

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti merumuskan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Sebelum menggunakan media *feature* perjalanan, nilai rata-rata menulis karangan persuasif siswa kelas X-4 SMA 3 Sukabumi mencapai 56,87. Umumnya, hasil karangan persuasif yang ditulis siswa masih belum memenuhi kualitas yang sesuai dengan kriteria penilaian karangan persuasif yang ideal. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menulis karangan persuasif sebelum menggunakan media *feature* perjalanan hanya berada pada rentang skor 20-24 dengan kriteria informasi yang disampaikan cukup padat, pengembangan ide terbatas, isi karangan mempengaruhi pembaca, tetapi sebab akibat kurang jelas, bukti yang disertakan tidak lengkap, tetapi mendukung opini dan diakhiri kalimat ajakan.
2. Sementara itu, setelah menggunakan media *feature* perjalanan nilai rata-rata kemampuan menulis karangan persuasif siswa mencapai 71,89. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 15,02. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan kemampuan siswa dalam menulis karangan persuasif sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa media *feature* perjalanan. Hal ini dapat terbukti melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Dengan menggunakan derajat kebebasan 38 diketahui bahwa harga  $t_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95% adalah 2,628 dan  $t_{\text{hitung}} = 25,71$ . Dengan demikian, terbukti  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , yaitu  $25,71 > 2,628$ . Jadi, hipotesis diterima. Artinya, media *feature* perjalanan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan persuasif. Berdasarkan pengolahan angket, diketahui bahwa persentase rata-rata sikap siswa terhadap penggunaan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif sangat tinggi: sebanyak 89,74% anak memberi jawaban “ya” dan 10,26% menjawab “tidak”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa cocok dan setuju dengan penggunaan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran menulis karangan persuasif.

## **B. Saran**

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

1. Pembelajaran menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan terbukti efektif sehingga media ini dapat menjadi alternatif lain bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menulis persuasif di sekolah.

2. Guna tercapainya pembelajaran menulis karangan, seorang guru seharusnya lebih aktif dan kreatif dalam mengemas model-model pembelajaran, baik dari segi pendekatan, metode, teknik, maupun medianya. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.
3. Langkah-langkah menulis karangan persuasif dengan menggunakan media *feature* perjalanan dapat memacu siswa untuk lebih kreatif dalam menentukan ide karangan. Selain itu, siswa juga dapat mengorganisasi gagasannya lebih baik, struktur kalimat, penggunaan ejaan, dan pilihan kata juga mengalami peningkatan.
4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terhadap penggunaan media *feature* perjalanan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya karena media *feature* perjalanan telah berhasil meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan hasil belajar siswa.