



## BAB V

### KACINDEKAN JEUNG SARAN

#### 5.1 Kacindekan

Ieu panalungtikan dilaksanakeun sangkan boga gambaran anu lengkap patali jeung kamampuh siswa dina kandaga kecap. Masalah nu kapanggih dilapangan nya eta hengkerna minat siswa dina maham kandaga kecap sabab eta ieu panalungtikan ngagunakeun modèl pembelajaran nu interaktif nyaeta pembelajaran interaktif modèl *Games* jeung modèl pembelajaran *Talking Stick*. Metode nu digunakeun nya eta *true eksperimen* kalawan kelompok ékspèrimèn I jeung kelompok ékspèrimèn II. Dina ngolah data digunakeun uji sifat data, uji *Gain*, jeung uji hipotesis di dua kelompok.

- 1) Rata-rata skor pratés nu geus kahontal ku siswa di kelompok ékspèrimèn I samèmèh ngagunakeun pembelajaran interaktif modèl *Games* hasilna 15,78. Tapi sanggeus siswa di kelompok ékspèrimèn I dibéré pembelajaran interaktif modèl *Games*, rata-rata skor pascatés ngaronjat hasilna jadi 24,28.
- 2) Kamampuh kandaga kecap di kelompok ékspèrimèn I samèmèh ngagunakeun pembelajaran interaktif modèl *Games* hasilna 29 urang siswa dianggap can mampu maham kandaga kecap. Sèsana, 7 urang siswa, dianggap geus mampu sanajan skor nu dihontal kurang nyugemakeun. Rata-rata skor nu geus kahontal ku siswa dina waktu tès awal nya eta 15,78. Tapi sanggeus pembelajaran interaktif modèl *Games* hasilna 34 Urang siswa dianggap geus mampu maham kandaga kecap, sèsana 2

urang siswa nu masih keneh can maham kandaga kecap sanajan geus dibere perlakuan pembelajaran interaktif modèl *Games*. Sedengkeun dumasar uji *Gain* rata-rata skor *Gain* siswa kelompok èkspèrimèn nya èta 8,33.

Tina pedaran di luhur bisa dicindekkeun yèn aya peningkatan hasil diajar sanggeus diayakeun perlakuan pembelajaran interaktif modèl *Games*. Hal ieu dirojong oge ku ayana uji hipotèsis di kelompok èkspèrimèn I nu nètélakeun  $t_{itung} > t_{tabel}$  nya èta  $11,37 > 2,65$ , hartina aya beda nu signifikan antara hasil pratès jeung pascatès di kelompok èkspèrimèn I.

- 3) Kamampuh kandaga kecap di kelompok èkspèrimèn II samèmèh ngagunakeun modèl pembelajaran *Talking Stick* hasilna 28 urang siswa dianggap can mampu maham kandaga kecap. Sèsana, 8 urang siswa, dianggap geus mampu sanajan skor nu dihontal kurang nyugemakeun. Rata-rata skor nu geus kahontal ku siswa dina waktu tès awal nya èta 16,67. Tapi sanggeus dibère modèl pembelajaran *Talking Stick* hasilna 29 urang siswa dianggap geus mampu maham kandaga kecap, sèsana 7 urang siswa nu masih keneh can maham kandaga kecap sanajan geus dibere perlakuan modèl pembelajaran *Talking Stick*. Sedengkeun dumasar uji *Gain* rata-rata skor *Gain* siswa kelompok èkspèrimèn nya èta 6,75.

Tina pedaran di luhur bisa dicindekkeun yèn aya peningkatan hasil diajar sanggeus diayakeun perlakuan modèl pembelajaran *Talking Stick*. Hal ieu dirojong oge ku ayana uji hipotèsis di kelompok èkspèrimèn II nu nètélakeun  $t_{itung} > t_{tabel}$  nya èta  $7,43 > 2,65$ , hartina aya beda nu signifikan antara hasil pratès jeung pascatès di kelompok èkspèrimèn II.

4) Dumasar uji bèda antara hasil pascatès di kelompok èkspèrimèn I jeung pascatès di kelompok èkspèrimèn II hasilna  $2,8 > 2,65$ . Hartina aya beda nu signifikan antara hasil pascatès kelompok èkspèrimèn I jeung kelompok èkspèrimèn II. Kamampuh kandaga kecap siswa nu dibère perlakuan pembelajaran interaktif modèl *Games* hade tibatan nu di bèrè perlakuan modèl pembelajaran *Talking Stick*. Cindekan *Flash Games* salaku mèdia pangajaran kawilang èfèktif pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina maham kandaga kecap.

5) Dumasar hasil observasi di kelompok èkspèrimèn I jeung kelompok èkspèrimèn II hasilna aya sawatara beda dina kagiatan diajar. Dina waktu tès awal jeung kagiatan nu lumangsung di kelompok èkspèrimèn I mèh sarua jeung kagiatan di kelompok èkspèrimèn II, nya éta siswa dibère soal kandaga kecap samampuhna, kalawan teu dibère matèri sarta media pangajaran.

Dumasar hasil observasi di kelompok èkspèrimèn II nya éta kagiatan diajar ngagunakeun modèl pembelajaran *talking stick*. Sanggeus guru mere matèri ngeunaan kandaga kecap ngagunakeun modèl pembelajaran *talking stick*, siswa dibéré pancén. Tina hasil éta kagiatan, prosés diajar ngirut perhatian siswa, tapi matèri kurang raket kana pamahaman siswa.

## 5.2 Saran

Tina panalungtikan aya sababaraha saran pikeun ngaronjatkeun pangajaran kandaga kecap, hususna ngeunaan media diajar jeung tèhnik atawa métodè diajarna.

- 1) Perlu pisan diayakeun panalungtikan anu leuwih jembar dina modél pembelajaran jeung media sèjèna, sangkan mere hal-hal nu anyar pikeun ningkatkeun mutu pengajaran
- 2) Pikeun para panalungtik, dina mere pangajaran diperedih ngagunakeun media, tèhnik atawa métodè diajar nu variatif jeung inovatif, sangkan siswa teu monoton dina narima pangajaran basa sunda.
- 3) Saenggeus diwanohkeun modél pangajaran interaktif, panalungtik miharep ka guru-guru disakola nu dipake panalungtikan sangkan sistem pangajaranna robah, asalna ngagunakeun media ceramah nu dianggap sistem pangajaran tradisional dina mangsa kiwari bisa roba jadi ngagunakeun media pembelajaran nu leuwih interaktif. Sangkan siswa bisa leuwih kreatif dina maham pangajaran.