

## BAB V

### KACINDEKAN, IMPLIKASI JEUNG REKOMENDASI

#### 5.1 Kacindekan

Dumasar kana hasil panalungtikan, analisis jeung pedaran kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung 2021/2022 anu aya dina bab IV, bisa dicindekkeun saperti ieu di handap.

- 1) Kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung saméméh ngagunakeun media *animasi 2D* kagolong can mampuh, rata-rata 51 tina KKM 70. Tina 28 siswa, ngan aya 1 siswa anu peunteunna nyumponan KKM, sedengkeun 27 siswa séjénna teu mampuh nyumponan KKM, sedengkeun 27 siswa séjénna teu mampuh nyumponan KKM. Rata-rata kamampuh aprésiasi saméméh ngagunakeun média *animasi 2D* aspék téma kagolong “kurang” (1,6) hartina téma anu dicaritakeun logis tapi teu lengkep. Aspék tokoh kagolong “hadé” (2,4) hartina siswa apal kana kana tokoh-tokoh anu aya dina dongéng. Aspék panokohan kagolong “kurang” (1,1) hartina panokohan dina dongéng anu dicaritakeun dituliskeun tapi henteu dijelaskeun sacara jéntré. Aspék galur kagolong “hadé” (2,1) hartina siswa maham kana galur dina éta carita dongéng. Aspék latar (tempat) kagolong “kurang” (1,0) hartina latar (tempat) dina dongéng anu dicaritakeun dituliskeun tapi teu lengkep. Aspék latar (suasana) kagolong “kurang” (1,1) hartina latar (suasana) henteu digambarkeun sacara jéntré. Aspék amanat kagolong “kurang” (1,6) hartina amanat dina dongéng anu dicaritakeun logis tapi teu dijelaskeun sacara jéntré. Aspék pamahaman eusi kagolong “kurang” (1,7) hartina siswa can maham kana eusi anu kakandung dina carita dongéng.
- 2) Kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung sabada ngagunakeun media *animasi 2D* kagolong mampuh, rata-rata 77 tina KKM 70. Tina jumlah siswa 28 urang, aya 25 siswa anu peunteunna nyumponan KKM, sedengkeun 3 siswa séjénna teu mampuh nyumponan KKM. Rata-rata kamampuh aprésiasi saméméh ngagunakeun média *animasi 2D* aspék téma kagolong “hadé” (2,7) hartina téma dongéng anu dicaritakeun logis tur lengkep. Aspék tokoh kagolong “hadé” (2,9) hartina tokoh dina dongéng anu dicaritakeun dituliskeun sacara lengkep. Aspék panokohan

kagolong “hadé” (2,0) hartina panokohan dina dongéng anu dicaritakeun dijelaskeun sacara jéntré. Aspék galur kagolong “hadé” (2,3) hartina galur dina dongéng anu dicaritakeun dituliskeun luyu jeung carita. Aspék latar (tempat) kagolong “kurang” (1,5) hartina latar (tempat) dina dongéng anu dicaritakeun dituliskeun tapi teu lengkep. aspék latar (suasana) kagolong “cukup” (1,3) hartina latar (suasana) dituliskeun tapi henteu digambarkeun sacara jéntré. Aspék amanat kagolong “hadé” (2,3) hartina amanat dina dongéng anu dicaritakeun logis tur dijelaskeun sacara jéntré. Aspék pamahaman eusi kagolong “hadé” (3,7) hartina eusi dina dongéng dituliskeun luyu jeung dongéng anu ditayangkeun kalayan struktural.

- 3) Aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Animasi 2D*, ieu hal katién tina hasil uji hipotésis ngagunakeun uji statistik *non-parametrik* anu nuduhkeun nilai *sig.Asym (sig. 2-tailed)*  $0,000 < 0,005$ . Ku kituna,  $H_1$  ditarima jeung  $H_0$  ditolak. Hartina aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén média pangajaran *animasi 2D* bisa ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022.

## 5.2 Implikasi

Média *animasi 2D* digunakeun pikeun ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng. Ieu média pangajaran téh bisa bisa ngirut sarta teu nyieun bosen siswa nalika aprésiasi dongéng ku tampilan *animasi 2D*. Ku ayana média pangajaran *animasi 2D* siswa bisa leuwih maham eusi sarta unsur-unsur dongéng tina tayangan carita dongéng anu diregepkeun. Ku kituna, média *animasi 2D* bisa ngalatih kamampuh aprésiasi dongéng siswa.

## 5.3 Rékoméndasi

Dumasar kana kacindekan di luhur aya sawatara rékoméndasi saperti ieu di handap.

- 1) Média *animasi 2D* bisa ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng. Ku kituna, média *animasi 2D* bisa dijadikeun salah sahiji média alternatif pikeun guru dina pangajaran aprésiasi dongéng.

- 2) Perlu diayakeun deui panalungtikan ngeunaan média animasi 2D dina pangajaran sejénna.
- 3) Dipiharep ka hareupna leuwih loba panalungtikan ngeunaan média anu bisa mantuan guru ogé siswa dina kagiatan pangajaran.