

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan, diperoleh beberapa kesimpulan penting terkait dengan kemampuan peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif melalui dua metode pembelajaran yang berbeda.

1. Pertama, kemampuan peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif dengan menggunakan metode *storytelling* tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai post-test yang hanya mencapai 53,83. Meskipun terdapat siswa yang memperoleh nilai tinggi, sebagian besar nilai siswa berada pada kategori sedang hingga rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *storytelling* belum memberikan dampak yang optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan kebahasaan teks persuasif.
2. Kedua, berbeda dengan kelompok kontrol, peserta didik yang belajar dengan menggunakan metode permainan kisah bergilir menunjukkan hasil belajar yang jauh lebih baik. Rata-rata nilai post-test pada kelompok eksperimen mencapai 88,00, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai 85 ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan kisah bergilir efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang interaktif dan kolaboratif dalam metode ini turut memperkuat kemampuan analisis siswa terhadap unsur struktur dan kebahasaan dalam teks persuasif.

3. Ketiga, berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji-t, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 (lebih kecil dari 0,05). Artinya, metode permainan kisah bergilir memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan. Dengan selisih rata-rata nilai sebesar 34,17 poin, metode ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode *storytelling*.

Dengan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan kisah bergilir tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti setelah melakukan penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi peserta didik, dengan digunakannya metode permainan kisah bergilir pada proses pembelajaran bahasa Indonesia tepatnya pada teks persuasif, diharapkan peserta didik memiliki peran aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi guru, dengan adanya metode permainan kisah bergilir ini, dapat mempertimbangkan penerapan metode permainan kisah bergilir dalam pembelajaran teks persuasif maupun teks lainnya yang masih relevan. Hal itu dikarenakan, metode ini tidak hanya memberikan hasil belajar yang lebih

baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik.

3. Bagi peneliti, dengan adanya metode permainan kisah bergilir yang telah digunakan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih jelas dan lagi dalam membahas mengenai kemampuan menelaah sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

