

## BAB III METODE PANALUNGTIKAN

### 3.1 Desain Panalungtikan

Desain panalungtikan nyaéta prosedur atawa léngkah dina ngararancang panalungtikan, minangka pituduh pikeun ngawangun strategi nu ngahasilkeun modél panalungtikan. Desain panalungtikan nu bakal dipaké dina ieu panalungtikan nya éta ékspérimén semu atawa kuasi ékspérimén.. Aya tilu jenis panalungtikan kuasi ékspérimén, nya éta (1) *one shot study*, (2) *pretest-posttest*, jeung (3) *statict group comprasion*. *One Shot Study* mangrupa hiji desain panalungtikan nu ngagunakeun sakelompok nu dibéré *treatment* anu satuluyna aya obsérvasi hasil kalayan ngagunakeun sababaraha *treatment* anu béda. *Pretest-Posttest* mangrupa desain panalungtikan anu ngagunakeun heula tes saacan ayana *treatment* hartina dina ieu desain, bisa dibédakeun hasilna saacan aya *treatment* jeung sabada ngagunakeun *treatment*. *Statict Group Comprasion* mangrupa desain panalungtikan nu ngagunakeun sakelompok anu dibagi dua, kelompok kahiji dijadikeun kelompok ékspérimen kelompok nu kadua dijadikeun kelompok control. Nu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta desain *pretest-posttest*. Panalungtikan ieu miboga tujuan pikeun maluruh bédana nu signifikan kamampuh siswa dina nulis guguritan saméméh jeung sabada ngagumakeun modél pangajaran *role playing* di kelas VIII-D SMPN 16 Bandung taun ajaran 2018-2019. Dina ieu panalungtikan, panulis maké cara *One Group Pretest – Post-test Design*, ku cara maké hiji kelas tanpa kelas pembanding. Aya tilu kagiatan anu bakal dilarapkeun dina ieu panalungtikan nya éta *pre test*, *treatment*, jeung *post-test*.

Dina ieu desain panalungtikan bakal dilaksanakeun 2 kali obsérvasi, nya éta saméméh ékspérimén jeung sanggeus ékspérimén. Obsérvasi nu dilaksanakeun saméméh ékspérimén disebut *pretest*, sedengkeun obsérvasi sanggeus ékspérimén disebut *post test*. Dina kagiatan *pre test* siswa dibéré tugas pikeun dibaca. Hasil *Pre test* bakal dibandingkeun jeung hasil *posttest*, tuluy ditalungtik babandinganna. Darmawan (2014, kc. 240) nétélakeun yén *treatment* mangrupa hiji tindakan nu dilakukeun ku panalungtik kana kelompok ékspériméntal, tuluy éta tindakan bakal ditalungtik pangaruhna. *Treatment* bakal di uji coba, kucara siswa bakal dibéré

**Arif Abdul Rochman, 2018**

*MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

latihan tembang pikeun nulis guguritan, sangkan meunangkeun taksiran anu akurat. *Pre test* jeung *post test* nya éta usaha pikeun ngukur kamampuh saméméh jeung sanggeus dibéré perlakuan pikeun ningali pangaruh hasil tina hiji treatment. Hasil *pre test* jeung *post test* bakal dianalisis sacara statistik kucara ngabandingkeun *pre test* jeung *post test*. Dina babandingan ieu bakal ditilik pangaruhna modél pangajaran *role playing* kana kamampuh nulis guguritan. Panulis ngagunakeun studi kuasi ékspérimén, kucara méré perlakuan dina waktu nu tangtu, pikeun ngukur kamampuh saméméh jeung sanggeus dibéré perlakuan ngaliwatan tés, Dina ieu panalungtikan, panulis maké cara *One Group Pretest Posttest Design*, ku cara maké hiji kelas tanpa kelas pembandingan. Mangpaat jeung kaonjoyan metode ékspérimén numutkeun Darmawan (2014, kc. 237) nya éta (1) nguji hipotésis ku cara mariksa kondisi panalungtikan (2) mekarkeun tiori tuluy dipraktékkeun di lapangan (3) ngabebener tiori tiori sarta timuan panalungtikan (4) nalungtik kucara saliwat (5) ngagampangkeun réplikasi sabab bener –bener spésifik. Anapon desain panalungtikan *One Group Pretest Posttest Design* dibagankeun dihandap ieu:

**Tabel 3.1**  
**Desain Panalungtikan *Pretest Treatment Posttest***

O1	X	O2
----	---	----

(Fraenkel, et al. 2012, kc. 269)

Katerangan :

O1 : Pre – test (Hasil obsérvasi saméméh perlakuan)

X : Perlakuan / Treatment (Pangajaran maca warta ngagunakeun strategi Reading Aloud)

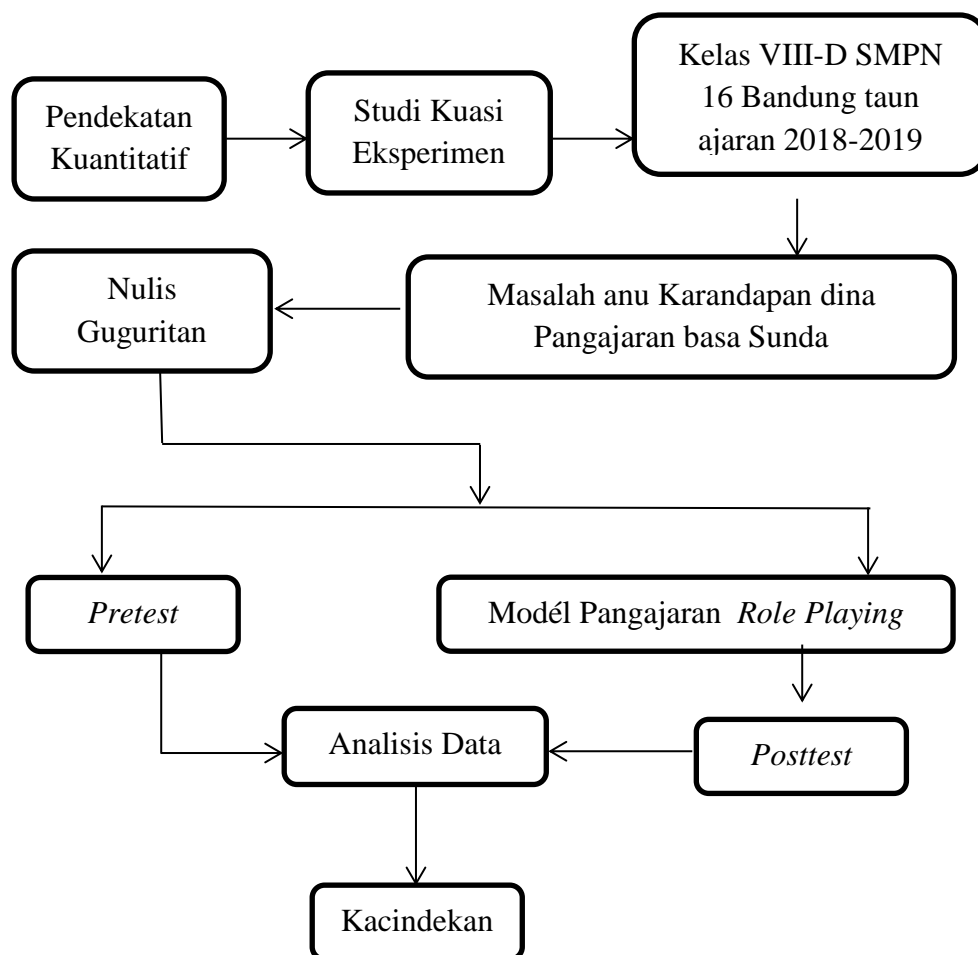
O2 : Post - test (Hasil obsérvasi sanggeus perlakuan)

### 3.2 Sumber Data Panalungtikan

Sumber data dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas VIII-D SMPN 16 Bandung taun ajaran 2018-2019.

### 3.3 Prosedur Panalungtikan

Prosedur panalungtikan nétélakeun léngkah-léngkah nu bakal dilaksanakeun dina panalungtikan. Sangkan leuwih jéntré, titénan bagan prosedur panalungtikan ieu di handap.



**Bagan 3.1**  
**Prosedur Panalungtikan**

Dina ieu panalungtikan aya sawatara léngkah anu kudu dilakukeun. Anapon léngkah-léngkah anu dilakukeun dina ieu panalungtikan ngawengku: (1) tahap tatahar, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap nganalisis data, jeung (4) kacindekan.

#### 1) Tahap Tatahar

Tahap tatahar nya éta tahap anu munggaran dilakukeun dina ieu panalungtikan, nya éta:

Arif Abdul Rochman, 2018  
 MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: *Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Ngayakeun panalungtikan awal pikeun ngaindéntifikasi masalah anu kudu ditungkulan. Dina ieu tahap téh dilakukeun obsérvasi ngeunaan pangajaran ba Sunda hususna dina nulis sisindiran (guguritan);
- b) Ngajukeun judul panalungtikan (skripsi) sabada ngaidéntifikasi masalah nu aya di sakola;
- c) Ngajukeun proposal skripsi;
- d) Nyusun silabus jeung Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); jeung
- e) Nyusun instrumén panalungtikan pikeun ngalaksanakeun panalungtikan ka sakola SMP Negeri 16 Bandung ngeunaan “Modél Pangajaran *Role Playing* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Guguritan Sekar Ageung (Studi Kuasi Ekspérimén siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung Taun Ajaran 2018/2019).

## 2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dina ieu panalungtikan nya éta:

- a) Nyiapkeun matéri pangajaran ngeunaan nulis guguritan
- b) Nyiapkeun instrumén panalungtikan; jeung
- c) Ngalakukeun panalungtikan ka siswa.

## 3) Tahap Nganalisis Data

Tahap ngolah data dina ieu panalungtikan nya éta:

- a) Ngumpulkeun data;
- b) Ngolah hasil data *pre-test*;
- c) Ngolah hasil data *post-test*, jeung
- d) Nyusun laporan hasil tina panalungtikan.

Dina ieu prosedur panalungtikan, anu dilakukeun pikeun ngumpulkeun data panalungtikan nya éta ngagunakeun tés. Tés dilakukeun pikeun meunangkeun data hasil nulis guguritan siswa, ngawengku tés awal jeung tés ahir. *Pre-test* minangka tés pikeun meunangkeun data hasil nulis guguritan siswa saméméh ngagunakeun Modél Pangajaran *Role Playing* sedengkeun *post-test* minangka tés pikeun meunangkeun data hasil ngaregepkeun siswa sanggeus dibéré *perlakuan* nya éta ngagunakeun modél pangajaran *Role Playing*.

Anapon léngkah-léngkah panalungtikan saperti ieu di handap:

- a) Nataharkeun matéri pangajaran nulis guguritan;
- b) Nataharkeun instrumén panalungtikan, wangun *pre-test* jeung *post-test*;
- c) Ngayakeun panalungtikan, ngalakukeun *pre-test*;
- d) Ngalakukeun *treatment*, ku cara siswa nulis guguritan ngagunakeun Modél Pangajaran *Role Playing*
- e) Ngayakeun *post-test* ka siswa sanggeus siswa nulis guguritan ngagunakeun modél pangajaran *Role Playing*
- f) Kacindekan.

Sabada tatahar, ngalaksanakeun panalungtikan, jeung nganalisis data, panalungtikan nyieun kacindekan tina sakabéh prosés anu geus dilaksanakeun salila panalungtikan.

### 3.4 Instrumén Panalungtikan

Instrumén panalungtikan nya éta alat nu dipaké ku panalungtik pikeun ngumpulkeun data sangkan data anu bakal dipigawé leuwih babari, hasilna leuwih bener, lengkep tur sistematis sangkan datana babari diolah (Arikunto, 2013, kc.203). Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta tés. Tés nya éta alat atawa prosedur nu digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh nulis guguritan siswa anu ngawengku *pre-test* jeung *post-test*. Pikeun ngukur kaparigelan atawa bakat anu dipiboga ku individu atawa kelompok nu sipatna penting jeung pasti (Arikunto, 2010, kc. 53). Tés na mangrupa tés tinulis pikeun nulis guguritan anu dumasar kana eusina.

Upama dumasar kana téhnisna, ieu panalungtikan maké observasi langsung, nya éta obsérvasi anu di paké sacara langsung kana objék nu ditalungtik. Tés dilakukeun sacara dua kali, nya éta saméméh jeung sabada ngagunakeun modél pangajaran *Role Playing*.

Ieu di handap instrumén tés anu dipaké dina panalungtikan.

**Tabél 3.2**  
**Instrumén Tes**

<p>Soal Nulis Guguritan (<i>Pre-test</i>)</p> <p>No. Absén :</p> <p>Kelas :</p> <p><b>I. Pék ku hidep jieun guguritan Dangdanggula kalayan téma ngeunaan ka- Agungan Pangéran (kaéndahan alam) !</b></p> <p><b>Jawaban :</b></p> <p><b>Dangdanggula</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---

### 3.5 Téknik Ngumpulkeun Data

Téknik anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nya éta téknik tés. Tés nya éta runtuyan patalékan atawa latihan atawa alat séjén anu digunakeun pikeun ngukur kaparigelan, pangaweruh, *intelengensi*, jeung kamampuh, atawa bakat anu aya dina diri individu atawa kelompok (Misbahuddin, 2013, kc. 17). Téhnik tés digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh nulis guguritan siswa anu ngawengku éjahan, diksi, guru wilangan, karapihan tulisan tulisan jeung katepatan pangarang dina hubungan eusi anu luyu jeung téma guguritan. Tés tulis digunakeun pikeun ngukur kamampuh siswa kelas VIII-D dina nulis guguritan. Téhnik anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan téh ngaliwatan opat tahapan saperti anu diébréhkeun ieu di handap.

- 1) siswa dibéré tés awal pikeun ngukur kamampuh awal siswa dina pangaweruh ngeunaan guguritan jeung kamampuh nulis guguritan.
- 2) sabada mikanyaho hasil tés awal siswa, panalungtik nataharkeun naon waé nu dibutuhkeun nalika prosés diajar ngajar kalawan ngagunakeun métode pangajaran.
- 3) nepikeun matéri guguritan dina prosés diajar ngajar kalawan ngalarapkeun modél pangajaran *role playing* dina lumangsungna prosés pangajaran. Ieu kagiatan disebut *treatment (perlakuan)*.
- 4) sanggeus ngalaksanakeun *treatment* ngagunakeun modél pangajaran *Role Playing* satuluyna diayakeun tés ahir pikeun mikanyaho kamampuh ahir siswa dina nulis guguritan.

### 3.6 Analisis Data

Kagiatan nganalisis jeung ngolah data minangka cara nu dipaké pikeun nyangking jawaban tina pasualan anu ditalungtik. Ngolah data miboga tujuan pikeun mikanyaho hasil tina *pretest* jeung *posttest*.

Aya sababaraha léngkah anu dilakukeun dina nganalisis data hasil kamampuh *pretest* jeung data hasil kamampuh *posttes*.

- a) Mariksa hasil karangan siswa tina *pretest* jeung *post-test* dumasar kana lima aspék dina rubrik Tabel 3.2 di handap.

**Tabel 3.3**  
**Skala Skor Aspék anu Dipeunteun dina Tés Nulis Guguritan**

No.	Aspék nu Dipeunteun	Skor	Kriteria
1	Ngoncrang ditembangkeun	1	Hadé pisan kalayan ngoncrang nalika ditembangkeun
		2	Hadé kalayan ngagunakeun guru lagu jeung guru wilangan anu bener jeung ngagunakeun métrum anu bener.
		3	Cukup kalayan ngagunakeun guru wilangan anu bener, tapi masih hésé ditembangkeun
		4	Guguritan nu dijieun kurang hadé kalayan hésé nalika di tembangkeun
		5	Guguritan anu dijieun teu luyu jeung guru wilangan anu mangaruhan pisan nalika di tembangkeun
2	Pedotan Lagu	5	Hadé pisan kalayan pedotan lagu dina guguritan bener jeung hadé
		4	Hadé kalayan pedotan dina guguritan luyu jeung kahayang lagu atawa tembangna
		3	Cukup kalayan pedotan dina guguritan geus cukup ngoncrang nalika ditembangkeun
		2	Kurang, kalayan pedotan laguna hésé di tembangkeun
		1	Kurang pisan kalayan teu luyu jeung guru wilangan jeung guru lagu, nu mangaruhan pisan nalika ditembangkeun



3	Purwakanti Basa	5	Hadé pisan, kalayan guru wilangan jeung guru lagu luyu
		4	Hadé, kalayan guru wilangan jeung guru lagu luyu, kandaga kecapna cukup
		3	Cukup, kalayan guru wilangan jeung guru lagu luyu, kandaga kecapna kurang
		2	Kurang, kalayan guru wilangan jeung guru lagu luyu, unggal padalisan teu nyambung
		1	Kurang pisan, kalayan guru wilangan jeung guru lagu teu luyu jeung aturan, unggal padalisan teu nyambung
4	Idiom Basa	5	Hadé pisan, dina ngagunakeun basa jeung kandaga kecapna bener
		4	Hadé, dina ngagunakeun basa jeung kandaga kecapna bener, diksina kurang
		3	Cukup, basa nu digunakeun bener
		2	Kurang, basa nu digunakeun kurang bener teu nyambung
		1	Kurang pisan, ngagunakeun basa kurang bener, guru wilangan jeung guru lagu teu luyu kana aturan, basa kurang nyambung
5	Watek	5	Hadé pisan, watek dina guguritan luyu, antara watek jeung eusi guguritan nyambung
		4	Hadé, watek dina guguritan luyu, watek jeung eusi guguritan nyambung, angkatan lagu, heuleutan lagu, jeung pamungkas lagu kurang luyu
		3	Cukup, watek dina guguritan luyu, eusi guguritan kurang nyambung jeung watek, angkatan lagu, heuleutan lagu, jeung pamungkas lagu kurang luyu

		2	Kurang, watek dina guguritan luyu, guguritan kurang nyambung jeung watek, angkatan lagu, heuleutan lagu, jeung pamungkas lagu teu luyu
		1	Kurang pisan, watek guguritan teu luyu, guguritan kurang nyambung jeung watek, angkatan lagu, heuleutan lagu, jeung pamungkas lagu teu luyu
Skor Maksimal			

- b) Méré peunteun jeung nganalisis hasil *pre test* jeung *post-test* nulis guguritan, kalawan ngagunakeun rumus:

$$\text{Peunteun} = \frac{\sum \text{skor nu kahontal}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

- c) Ngasupkeun peunteun kana table ieu di handap.

**Tabel 3.4**

**Tabél Format Peunteun *Pre-test* jeung *Post-test* Nulis guguritan**

No absén siswa	Aspék nu dipeunteun					Σ	P	Kategori
	A	B	C	D	E			

Keterangan:

A = Ngoncrang ditembangkeun

B = Pedotan basa

C = Purwakanti basa

D = Idiom basa

E = watek

P = Peunteun

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: *Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kategori= peunteun  $>76$  siswa dianggap mampu nulis guguritan  
 peunteun  $<76$  siswa dianggap can mampu nulis guguritan

### 3.6.1 Uji Sipat Data

Pikeun uji sipat data dilakukeun ku cara uji normalitas jeung uji homogénitas. Data kuantitatif dina ieu panalungtikan baris dianalisis ku cara make *software SPSS PASW versi 18. Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) nya éta hiji program nu dipaké pikeun mantuan prosés ngolah, ngitung jeung nganalisis data sacara statistik. Data *input* nu dianalisis nya éta hasil *pre-test* jeung *post-test*, jeung *indeks gain* anu salajengna dijabarkeun dina *output* hasil analisis SPSS.

#### 3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakeun pikeun nangtukeun distribusi normal atawa henteuna data (Sudjana, 2005). Kitu deui nurutkeun Sujarweni (2007, kc. 55) uji normalitas miboga tujuan pikeun mikanyaho distribusi data dina variabel nu digunakeun dina panalungtikan. Data nu alus jeung layak digunakeun dina panalungtikan nyaéta data nu miboga distribusi normal.

Pikeun nangtukeun yén data téh mibanda sifat normal atawa teu normal, bisa digunakeun uji *Kolmogrov-Smirnov* atawa uji sampel *Shapiro Wilk*. Anapon hipotésis pikeun uji normalitas saperti ieu di handap.

$H_0$  : distribusi data normal

$H_1$  : distribusi data teu normal

Uji normalitas dilakukeun ku cara uji *Shapiro Wilk*, ku taraf signifikan 5% ( $\alpha=0,05$ ). Kriteria ngujina saperti ieu di handap.

$H_0$  ditarima, lamun nilai sig. (signifikansi)  $\geq 0,05$

$H_1$  ditolak, lamun nilai sig. (signifikansi)  $< 0,05$

#### 3.6.1.2 Uji Homogénitas

Uji homogénitas nyaéta uji ngeunaan sarua atawa henteuna variasi-variasi dua distribusi atawa leuwih. (Sudjana, 2005). Uji homogénitas dilakukeun pikeun

mikanyaho homogen atawa henteuna variasina sumber data. Anapon hipotésis pikeun uji homogénitas saperti ieu di handap.

$H_0$  : varians sampel homogen

$H_1$  : varians samel teu homogen

Uji homogénitas dilakukeun ku uji *Levence* ku taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ), kriteria ngujina saperti ieu di handap.

$H_0$  ditarima, lamun nilai sig. (signifikansi)  $\geq 0,05$

$H_1$  ditolak, lamun nilai sig. (signifikansi)  $< 0,05$

### 3.6.1.3 Uji Hipotésis

Uji hipotésis dilakukeun pikeun ditarima atawa henteuna hipotésis. Nurutkeun Mustaqim (2017, kc. 38) nangtukeun uji hipotésis téh aya dua cara. Saupamana data hasil uji normalitas nunjukeun hasil yén éta data téh miboga distribusi data anu normal, ku kituna éta data téh dina nguji hipotésisna ngagunakeun statistik parametris kalawan ngagunakeun t-tes, sedengkeun saumpama dat téh teu miboga distribusi anu teu normal, ku kituna pikeun nguji hipotésisna ngagunakeun statistik non-parametris kalawan ngagunakeun *Wilcoxon match pairs Test*.

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

$H_1$  (Hipotesis alternatif) = Aya béda nu signifikan antara kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun modél *Role Playing*.  $H_0: p \leq 0$   $H_1: p > 0$

$H_0$  (Hipotesis nol) = Teu aya béda nu signifikan antara kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun modél *Group Investigation*.  $H_0: p \leq 0$   $H_1: p > 0$