

BAB V

KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI

5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil analisis data ieu panalungtikan ngeunaan média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun, bisa dicindekkeun saperti ieu di handap.

- a. Kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra kagolong kana katégori kurang hadé, ieu hal katitén tina rata-rata peunteun siswa nya éta 37,64.
- b. Kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra kagolong kana katégori hadé pisan, ieu hal katitén tina rata-rata peunteun siswa nya éta 81,39.
- c. Aya béda anu signifikan tina kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun antara saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra katitén tina hasil uji normalitas jeung uji hipotésis.
- d. Tina sababaraha tahapan analisis data nu geus dilaksanakeun ngabuktikeun yén média *game* tarucing cakra éféktif dina pangajaran narjamahkeun.

5.2 Implikasi

Ieu panalungtikan mangrupa salahsahiji ékspérimén anu dipiharep bisa jadi bahan pilihan pikeun guru dina prosés diajar pangajaran basa Sunda, hususna dina pangajaran narjamahkeun. Dumasar kana hasil panalungtikan nu geus dilaksanakeun, katitén yén média *game* tarucing cakra miboga implikasi anu positif dina pangajaran narjamahkeun siswa di sakola. Dilarapkeunna média *game* tarucing cakra dina prosés diajar bisa numuwuhkeun jeung ngaronjatkeun gawé bareng anu hadé, komunikasi anu hadé boh antara siswa jeung siswa boh siswa jeung guru, sarta ngaronjatkeun dina kahirupan sosialna.

5.3 Rékoméndasi

Sabada dilaksanakeunna panalungtikan média *game* tarucing cakra pikeun ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung taun ajar 2022/2023, aya sawatara rékoméndasi ieu di handap.

- a. Média *game* tarucing cakra bisa ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun. Kusabab kitu, ieu média bisa dijadikeun salahsahiji alternatif pikeun guru dina lumangsungna pangajaran di kelas;
- b. Pikeun panalungtik satuluyna dipiharep bisa leuwih asak dina ngararancang média *game* tarucing cakra;
- c. Ku lantaran ieu panalungtikan ngagunakeun kuasi ékspérimén, ku kituna perlu diayakeun deui panalungtikan dina ékspérimén murni sangkan meunang ambahan anu leuwih lega deui;
- d. Ayakeun média-média pangajaran séjénna pikeun pangajaran di kelas, hususna dina ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun di SMA.