

BAB V

KACINDEKAN, IMPLIKASI JEUNG SARAN

5.1 Kacindekkan

Dumasar hasil panalungtikan jeung pedaran dina BAB IV ngeunaan média *scrabble KAGANGA* dina pangajaran nulis aksara Sunda Siswa Kelas X SMK Bakti Bangsa taun ajar 2016/2017, bisa dicindekkeun sababaraha ha lieu di handap.

5.1.1 Kamampuh nulis aksara Sunda Siswa kelas X SMK Bakti Bangsa tun ajar 2016/2017 samémé ngagunakeun média *scrabble KAGANGA* kagolong can tuntas. Dumasar hasil prates rata-rata peunteun siswa nyaéta 53 tina KKM 75. Tina salapan urang ngan aya hiji anu dianggap tuntas. Persentase hasil prates 11% tuntas jeung 89 % can tuntas. Upama ditilik tina kaidah aksara Sunda atawa ngagunakeun aksara 85% geus tuntas ngagunkaeun aksara ngalagena, 77% aksara Swara, 40% Rarangkén luhur, 4% rarangkén handap, 61% rarangkén sajarah jeung angka 44%. Lian ti kamampuh ngagunakeun aksara, aspék bener jeung salahna siswa nyusun aksara jadi hiji kecap dianggap can saimbang. Rata-rata peunteun dumasar bener jeung salahna nyaéta 38 sedengkeun rata-rata penteun dumasar siswa ngagunakeun aksara nyaéta 68.

5.1.2 Kamampuh nulis aksara Sunda Siswa kelas X SMK Bakti Bangsa tun ajar 2016/2017 samémé ngagunakeun média *scrabble KAGANGA* kagolong tuntas. Dumasar hasil pascates rata-rata peunteun siswa nyaéta 78 tina KKM 75. Tina salapan urang ngan aya tilu anu dianggap tuntas. Persentase hasil prates 67% tuntas jeung 33 % can tuntas. Upama ditilik tina kaidah aksara Sunda atawa ngagunakeun aksara 95% geus tuntas ngagunkaeun aksara ngalagena, 87% aksara Swara, 47% Rarangkén luhur, 32% rarangkén handap, 89% rarangkén sajarah jeung angka 89%. Lian ti kamampuh ngagunakeun aksara, aspék bener jeung salahna siswa nyusun aksara jadi hiji kecap dianggap can saimbang.

Rata-rata peunteun dumasar bener jeung salahna nyaéta 69 sedengkeun rata-rata penteun dumasar siswa ngagunakeun aksara nyaéta 86

5.1.3 Aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas X SMK Bakti Bangsa taun ajar 2016/2017 saméméh jeung sabada ngagunaekun média *scrabble KAGANGA*. Hasil rata-rata prates 53 ngaronjat jadi 78

5.2 Implikasi

Média *scrabble KAGANGA* bisa dilarapkeun dina pangajaran nulis aksara Sunda. Materi aksara Sunda anu ngawengku aksara ngalagena, aksara swara, aspék rarangkén jeung angka. Ieu média bisa dijadikeun salah sahiji alternative média dina pangajaran, hususna pangajaran nulis aksara Sunda. Média *scrabble KAGANGA* anu miboga sifat kompetisi nu ahirna siswa miboga karep pikeun bisa jeung meunangkeun éta kaulinan jeung médiana anu ngirut siswa diajar. Katambah ieu média leuwih ramé lamun dipaénkeun babarengan, sakalian mageuhan tali mimitran antar siswa.

5.3 Saran

Dumasar panalungtikan ngeunaan média *scrabble KAGANGA* dina pangajaran nulis aksara Sunda nu geus dilaksanakeun aya sababaraha rékomendasi nyaéta ieu di handap:

- 5.3.1 Média *Scrabble KAGANGA* bisa dijadikeun salah sahiji média alternative pikeun pangajaran nulis aksara Sunda di Sakola.
- 5.3.2 Nalika ngagunakeun ieu média guru kudu jéntré nerangkeun aturan jeung cara maén ka siswa, ogé guru kudu merhatikeun alokasi waktu diajar.

- 5.3.3 Ku lantaran ieu panalungtikan ngagunakeun métode kuasi éksperimen, perlu diayakeun deui deui panalungtikan dina ekperimen murni atawa *Penelitian Tindakan Kelas*
- 5.3.4 Ieu média masih kénéh kaasup média tradisional can kaasupan ku téknologi modern, kahareupna ieu *scrabble KAGANGA* bisa dijieun dina wangun aplikasi atawa game anu bisa dipaénkeun boh dina computer atawa smartphone. Nu satuluyna bisa dijadikeun hiji usaha dagang boh *scrabble KAGANGA* anu tradisional boh *scrabble KAGANGA* anu geus jadi game computer atawa *smartphone*
- 5.3.5 Lian dijadikeun hiji média diajar, *scrabble KAGANGA* bisa dijadikeun hiji alternative kaulinan anu mertahankeun jeung ngariksa aksara Sunda di masarakat, ku kituna kudu aya rojongan ti pamaréntah pikeun ngapublikasikeun ieu média salaku kaulinan.