

BAB V

KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI

5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil jeung pedaran dina bab IV, ieu panalungtikan dicindekkeun saperti kieu di handap.

- a. Kamampuh nulis warta saméméh ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* kagolong kana katégori can mampuh, rata-rata peunteun peunteun siswa nya éta 50 tina KKM 75. Ditilik tina hasil *pretest* nya éta 28 siswa anu meunang peunteun < 75 kalawan katégori can mampuh (84,4%), jeung 5 urang siswa anu meunang peunteun ≥ 75 kalawan katégori mampuh (15,6%). Ieu hal katitén tina aspék-aspék nulis warta anu di antarana aspék judul warta rata-rata peunteun 5,8 (29%) tina skor maksimal 20, dina aspék unsur warta rata-rata peunteun siswa 21,03 (70%) tina skor maksimal 30, dina aspék struktur warta rata-rata peunteun siswa 8,7 (43,5%) tina skor maksimal 20, dina aspék kalimah éféktif rata-rata peunteun siswa 5,57 (55,7%) tina skor maksimal 10 jeung dina aspék éjahan jeung diksi rata-rata peunteun siswa 11,1 (55,5%) tina skor maksimal 20. Tina lima aspék di luhur anu kagolong mampuh nya éta aspék unsur-unsur warta (5W+1H) nya éta 21,03 (70%) tina skor maksimal 30, sedengkeun opat aspék séjénna kaasup can mampuh.
- b. Kamampuh nulis warta sanggeus ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* kagolong kana katégori mampuh peunteun rata-rata peunteun 76 tina KKM 75. Ditilik tina hasil *pretest* nya éta 25 siswa anu meunang peunteun ≥ 75 kalawan katégori mampuh (74,75%), jeung 8 urang siswa anu meunang peunteun > 75 kalawan katégori can mampuh (24,25%). Ieu hal katitén tina aspék-aspék nulis warta anu diantarana aspék judul warta rata-rata peunteun 12,42 (62,1%) tina skor maksimal 20, dina aspék unsur warta rata-rata peunteun siswa 24,3 (81%) tina skor maksimal 30, dina aspék struktur warta rata-rata peunteun siswa 13,12 (65,6%) tina skor maksimal 20, dina aspék kalimah éféktif rata-rata peunteun siswa 6,57 (65,7%) tina skor maksimal 10 jeung dina aspék éjahan jeung diksi rata-rata peunteun siswa 12,09 (60,45%) tina skor maksimal 20.

c. Aya béda nu signifikan antara kamampuh nulis warta siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél pangajaran Teams Games Tournament, éta hal bisa katitén dina hasil *pretest* jeung nya éta total nilai *pretest* ditilik tina sababaraha aspék nu diujikeun, miboga nilai 1734, atawa dirata-ratakeun jadi 52,50 tina skor 100, sedengkeun nilai *posttest* ditilik tina sababaraha aspék nu diujikeun, miboga nilai 2513, atawa dirata-ratakeun jadi 76,15 tina skor 100. Rata-rata *posttest* ogé ngaronjat tina rata-rata *pretest*, tina awalna $\bar{X}_{pretest} (52,50) \neq \bar{X}_{posttest} (76,15)$, hartina kamampuh nulis warta siswa téh ngaronjat. Selisih nilai rata-rata *pretest* jeung *posttest* nya éta 23,05. Tina hasil uji hipotésis dumasar kana hasil uji Wiloxocon nilai *posttest* leuwih gedé dibandingkeun nilai *pretest*. $0,00 < 0,05$ hartina H_1 ditarima atawa H_0 ditolak. Hartina aya béda nu signifikan antara kelompok *pretest* jeung *posttest*.

5.2 Implikasi

Modél *Teams Games Tournament* dipaké dina pangajaran nulis warta. Dina prak-prakanna, ieu modél pangajaran bisa ngirut jeung méré pangalaman anu leuwih konkrit pikeun siswa nalika rék nulis warta, ku kituna ieu modél pangajaran mangrupa salasihiji modél pangajaran anu éféktif dipaké dina pangajaran nulis warta. Nalika di kelas ngagunakeun modél *Teams Games Tournament* siswa ngrasa sumanget diajar, aktif ngajawab jeung nanya sarta resep. Ieu modél pangajaran kaasup kana pangajaran anu sipatna aktif, siswa kudu miboga peran aktif dina ieu pangajaran, leuwih ngaronjatkeun motivasi siswa jeung retensi siswa.

5.3 Rékomendasi

Sanggeus dilaksanakeun ieu panalungtikan ngeunaan modél *Teams Games Tournament* dina pangajaran nulis warta, aya sababaraha rékomendasi sangkan panalungtikan anu salajengna bisa leuwih hadé sarta aya kamajuan dina prosés diajar-ngajar, nya éta ieu di handap.

a. Lantaran modél *Teams Games Tournament* bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis warta, ieu modél pangajaran bisa dijadikeun salasihiji alternatif pikeun guru dina panalungtikan pangajaran nulis warta, modél pangajaran;

- b. Dina panalungtikan nulis warta ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* aya sababaraha hal anu kudu diperhatikeun, nya éta: (1) kudu ngelompokkeun siswa sacara homogén jeung rata; (2) salila proses pangajaran lumangsung, siswa kudu aktif; (3) matéri jeung games anu diayakeun kudu leuwih ngirut jeung ngamotivasi siswa; (4) kudu nyiptakeun suasana kelas anu nyaman sangkan siswa bisa leuwih museurkeun paniténa.
- c. Ku sabab ieu panalungtikan ngagunakeun métode studi kuasi ékspérimén, dipiharep panalungtikan bisa leuwih dijembarkeun deui kana métode nu leuwih jembar.