

BAB V PANUTUP

5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil analisis data ieu panalungtikan ngeunaan modél *Game Based Learning* dina pangajaran nulis sisindiran ka siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung taun ajar 2024/2025, bisa dicindekeun dina ieu di handap.

Kamampuh nulis sisindiran siswa saméméh ngagunakeun modél *Game Based Learning* kaasup kana kritéria “kurang” kalawan rata-rata peunteunna 55,42. Ieu hal dumasar kana 5 apék anu dipeunteun. Di antarana, aspék eusi rata-rata peunteunna 16,61 kaasup kana kritéria “kurang hadé”. Aspék organisasi rata-rata peunteunna 12,07 kaasup kana kritéria “sedeng-cukup”. Aspék kosa kecap rata-rata peunteunna 11,76 kaasup kana kritéria “sedeng-cukup”. Aspék diksi rata-rata peunteunna 12,42 kaasup kana kritéria “sedeng-cukup”. Aspék éjahan rata-rata peunteunna 2,65 kaasup kana kritéria “kurang hadé”.

Ari kamampuh siswa dina nulis sisindiran sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning* kaasup kana kritéria “hadé” kalawan rata-rata peunteunna 82,07. Ieu hal dumasar kana 5 aspék anu dipeunteun. Di antarana, aspék eusi rata-rata peunteunna 24,46 kaasup kana kritéria “cukup-hadé”. Aspék organisasi rata-rata peunteunna 16,65 kaasup kana kritéria “cukup-hadé”. Aspék kosa kecap rata-rata peunteunna 16,69 kaasup kana kritéria “cukup-hadé”. Aspék diksi rata-rata peunteunna 20,30 kaasup kana kritéria “cukup-hadé”. Aspék éjahan rata-rata peunteunna 3,96 kaasup kana kritéria “sedeng-cukup”.

Nilik kana hasil geus katitén yén aya bédana antara kamampuh nulis sisindiran siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning*. Ieu hal dibuktikeun ku ngaliwatan uji normalitas jeung uji hipotésis. Dina uji normalitas ngagunakeun *Shapiro-Wilk* anu meunangkeun hasil data *pre-test* $0,103 > 0,05$ hartina H_0 ditarima jeung H_1 ditolak, data hasil dina *post-test* $0,346 > 0,05$ hartina H_0 ditarima jeung H_1

Rendi Gustian

MODÉL GAME BASED LEARNING DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN (*Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung Taun Ajaran 2024/2025*)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ditolak. Nilik kana uji normalitas kagolong normal, anu satuluyna digunakeun uji hipotésis kalawan métode *Paired Sample T-test* anu hasil *pre-test* jeung *post-test* nuduhkeun nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ ku kituna H_1 ditarima jeung H_0 ditolak. Hartina, tina hasil panalungtikan ieu aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis sisindiran siswa kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung taun ajar 2024/2025 saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Game Based Learning*. Ku kituna bisa dicindekeun yén modél *Game Based Learning* miboga pangaruh anu hadé ogé cocog digunakeun dina pangajaran nulis sisindiran.

5.2 Rékoméndasi

Dumasar kana hasil panalungtikan, miboga sababaraha rékoméndasi anu bisa dijadikeun pikeun bahan évaluasi sangkan bisa leuwih hadé jeung ngaronjat dina prosés pangajaran, di antarana.

- 1) Dipiharep modél *Game Based Learning* bisa jadi bahan ajar pilihan alternatif dina pangajaran sangkan bisa leuwih ngaronjatkeun kana hasil diajar.
- 2) Pikeun panalungtik ka hareupna, sangkan bisa ngajembarkeun deui ngeunaan modél *Game Based Learning* sarta kudu bisa ngokolakeun waktu sangkan éféktif.
- 3) Ku ayana ieu panalungtikan, dipiharep yén modél *Game Based Learning* bisa ngabuktikeun hasil anu leuwih hadé.

Rendi Gustian

MODÉL GAME BASED LEARNING DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung Taun Ajaran 2024/2025)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu