

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Metode Campuran (*Mixed Methods*), yaitu metode yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial, perilaku, dan kesehatan, di mana peneliti mengumpulkan data kuantitatif (*closed-ended*) dan kualitatif (*open-ended*), menggabungkan keduanya, lalu menafsirkan hasilnya berdasarkan seberapa baik kekuatan masing-masing data digabungkan untuk memahami masalah penelitian (Creswell, 2020).

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tata krama dalam bahasa Sunda, khususnya dalam menggunakan undak-usuk basa yang sesuai dengan lawan bicara. Untuk itu, peneliti menerapkan metode bermain peran berbantuan media komik sebagai solusi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah metode bermain peran yang dibantu dengan media komik bisa membantu siswa lebih memahami materi tersebut. Desain yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan model *pretest-posttest with non-equivalent control group*, di mana dua kelompok siswa (kontrol dan eksperimen) dibandingkan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan. Sebagaimana ditegaskan oleh Isnawan (2020), apabila peneliti bermaksud menerapkan suatu model, pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran tertentu guna mengembangkan kompetensi siswa, maka desain yang tepat adalah kuasi eksperimen.

Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali lebih dalam bagaimana respons, pengalaman, dan pandangan siswa serta guru terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Kedua pendekatan ini dipadukan melalui desain konvergen, yang bertujuan untuk menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Data kuantitatif umumnya menunjukkan tren dan hubungan antar variabel, sedangkan data kualitatif menyajikan perspektif mendalam dari para responden. Dengan mengombinasikan keduanya, peneliti dapat menganalisis permasalahan

dari berbagai sudut pandang, sehingga masing-masing data saling melengkapi dan memvalidasi. Desain ini memungkinkan pemahaman yang lebih utuh terhadap efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan, baik dari sisi hasil belajar maupun dari proses dan pengalaman belajar siswa di kelas (Creswell, 2020).

## **3.2 Populasi dan Sampel**

### **3.2.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas V di SDN Ganjartemu dan SDN Citungku yang berada di Kabupaten Sumedang. Pemilihan siswa kelas V didasarkan pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang dianggap sudah mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai tatakrama dalam berbahasa, sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, kedua sekolah ini dipilih karena memiliki latar sosial budaya yang relevan dengan konteks pembelajaran bahasa Sunda, meskipun penggunaan tatakrama dalam bahasa Sunda mulai mengalami penurunan. Dengan memilih dua sekolah yang memiliki kondisi pembelajaran yang mendukung serta guru yang terbuka terhadap metode pembelajaran inovatif, diharapkan pelaksanaan penelitian dapat berjalan secara optimal dan memperoleh dukungan dari pihak sekolah.

### **3.2.2 Sampel**

Sampel untuk penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni pemilihan responden yang didasarkan pada kriteria atau pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, terutama dalam mengkaji bagaimana penerapan metode bermain peran berbantuan komik pada materi tatakrama Basa Sunda. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa Kelas V SDN Ganjartemu dan mendapatkan perlakuan berupa metode bermain peran berbantuan komik tatakrama Basa Sunda dan mendapatkan perlakuan berupa metode bermain peran berbantuan komik tatakrama Basa Sunda. Sedangkan kelas V di SDN Citungku, yang terdiri dari 31 siswa, dijadikan sebagai kelas kontrol, yang menerima pembelajaran seperti biasa tanpa perlakuan khusus.

Teknik *purposive sampling* dipilih karena sesuai dengan karakteristik desain kuasi-eksperimen yang tidak memungkinkan pengambilan sampel secara acak. Menurut Subhaktiyasa (2024), *Purposive sampling* adalah cara pengambilan

sampel di mana peneliti secara sengaja menentukan subjek yang memenuhi kriteria penelitian, biasanya karena kemudahan akses atau kesesuaian karakteristik. Dalam penelitian ini, kelas tidak dipilih secara acak satu per satu, melainkan menggunakan dua kelas yang sudah ada. Pemilihan kedua sekolah dan kelas tersebut didasarkan pada kesamaan jenjang kelas, kurikulum yang digunakan, serta kemudahan akses untuk pelaksanaan penelitian.

### 3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ganjartemu, yang berlokasi di Kecamatan Wado, Kabupaten Sumedang, dan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Citungku, yang berlokasi di Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Kedua sekolah dipilih karena memiliki latar sosial budaya yang relevan dengan konteks pembelajaran Bahasa Sunda, khususnya pada materi tatakrama atau undak-usuk basa Sunda. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) merupakan dua variabel dalam penelitian ini. Faktor yang memengaruhi variabel lainnya disebut variabel independen, sedangkan faktor yang dipengaruhi atau diuntungkan oleh perlakuan disebut variabel dependen. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X) adalah *penerapan metode bermain peran berbantuan komik materi tatakrama basa Sunda*. Variabel ini merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam proses pembelajaran.
2. Variabel terikat (Y) adalah *penguasaan siswa terhadap materi tatakrama berbahasa Sunda*. Variabel ini diukur untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Kedua variabel ini saling berhubungan dan menjadi fokus utama dalam penelitian, karena akan dianalisis untuk melihat apakah penerapan metode yang digunakan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam memahami dan menggunakan tatakrama basa Sunda.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013), karena pemerolehan data merupakan fondasi penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam prosesnya. Data yang terkumpul tidak akan memenuhi kriteria yang dipersyaratkan jika peneliti tidak menguasai teknik pengumpulan data. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

#### 3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati seluruh proses pembelajaran serta tingkat partisipasi siswa selama penerapan metode bermain peran berbantuan komik. Observasi ini mencakup berbagai aspek, seperti keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, pemahaman mereka terhadap materi tata krama Basa Sunda, serta efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang mungkin muncul dalam penerapan metode ini serta respons siswa terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan.

#### 3.5.2 Tes

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam tatakruma bahasa Sunda sebelum dan sesudah teknik bermain peran berbantuan komik. Sehingga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan dan yang tidak, tes diberikan kepada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain tes yang digunakan adalah *Pretest-Posttest with Non-Equivalent Control Group Design*, di mana *pretest* diberikan kepada kedua kelompok sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* guna melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan materi komik tatakruma, sedangkan kelompok kontrol tetap belajar dengan metode biasa atau konvensional. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi

tatakrama Basa Sunda sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran berbantuan komik.

### **3.5.3 Angket**

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, kuesioner digunakan dan diajukan kepada responden melalui pertanyaan tertulis (Sugiyono, 2013). Reaksi siswa terhadap penggunaan permainan peran berbasis komik dalam pengajaran tatakrama bahasa Sunda di kelas lima sekolah dasar menjadi topik utama kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pendekatan tersebut dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang tatakrama bahasa Sunda.

### **3.5.4 Wawancara**

Dalam penelitian ini, wawancara berfungsi sebagai alat pendukung untuk mengumpulkan data kualitatif. Teknik ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tanggapan guru dan siswa terhadap proses pembelajaran Bahasa Sunda dengan penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan pedoman pertanyaan terbuka, sehingga informan dapat memberikan jawaban secara bebas dan mendalam. Subjek wawancara terdiri dari guru kelas dan beberapa siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama. Pemilihan siswa dilakukan secara sengaja, yaitu berdasarkan hasil *posttest*, dengan tujuan mewakili tiga kategori kemampuan belajar yang berbeda: tinggi, sedang, dan rendah. Dengan demikian, wawancara ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai respons siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan.

## **3.6 Instrumen Penelitian Data**

### **3.6.1 Instrumen Observasi**

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran tatakrama Basa Sunda yang dilakukan melalui metode bermain peran berbantuan komik. Observasi difokuskan pada aspek partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, pemahaman terhadap materi yang

diajarkan, serta keterlibatan dalam membaca dan memahami komik sebagai media pembelajaran.

**Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Instrumen Observasi**

| Aspek yang Diamati                                                             | Nomor |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok                                 | 1, 2  |
| Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan                                 | 3, 4  |
| Keterlibatan siswa dalam membaca dan memahami komik sebagai media pembelajaran | 5, 6  |

### 3.6.2 Instrumen Tes

Sebelum dan sesudah perlakuan, pemahaman siswa terhadap tatakrma berbahasa Sunda dinilai menggunakan tes. Soal disusun berdasarkan tiga indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu memilih kata sesuai konteks, membuat kalimat sesuai mitra tutur, serta menganalisis kecocokan kata dalam situasi tertentu. Bentuk soal meliputi isian singkat (1–12) dan uraian (13–30) dengan skor maksimum 66.

Rincian indikator, level kognitif, bentuk soal, dan nomor soal dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3. 2 Kisi - kisi Soal**

| No | Indikator Kemampuan Berpikir Kritis                                           | Level kognitif | Bentuk Soal   | No Soal |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|---------|
| 1. | Siswa bisa memilih kata yang tepat dalam kalimat sesuai konteks               | C1             | Isian Singkat | 1 - 12  |
| 2. | Siswa bisa membuat kalimat dengan memilih kata yang sesuai mitra tutur        | C2             | Uraian        | 13 - 20 |
| 3. | Siswa bisa menganalisis dan menjelaskan kecocokan kata dalam situasi tertentu | C3             | Uraian        | 21-30   |

Berdasarkan kisi-kisi pada Tabel 3.2, pedoman penskoran disajikan pada Tabel 3.3 untuk memberikan acuan penilaian pada setiap bentuk soal yang digunakan.

Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran tes

| Bentuk Soal               | No. Soal | Penskoran                                                                                                                                                                                                                                                       | Skor Maksimum |
|---------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Isian jawaban singkat     | 1 – 12   | Diberi skor 1 jika benar, 0 jika salah atau kosong                                                                                                                                                                                                              | 12            |
| Uraian                    | 13 – 30  | Skor 3: kata tepat, kalimat jelas & benar, penjelasan sesuai<br>Skor 2: Kata benar, tapi kalimat atau penjelasan kurang lengkap/sedikit rancu<br>Skor 1: Hanya memilih kata dengan benar, tapi kalimat atau penjelasan salah<br>Skor 0: Semua salah atau kosong | 54            |
| Jumlah skor maksimum : 66 |          |                                                                                                                                                                                                                                                                 |               |

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$Nilai = \left( \frac{Skor\ diperoleh}{66} \right) \times 100$$

### 3.6.3 Uji Coba Instrumen Tes

Untuk memastikan bahwa instrumen yang disusun layak digunakan, diperlukan tahap uji coba terlebih dahulu. Instrumen yang diuji berupa tes yang dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman konsep dimiliki oleh siswa. Setelah uji coba dilakukan, data yang diperoleh dianalisis guna mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran dari setiap butir soal.

#### 3.6.3.1 Uji Validitas

Menurut Sahir (2021), validitas ialah proses pengujian terhadap pertanyaan dalam penelitian untuk menilai sejauh mana responden memahami isi pertanyaan yang diberikan. Ketika hasilnya menunjukkan ketidaksesuaian atau tidak valid, hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh ketidakpahaman responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Pengujian validitas setiap butir pertanyaan dilakukan dengan cara mengkorelasikan nilai dari masing-masing pertanyaan dengan total skor keseluruhan. Nilai pada masing-masing pertanyaan disebut sebagai skor X, sementara total skor keseluruhan disebut sebagai skor Y.

Uji validitas data dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2} (N\sum y^2 - (\sum y)^2)}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y
- N = jumlah Subjek
- $\sum xy$  = jumlah Perkalian antara skor x dan skor y
- $\sum x$  = jumlah total skor x
- $\sum y$  = jumlah total skor y
- $\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat x
- $\sum y^2$  = jumlah dari Kuadrat y

Terdapat dua jenis uji validitas dalam pengukuran instrumen. Pertama, dengan membandingkan skor setiap item pertanyaan dengan total skor semua item. Kedua, dengan membandingkan skor setiap indikator item dengan skor keseluruhan konstruk (Janna & Herianto, 2021). Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan metode yang kedua, yaitu mengkorelasikan skor setiap indikator item terhadap total skor konstruk.

Tingkat signifikansi yang digunakan dalam pengujian ini adalah 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima jika nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, yang menunjukkan bahwa alat ukur dinyatakan valid atau sah.
- b. Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak jika nilai  $r$  hitung kurang dari atau sama dengan  $r$  tabel, yang berarti alat ukur dianggap tidak valid atau tidak sah.

Dengan menggunakan rumus  $df = (N - 2)$  dan uji signifikansi dua arah, nilai tabel  $r$  dapat dikonfirmasi. Sebagai contoh, tabel  $r$  dihitung menggunakan  $df = (13 - 2)$  dengan tingkat signifikansi 0,05 jika ukuran sampel adalah 13. Kita harus merujuk pada tabel distribusi  $r$  untuk menentukan nilai tabel  $r$ .

SPSS versi 24 untuk Windows digunakan untuk menguji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah temuan percobaan yang

dilakukan terhadap tiga puluh satu siswa kelas enam di Sekolah Dasar Negeri Citungku.

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

| <b>Butir Soal</b> | <b>Insdeks</b> | <b><i>r<sub>tabel</sub></i></b> | <b>Validitas</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------------|----------------|---------------------------------|------------------|-------------------|
| 1                 | 0,340          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 2                 | 0,380          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 3                 | 0,211          | 0,355                           | Tidak Valid      | Revisi            |
| 4                 | 0,403          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 5                 | 0,049          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 6                 | 0,453          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 7                 | 0,443          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 8                 | 0,189          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 9                 | 0,223          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 10                | 0,029          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 11                | -0,055         | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 12                | 0,012          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 13                | 0,548          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 14                | 0,688          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 15                | 0,056          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 16                | 0,520          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 17                | 0,203          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 18                | 0,433          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 19                | 0,052          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 20                | 0,104          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 21                | 0,454          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 22                | 0,275          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 23                | 0,403          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 24                | 0,337          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 25                | 0,410          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 26                | 0,082          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 27                | 0,366          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 28                | 0,586          | 0,355                           | Valid            | Digunakan         |
| 29                | 0,136          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 30                | 0,274          | 0,355                           | Tidak valid      | Revisi            |

Dapat dilihat dari hasil uji validitas pada tabel sebelumnya bahwa dari 30 pertanyaan yang ada, terdapat 17 pertanyaan yang dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, soal-soal tersebut direvisi, mengingat seluruh 30 butir soal tersebut tidak dapat dihilangkan karena menjadi acuan untuk menilai apakah siswa telah menguasai 30 kosakata tatakrama bahasa Sunda atau belum. Setelah dilakukan

revisi, uji coba dilaksanakan kembali dan diperoleh hasil seperti yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Ulang Instrumen Tes**

| <b>Butir Soal</b> | <b>Insdeks</b> | <b><i>r<sub>tabel</sub></i></b> | <b>Validitas</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------------|----------------|---------------------------------|------------------|-------------------|
| 1                 | 0,593          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 2                 | 0,380          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 3                 | 0,228          | 0,361                           | Tidak Valid      | Revisi            |
| 4                 | 0,403          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 5                 | 0,429          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 6                 | 0,453          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 7                 | 0,443          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 8                 | 0,520          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 9                 | -0,072         | 0,361                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 10                | 0,520          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 11                | 0,557          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 12                | 0,593          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 13                | 0,548          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 14                | 0,688          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 15                | 0,587          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 16                | 0,520          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 17                | -0,068         | 0,361                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 18                | 0,433          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 19                | 0,563          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 20                | 0,460          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 21                | 0,454          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 22                | 0,096          | 0,361                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 23                | 0,403          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 24                | 0,455          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 25                | 0,410          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 26                | 0,520          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 27                | 0,366          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 28                | 0,586          | 0,361                           | Valid            | Digunakan         |
| 29                | 0,340          | 0,361                           | Tidak valid      | Revisi            |
| 30                | 0,248          | 0,361                           | Tidak valid      | Revisi            |

Berdasarkan data pada tabel hasil uji coba ulang di atas, diperoleh 24 butir soal yang valid dan 6 butir soal yang tidak valid. Oleh karena itu, keenam soal yang tidak valid tersebut direvisi kembali agar layak digunakan dalam penelitian.

### 3.6.3.2 Uji Reliabilitas

Salah satu cara untuk menilai konsistensi tanggapan responden adalah dengan menggunakan reliabilitas. Koefisien yang tinggi menunjukkan tingkat konsistensi yang lebih tinggi dalam tanggapan responden. Data reliabilitas direpresentasikan sebagai angka atau koefisien. Uji *Cronbach's Alpha* adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur kredibilitas data. Hasil uji reliabilitas diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut.

**Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Reliabilitas**

| Koefisien Reliabilitas | Interpretasi  |
|------------------------|---------------|
| $0,00 < r \leq 0,20$   | Sangat Rendah |
| $0,20 < r \leq 0,40$   | Rendah        |
| $0,40 < r \leq 0,60$   | Sedang        |
| $0,60 < r \leq 0,80$   | Tinggi        |
| $0,80 < r \leq 1,00$   | Sangat Tinggi |

(Sundayana, 2015, hlm. 70)

Keterangan:  $r$  = Reliabilitas

Berdasarkan Kriteria tersebut, dilakukan analisis data dengan bantuan SPSS 24 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas**

| <i>Reliability Statistics</i> |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| <i>Cronbach's Alpha</i>       | <i>N of Items</i> |
| 0,725                         | 31                |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas dari hasil uji coba tes pemahaman konsep adalah sebesar 0,725. Nilai ini diperoleh dari analisis terhadap 30 butir soal. Dengan demikian, tingkat reliabilitas instrumen tergolong tinggi dan instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel.

### 3.6.3.3 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda diperlukan untuk menentukan seberapa baik suatu instrumen dapat membedakan antara siswa yang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tes instrumen dengan kemampuan tinggi dan rendah. Kategori-kategori berikut berlaku untuk daya pembeda.

**Tabel 3. 8 Interpretasi Daya Pembeda Uji Tes Pemahaman Konsep**

| <b>Daya Pembeda</b>   | <b>Interpretasi</b> |
|-----------------------|---------------------|
| $DP \leq 0,00$        | Sangat Jelek        |
| $0,00 < DP \leq 0,20$ | Jelek               |
| $0,20 < DP \leq 0,40$ | Cukup               |
| $0,40 < DP \leq 0,70$ | Baik                |
| $0,70 < DP \leq 1,00$ | Sangat baik         |

(Sundayana, 2015, hlm. 70)

Keterangan:  $DP$ = Daya Pembeda

Daya pembeda setiap butir soal diuji menggunakan program SPSS versi 24. Tabel berikut merangkum temuan daya pembeda setiap butir soal dalam tes pemahaman konseptual siswa.

**Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba Tes**

| <b>Butir soal</b> | <b>Daya Pembeda</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------------|---------------------|-------------------|
| 1.                | 0,521               | Baik              |
| 2.                | 0,158               | Jelek             |
| 3.                | 0,151               | Jelek             |
| 4.                | 0,338               | Cukup             |
| 5.                | 0,371               | Cukup             |
| 6.                | 0,387               | Cukup             |
| 7.                | 0,244               | Cukup             |
| 8.                | 0,440               | Baik              |
| 9.                | 0,132               | Jelek             |
| 10.               | 0,440               | Baik              |
| 11.               | 0,499               | Baik              |
| 12.               | 0,521               | Baik              |
| 13.               | 0,414               | Baik              |
| 14.               | 0,535               | Baik              |
| 15.               | 0,525               | Baik              |
| 16.               | 0,524               | Baik              |
| 17.               | 0,129               | Jelek             |
| 18.               | 0,387               | Cukup             |
| 19.               | 0,505               | Baik              |
| 20.               | 0,387               | Cukup             |
| 21.               | 0,521               | Baik              |
| 22.               | 0,008               | Jelek             |
| 23.               | 0,374               | Cukup             |
| 24.               | 0,400               | Baik              |
| 25.               | 0,440               | Baik              |
| 26.               | 0,614               | Baik              |
| 27.               | 0,367               | Cukup             |
| 28.               | 0,499               | Baik              |
| 29.               | 0,283               | Cukup             |
| 30.               | 0,199               | Jelek             |

Berdasarkan tabel hasil uji daya pembeda butir soal yang dilakukan, diketahui bahwa butir soal yang masuk dalam kategori baik ada 13 butir, cukup ada 10 butir, dan kurang ada 7 butir.

#### 3.6.3.4 Uji Tingkat Kesukaran

Analisis butir soal pada aspek tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal dianggap mudah atau sulit oleh peserta tes. Perbandingan antara proporsi responden yang menjawab benar dan jumlah total responden yang menjawab pertanyaan biasanya digunakan untuk mengukur tingkat kesulitan. Berikut merupakan klasifikasi tingkat kesukaran.

**Tabel 3. 10 Klasifikasi Indeks Kesukaran**

| <b>Indeks Kesukaran</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-------------------------|---------------------|
| $IK = 0,00$             | Terlalu sukar       |
| $0,00 < IK \leq 0,30$   | Soal Sukar          |
| $0,30 < IK \leq 0,70$   | Soal Sedang         |
| $0,70 < IK \leq 1,00$   | Soal Mudah          |
| $IK = 1,00$             | Terlalu mudah       |

(Sundayana, 2015, hlm. 70)

Keterangan:  $IK$  = Indeks Kesukaran

Tabel berikut menyajikan rangkuman hasil analisis mengenai indeks kesukaran untuk setiap butir pertanyaan dalam tes pemahaman konsep siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS sehingga perhitungan menjadi lebih akurat dan sistematis. Melalui indeks kesukaran ini dapat diketahui sejauh mana butir pertanyaan tergolong mudah, sedang, ataupun sulit bagi siswa. Informasi tersebut penting sebagai dasar untuk menilai kualitas instrumen tes serta memastikan bahwa soal yang digunakan benar-benar mampu mengukur tingkat pemahaman konsep secara proporsional.

**Tabel 3. 11 Hasil Indeks Kesukaran Uji Coba Tes**

| <b>Butir soal</b> | <b>Indeks kesukaran</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------------|-------------------------|-------------------|
| 1.                | 0,71                    | Mudah             |
| 2.                | 0,81                    | Mudah             |
| 3.                | 0,77                    | Mudah             |
| 4.                | 0,16                    | Sukar             |
| 5.                | 0,32                    | Sedang            |
| 6.                | 0,81                    | Mudah             |
| 7.                | 0,57                    | Sedang            |
| 8.                | 0,32                    | Sedang            |
| 9.                | 0,52                    | Sedang            |
| 10.               | 0,32                    | Sedang            |
| 11.               | 0,19                    | Sukar             |
| 12.               | 0,71                    | Mudah             |
| 13.               | 0,77                    | Mudah             |
| 14.               | 0,87                    | Mudah             |
| 15.               | 0,68                    | Mudah             |
| 16.               | 0,10                    | Sukar             |
| 17.               | 0,23                    | Sukar             |
| 18.               | 0,71                    | Mudah             |
| 19.               | 0,84                    | Mudah             |
| 20.               | 0,81                    | Mudah             |
| 21.               | 0,71                    | Mudah             |
| 22.               | 0,61                    | Sedang            |
| 23.               | 0,16                    | Sukar             |
| 24.               | 0,32                    | Sedang            |
| 25.               | 0,32                    | Sedang            |
| 26.               | 0,84                    | Mudah             |
| 27.               | 0,77                    | Mudah             |
| 28.               | 0,19                    | Sukar             |
| 29.               | 0,48                    | Sedang            |
| 30.               | 0,16                    | Sukar             |

Hasil uji tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa terdapat 13 butir soal termasuk dalam kategori mudah, 10 butir soal berada pada kategori sedang, serta 7 butir soal tergolong kategori sukar.

### 3.7 Instrumen Angket

Instrumen angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam memahami tatakrama Basa Sunda. Angket ini dirancang untuk menilai efektivitas media yang digunakan, tingkat keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman materi.

**Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Angket Siswa**

| <b>Aspek Penilaian</b>                                                             | <b>Indikator</b>                                                                       | <b>No. Pernyataan</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Sikap siswa terhadap pembelajaran Tatakrama Basa Sunda dengan metode bermain peran | Siswa merasa senang belajar dengan metode bermain peran                                | 1, 7, 10              |
|                                                                                    | Siswa lebih semangat belajar dibandingkan metode biasa                                 |                       |
|                                                                                    | Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Basa Sunda setelah menggunakan metode ini |                       |
| Efektivitas penggunaan komik dalam pembelajaran Tatakrama Basa Sunda               | Siswa merasa komik membantu pemahaman materi.                                          | 2,5                   |
|                                                                                    | Siswa menganggap komik menarik dan mudah dipahami.                                     |                       |
| Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dengan metode bermain peran              | Siswa lebih aktif dalam kelas melalui diskusi kelompok                                 | 3,4,8                 |
|                                                                                    | Siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.                                  |                       |
|                                                                                    | Diskusi kelompok membantu siswa memahami tatakrama dalam Basa Sunda.                   |                       |
| Dampak metode bermain peran terhadap pemahaman materi Tatakrama Basa Sunda         | Siswa lebih mudah mengingat materi Tatakrama Basa Sunda dengan metode ini.             | 6                     |
| Minat siswa dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran lain           | Siswa ingin metode ini diterapkan dalam mata pelajaran lainnya                         | 9                     |

### 3.8 Instrumen Wawancara

Wawancara berguna untuk menggali tanggapan guru dan siswa mengenai metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda secara lebih mendalam. Berikut adalah kisi – kisi wawancara yang digunakan :

**Tabel 3. 13 Kisi – kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Guru**

| Aspek              | Indikator                                                         | No. |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Pembelajaran       | Antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda                  | 1   |
|                    | Kesulitan siswa dalam memahami materi tatakrama                   | 2   |
|                    | Penggunaan bahasa Sunda oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari    | 6   |
| Metode             | Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran                     | 3   |
| Bahan ajar         | Bahan ajar/media yang digunakan                                   | 4   |
| Media pembelajaran | Pengalaman guru menggunakan media tertentu dan hasilnya           | 5   |
|                    | Pendapat guru tentang manfaat media tertentu (komik, video, dll.) | 9   |
| Respons siswa      | Kemampuan siswa memahami dan menggunakan undak usuk basa Sunda    | 7-8 |
| Pengembangan       | Harapan/saran guru untuk pembelajaran Bahasa Sunda ke depan       | 10  |

**Tabel 3. 14 Kisi-kisi Daftar Pertanyaan Siswa**

| <b>Aspek</b>       | <b>Indikator</b>                                                 | <b>No.</b> |
|--------------------|------------------------------------------------------------------|------------|
| Perasaan siswa     | Perasaan siswa saat belajar dengan metode                        | 1          |
| Pemahaman materi   | Pemahaman siswa setelah menggunakan komik dan bermain peran      | 2          |
|                    | Kemudahan mengingat kosakata/aturan setelah belajar dengan komik | 4          |
| Kesenangan belajar | Bagian yang paling disukai dari bermain peran dan alasannya      | 3          |
|                    | Pendapat tentang keseruan dibanding cara belajar biasa           | 5          |
| Kepercayaan diri   | Rasa percaya diri saat praktik berbicara                         | 6          |
| Respons siswa      | Minat siswa untuk belajar pelajaran lain dengan metode serupa    | 7          |
|                    | Kesulitan atau kekurangan dalam metode belajar ini               | 8          |

### 3.9 Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan desain konvergen, di mana data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dan dianalisis secara terpisah namun dilakukan secara bersamaan, kemudian hasil dari kedua analisis digabungkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap masalah penelitian. Pada bagian kuantitatif, data diperoleh melalui tes hasil belajar siswa (*pretest dan posttest*) dan diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24. Proses pengolahan data dimulai dengan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran untuk memastikan kualitas instrumen tes. Setelah instrumen dinyatakan layak, hasil uji coba diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk memverifikasi asumsi statistik dasar. Pengujian

hipotesis kemudian dilakukan menggunakan uji-*t* untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, studi hasil belajar siswa dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk menentukan apakah perlakuan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi yang bertujuan menggali respons, pengalaman, serta pandangan siswa dan guru terhadap proses pembelajaran. Reduksi data, penyajian data, dan penyusunan kesimpulan merupakan tiga fase pendekatan tematik untuk analisis data kualitatif. Materi penting disaring melalui reduksi data, disajikan secara naratif atau dalam bentuk kutipan ringkas, dan kesimpulan dibuat untuk menemukan tema atau pola yang relevan dengan fokus utama penelitian. Setelah itu, hasil penelitian kualitatif dan kuantitatif digabungkan untuk saling mendukung. Para peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih menyeluruh dan mendalam tentang efektivitas perlakuan pembelajaran melalui prosedur integrasi ini.

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1 Analisis Data Observasi

Observasi dilakukan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran Tatakrama Basa Sunda menggunakan metode bermain peran dan komik sebagai media pembelajaran.

**Tabel 3. 15 Skala Penilaian Observasi**

| Skor | Kriteria      |
|------|---------------|
| 4    | Tampak jelas  |
| 3    | Cukup tampak  |
| 2    | Kurang tampak |
| 1    | Tidak Tampak  |

Keterangan :

- 4 = Indikator terlihat dengan sangat baik, perilaku atau kemampuan ditunjukkan secara konsisten dan maksimal.
- 3 = Indikator terlihat cukup baik, namun belum ditunjukkan secara maksimal atau masih ada sedikit kekurangan.
- 2 = Indikator terlihat sebagian, hanya muncul sesekali atau dalam kondisi tertentu
- 1 = Indikator tidak terlihat sama sekali selama pengamatan berlangsung.

### 3.10.2 Analisis Data Tes

#### a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji statistik apa pun, data *pretes* dan *posttes* akan diperiksa kenormalannya untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan dalam penelitian ini karena distribusi data sampel kurang dari 50. Jika nilai signifikansi (*sig.* > 0,05) lebih tinggi dari 0,05, maka uji tersebut dikatakan terdistribusi secara normal. Proses pengujian dapat dibantu dengan menggunakan perangkat lunak SPSS untuk Windows, versi 24.

#### b. Uji Homogenitas

Setelah diperoleh informasi mengenai normalitas distribusi data, tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan bersifat homogen atau tidak.

#### c. Uji hipotesis

Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen, langkah selanjutnya dalam analisis statistik adalah melakukan uji-*t* berpasangan (*paired sample t-test*) atau uji-*t* dua sampel independen (*independent sample t-test*), bergantung pada desain penelitian. Karena penelitian ini membandingkan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka digunakan uji *Independent Sample t-Test*, yang merupakan bagian dari uji statistik parametrik.

Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan apakah penerapan metode bermain peran dengan bantuan komik tatakrama berbahasa Sunda memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan siswa terhadap 30 topik tatakrama berbahasa Sunda. Perangkat lunak SPSS versi 24 digunakan untuk analisis, dan tingkat signifikansi yang digunakan sebesar  $\alpha = 0,05$  digunakan.

Berikut ini adalah bagaimana hipotesis penelitian dirumuskan:

$H_0$  = Penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan 30 kosa kata tatakrama bahasa Sunda siswa.

$H_1$  = Penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan 30 kosa kata tatakrama bahasa Sunda siswa.

d. Penghitungan *Gain Score* (*N-Gain*):

Setelah diperoleh hasil *pretest* dan *posttest*, dilakukan analisis terhadap skor yang didapat. Untuk memastikan efektivitas perlakuan uji normalitas *gain* digunakan dalam penelitian ini. Rumus serta kriteria yang digunakan dalam perhitungan normalitas *gain* mengacu pada Meltzer (Oktvia dkk., 2019), sebagaimana dijelaskan berikut ini:

$$N - Gain = \frac{Posttes\ Score - Pretes\ Score}{Maximum\ Score - Pretes}$$

**Tabel 3. 16 Kriteria *N – Gain***

| Nilai Normalitas <i>gain</i> | Kriteria |
|------------------------------|----------|
| $0,70 \leq n \leq 1,00$      | Tinggi   |
| $0,30 \leq n < 0,70$         | Sedang   |
| $0,00 \leq n < 0,30$         | Rendah   |

e. Penarikan Kesimpulan

Jika terdapat peningkatan skor *posttest* yang signifikan dibandingkan *pretest*, maka penggunaan metode bermain peran dan komik dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Tatakrama Basa Sunda.

### 3.10.3 Analisis Data Angket

Data dari angket dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode bermain peran dan penggunaan komik sebagai media pembelajaran.

Setiap pernyataan dalam angket menggunakan skala Likert 4 poin:

- a) Sangat Setuju = 4
- b) Setuju = 3
- c) Tidak Setuju = 2
- d) Sangat Tidak Setuju = 1

Skor tiap siswa dijumlahkan dan kemudian dikonversi dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tanggapan siswa

$\sum X$  = Total skor jawaban siswa

$\sum X_{maks}$  = Total skor maksimal

Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 3. 17 Interpretasi Capaian**

| Presentasi | Interpretasi        |
|------------|---------------------|
| 76–100%    | Sangat Setuju       |
| 51–75%     | Setuju              |
| 26–50%     | Tidak Setuju        |
| 0–25%      | Sangat Tidak Setuju |