# BAB V
# SIMPULAN DAN SARAN

## 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Sebelum menggunakan aplikasi *XMind*, kemampuan menulis cerpen siswa masih tergolong cukup hingga rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun alur cerita, serta mengorganisasi unsur-unsur cerpen seperti tokoh, latar, dan alur secara runtut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita dengan baik.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *XMind*, terdapat peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa secara deskriptif. Siswa menjadi lebih terbantu dalam menemukan ide dan menyusun kerangka cerita. Visualisasi ide melalui mind mapping membuat siswa lebih mudah mengatur gagasan sehingga tulisan yang dihasilkan terlihat lebih rapi dan terstruktur dibandingkan sebelum perlakuan.

Namun demikian, berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji-t berpasangan (paired samples t-test), diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa peningkatan yang terjadi belum signifikan secara statistik, sehingga hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* belum

berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma.

## 4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru Bahasa Indonesia

   Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *XMind* sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengajarkan keterampilan menulis cerpen. Penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam tahap pramenulis, mengorganisasi ide, serta meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

   Siswa diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *XMind* secara mandiri sebagai alat bantu dalam menyusun ide dan kerangka tulisan, tidak hanya dalam menulis cerpen tetapi juga dalam jenis teks lainnya. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis secara lebih sistematis dan kreatif.

3. Bagi Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang memadai bagi guru dan siswa. Integrasi media digital seperti *XMind* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan satu jenis keterampilan menulis. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih luas, membandingkan dengan media atau metode pembelajaran lain, serta mengkaji pengaruh aplikasi *XMind* pada jenis teks yang berbeda.