

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Pembelajaran kurikulum 2013 menuntut siswa untuk berperan aktif. Ada beberapa metode pembelajaran yang direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya untuk diterapkan yaitu *discovery based learning*, *project based learning*, dan *problem based learning*. Penerapan metode tersebut tentunya dilakukan secara variatif agar pembelajaran di kelas tidak membosankan. Pendidik dapat mengaplikasikan metode dengan teknik yang sesuai untuk pembelajaran. Selain itu pengajar bisa mengombinasikan berbagai metode dan teknik metode dengan media pembelajaran yang sesuai agar pemahaman siswa terhadap materi yang bisa dimaksimalkan. Penerapan metode pembelajaran berbantuan media maupun teknik merupakan salah satu penunjang tercapainya pembelajaran di kelas.

1. Dari hasil pretes di kelas eksperimen, kemampuan menulis cerpen siswa masih rendah. Namun, hal tersebut wajar karena tidak semua siswa pandai memahami atau menulis cerpen. Maka dari itu, hasil rata-rata yang didapatkan adalah 65 yang termasuk kategori cukup. Adapun nilai pretes tertinggi pada kelas eksperimen adalah 74 dan nilai terendah yaitu 58. Setelah diberikan perlakuan berupa teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner*, siswa mengalami peningkatan dalam nilai rata-rata yaitu 74 dan nilai tertinggi 82, serta nilai terendah 60. Peningkatan ini memang tidak begitu signifikan pada beberapa siswa. Hal ini disebabkan karena masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menerima pembelajaran dengan baik.
2. Pada pretes di kelas kontrol, kemampuan menulis cerpen siswa masih rendah. Namun, hal tersebut wajar karena tidak semua siswa pandai memahami atau menulis cerpen. Maka dari itu, hasil rata-rata yang didapatkan adalah 59 yang termasuk kategori cukup. Adapun nilai pretes tertinggi pada kelas eksperimen adalah 68 dan nilai terendah yaitu 52. Setelah diberikan perlakuan berupa metode *project based learning*, siswa mengalami peningkatan dalam nilai

rata-rata yaitu 81 dan nilai tertinggi 60, serta nilai terendah 60. Peningkatan ini memang tidak begitu signifikan pada beberapa siswa. Hal ini disebabkan karena masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menerima pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa terlihat tidak terlalu antusias saat mengikuti pembelajaran materi cerpen.

3. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil nilai pretes dan postes di kelas eksperimen menggunakan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dengan pretes dan postes pada kelas kontrol tanpa menggunakan teknik *brainwriting*. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan hitungan SPSS versi 25, hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai perbandingannya yaitu p-value (sig (2 Tailed)) sebesar $0,007 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan kemampuan akhir menulis cerpen antara siswa yang menggunakan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dengan yang menggunakan metode *project based learning*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut.

1. Implikasi untuk Guru

Penggunaan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dapat membantu guru dalam memunculkan potensi siswa pada pembelajaran menulis cerpen dan melibatkan siswa dalam pembelajaran secara aktif.

2. Implikasi untuk Siswa

Penggunaan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dapat membantu siswa memunculkan ide cerita dan membuat kerangka cerita secara efektif hingga menjadi sebuah tulisan yang utuh. Adapun pembelajaran tersebut membuat siswa mendapatkan suasana pembelajaran cerpen yang baru dan inovatif.

C. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, adapun rekomendasi untuk guru dan peneliti lainnya yang melakukan penelitian serupa sebagai berikut.

1. Rekomendasi untuk Guru

Pemaparan tahapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* pada siswa harus jelas dan bertahap. Hal ini dilakukan agar siswa paham dan tidak kebingungan saat pembelajaran berlangsung. Media yang digunakannya harus dibimbing dengan baik supaya tidak ada kebingungan terhadap siswa. Selanjutnya guru harus memantau proses pembelajaran siswa agar berjalan kondusif karena menggunakan gawai sebagai media pembelajaran terkadang disalah gunakan jika guru tidak dapat memantau siswa di kelas.

2. Rekomendasi untuk Peneliti

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, penerapan teknik *brainwriting* berbantuan aplikasi *character planner* dalam pembelajaran menulis dinilai efektif. Adapun, penelitian ini menemukan masalah baru yaitu siswa belum bisa membuat alur cerita dan kaidah bahasa yang baik dalam menulis cerpen. Maka perlu adanya penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi struktur cerpen.