

BAB III METODELOGI PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar perkara anu aya patalina jeung métode panalungtikan nyaéta: data jeung sumber data, désain panalungtikan, métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data sarta téhnik ngolah data panalungtikan.

3.1 Sumber Data

Nurutkeun Arikunto (2010, kc. 172) sumber data dina panalungtikan téh nyaéta subjek ti mana meunangkeun data. Sumber data dibédakeun jadi tilu rupa nyaéta: (1) sumber data mangrupa anu jalma, (2) sumber data anu mangrupa tempat, (3) sumber data anu mangrupa simbol.

Sumber data anu baris ditalungtik dina ieu panalungtikan kaasup sumber data anu mangrupa jalma, nyaéta siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut semester dua taun ajaran 2013/2014 dina ngaregepkeun dongéng maké média *movie maker*.

Sugiyono (2008, kc. 80) ngébréhkeun populasi nyaéta wilayah *generalisasi* nu ngawengku objék atawa subjék anu miboga kualitas jeung karakteristik tinangtu nu ditetepkeun ku panalungtik pikeun dititénan tuluy dicindekkeun.

Tina salapan kelas VII di SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut sarta jumlah siswa 358 anu dijadikeun populasi. Populasi nyaéta sakabéh subjék panalungtikan (Arikunto, 2010, kc. 173).

Tabél 3.1

Daptar Populasi Panalungtikan

No.	Kelas	Lalaki	Awéwé	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	VII-1	19	22	41
2.	VII-2	20	22	42
3.	VII-3	19	21	40

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.	VII-4	20	20	40
5.	VII-5	17	22	39
6.	VII-6	20	22	42
7.	VII-7	19	22	41
8.	VII-8	18	22	40
9.	VII-9	15	21	36

Dumasar hasil kocok random populasi tina salapan kelas, dihasilkeun sampel dina ieu panalungtikan nyaéta kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut anu jumlah siswana nyaéta 40. Sampel nyaéta sabagian atawa wakil populasi nu ditalungtik (Arikunto, 2010, kc. 174)

Tabél 3.2

Daptar Sampel Panalungtikan

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
VII-4	20	20	40

3.2 Désain Panalungtikan

Désain anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta *one group pretest and posttest design*, saluyu jeung métode anu digunakeun nyaéta métode kuasi ékspérimén. Dina ieu désain panyusun bisa mikanyaho jeung ngabandingkeun hasil panalungtikan saméméh jeung sabada dibéré *treatment*.

$$O_1 \times O_2$$

Désain panalungtikan *pretest and posttest group*

(Arikunto, 2010, kc. 123)

Keterangan:

O₁: tés awal saméméh *perlakuan* (prétés)

O₂: tés ahir sabada *perlakuan* (postés)

X: *perlakuan* anu mangrupa postés diajar ngajar ngagunakeun média *movie maker*

3.3 Méthode Panalungtikan

Méthode anu baris dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta méthode panalungtikan kuantitatif. Sugiyono (2008, kc. 7) nyebutkeun yén méthode kuantitatif téh nyaéta méthode tradisional, sabab ieu méthode geus lila digunakeun nepi ka geus jadi tradisi pikeun panalungtikan. Ieu méthode disebut ogé méthode ilmiah sabab geus nyumponan kaidah-kaidah ilmiah nu émpiris, obyékif, kaukur, rasional jeung sistématis.

Dina ngalakukeun panalungtikan perlu ayana méthode pikeun nyingkahan ayana salah paham sarta pikeun ngaréngsékeun masalah. Panalungtikan mibanda tujuan jeung kagunaan anu tangtu. Dumasar kana tujuan anu baris dihontal, ieu panalungtikan ngagunakeun méthode pré-ékspériméntal atawa ékspériméntal semu. Méthode pré-ékspériméntal nyaéta panalungtikan ngan ukur ngagunakeun kelas ékspérimén kalawan henteu ngagunakeun kelas kontrol.

Nurutkeun Arikunto (2010, kc. 123) méthode panalungtikan nyaéta cara anu digunakeun ku panalungtik pikeun ngumpulkeun data panalungtikanana.

Dina ieu panalungtikan panyusun ngagunakeun méthode kuasi ékspérimén pikeun ngukur kamampuh siswa dina ngaregepkeun dongéng ngagunakeun média *movie maker*.

3.4 Wangenan Operasional

Judul ieu panalungtikan nyaéta “Média *Movie Maker* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Ngaregepkeun Dongéng Siswa Kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut Taun Ajaran 2013/2014 (Studi kuasi ékspérimén). Sangkan teu nimbulkeun salah dina panafsiran, perlu dijéntrékeun wangenan-wangenan istilah dina ieu panalungtikan nyaéta:

- 1) Média *Movie Maker* nyaéta salah sahiji média pangajaran mangrupa kumpulan gambar atawa *foto* jeung vidéo anu diédit. Média *movie maker*

kaasup kana média pangajaran anu *inofatif* sabab ieu média miboga kaunggulan dina *tampilan*, éfék, jeung kaasup kana média *modern* anu luyu jeung kaayaan kiwari.

2) Kamampuh Ngaregepkeun Dongéng

Kamampuh Ngaregepkeun bisa dipiboga ku hiji jalma ku cara ngadéngékeun enya-nya sangkan sagala *informasi* anu ditepikeun bisa dicangkem tuluy dipikaharti jeung paham kana naon maksud jeung tujuanana. Dongéng nyaéta karya sastra heubeul dina wangun carita anu ukuranana pararondok, sumebarna sacara lisan anu dijerona ngandung unsur pamohalan, sarta miboga pungsi keur hiburan.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumén nyaéta alat anu digunakeun ku panalungtik dina kagiatanna pikeun ngumpulkeun data. Sangkan data anu dikumpulkeunana bener, instruménna ogé kudu hadé (Arikunto dina Riduwan, 2002, kc. 24). Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta wangun tés.

Instrumén panalungtikan nyaéta alat atawa *fasilitas* anu digunakeun ku panalungtik dina ngumpulkeun data sangkan leuwih gampang tur hasilna leuwih alus, dina harti leuwih taliti, lengkep, jeung sistématis sangkan leuwih gampang pikeun diolahna (Arikunto, 2010, kc. 203).

Tés minangka instrumén ngumpulkeun data nyaéta runtuyan panaya atawa pancén annu digunakeun pikeun ngukur kaparigelan, pangaweruh, *intelengensi*, kamampuh atawa bakat anu dipiboga ku *individu* atawa kelompok (Riduwan, 2002, kc. 30)

Tés anu digunakeun nyaéta tés awal (prétés) jeung tés ahir (postés). Dina kagiatan prétés siswa dibéré tugas pikeun ngaregepkeun dongéng *fabel* Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé anu didongéngkeun langsung ku guru salila sajam pangajaran (1 x 40 menit), sésa sajam pangajaran dipaké pikeun ngajawab soal-soal ngeunaan dongéng anu geus dicaritakeun. Sanggeus ngayakeun prétés, dina pertemuan anu kadua siswa dititah ngaregepkeun dongéng Peucang Keuna ku Leugeut ngagunakeun média *movie maker* salila sajam pangajaran, tuluy dibéré soal postés ngeunaan dongéng Peucang Keuna ku

Leugeut. Sangkan leuwih jéntré, dicontokeun ngagunakeun instrumén mangrupa format meunteun ngaregepkeun dongéng.

Format Tés

Lawungan ka-1 (prétés)

Média jeung sumber pangajaran nu digunakeun nyaéta matéri ngeunaan dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé.

Pék regepkeun dongéng anu baris dibacakeun atawa didongéngkeun ku ibu/bapa guru. Tuluy jawab soal-soalna.

Lawungan ka-2

Média jeung sumber pangajaran anu digunakeun nyaéta *movie maker* jeung matéri ngeunaan dongéng Peucang Keuna Ku Leugeut.

Pék regepkeun dongéng anu baris didongéngkeun maké média *movie maker*. Tuluy jawab soal-soalna.

3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data

Dina kagiatan panalungtikan kudu aya téhnik ngumpulkeun data anu saluyu jeung masalah anu rék ditalungtik. Téhnik panalungtikan nu dipaké pikeun ngumpulkeun data jeung nyusun bahan nyaéta téhnik tés.

Tés nyaéta sababaraha *pertanyaan* atawa latihan sarta alat séjén anu digunakeun pikeun ngukur kaparigelan, pangaweruh, kamampuh atawa bakat anu dipiboga ku *individu* atawa kelompok (Arikunto, 2010, kc. 193). Tés anu dilaksanakeun jumlahna dua kali. Tés kahiji mangrupa prétés nyaéta tés kamampuh awal. Prétés mibanda maksud mikanyaho kamampuh siswa dina pangajaran ngaregepkeun dongéng saméméh meunang *perlakuan (treatment)*. Tés kadua mangrupa postés, nu mibanda maksud pikeun mikanyaho kamampuh siswa dina pangajaran ngaregepkeun dongéng sabada meunang *perlakuan (treatment)*.

3.7 Téhnik Ngolah Data

Téhnik ngolah data mangrupa léngkah-léngkah atawa alat pikeun ngahasilkeun jawaban tina hipotésis. Data anu bakal diolah jeung dianalisis ngawengku data hasil kamampuh awal (prétés) jeung data kamampuh ahir (postés) anu dilaksanakeun di kelas anu dijadikeun ékspérimén panalungtikan.

Kamampuh siswa kudu ditéangan pikeun nangtukeun pangaruh *perlakuan* (*treatment*) kana média *movie maker* dina pangajaran ngaregepkeun dongéng. Léngkah-léngkana saperti di handap.

- 1) Mariksa kalawan gemet data anu geus ka kumpul;
- 2) Mariksa hasil prétes jeung postés siswa;
- 3) Meunteun hasil ngaregepkeun dongéng siswa.

Anapon pedoman meunteun kamampuh ngaregepkeun dongéng bisa katitén dina tabél 3.3 jeung 3.4 ieu di handap.

Tabél 3.3

Pedoman Meunteun Kamampuh Ngaregepkeun Dongéng
Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé
saméméh Ngagunakeun Média *Movie Maker*

No.	Unsur Dongeng	Aspek						Skor
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Aya sabaraha palaku dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?		X					0-1
2.	Maké galur naon dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?		X					0-1
3.	Saha anu maling cabé di kebon patani téh?	X						0-1

No.	Unsur Dongeng	Aspek						Skor
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
4.	Pelak naon anu dipaling téh?	X						0-1
5.	Kumaha watek monyet dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?						X	0-1
6.	Saha waé palaku dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?	X						1-2
7.	Iraha jeung dimana kuya katéwak ku patani?	X						1-2
8.	Naha patani bisa nyaho yén di kebonna aya nu maling cabé?				X			1-3
9.	Kumaha carana kuya bisa kaluar tina jero kurung?				X			1-4
10.	Sok caritakeun deui dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé sacara singget!		X					1-4
Jumlah								5-20

Katérangan skala meunteun:

1. Aya sabaraha palaku dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

2. Maké galur naon carita dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?
 - 1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 0 = jawaban salah (teu luyu).
3. Saha anu maling cabé di kebon patani téh?
 - 1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 0 = jawaban salah (teu luyu).
4. Pelak naon anu dipaling téh?
 - 1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 0 = jawaban salah (teu luyu).
5. Kumaha watek monyet dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Peucang Maling Cabé?
 - 1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 0 = jawaban salah (teu luyu).
6. Saha waé palaku dina dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet Maling Cabé?
 - 2 = jawaban bener tur lengkep.
 - 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).
7. Iraha jeung di mana kuya katéwak ku patani?
 - 2 = jawaban bener tur lengkep.
 - 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).
8. Naha patani bisa nyaho yén di kebonna aya nu maling cabé?
 - 3 = eusi anu dicaritakeun lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 2 = eusi anu dicaritakeun luyu jeung téks dongéng.
 - 1 = eusi anu dicaritakeun singget, rada ngadeukeutan kana téks dongéng.
9. Kumaha carana kuya bisa kaluar tina jero kurung?
 - 4 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 3 = jawaban kurang lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 - 2 = jawaban hamper ngadeukeutan kana anu sabenerna.
 - 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).

10. Sok caritakeun deui dongéng Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet

Maling Cabé sacara singget!

4 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

3 = jawaban kurang lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

2 = jawaban hampir ngadeukeutan kana anu sabenerna.

1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).

Pikeun meunteun hasil ngaregepkeun siswa kana dongéng anu geus diregepkeun, digunakeun padoman meunteun saperti dina tabél dumasar kana padoman di luhur skor maksimal nyaéta 20, skor anu kahontal ku siswa dirobah jadi skor atah kalawan ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$\text{Skor Atah} = \frac{\text{skor kahontal}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabél 3.4

Pedoman Meunteun Kamampuh Ngaregepkeun Dongéng
Peucang Keuna ku Leugeut sabada Ngagunakeun Média *Movie Maker*

No.	Unsur Dongeng	Aspék						Skor
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Aya sabaraha palaku dina dongéng Peucang Keuna ku Leugeut?		X					0-1
2.	Maké galur naon dongéng Peucang keuna ku Leugeut?		X					0-1
3.	Saha anu ngaruksak kebon patani téh?	X						0-1
4.	Pelak naon anu diruksak ku peucang?	X						0-1
5.	Kumaha watek peucang?						X	0-1
6.	Saha waé palaku dina dongéng Peucang Keuna ku Leugeut?	X						1-2

7.	Iraha jeung di mana peucang katéwak ku patani?	X						1-2
8.	Kunaon peucang pas datang ka kebon teu buru-buru asup ka jero kebon?				X			1-3
9.	Kumaha carana patani sangkan kebon teu diruksak ku peucang?				X			1-4
10.	Sok caritakeun deui dongéng Peucang Keuna ku Leugeut sacara singket!		X					1-4
Jumlah								5-20

Keterangan skala meunteun:

1. Aya sabaraha palaku dina dongéng Peucang Keuna ku Leugeut?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

2. Maké galur naon dongéng Peucang keuna ku Leugeut?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

3. Saha anu ngaruksak kebon patani téh?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

4. Pelak naon anu diruksak ku peucang?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

5. Kumaha watek peucang?

1 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.

0 = jawaban salah (teu luyu).

6. Saha waé palaku dina dongéng Peucang Keuna ku Leugeut?

2 = jawaban bener tur lengkep.

1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).

7. Iraha jeung di mana peucangt katéwak ku patani?
 2 = jawaban bener tur lengkep.
 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).
8. Kunaon pas datang ka kebon peucang teu buru-buru asup ka jero?
 3 = eusi anu dicaritakeun lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 2 = eusi anu dicaritakeun luyu jeung téks dongéng.
 1 = eusi anu dicaritakeun singget, rada ngadeukeutan kana téks dongéng.
9. Kumaha carana patani sangkan kebon teu diruksak ku peucang?
 4 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 3 = jawaban kurang lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 2 = jawaban hamper ngadeukeutan kana anu sabenerna.
 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).
10. Sok caritakeun deui dongéng Peucang Keuna ku Leugeut sacara singget!
 4 = jawaban lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 3 = jawaban kurang lengkep tur luyu jeung téks dongéng.
 2 = jawaban hampir ngadeukeutan kana anu sabenerna.
 1 = jawaban salah (teu luyu/teu lengkep).

Pikeun meunteun hasil ngaregepkeun siswa kana dongéng anu geus diregepkeun, digunakeun padoman meunteun saperti dina tabél dumasar kana padoman di luhur skor maksimal nyaéta 20, skor anu kahontal ku siswa dirobah jadi skor atah kalawan ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$\text{Skor Atah} = \frac{\text{skor kahontal}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kategori Peunteun Dumasar KKM

Peunteun ≥ 70 = Siswa dianggap mampu ngaregepkeun dongéng kalayan hadé.

Peunteun ≤ 70 = Siswa dianggap can mampu ngaregepkeun dongéng.

Tuluy data ditabulasikeun, *tabulasi* data nyaéta ngasupkeun atawa ngaklasifikasikeun data peunteun prétes jeung postés kana ieu tabél 3.5 di handap, kalayan disusun dumasar kana daptar absén siswa.

Tabél 3.5

Format meunteun Tés Awal (Prétés) jeung Tés Ahir (Postés)

No.	NIS	Skor prétes	Skor postés
Jumlah			
Rata-rata			

Data anu ditabulasikeun tuluy dianalisis maké analisis statistik. Léngkah-léngkahna nyaéta: (1) Uji Sipat Data, (2) Uji Gain, jeung (3) Uji hipotésis.

3.7.1 Uji Sipat Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas nyaéta uji sipat data anu pungsina pikeun mikanyaho normal henteuna data populasi anu digunakeun dina panalungtikan. Langkah-lengkahna nyaéta:

- Nangtukeun nilai panggedéna jeung pangleutikna.
- Ngitung rentang (r) maké rumus ieu di handap:

$$r = \text{nilai panggedéna} - \text{nilai pangleutikna}$$

- Nangtukeun jumlah kelas interval, kalayan rumus:

$$k = 1 + \log 3,3 \log N$$

- Nangtukeun kelas panjang interval $P = \frac{r}{k}$
- Nyieun tabél frékuénsi peunteun tés awal jeung peunteun tés ahir kalayan maké tabél ieu di handap.

Tabél 3.6

Format Frékuénsi Peunteun Tés Awal (Prétés) jeung Tés Ahir (Postés)

No	Kelas Interval	f_i	X_i	xi^2	$fixi$	$fixi^2$
1.						
2.						
3.						
Σ						

- f. Ngitung rata-rata (*mean*) peunteun tés awal (prétés) jeung peunteun tés ahir (postés) kalayan rumus ieu di handap.

$$x = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Katerangan:

x = rata-rata

Σ = jumlah

f_i = jumlah data

xi = peunteun panengah

(Riduwan, 2010, kc. 188)

- g. Ngitung Standar Deviasi, carana nyaéta:

$$Sd = \sqrt{\frac{n(\sum fx^2) - (\sum f)^2}{N(N-1)}}$$

(Riduwan, 2010, kc. 188)

- h. Ngitung frékuénsi obsérvasi jeung frékuénsi ékspéntasi. Carana nyaéta:

- 1) Nyieun tabél frékuénsi obsérvasi jeung frékuénsi ékspétasi

Tabél 3.7

Format Obsérvasi jeung Frékuénsi Ékspétasi Prétés jeung Postés

Interval	O _i	BK Handap	BK Luhur	Z _{itung}		Z _{tabél}		L	E ₁	X ²
Σ										

- 2) Nangtukeun O_i (frékuénsi obsérvasi)
- 3) Nangtukeun wates kelas interval (wk)
- 4) Ngitung Z_{itung} (transformasi normal standar bebas kelas)

$$Z = \frac{(bk - \bar{x})}{sd}$$

- 5) Nangtukeun Z_{tabél}¹
- 6) Ngitung lega kelas interval
- 7) Ngitung frékuénsi ékspétasi, ku cara:

$$Ei = n \times L$$

- 8) Nangtukeun X² (chi kuadrat)

$$x^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Riduwan, 2010, kc. 190)

- 9) Nangtukeun darajat kabébasan (dk)
- 10) Nangtukeun darajat X²_{tabél}
- 11) Nangtukeun normalitas ngagunakeun kritéria ieu di handap.
 - a) Lamun X²_{itung} < X²_{tabél}, hartina data atawa populasi distribusi normal.
 - b) Lamun X²_{itung} > X²_{tabél}, hartina data atawa populasi distribusi teu normal.

Sanggeus dilaksanakeun uji normalitas, tur data anu dihasilkeun normal, kagiatan anu satuluyna nyaéta uji homogénitas *varian* anu pungsina pikeun nangtukeun uji paramétik anu luyu.

2. Uji Homogénitas

Uji homogénitas nyaéta uji sipat data anu pungsina pikeun mikanyaho *varian* populasi data annu diujikeun mibanda *varian* anu homogén atawa henteu.

Léngkah-léngkah uji homogénitas nyaéta:

- a. Ngitung variasi (S^2) unggal keompok

Variasi tés awal

$$S_1 = \frac{n \sum fixi^2 - (fixi)^2}{n(n-1)}$$

Variasi tés ahir

$$S_1 = \frac{n \sum fixi^2 - (fixi)^2}{n(n-1)}$$

(Riduwan, 2010, kc. 185)

- b. Ngitung Harga Variasi (F)

$$F = \frac{\text{variasi anu leuwih gedé}}{\text{variasi anu leuwih leutik}}$$

- c. Ngitung derajat kabébasan

$$dk = n - 1$$

- d. Nangtukeun harga $F_{\text{tabél}}$

- e. Nangtukeun homogén henteuna data dumasar kana kritéria ieu di handap.

- 1) Lamun $F_{\text{itung}} < F_{\text{tabél}}$, hartina variasi sampel homogén.
- 2) Lamun $F_{\text{itung}} > F_{\text{tabél}}$, hartina variasi sampel teu homogén.

3.7.2 Uji Gain

Uji gain dipigawé pikeun nangtukeun naha aya béda anu signifikan antara hasil kamampuh awal (prétés) jeung kamampuh ahir (postés). Hasil tina uji gain dipaké salaku gambaran ngeunaan média *movie maker* dina ngaronjatkeun

ngaregepkeun dongéng siswa kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut Taun Ajaran 2013/2014.

Léngkah dina uji gain nyaéta make ieu tabél di handap.

Tabél 3.8
Format Uji Rata-rata Peunteun

No.	No. urut absén	Peunteun Praté	Peunteun Postés	d	d^2

3.7.3 Uji Hipotésis

1. Statistik *Parametrik*

Uji hipotésis bisa dilakukeun ku dua léngkah, nu kahiji ngagunakeun statistik *parametik*, nu kadua ngagunakeun statistik *non-parametik*.

- Ngitung rata-rata (mean) tina béda antara peunteun kamampuh awal (praté) jeung peunteun kamampuh ahir (postés). Rumusna nyaéta:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

- Ngitung derajat kabébasan (dk). Rumusna nyaéta:

$$dk = n - 1$$

- Ngitung jumlah kuadrat deviasi, rumusna nyaéta:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

- Ngitung t, rumusna nyaéta:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

- Nangtukeun ditarima henteuna hipotésis dumasar kana ieu kritéria, nyaéta ieu di handap.

- 1) Lamun $t_{itung} > t_{tabél}$, hartina hipotésis kerja (H_a) ditarima jeung hipotesis nol (H_o) ditolak, Média *movie maker* signifikan dina ngaronjatkeun kamampuh

ngaregepkeun dongéng siswa kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut, Taun ajaran 2013/2014.

- 2) Lamun $t_{itung} < t_{tabel}$, hartina hipotésis nol (H_0) ditarima jeung hipotésis kerja (H_a) ditolak, *Media movie maker* teu signifikan dina ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun dongéng siswa kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tarogong Kidul Garut, Taun ajaran 2013/2014.

2. Statistik *Non-Parametrik*

Statistik *non-paramétrik* digunakeun pikeun nguji hipotésis anu distribusi datana henteu normal. Téhnik statistik anu dipaké nyaéta *Wilcoxon*. Nurutkeun Supranto (1988, kc. 329). Léngkah-léngkah *Uji Wilcoxon* nyaéta ieu di handap.

- a. Asupkeun peuteun prétés siswa kana kolom ka-2 (XA1)
- b. Asupkeun peuteun postés siswa kana kolom ka-3 (XB1)
- c. Itung bédana antara prétés jeung postés ku cara XB1-XA1 tuluy hasilna diasupkeun kana kolom ka-4
- d. Nangtukeun *jenjang* ku cara ngurutkeun hasil bédana tina kolom ka-4 ti awal peunteun béda anu pangleutikna népi ka anu panggedéna.
- e. Sanggeus diurutkeun, misalna aya peunteun anu sarua, éta peunteun téh dijumlahkeun tuluy dibagi dua pikeun nangtukeun *jenjangna*. Peunteun tina hasil ngabagi mangrupa hasil *jengjangna*.
- f. Sanggeus diurutkeun, asupkeun peunteun *jenjang* JB kana kolom ka-5.
- g. Ngasupkeun peunteun béda anu *positif* kana kolom 6, misalna aya peunteun béda anu *negetif* asupkeun kana kolom 7.
- h. Nempo kana tabél harga-harga *kritis Uji Wilcoxon*, misalna $n=23$ kalayan ngagunakeun *taraf* kasalahan 5%, $W_{tabel} = 73$.
- i. Data anu geus diitung tuluy diasupkeun kana tabél *Uji Wilcoxon*, kayaning ieu di handap.

Tabél 3.9
Uji Wilcoxon

No. Absen	XA1	XB1	Béda	Tanda Jenjang		
			XA1-XB1			

- j. Ditarima henteuna hipotésis dina *Uji Wilcoxon* make kritéria:
- 1) Lamun $W_{itung} < W_{tabél}$ dumasar *taraf* nyaéta nu ditangtukeun hartina hipotésis teu ditarima.
 - 2) Lamun $W_{itung} > W_{tabél}$ dumasar *taraf* nyaéta nu ditangtukeun hartina hipotésis ditarima.