

### BAB III

#### MÉTODE PANALUNGTIKAN

Dina bab ieu dipedar ngeunaan désain panalungtikan, sumber data, instrumén panalungtikan, prosedur panalungtikan, téknik panalungtikan, jeung analisis data.

#### 3.1 Méthode Panalungtikan

Méthode panalungtikan anu digunakeun pamarekan kuanti jeung ngagunakeun méthode kuasi ékspérimén. Pamarekan kuantitatif numutkeun V. Wiratna Sujarweni (2014:39) panalungtikan kuantitatif téh nyaéta jenis panalungtikan nu ngahasilkeun papanggihan anu bisa kahontal (diala) ngagunakeun prosédur statistik atawa cara séjén kuantitatif (pengukuran). (Pratama, 2019)

#### 3.2 Desain Panalungtikan

Kuasi ékspérimén dihartikeun salaku ékspérimén anu miboga *perlakuan, pengukuran dampak, unit ékspérimén* tapi ulah make panugasan acak pikeun nyieun babandingan dina rangka nyimpulkeun parobahan nu disababkeun pamolah. Rupa-rupa nu aya dina kuasi ékspérimén patali jeung milih subjék panalungtikan, panalungtikan téh teu salawasna bisa milih subjék sacara acak (*individual randum*). panalungtik anu dilaksanakeun nurutkeun Stanley jeung Campbell (Asher jeung Vockel, 1995) disebut panalungtikan ékspérimén kuasi. Sanajan kitu, nalika panalungtikan ieu dirarancang kalayan taliti pasti bakal méré hasil anu mangpaat. (Abraham & Supriyati, 2022)

Ieu panalungtikan ngagunakeunn désain *one group pretest* jeung *posttest*. Mimitian ku méré *pretest* pikeun mikanyaho kamampuh siswa kana kaulinan barudak tuluy dilakukeun *treatment* sangkan méré tur ngalatih siswa kana kaulinan barudak kalawan ngagunakeun média *educaplay* tuluy dibéré *posttest*.

**Tabél 3.1 Désain Panalungtikan**

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
----------------------	----------	----------------------

(Arikunto S, 2013)

Katangtuan :

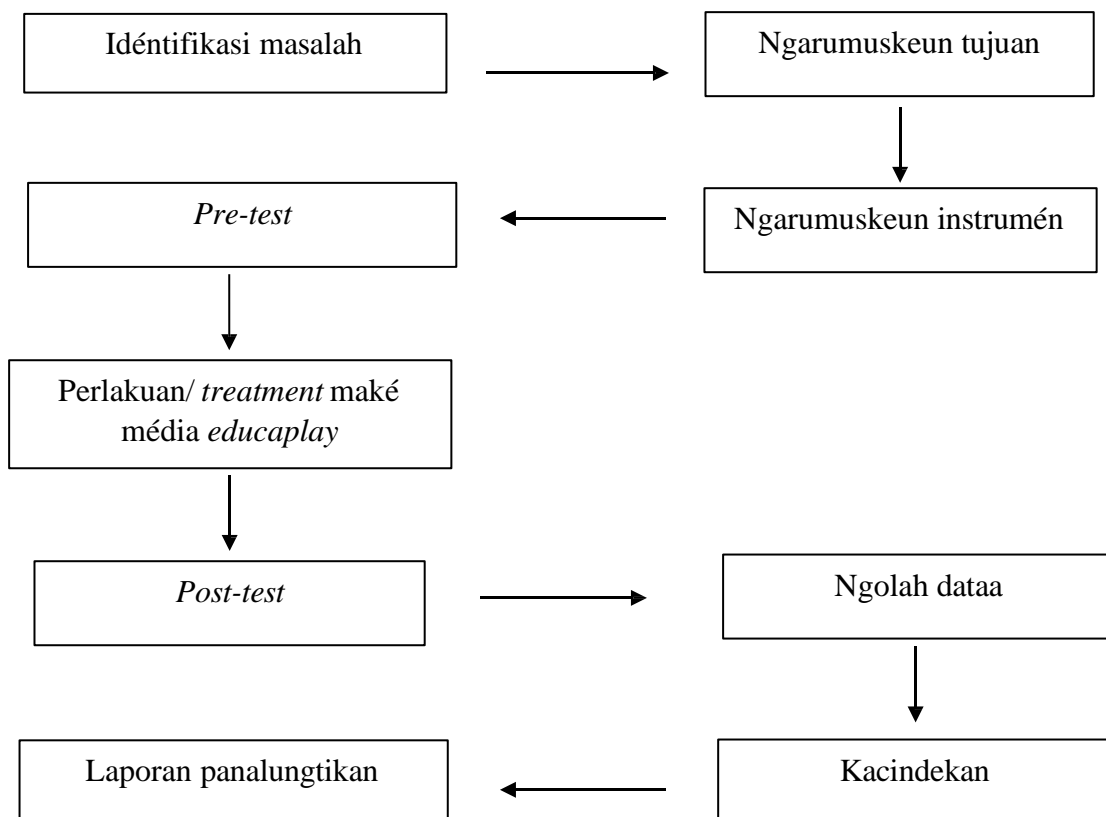
O<sub>1</sub>: *Pretest* (kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*)

X : *perlakuan* (dilaksanakeun dina pangajaran kaulinan barudak ngagunakeun média *educaplay* siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung)

O<sub>2</sub>: *Posttest* ( kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*) (Arikunto S, 2013).

### 3.3 Prosedur Panalungtikan

Saméméh dilakukeun panalungtikan pikeun ngumpulkeun data, kudu aya hal anu tangtu ditataharkeun nyaéta sumber data, nangtukeun masalah, judul jeung raraga panalungtikan. Sanggeus kitu tuluy anu dilakukeun panalungtik nyaéta pikeun menangkeun hasil, tujuan jeung kacindekan sacara sistematis. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif nu ngagunakeun métode kuasi ékspérimén tuluy ngagunakeun désain *one group pretest and posttest desain*. Prosedur panalungtikan anu bakal dilaksanakeun saperti di handap:



### 3.4 Sumber Data Panalungtikan

Sumber data ieu panalungtikan nyaéta siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong. nu aya materi ngeunaan kaulinan barudak luyu jeung Capaian Pangjaran. Dina ieu panalungtikan téh nyaéta hasil diajar maham kana kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong. Nu jumlah siswa na aya 20 siswa, 7 siswa awéwé jeung 13 siswa lalaki. Dijéntrékeun dina ieu tabél di handap

**Tabel 3.2 Sumber Data Panalungtikan**


<b>Kelas</b>	<b>Awéwé</b>	<b>Lalaki</b>	<b>Jumlah</b>
V-E	7	13	20

### 3.5 Instrumen Panalungtikan

Instrumen panalungtikan nu digunakeun nyaéta soal téés, nu mana dilakukeun dua kali, *pretest* jeung *posttest*. Téés mimiti atawa *pretest* dilaksanakeun pikeun ngukur kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay*, sedengkeun téés kadua atawa *posttest* dilaksanakeun pikeun ngukur kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus ngagunakeun média *educaplay*. Instrumen panalungtikan mangrupa soal ngeunaan materi kaulinan barudak.

Instrumen dina ieu panalungtikan baris dijéntrékeun ieu di handap.

**Tabel 3.3 Intrumén Panalungtikan**

<p>Wasta:</p> <p>Kelas:</p> <p>Matéri: Kaulinan Barudak</p> <p>Titénan gambar ieu di handap!</p>  <p>1. Jelaskeun wangenan kaulinan di luhur!</p> <p>2. Tuliskeun prak prakan kaulinan di luhur!</p>
--

**Tabel 3.4 Kisi Kisi Kaulinan Barudak**

Wanda	No soal
<b>1</b>	<b>2</b>
<p><b>Engkle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Éngklé nyaéta kaulinan tradisional</li> <li>- Sok disebut péclé lantaran ulinna éngklé-éngkléan</li> <li>- Ngagambar kotak-kotak</li> <li>- Luncat make hiji suku dina kotak ka kotak</li> </ul>	<p>1</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>2</p>

<b>Wanda</b>	<b>No soal</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luncat make hiji suku dina kotak ka kotak</li> <li>- Teu meunang nincak anu geus aya tanda(siga maké karet, batu atawa liana)</li> <li>- Diulinkeun ku budak awéwé atawa budak lalaki</li> <li>- Paling saeutik dua urang</li> </ul>	<p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>
<p><b>Congklak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Congklak nyaéta salah sahiji kaulinan tradisional</li> <li>- Ngagunakeun papan kai anu aya liang di jerona</li> <li>- Unggal liang dieusi ku siki sawo atawa kewuk</li> <li>- Ukuran papan 80x15 CM</li> <li>- Diulinkeun saeutikna duaan</li> <li>- Diulinkeun ku budak awéwé atawa lalaki, tapi lolobana budak awéwé</li> <li>- Kaulinan bakal bérés saupama siki sawo aya dina liang batur</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>1</p>
<p><b>Sapintrong</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diulinkeun paling saeutik tilu urang</li> <li>- Diulinkeun ku budak awéwé</li> </ul>	<p>1</p> <p>1</p>

<b>Wanda</b>	<b>No soal</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dua nu ngajagaan nu hiji bagéan luncat atawa ngajleng</li> <li>- Alat nu digunakeun tali anu dijieun tina karét</li> <li>- Panjangna 3-5 méter</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>1</p>
<p><b>Ucing sumput</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ngalakukeun hompimpa</li> <li>- Kudu manggihan baturan anu nyumput</li> <li>- Paling saeutik diulinkeun dua urang</li> <li>- Kaulinan bakal bérés saupama nu ucing manggihan kabéh baturan na</li> </ul>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>2</p>
<p><b>Cingciripit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nangtukeun nu ucing na ku cara saha waé nu katangkap curuk naa éta jadi ucing</li> <li>- Diukna kudu ngabuleud</li> <li>- Paling saeutik diulinkeun dua urang</li> <li>- Bisa diulinkeun ku budak awéwé atawa lalaki</li> </ul>	<p>2</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p>

### 3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data Panalungtikan

Panalungtikan ieu di fokuskeun kana pangajaran kaulinan barudak siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong. Data panalungtikan kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak, téknik anu ngagunakeun nyaéta téknik tés. Aya dua tés pikeun ngumpulkeun data saperti ieu di handap:

- a. Siswa dibéré tés awal (*pretest*) pikeun mikanyaho kamampuh maham awal siswa kana kaulinan barudak saméméh ngagunakeun média *educaplay* dina maham kana kaulinan barudak.
- b. Sanggeus dilakukeun tés awal tuluy siswa dibéré *treatment*, tuluy sanggeus dibéré *treatment*, siswa dibéré tés ahir (*posttest*) pikeun mikanyaho kamampuh maham siswa kana kaulinan barudak sanggeus dibéré *treatment* ngagunakeun média *educaplay* dina maham kaulinan barudak.

### 3.7 Téhnik Analisis Data

Téhnik analisis data nyaéta kagiatan nganalisis data tina hasil panalungtikan. Aya sababaraha tahapan dilakukeun pikeun nganalisis data dina kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*, di antarana:

- 1) Mariksa maham kana kaulinan barudak luyu jeung kritéria. Kritéria anu dipaké nyaéta:

**Tabél 3.5 rubrik meunteun maham kana kaulinan barudak**

No	Aspék	Kritéria	Skor
1.	Eusi	Kurang pisan (eusi téks teu saluyu jeung judul kaulinan)	1
		Kurang (eusi téks kurang saluyu jeung judul kaulinan)	2
		Sedeng (eusi téks cukup saluyu jeung judul kaulinan)	3
		Alus (eusi téks saluyu jeung judul kaulinan)	4
		Alus pisan (eusi téks saluyu pisan jeung judul kaulinan)	5

2.	Basa	Kurang pisan (basa nu dipaké teu merenah tur teu maké basa loma)	1
		Kurang (basa nu dipaké kurang merenah tur teu maké basa loma)	2
		Sedeng (basa nu dipaké cukup merenah jeung ngagunakeun basa loma)	3
		Alus (basa nu dipaké merenah jeung ngagunakeun basa loma)	4
		Alus pisan (basa nu dipaké babari dipikaharti)	5

(Diporéa tina Siti, n.d.)

- 2) Méré peunteun kana hasil nulis kana maham kaulinan barudak maké rumus ieu di handap:

Skor nu kahontal	
_____	X 100
Skor maksimal	

**Tabél 3.6 Kritéria peunteun maham kana kaulinan barudak**

Peunteun	Kritéria	Katégori
85-100	A	Alus pisan
70-84	B	Alus
55-69	C	Sedeng
40-54	D	Kurang
20-39	E	Kurang pisan

(Diropéa tina Alinda Ayu Dwi, 2022)

- 3) Ngasupkeun peunteun jeung data maham siswa kana kaulinan barudak, maké format ieu di handap:



**Tabél 3.7 Kamampuh Maham Kaulinan Barudak**

Nomor siswa	Aspék nu di peunteun		$\Sigma 1$	$\Sigma 2$	P1	P2	Katégori
	A	B					
1							
2							
3							

Katerangan

A : Eusi tulisan saluyu

B : Ngagunakeun basa loma

$\Sigma 1$ :Jumlah skor (A+B)

$\Sigma 2$ :Skor maksimal(10)

P1 : Peunteun siswa

P2 : Peunteun maksimal (100)

Katégori

Peunteun >70 siswa dianggap mampuh maham kana kaulinan barudak

Penteun <70 siswa dianggap can mampuh maham kana kaulinan barudak

- 4) Nyindekkeun data nu geus dicangking dina hasil panalungtikan

### 3.8 Uji Sipat Data

Uji sipat data ieu panalungtikan nyaéta uji normalitas jeung uji hipotésis. Uji normalitas nyaéta pikeun nangtukeun normal atawa henteuna data anu geus ka kumpul, sedengkeun uji hipotésis nyaéta pikeun nguji dugaan kana kamputusan nu bakal dicokot dina ieu panalungtikan. Dina panalungtikan ieu dianalisis ngagunakeun *IBM SPSS Statistics* versi 24 ieu bisa ngarojong kana panalungtikan pikeun ngolah, ngitung jeung nganalisis data sacara statistik. Data anu dianalisis nyaéta kamampuh maham kana kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay*.

#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas nyaéta pikeun nangtukeun data mibanda sifat normal atawa henteu normal. Uji normalitas dilakukeun sababaraha uji saperti, *Kurtosis*,

*Kolmogorov-Smirnov, Liliefors, Shapiro-Wilk, jeung Skewness*. Dina panalungtikan ieu ngagunakeun uji normalitas *shapiro-Wilk* kusabab data na téh nyaéta 20, hartina data kurang ti 50. Kritéria nguji saperti ieu di handap.

$H_0$  ditarima, lamun nilai signifikan (sig)  $> 0,05$

$H_1$  ditarima, lamun nilai signifikan (sig)  $< 0,05$

### 3.8.2 Uji Hipotésis

Uji hipotésis ieu panalungtikan digunakeun pikeun mikanyaho aya béda atawa henteu kana rata-rata dua sample, saupama hasil data distribusi normal éta nguji hipotésis ngagunakeun *Statistic Parametric* ngagunakeun *T-test*, sedengkeun data distribusi teu normal éta ngagunakeun *Statistic Non-Parametric* ngagunakeun *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Pikeun nangtukeun ditarima atawa henteuna hipotésis dumasar kana kriteria di handap.

Hipotésis Alternatif ( $H_1$ ) : aya béda anu signifikan kana maham kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay* ka siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.

Hipotésis Nol ( $H_0$ ) : teu aya béda anu signifikan kana maham kaulinan barudak saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *educaplay* ka siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.

