

## **BAB V**

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

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan beberapa hal berikut.

1. Profil kemampuan peserta didik dalam menulis cerita fantasi sebelum perlakuan baik di kelas eksperimen maupun kelas pembanding masih rendah. Berdasarkan akumulasi nilai prates pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 63. Nilai tertinggi sebesar 92, nilai sedang sebesar 61, dan nilai terendah sebesar 37, sedangkan peserta didik pada kelas pembanding memperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Nilai tertinggi sebesar 93, nilai sedang sebesar 67, dan nilai terendah sebesar 39. Kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* meningkat secara signifikan, hal ini terbukti dari akumulasi nilai pascates pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 78. Nilai tertinggi sebesar 96, nilai sedang sebesar 75, dan nilai terendah sebesar 62, sedangkan kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik kelas pembanding sesudah mendapat perlakuan dengan metode terlangsung tidak meningkat secara signifikan, hal ini terbukti dari akumulasi nilai pascates pada kelas pembanding diperoleh nilai rata-rata sebesar 73. Nilai tertinggi sebesar 93, nilai sedang sebesar 67, dan nilai terendah sebesar 60.
2. Proses pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* terdiri dari dari tiga tahap pembelajaran yaitu :1) Tahap perencanaan; 2) Tahap pelaksanaan yang terdiri dari a. Tes awal b. Penyampaian tujuan pembelajaran c. Apersepsi d. Penjelasan praktik pembelajaran dengan media e. Praktik pembelajaran f. Tes akhir; 3) Evaluasi. Pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* di kelas eksperimen dapat dilaksanakan dengan baik walaupun terdapat beberapa kendala baik berasal dari peserta didik maupun peserta didik.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerita fantasi peserta didik sesudah menggunakan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dengan menggunakan metode terlangsung di kelas pembandingan, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata peserta didik di kelas eksperimen pada saat pretes sebesar 63, sedangkan nilai rata-rata pascates sebesar 78. Nilai rata-rata peserta didik di kelas pembandingan pada saat pretes sebesar 68, sedangkan nilai rata-rata pascates sebesar 73, selain itu dapat dilihat dari hasil uji-*t* kedua kelas diperoleh nilai probabilitas 0,001, hasil ini kurang dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ), sedangkan,  $t_{hitung}$  untuk nilai kemampuan menulis cerita fantasi adalah 3,399 dan  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikansi 95% serta derajat kebebasan (d.f) sebesar 60, diperoleh  $t_{tabel} = 1,670$ . Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,399 > 1,670$ ), sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerita fantasi pada peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas pembandingan. Hasil dari penelitian ini yaitu  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas pembandingan pada peserta didik kelas VII SMPN 15 Bandung.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Berikut ini implikasi bagi pendidik dan peserta didik terhadap penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D*

### 1. Bagi Pendidik

- a. Penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat digunakan untuk pembelajaran menulis cerita fantasi.
- b. Penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat membantu pendidik dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.
- c. Penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat menambah wawasan metode dan media dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

### 2. Bagi Peserta Didik

- a. Penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat menumbuhkan sikap aktif, komunikatif, dan menambah pemahaman terhadap teks cerita fantasi .
- b. Penerapan metode pembelajaran metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih positif.
- c. Penerapan metode pembelajaran metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat membantu peserta didik dalam membuat karangan terutama teks cerita fantasi yang baik

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Berikut ini rekomendasi bagi pendidik dan peneliti selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

#### **1. Bagi Pendidik**

- a. Pendidik mencari referensi media berbasis IT dengan tema lain untuk memperkaya media pembelajaran.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat digunakan dalam pembelajaran lain yang relevan.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis IT harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.

#### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Penerapan metode sugesti imajinatif berbantuan media film animasi *2D* dapat digunakan dalam penelitian lain dengan kajian yang lebih luas.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan dapat lebih mengembangkan media berbasis IT untuk pembelajaran menulis teks cerita fantasi.