajaran menulis cerpen langsung di sekolah belum menunjukkan peningkatan kemampuan pada murid secara umum. Padahal, guru sudah menyajikan teori menulis cerpen. Guru sudah cukup variatif dalam menampilkan materi misalnya dengan menggunakan slide presentasi.

Namun, beragamnya gaya belajar murid ditangani dengan cara mengajar yang tidak variatif ternyata belum memberikan solusi optimal dalam meningkatkan kemampuan murid menulis cerpen. Penugasan menulis secara langsung dan utuh cukup memberatkan murid. Hal ini tentu layak mendapat perhatian. Pembelajaran menulis membutuhkan proses bertahap. Guru perlu meniasasi model pembelajaran yang dapat memfasilitasi beragam gaya belajar murid.

Kemampuan awal menulis cerpen murid di kelas kontrol dan kelas eksperimen masih dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil tes awal di kelas eksperimen 36% murid berada pada kategori cukup dan 16% murid berada pada kategori kurang. Sementara di kelas kontrol 46% murid berada pada kategori cukup dan 4% berada pada kategori kurang.

Proses pelaksanaan pembelajaran menulis cerpen dengan model GBL berbasis kecerdasan majemuk dapat dilaksanakan dengan baik. Murid aktif mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Hasil observasi di lapangan menunjukkan adanya kegiatan yang tidak terlaksana karena kurangnya waktu. Meskipun waktu sudah diatur dalam rencana pembelajaran, pada saat pelaksanaan ada hal-hal yang tak terduga. Pada saat melaksanakan perlakuan, waktu cukup tersita untuk menjelaskan aturan permainan. Hal tersebut menjadi catatan penting

dan menjadi evaluasi model GBL. Selain itu, karena dalam model ini pembelajaran sangat variatif, dibutuhkan banyak media dan ruang belajar yang cukup besar. Hal ini juga menjadi catatan penting dalam pelaksanaan model ini.

Kemampuan murid di kelas eksperimen dalam menulis cerpen setelah dilakukan perlakuan dengan model *Games Based Learning* berbasis kecerdasan majemuk meningkat dari sebelum perlakuan diberikan. Murid dengan kategori nilai cukup hanya 8% dan murid dengan kategori kurang 4%. Masing-masing 44% berada pada kategori sangat baik dan baik.

Selain itu, peningkatan ini dapat dilihat pada hasil uji statistik terhadap data yang diperoleh pada tes akhir. Hasil uji *t* sampel independent (uji *t aqual assumed*) menunjukkan nilai sig (2-tailed) = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05, Artinya rata-rata pascates murid kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan daripada murid kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk terbukti mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran menulis cerpen. Besarnya pengaruh model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen diukur menggunakan effect size dengan hasil 86% berada pada kategori besar. Hal tersebut menunjukkan besarnya pengaruh model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran menulis cerpen.

## **B. Implikasi**

Implikasi temuan penelitian berkaitan dengan kontribusi temuan penelitian terhadap penggunaan model GBL berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran menulis cerpen.

Model GBL yang diujicobakan pada kelas perlakuan dan menghasilkan beberapa catatan. Model ini mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan murid menulis cerpen. Hal tersebut telah dibuktikan melalui perolehan data yang telah diuji validitasnya melalui serangkaian uji statistik.

Model GBL berbasis kecerdasan majemuk dapat menjadi masukan bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan

Sri Maryani, 2016

**PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan mengajar materi bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis sastra. Murid memiliki gaya belajar yang khas dan beragam. Pada saat kegiatan menulis, guru harus jeli memilih model yang dapat memfasilitasi beragamnya kekhasan belajar murid sehingga murid dapat distimulasi untuk belajar menulis secara bertahap dan praktis.

Model GBL berbasis kecerdasan majemuk menjadi model yang aplikatif menghimpun gaya belajar siswa. Dalam pembelajaran menulis cerpen, model GBL mempunyai langkah-langkah bertahap dalam menulis cerpen. Pada model ini murid diajak bermain melalui misi tertentu yang esensinya murid menyelesaikan tugas kompetensi yang sudah ditetapkan. Murid berlatih membuat deskripsi lanjutan dari cerita rumpang, murid membuat orientasi atau awal cerita, murid mengembangkan mind map dan mengembangkan menjadi sebuah cerita. Latihan tersebut dikemas secara menarik melalui permainan.

Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk akan lebih optimal apabila sekolah dan guru memiliki daya dukung bagus berkaitan dengan sarana pembelajaran. Model ini menuntut guru untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan rancangan tahapan pembelajaran. Meskipun model ini memiliki tahapan, namun tahapan ini tidak secara praktis dapat digunakan. Guru harus menyesuaikan tujuan pembelajaran dan merancang permainan yang sesuai sehingga pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dapat terlaksana.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan paparan hasil penelitian, simpulan, dan implikasi penelitian, berikut ini akan disampaikan beberapa rekomendasi terkait dengan pembelajaran menulis cerpen dengan model *Games Based Learning (GBL)* berbasis kecerdasan majemuk. Beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan refleksi adalah sebagai berikut.

1. Guru bidang studi bahasa Indonesia sebaiknya mencoba menerapkan model pembelajaran ini karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, model

*Games Based Learning* ini terbukti memiliki pengaruh terhadap pembelajaran

Sri Maryani, 2016

**PENGARUH MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERPEN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menulis cerpen dibandingkan dengan model terlangsung. Dengan penerapan model ini, kemampuan murid dalam menulis menjadi meningkat.

2. Sebagai bentuk refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwasannya ketersediaan sarana dan media pembelajaran menunjang dalam pelaksanaan model pembelajaran khususnya pelaksanaan model *games based learning*, para pengambil kebijakan sekolah hendaknya menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran menulis cerpen, sehingga secara leluasa murid dapat mengeksplorasi kemampuannya pada saat belajar.
3. Penelitian yang dilakukan sejauh ini baru pada tahap mengukur pengaruh model terhadap kemampuan murid. Oleh karena itu, penulis berharap agar dilaksanakan penelitian lanjutan mengenai pengembangan model ini dalam meningkatkan keterampilan murid dalam menulis cerpen. Penelitian lanjutan ini berkaitan dengan evaluasi pembelajaran berbasis model *games based learning*.
4. Pada penelitian ini model baru diujikan untuk mengetahui pengaruh model pada keterampilan murid menulis cerpen. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar penelitian model *games based learning* berbasis kecerdasan majemuk dalam pembelajaran dapat digunakan dalam keterampilan menulis sastra lainnya.