

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis dan pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh bahwa hasil rata-rata kemampuan menulis cerita anak dengan menggunakan media kartun (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan menulis cerita anak dengan tidak menggunakan media kartun (kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 54.72. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 60.83. Setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 80.69 dan kelas kontrol sebesar 74.86. Dari hasil uji hipotesis pada taraf signifikansi 5% (taraf kepercayaan 95%) diperoleh nilai  $t$  ( $t_{hitung}$ ) sebesar 4,838 yang berarti lebih besar dari 0,05 ( $t_{tabel}$ ) 1,688 ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai kemampuan menulis dengan menggunakan media kartun dengan yang tidak menggunakan media kartun. Sehingga penggunaan media kartun berpengaruh dalam pembelajaran menulis cerita anak di kelas VI MIN 1 Kota Cilegon.

#### **B. Saran**

Saran-saran yang dapat dikemukakan berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pendidikan

Penting diadakan pelatihan-pelatihan atau diklat mengenai media pembelajaran, baik untuk kepala sekolah maupun guru

sehingga dapat mengasihkan guru-guru yang berkarakter, dimana akan sangat berguna pada penerapan pendidikan di sekolah.

## 2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya selalu menganjurkan kepada semua guru untuk mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, sehingga siswa aktif saat pembelajaran berlangsung.

Guru bahasa Indonesia hendaknya memilih kartun sebagai media pembelajaran menulis untuk dapat merangsang minat dan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih bergairah, tidak monoton dan membosankan.

## 3. Bagi Guru

- a. Melakukan variasi media dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran kreatif, aktif, dan menyenangkan dengan menggunakan media kartun agar dapat memotivasi siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Guru perlu melakukan upaya-upaya guna mempertahankan motivasi siswa demi tercapainya hasil belajar yang optimal.