

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar: 1) désain panalungtikan; 2) data jeung sumber data; 3) prosedur/alur panalungtikan; 4) téknik ngumpulkeun data; 5) instrumén panalungtikan; 6) téknik analisis data (meunteun hasil tarjamahan siswa, uji sipat data, uji normalitas, uji hipotésis).

3.1 Désain Panalungtikan

Ieu panalungtikan kaasup kana panalungtikan kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén. Ieu métode digunakeun salaku ékspérimén pikeun nguji média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun.

Rancangan atawa desain panalungtikan ékspérimén anu digunakeun nyaéta *pre-test and post-test design*. Dina ieu desain aya anu disebut *pre-test* nya éta kaayaan saméméh dibéré *treatment* jeung *post-test* nya éta kaayaan sabada dibéré *treatment*. Ku ayana *pre-test* jeung *post-test* ieu hasil panalungtikan bisa katitén kalawan leuwih akurat, sabab babandingan tina éta dua kagiatan téh bisa ngagambarkeun signifikansi kalawan jéntré. Arikunto (2010, kc. 124), ngagambarkeun ieu desain panalungtikan saperti tabél ieu di handap.

Tabél 3.1
Désain Panalungtikan

O₁ X O₂

Keterangan:

- O₁ = Kamampuh siswa dina narjamahkeun saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra.
- X = *Treatment* dilaksanakeun pangajaran ngagunakeun média *game* tarucing cakra.
- O₂ = Kamampuh siswa dina narjamahkeun sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra.

3.2 Data jeung Sumber Data

Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023. Satuluyna data ieu panalungtikan téh nyaéta

Zakiah Zahra Suryana, 2023
MÉDIA GAME TARUCING CAKRA DINA PANGAJARAN NARJAMAHKEUN (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

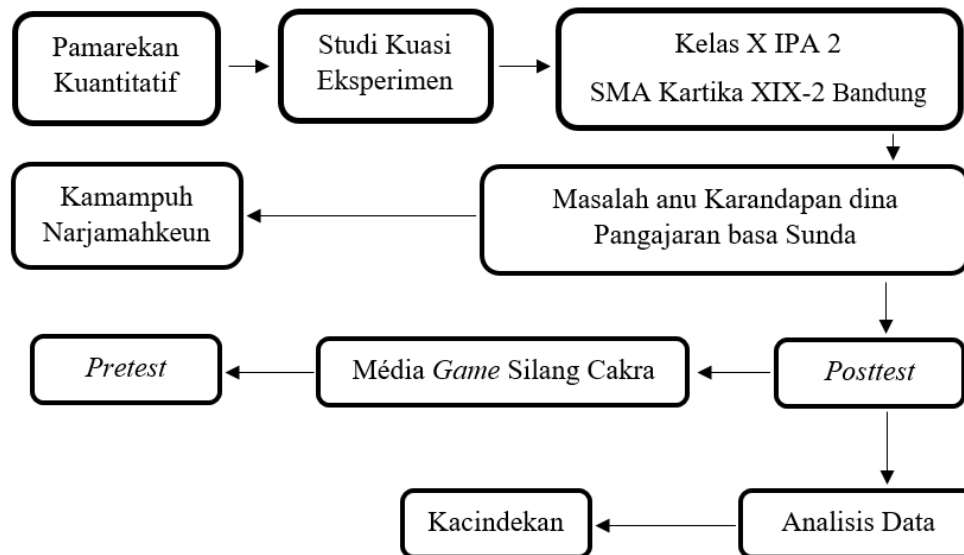
kamampuh siswa dina narjamahkeun saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra. Pikeun leuwih jéntré baris dipedar dina ieu tabél di handap.

Tabél 3.2
Sumber Data

Kelas	Lalaki	Awéwé	Jumlah
X IPA 2	10	26	36

3.3 Prosedur Panalungtikan

Dina prosedur panalungtikan dipedar ngeunaan léngkah-léngkah ngalaksanakeun panalungtikan sangkan bisa dilaksanakeun kalawan sistematis.



Bagan 3.1
Prosedur Panalungtikan

3.4 Téhnik Ngumpulkeun Data

Dina ieu panalungtikan, téhnik nu digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh narjamahkeun siswa nyaéta maké téhnik tés. Téhnik tés dipaké pikeun ngumpulkeun data kamampuh narjamahkeun siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung taun ajar 2022/2023 saméméh jeung sabada uji coba média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun.

Léngkah-léngkah anu dilaksanakeun dina ngumpulkeun data nyéta saperti ieu di handap.

a. Ngalaksanakeun *Pre-test*

Dina *pre-test* siswa dibéré soal anu eusina ngawengku 20 soal éssay. Hasil tina *pre-test* dikumpulkeun, dipeunteun sangkan mikanyaho skor awal.

b. Medar bahan pangajaran

Bahan pangajaran nu ditepikeun nya éta pangajaran narjamahkeun ngagunakeun média *game* tarucing cakra. Dina kagiatan diajar, dijéntrékeun sintak pangajaran narjamahkeun ngagunakeun média *game* tarucing cakra, nya éta:

- 1) Guru baris nepikeun heula tujuan anu kudu kahontal sarta ngamotivasion siswa sangkan siap diajar;
- 2) Siswa dibagi jadi sababaraha kelompok. Unggal kelompok ngawengku 4 nepi ka 5 urang kalayan ngutamakeun hétérogénitas kelas dina widang akademik;
- 3) Guru nepikeun matéri, kosép, aturan, jeung cara ngagunakeun média *game* tarucing cakra;
- 4) Guru ngabagikeun média *game* tarucing cakra ka unggal kelompok pikeun dikerjakeun;
- 5) Siswa dibéré waktu 30 menit pikeun ngerjakeun soal nu geus dibagikeun;
- 6) Hasil nu geus dikerjakeun dikumpulkeun deui ka guru;
- 7) Guru nangtukeun skor;
- 8) Tim anu miboga skor panggedéna dibéré hadiah.

c. Ngalaksanakeun *Post-test*

Kagiatan *post-test* mangrupa kagiatan ahir dina ieu panalungtikan. Dina *post-test* siswa dibéré soal nu eusina ngawengku 20 soal éssay kalayan ngagunakeun média *game* tarucing cakra. Hasil tina *post-test* dikumpulkeun, dipeunteun sangkan mikanyaho skor ahir.

d. Analisis data

Sanggeus panalungtik ngalaksanakeun *pre-test* jeung *post-test*. Hasilna dipeunteun tuluy dibandingkeun duanana sarta dianalisis naha aya béna anu signifikan atawa henteu antara hasil *pre-test* jeung *post-test* nu ngawengku kana sababaraha kagiatan dina prosés analisisna.

e. Kacindekan

Panalungtik méré kacindekan, saran, jeung implikasi tina hasil panalungtikan sacara déskriptif.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Saluyu jeung nu ditétélakeun ku Arikunto (2010), yén instrumén panalungtikan nya éta pakakas atawa fasilitas anu digunakeun ku panalungtik dina ngumpulkeun data sangkan pagawéanana leuwih babari kalawan hasil anu hadé, hartina leuwih taliti, lengkep, ogé sistematis sangkan leuwih babari nalika ngolah datana. Dina ieu panalungtikan, tujuan instrumén nyaéta pikeun mikanyaho kamampuh narjamahkeun siswa dina pangajaran narjamahkeun kalawan ngagunakeun média *game* tarucing cakra.

Léngkah-léngkah dina nyieun instrumén tés nya éta:

- a. Nangtukeun bahan tés;
- b. Nyieun kisi-kisi tés;
- c. Nyusun patalékan anu luyu jeung kisi-kisi soal;
- d. Nyieun konci jawaban tina soal anu dijieun;
- e. Mariksa jeung nyarungsum soal;

Perlu dijieun kisi-kisi soal saméméh nyieun soal téh. Kisi-kisi soal ieu diperlukeun sangkan leuwih bisa diarahkeun sarta puguh watesanana. Kisi-kisi soal nu dimaksud nya éta kisi-kisi soal ngeunaan kamampuh siswa dina pangajaran narjamahkeun.

Tabél 3.3
Kisi-kisi Soal Kamampuh Narjamahkeun

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Bentuk Tes	Nomor Soal
1.	3.1 Menganalisis aspek kebahasaan dan rasa bahasa teks terjemahan	- Pangaweruh kosa kecap	- Disodorkeun hiji kalimah, siswa bisa nangtukeun kecap séjén tina kecap anu dicondongkeun.	Éssay	1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8, 9, 10

			- Disodorkeun harti tina hiji kecap, siswa bisa nangtukeun kecap basa Sunda dumasar tina harti nu geus disadiakeun.		
		- Narjamahkeun kalimah basa Indonésia kana basa Sunda.	- Disodorkeun kalimah idiom dina basa Indonesia, siswa bisa narjamahkeun idiom éta kana basa Sunda kalawan hartina nu sarua jeung idiom dina basana Indonésiana.	Éssay	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

3.6 Téknik Analisis Data

Téknik analisis data dilakukeun nu tujuanna pikeun medar jawaban tina data nu geus dikumpulkeun. Data nu dikumpulkeun téh dianalisis pikeun ngajawab hipotésis. Data nu baris diolah jeung dianalisis nya éta data kamampuh awal tina tés awal (*pre-test*) jeung data kamampuh ahir tina tés ahir (*post-test*). Anapon léngkah-léngkah panalungtikan baris ditataan ieu di handap.

- Mariksa hasil *pre-test* jeung *post-test*.
- Méré peunteun kana hasil *pre-test* jeung *post-test* siswa kalawan ngagunakeun rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Skor siswa}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

P = peunteun

\sum Skor siswa = jumlah peunteun siswa

\sum Skor maksimal = jumlah peunteun maksimal

Tabél 3. 4
Katégori Peunteun

Jumlah Skor	Katégori
80-100	Hadé pisan
66-79	Hadé
56-65	Cukup
46-55	Kurang
0-45	Kurang pisan

(Awalludin, 2018)

- c. Ngasupkeun data peunteun *pre-test* jeung *post-test* kana tabél.
- d. Ngabandingkeun bédana hasil *pre-test* jeung *post-test*.

Dina ieu panalungtikan data anu pang pentingna nya éta data hasil *pre-test* jeung *post-test*. Data panalungtikan anu diolah, dina enas-enasna mah ditujukeun sangkan mikanyaho:

- a. Kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra.
- b. Kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra.
- c. Bédana kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra.
- d. Éféktivitas média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun.

Ku kituna, pikeun maluruh tujuan-tujuan di luhur, dilakukeun analisis data anu léngkah-léngkahna saperti ieu di handap.

3.6.1 Uji Sipat Data

Aya sababaraha léngkah pikeun nganalisis data dina ieu panalungtikan, nya éta uji normalitas sangkan mikanyaho normal atawa henteu na data sarta

ngalaksanakeun uji hipotésis. Dina ieu panalungtikan, data diolah ogé dianalisis maké aplikasi *SPSS (Statistical Product and Service Solution)* PSAW versi 25.

3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas miboga fungsi pikeun mikanyaho normal atawa henteuna sarta anu dipaké dina ieu panalungtikan. (Sugiyono, 2016, kc. 76) nétélakeun hiji sata ngawangun distribusi normal nalika jumlah data di luhur jeung di handap rata-rata nya éta sarua, kitu ogé simpangan baku na. Aya sababaraha métode pikeun nguji asumsi normal atawa henteu na data. Salah sahijina nya éta *Kolmogorov-Smirnov (KS)* atawa *Shapiro Wilk (SW)*. Anapon hipotésis pikeun uji normalitas saperti ieu di handap.

H_0 : distribusi data normal

H_1 : distribusi data henteu normal

Uji normalitas dilakukeun ku cara uji *Kolmogorov-Smirnov*, ku taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$). Kritéria ngujina saperti ieu di handap:

H_0 = ditarima, lamun nilai sig, (signifikan) $\geq 0,05$

H_1 = ditolak, lamun nilai sig, (signifikan) $\leq 0,05$

3.6.2 Uji Hipotésis

Pikeun nangtukeun uji hipotésis téh aya dua cara. Saupama hasil uji normalitas nunjukeun hasil data anu distribusi normal, éta data dina nguji hipotésisna ngagunakeun *statistic parametric* kalawan ngagunakeun T-tes. Sedengkeun saupama data miboga ditribusi teu normal, ku kitu na pikeun nguji hipotésisna ngagunakeun *statistic non-parametric* kalawan ngagunakeun *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Pikeun nangtukeun ditarima atawa henteuna hipotésis dumasar kana kritéria saperti ieu di handap.

H_0 (Hipotésis nol) : Teu aya béda anu signifikan antara kamampuh siswa kelas X IPA XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh jeung sabada digunakeunna média *Game Tarucing Cakra*

pikeun ka siswa kelas X IPA XIX-2 Kartika Bandung
Taun Ajar 2022/2023.

H₁ (Hipotesis alternatif) : Aya béda anu signifikan antara kamampuh siswa kelas X IPA XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh jeung sabada digunakeunna média *Game Tarucing Cakra* pikeun ka siswa kelas X IPA XIX-2 Kartika Bandung Taun Ajar 2022/2023.