

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka secara umum dapat dirumuskan penggunaan media *manga* sebagai berikut.

- 1) Kemampuan awal siswa dalam menulis karangan narasi yang diuji dengan membuat cerita yang bertemakan *Dokter (pretest)*, memperoleh nilai rata-rata 53,27 dan dapat dikategorikan ke dalam nilai *kurang*. Ternyata kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang cukup sulit. Kurangnya latihan menulis merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis siswa.
- 2) Setelah menggunakan media pembelajaran *manga*, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 63,27 dengan kategori *cukup*. Media *manga* atau komik Jepang ini menarik perhatian siswa karena terdapat gambar-gambar yang disertai alur cerita menarik, jelas dan dapat membantu memudahkan keterampilan menulis narasi siswa.
- 3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas XI SMK sebelum dan setelah dilakukan penggunaan media pembelajaran dengan *manga*. Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan

hipotesis awal, apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} berarti hipotesis tersebut terbukti, tetapi apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} berarti hipotesis tersebut tidak terbukti. dari hasil uji hipotesis yang dilakukan berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,67 dan t_{tabel} sebesar 1,76 dengan $db = 14$ dan taraf kepercayaan 95%. Hal ini berarti bahwa ($6,67 > 1,76$) atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan demikian hipotesis yang penulis buat terbukti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis juga menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1) Saran untuk guru bidang studi bahasa Indonesia

Bagi guru bidang studi bahasa Indonesia yang akan menggunakan media *manga* pada pembelajaran, harus mempersiapkannya terlebih dahulu. Salah satu kendalanya yaitu memperoleh media *manga* yang cocok dalam pembelajaran. Saran penulis yaitu gunakanlah *manga* jenis *seinen* karena *manga* tersebut terdapat informasi, wawasan, dan mempunyai nilai edukasi yang tinggi.

2) Saran untuk para peneliti

Penulis menyarankan pada peneliti-peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian mengenai media *manga* pada keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menyimak. Dengan demikian akan menambah khasanah ilmu pembelajaran yang ada.