

BAB V

KACINDEKAN, JEUNG RÉKOMENDASI

5.1 Kacindekan

Dumasar kana bab IV, hasil dina ieu panalungtikan bisa dicindekkeun saperti ieu di handap.

- a. Kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung taun ajar 2018/2019 saméméh ngagunakeun média *Game Flash* can mampuh. Katitén tina hasil pretés anu ngawengku aspék mamamis (3,6), aspek dinamik/témpo (3,4), aspék *resonansi*/produksi sora (3,7), aspék rénghapan (3,2), jeung aspék éksprési (3,2). Anapon rata-rata aspék saméméh ngagunakeun média *Game Flash* nya éta, 69,5 tina KKM 76, bisa dicindekkeun can mampuh nembang guguritan.
- b. Kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung taun ajar 2018/2019 sabada ngagunakeun média *Game Flash* aya dina kritéria mampuh. Katitén tina hasil postés anu ngawengku aspék mamamis anu ngaronjat jadi (4,09), aspek dinamik/témpo anu ngaronjat jadi (4,06), aspék *resonansi*/produksi sora anu ngaronjat jadi (4.1), aspék rénghapan anu ngaronjat jadi (3,6), jeung aspék éksprési anu ngaronjat jadi (3,8), rata-ratana nyaéta 79,12 tina kritéria ketuntasan minimal 76, bisa dicindekkeun siswa geus mampuh nembang guguritan.
- c. Aya béda anu signifikan tina hasil kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018/2019 dina matéri pangajaran biantara saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Game Flash*, kalawan rata-rata peunteun pretés jeung postés nya éta tina hasil pretés 69,5% ngaronjat jadi 79,12%. Bisa dicindekkeun yén pangaruh média *Game Flash* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nembang guguritan téh nya éta kalawan béda 9,25%. Uji hipotésis ngahasilkeun data t_{itung} nya éta $(24,32) > t_{tabel}(3,37)$. Hartina média *Game Flash* bisa ngaronjatkeun kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018/2019.

5.2 Saran

Dumasar kana panalungtikan anu geus dilaksanakeun, aya sababaraha saran anu ditepikeun, nya éta saperti ieu dihandap:

a. Pikeun Pangajaran

Média *Game Flash* bisa ngaronjatkeun kamampuh nembang guguritan siswa. Jadi, dipiharep média *Game Flash* bisa dijadikeun alternatif dina pangajaran basa Sunda utamana dina nembang guguritan kusabab dumasar kana hasil panaluntikan katitén yén média *Game Flash* bisa ngaronjatkeun kamampuh nembang guguritan.

b. Pikeun Guru

Upamana guru rék make média *Game Flash* dina pangajaran nembang guguritan, aya sababara hal anu kudu diperhatikeun ku guru nalika ngagunakeun média *Game Flash*, nyaéta kudu aya *PC/laptop, proyektor, jeung speaker*.

c. Ku sabab ieu panalungtikan teu jauh tina kecap sampurna, loba kénéh kakurangan anu matak dipiharep aya panalungtik séjén nu nalungtik ieu média *Game Flash* kalayan leuwih jembar deui.