

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah adanya permasalahan teoritis, dan permasalahan praktis. Permasalahan teoritis yang dimaksud yaitu upaya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran apresiasi sastra yang dapat membangkitkan minat siswa serta kemampuan guru dalam menyajikan materi yang sesuai dengan perkembangan jiwa siswa. Secara teoritis salah satu upaya yang cocok dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran apresiasi sastra. Permasalahan praktis, yaitu adanya kenyataan di lapangan bahwa dalam pembelajaran apresiasi sastra, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berusaha untuk menyodorkan sebuah media pembelajaran yang dianggap cocok dalam pembelajaran apresiasi sastra, yaitu media grafis komik dalam proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat. Pembelajaran apresiasi cerita rakyat yang menggunakan media grafis komik ini dirancang dengan menggunakan pendekatan analitis struktural sebagai pendekatan apresiasi sastranya, dan pendekatan CBSA sebagai pendekatan pengajarannya.

Pendekatan apresiasi sastra dan pendekatan pengajaran yang digunakan dengan menggunakan media grafis komik ini berupa kegiatan mengapresiasi struktur atau unsur-unsur intrinsik cerita rakyat dengan cara mengikuti berbagai

aktivitas yang merupakan kemampuan dasar dalam pendekatan CBSA. Unsur-unsur intrinsik cerita rakyat tersebut meliputi plot, penokohan, tema, setting, dan suasana.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan *disain prates-pascates kelompok kontrol tanpa acak*. Pelaksanaannya dilakukan dengan memberikan tes awal kepada kelas eksperimen, yaitu kelas IVA SDN 10 Ciseureuh, dan kelas kontrol, yaitu kelas IVB SDN 10 Ciseureuh, Purwakarta, lalu menyajikan perlakuan berupa proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat pada kelas eksperimen dengan menggunakan media grafis komik, dan kepada kelas kontrol tanpa menggunakan media grafis komik, kemudian melakukan tes akhir. Tes awal dilakukan untuk melihat keadaan normalitas dan homogenitas sampel sedangkan tes akhir untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dengan membandingkan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan media grafis komik pada kelas eksperimen, dan hasil belajar tanpa menggunakan media grafis komik pada kelas kontrol. Proses pembelajaran ini dilaksanakan dalam 12 kegiatan pokok yang tersaji atas 3 kali pertemuan dengan jumlah jam yang digunakan adalah 6 jam pelajaran (240 menit).

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) untuk mengetahui pengaruh media grafis komik terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat, dan (2) untuk mengetahui pengaruh media grafis komik terhadap hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat.

Selama proses pembelajaran lewat observasi hasilnya diketahui bahwa proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat kelas eksperimen tergolong cukup

tinggi. Seluruh kegiatan proses pembelajaran kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan proses pembelajaran kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh 220 ciri perilaku aktivitas belajar dari 30 orang siswa, sedangkan kelas kontrol mendapat 164 ciri dari siswa yang sama, sehingga kadar aktivitas siswa (CBSA) kelas eksperimen lebih tinggi (56 ciri) dibandingkan dengan kelas kontrol. Kegiatan belajar yang paling banyak peningkatan ciri perilaku CBSA (aktivitas siswa) terdapat pada kegiatan menyimak, bercerita, menulis dalam mengumpulkan data, dan mempresentasikan hasil diskusi. Kegiatan menyimak pada proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat kelas eksperimen memiliki 25 ciri (83 %) sedangkan pada kelas kontrol memiliki 18 ciri (60 %) sehingga memiliki peningkatan 7 ciri (23 %). Kegiatan bercerita, dan kegiatan menulis dalam mengumpulkan data pada kelas eksperimen memiliki 25 ciri (83 %) sedangkan pada kelas kontrol masing-masing memiliki 19 ciri (63 %) sehingga peningkatan aktivitas belajar siswa sebanyak 6 ciri (20 %). Kegiatan menulis dan melaporkan dalam mempresentasikan hasil diskusi pada kelas eksperimen memiliki 16 ciri (53 %) sedangkan pada kelas kontrol memiliki 10 ciri (33 %) sehingga peningkatan aktivitas belajar siswa sebanyak 6 ciri (20 %).

Rata-rata kemampuan tes awal kelas kontrol adalah 10,47 (52,35 %) dan pada tes akhir kelas kontrol tidak jauh berbeda yaitu 10,87 (54,35 %). Kemampuan ini termasuk kategori hampir sedang yaitu ada pada interval 46 % - 55 %. Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan rumus uji-t, t hitung sebesar 0,337 dan t tabel pada taraf signifikansi = 5 % dan db = 58 sebesar 2,018. ini berarti t hitung lebih kecil dari t tabel ($t_{hitung} = 0,337 < t_{0,975(58)} = 2,018$), artinya

pada kelas kontrol proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat tanpa menggunakan media grafis komik tidak ada perbedaan antara hasil tes awal dan tes akhir.

Penggunaan media grafis komik dalam proses pembelajaran apresiasi cerita rakyat mempunyai pengaruh yang cukup tinggi. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang dilakukan secara statistik melalui uji-t terhadap perbedaan rata-rata skor tes awal kelas eksperimen dengan tes akhir kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan. Rata-rata kemampuan awal/tes awal kelas eksperimen adalah 10,43 atau 52,15 %, yaitu termasuk kategori hampir sedang (interval 46 %-55 %) sedangkan rata-rata kemampuan akhir/tes akhir kelas eksperimen setelah pembelajaran apresiasi cerita rakyat dengan menggunakan media grafis komik mengalami peningkatan menjadi rata-rata 13,83 atau 69,16 %, yaitu termasuk kategori cukup (interval 66 %-75 %). Berdasarkan penghitungan statistik, diperoleh t hitung sebesar 2,439 dan t tabel pada taraf signifikansi = 5 %, db = 58 sebesar 2,018 sehingga t hitung lebih besar dari t tabel ($t_{hitung} = 2,439 > t_{0,975(58)} = 2,018$).

Kemampuan rata-rata tes akhir kelas kontrol, yaitu 10,87 (54,35 %) termasuk kategori hampir sedang (interval 46 %-55 %) sedangkan kemampuan rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah 13,83 (69,16 %) tergolong cukup (interval 66 %-75 %). Hasil penghitungan statistik dengan menggunakan rumus uji-t didapatkan t hitung sebesar 2,42 sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5 % dengan db=58 adalah 2,018 sehingga t hitung lebih besar dari t tabel atau $t_{hitung} = 2,42 > t_{0,975(58)} = 2,018$. Ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tes akhir

kemampuan apresiasi cerita rakyat yang menggunakan media grafis komik dengan tanpa menggunakan media grafis komik terhadap hasil belajar siswa, atau ada pengaruh penggunaan media grafis komik terhadap hasil pembelajaran apresiasi cerita rakyat.

5.2 Rekomendasi

Dari proses pembelajaran, dan hasil uji coba diketahui bahwa penggunaan media grafis komik ternyata cukup cocok dalam pembelajaran apresiasi cerita rakyat pada tingkat sekolah dasar (SD). Dengan demikian tidaklah berlebihan apabila media tersebut dijadikan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran sastra, di samping media yang lain.

Meskipun hasil uji coba media pembelajaran apresiasi cerita rakyat ini telah memperlihatkan hasil yang cukup memuaskan, namun perlu adanya penelitian yang lebih lanjut yang bisa dilakukan oleh siapa pun dari kalangan pendidik atau pencinta, dan pemerhati perkembangan bahasa dan sastra. Penelitian yang lebih lanjut dapat dilakukan antara lain: (1) mengujicobakan media grafis komik dengan menggunakan genre sastra yang lain, (2) mengujicobakan dengan menggunakan rancangan yang berbeda dengan rancangan penelitian yang penulis laksanakan, (3) mengujicobakan media grafis komik yang menitikberatkan pada segi ekspresi.

Kita, terutama para guru, untuk memenuhi tuntutan kurikulum dalam aspek kesastraan diharapkan tidak hanya tertumpu pada teori, dan sejarah sastra tetapi yang sangat penting adalah apresiasi dan ekspresi sastra yang merupakan pengalaman bersastra. Dengan apresiasi, dan ekspresi sastra diharapkan siswa

dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, daya pikir, serta memperhalus cita rasa, dan memperluas wawasan pengetahuan, dan pada akhirnya dapat meningkatkan ketrampilan berbahasa, serta dapat mengembangkan budaya bangsa Indonesia.



