

BAB V

KACINDEKAN, IMPLIKASI JEUNG RÉKOMÉNDASI

Dina ieu bab dipedar ngeunaan kacindekan, implikasi jeung rékomendasi hasil panalungtikan.

5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil jeung pedaran panalungtikan ngeunaan média *educaplay* dina pangajaran kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung taun ajar 2023/2024, dicindekkeun ieu di handap.

Kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay* rata-ratana peunteun nyaéta 46 tina KKM 70, hartina masih kagolong can mampuh. Anapon aspék-aspék anu di peunteun nyaéta : (1) aspék eusi saméméh ngagunakeun média *educaplay* kaasup kana katégori “kurang” (rata-rata 2,5) tina skor maksimal 5, jeung (2) aspék basa saméméh ngagunakeun média *educaplay* kaasup kana katégori “kurang” (rata-rata 2,1) tina skor maksimal 5. Tina 20 siswa ngan aya 2 siswa anu meunang peunteun >70 kalawan katégori “mampuh”, sedengkeun 18 siswa meunang peunteun < 70 kalawan katégori “can mampuh”. Hartina, siswa masih can maham kana kaulinan barudak.

Kamampuh maham kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay* rata-rata peunteun nyaéta 71,5 tina KKM 70, hartina kagolong kana “mampuh”. Anapon aspék-aspék anu di peunteun nyaéta : (1) aspék eusi sanggeus ngagunakeun média *educaplay* kaasup kana katégori “alus” (rata-rata 4,05) tina skor maksimal 5, jeung (2) aspék basa sanggeus ngagunakeun média *educaplay* kaasup kana katégori “sedeng” (rata-rata 3,1) tina skor maksimal 5. Tina 20 siswa, 18 siswa meunang peunteun > 70 kalawan katégori “mampuh”, sedengkeun 2 siswa meunang peunteun < 70 kalawan katégori “can mampuh”. Hartina, siswa geus bisa maham kana kaulinan barudak sanajan tina aspék basa siswa masih kawilang kurang kana tata basa na.

Aya béda anu signifikan antara hasil *pretest* jeung *posttest* kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*.

Kabéh aspék bisa mangaruhan kana ngaronjatna kamampuh maham kana kaulinan barudak, nyaéta (1) aspék eusi dina *pretest* kaasup kana katégori “kurang” (rata-rata peunteun 2,5), sedeng keun dina *posttest* kaasup kana katégori “alus” (rata-rata peunteun 4,05). (2) aspék basa dina *pretest* kaasup kana katégori “kurang” (rata-rata peunteun 2,1), sedengkeun dina *posttest* kaasup kana katégori “sedeng” (rata-rata peunteun 3,1). Lamun nilik kana hasil uji *non-parametrik Wilcoxon* katitén yén hasilna (Sig.2-tailed) nyaéta $0,000 < 0,05$ hartina H_0 ditolak jeung H_1 ditarima. Bisa dicindekkeun yén aya béda anu signifikan antara kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*. Jadi média *educaplay* mampuh ngaronjatkeun kamampuh maham kana kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.

5.2 Implikasi

Média *educaplay* dina kamampuh maham kana kaulinan barudak. Larapna média ieu miboga implikasi nyaéta média *educaplay* bisa ditarima ku siswa. Nalika prak-prakan siswa leuwih aktif, interaktif jeung babaturanna. Siswa jadi leuwih fokus jeung bisa mikir kritis. Ieu média *educaplay* bisa digunakeun leuwih éféktif ngajadikeun pangajaran bisa dilakukeun sacara kelompok atawa séwang-séwangan, lantaran ieu média miboga kaulinan nu mana nyieun siswa leuwih aktif nalika diajar.

Dina ngagunakeun ieu média *educaplay* tangtu aya kurangna, nyaéta ngabutuhkeun laptop, hp jeung infokus, ngabutuhkeun sinyal nu alus sangkan bisa muka aplikasina. Waktu persiapan teu lila, lantaran ku média *educaplay* ngababarikeun pikeun nyieun soal-soal.

5.3 Rékoméndasi

Sanggeus dilaksanakeun ieu panalungtikan ngeunaan kamampuh maham kana kaulinan barudak ngagunakeun média *educaplay*, tangtu aya sawatara hal sangkan panalungtikan nu satuluyna bisa leuwih alus jeung aya kamajuann dina diajar jeung ngajarna. Ieu di handap baris di pedar rékoméndasi.

- 1) Média *educaplay* bisa ngaronjatkeun kamampuh maham kana kaulinan barudak. Ku kituna, ieu média *educaplay* bisa dijadikeun salahsahiji média alternatif pikeun pangajaran kaulinan barudak.
- 2) Dina panalungtikan maham kana kaulinan barudak ngagunakeun média *educaplay*, sababaraha hal nu kudu diperhatikeun, nyaéta : 1) kudu nyieun akun pikeun ngagunakeun média *educaplay*, 2) ngarancang pangajaran nu rék ditepikeun ngagunakeun média *educaplay* kalawan jelas, luyu, jeung pikaresepeun, 3) kudu bisa sumanget sangkan siswa bisa kairut.
- 3) Ku ayana ieu panalungtikan, média *educaplay* dipiharep bisa nyieun pangajaran kaulinan barudak atawa pangajaran séjén bisa leuwih alus kalawan maké média pangajaran, hususna média *educaplay*.