

## BAB V

### KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG SARAN

#### 5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil panalungtikan, analisis, jeung pedaran kamampuh maca aksara Sunda ngagunakeun média *game flash* ka siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016, bisa dicindekkeun kayaning ieu di handap.

- 1) Kamampuh maca aksara Sunda kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016 saméméh ngagunakeun média *game flash* kaasup kana kritéria can mampuh. Éta hal katitén tina rata-rata peunteun anu dicangking siswa nya éta 48,98. Hartina loba kénéh siswa anu can mampuh maca aksara Sunda. Tina jumlah siswa 32 urang, kabéhanana meunang peunteun  $< 75$ , hartina sakabéh siswa can mampuh maca aksara Sunda. Peunteun pangluhurna anu dicangking ku siswa nya éta 65, sedengkeun peunteun anu pangleutikna nya éta 5.
- 2) Kamampuh maca aksara Sunda kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016, sanggeus ngagunakeun média *game flash* kaasup kana kriteria mampuh maca aksara Sunda. Éta hal katitén tina rata-rata peunteun anu dicangking siswa nya éta 86,56. Tina jumlah siswa 32 urang, 30 urang meunang peunteun  $\geq 75$  kalayan asup kana kritéria mampuh maca aksara Sunda, sedengkeun 2 urang meunang peunteun  $< 75$  kalayan asup kana kritéria can mampuh maca aksara Sunda. Peunteun pangluhurna anu dicangking ku siswa nya éta 100, sedengkeun peunteun panghandapna nya éta 70. Ku kituna, tina hasil *posttest* bisa dicindekkeun yén kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016 ngaronjat sanggeus ngagunakeun média *game flash*.
- 3) Aya béda anu signifikan antara kamampuh maca aksara Sunda kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016 saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *game flash*. Éta hal dibuktikeun tina hasil uji normalitas data, Hasil uji sipat data dina ieu panalungtikan ngébréhkeun yén

dina uji normalitas data, boh data tés awal boh data tés ahir, duanana miboga distribusi anu normal. Uji normalitas data anu nunjukeun yén  $\chi^2_{itung} < \chi^2_{tabel}$ .

Hasil uji normalitas data tés awal ( $\chi^2_{itung}$ ) nya éta -151,107 sedengkeun nilai  $\chi^2_{tabel}$  nya éta  $dk=3$  kalayan ngagunakeun kapercayaan 99% nya éta 11,3. Hasil uji normalitas data tés ahir ( $\chi^2_{itung}$ ) nya éta -136,255 sedengkeun nilai  $\chi^2_{tabel}$  nya éta  $dk=3$  kalayan ngagunakeun kapercayaan 99% nya éta 11,3. Dumasar kana hasil uji homogénitas, variansi data tés awal jeung data tés ahir kasup kana variansi data teu homogén. Lantaran nilai  $F_{itung}$  anu leuwih gedé nilaina batan nilai  $F_{tabel}$ .  $F_{itung}$ na nya éta 4,562 sedengkeun harga  $F_{tabel}$ na 2,35. Ku kituna  $F_{itung} (4,562) > F_{tabel} (2,35) =$  variansi data teu homogén. Tina hasil uji gain diébréhkeun yén kamampuh siswa ngaronjat 37,58%, asalna hasil tés awal 48,98%, dina tés ahir ngaronjat jadi 86,56%. Sedengkeun dina hasil hipotésis, kapanggih yén  $t_{itung} > t_{tabel}$ . Dina  $t_{itung}$  hasil analisis nya éta 13,76, sedengkeun  $t_{tabel}$  nya éta 2,526. Ku kituna, hipotésis alternatif ( $H_a$ ) ditarima, sedengkeun hipotésis nol ( $H_0$ ) ditolak, éta hartina aya béda anu signifikan kamampuh maca aksara Sunda. Ku kituna bisa dicindekkeun yén média *game flash* bisa ngaronjatkeun kamampuh maca aksara Sunda di siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016.

## 5.2 Implikasi

Implikasi tina larapna média *game flash* dina pangajaran maca aksara Sunda anu dilakukeun ka siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016 nya éta ieu di handap.

- 1) Larapna média *game flash* meunang sawangan anu positif boh ti siswa boh ti guruna. Éta hal alatan dina prak-prakanna média *game flash* kawilang leuwih ngirut sarta pikaresepeun.
- 2) Eusi *game flash* anu di jerona ngawengku matéri aksara Sunda, sajarah aksara Sunda, jeung *game* pangajaran aksara Sunda, bisa jadi alesan pikeun numuwuhkeun kamampuh siswa sina maca aksara Sunda.
- 3) Média *game flash* dilarapkeun dina pangajaran aksara Sunda, sabab ngahaja dijieun pikeun pangajaran aksara Sunda, ditarékahan sangkan ngahasilkeun hiji produk anu miboga poténsi pikeun numuwuhkeun kamampuh maca aksara Sunda.

### 5.3 Saran

Dumasar kana hasil panalungtikan ngeunaan média *game flash* dina pangajaran maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016, ieu di handap aya sababaraha saran pikeun lajuning laku ieu panalungtikan.

- 1) Hasil panalungtikan anu geus dilakukeun nuduhkeun yén média *game flash* bisa ngaronjatkeun kamampuh maca aksara Sunda. Ku kituna ieu média bisa jadi bahan alternatif pikeun guru dina pangajaran aksara Sunda.
- 2) Saupama ngagunakeun média *game flash*, kudu leuwih kréatif dina cara nepikeunana, salah sahijina ngagunakeun modél-modél pangajaran anu saluyu jeung média anu berbasis komputer saperti média *game flash*.
- 3) Diperlukeun média-média anu ngarojong kana pangajaran bahasa Sunda umumna sangkan leuwih bisa ngirut.
- 4) Ku sabab dina ieu panalungtikan ukur dilaksanakeun kalayan ngagunakeun métode kuasi ékspérimén dina pangajaran maca aksara Sunda ka siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajaran 2015/2016, diperlukeun ayana panalungtikan lanjutan anu bisa mekarkeun média *game flash* pikeun kamekaran dunya atikan hususna pangajaran basa Sunda.