

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

3.1 Désain Panalungtikan

Ieu panalungtikan kaasup kana panalungtikan kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén. Ieu métode digunakeun salaku ékspérimén pikeun nguji modél *Teams Games Tournaments* dina nulis aksara Sunda.

Luyu jeung tiori Arikunto (2013, kc. 124) désain anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta *One Group PreTest-PostTest Design*. Dina ieu désain panalungtikan dilaksanakeun 2 kali, nyaéta *pretest* dilaksanakeun saméméh maké modél *Teams Games Tournaments* jeung *posttest* dilaksanakeun sanggeus maké modél *Teams Games Tournaments*. Désain ieu panalungtikan dijéntrékeun saperti tabél ieu di handap.

Tabél 3. 1
Désain Panalungtikan

O₁ X O₂

(Arikunto, 2013, kc. 124).

Keterangan:

- O₁ = *Pretest* (tés awal nu dilaksanakeun saméméh ékspérimén)
- X = *Treatment* (*perlakuan* pangajaran nulis aksara Sunda maké modél *Teams Games Tournaments*)
- O₂ = *Posttest* (tés ahir nu dilaksanakeun sanggeus ékspérimén)

3.2 Sumber Data

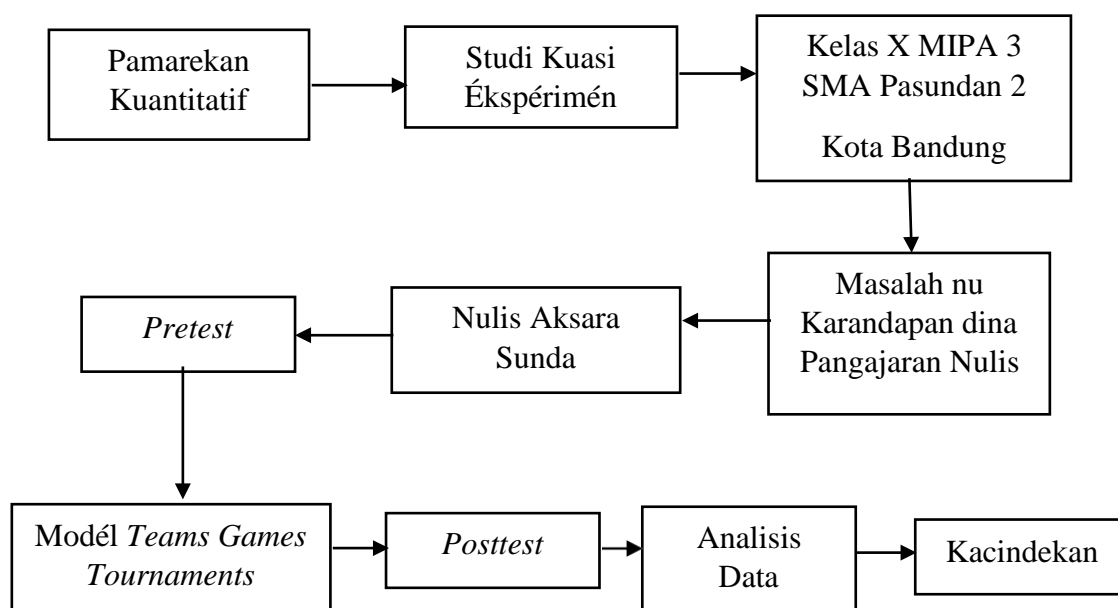
Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas X MIPA 3 SMA Pasundan 2 Kota Bandung Taun Ajar 2019/2020. Saterusna, data dina ieu panalungtikan téh nyaéta kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Team Games Tournaments (TGT)*. Pikeun leuwih jéntré baris dipedar dina ieu tabél di handap.

Tabél 3. 2
Sumber Data

Kelas	Lalaki	Awéwé	Jumlah
X MIPA 3	13	22	35

3.3 Prosedur Panalungtikan

Prosedur dina ieu panalungtikan dijéntrékeun dina bagan ieu dihandap.



Bagan 3. 1
Prosedur Panalungtikan

Prosedur panalungtikan dijéntrékeun deui saperti ieu:

a. Idéntifikasi Masalah

Mangrupa tahap tatahar pikeun panalungtik nangtukeun kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, jeung métode panalungtikan saméméh ngalaksanakeun panalungtikan, panalungtik ngaidéntifikasi masalah anu karandapan ku siswa dina pangajaran basa Sunda. Masalah dina ieu panalungtikan téh aya patalina jeung matéri aksara Sunda. satuluyna, ngarumuskeun masalah jadi sababaraha pertanyaan sarta nangtukeun métode panalungtikan anu rék dipaké.

b. Ngalaksanakeun panalungtikan jeung ngumpulkeun data.

Lumangsungna panalungtikan ngawengku kana tilu runtuyan, nyaéta:

1) Ngalaksanakeun *Pretest*

Mila Nursolah, 2020

Dina *pretest* siswa dibéré soal anu eusina kekecapan maké aksara latén tuluy éta aksara dirobah jadi aksara Sunda. Hasil tina *pretest* dikumpulkeun, dipeunteun sangkan mikanyaho skor awal sarta pikeun nangtukeun tim waktu dilaksanakeuna *treatment*.

2) Medar bahan pangajaran

Bahan pangajaran anu ditepikeun nyaéta pangajaran nulis aksara Sunda maké modél *Teams Games Tournaments*. Dina kagiatan diajar, dijéntrékeun sintak nulis aksara Sunda maké modél *Teams Games Tournaments*, nyaéta

- a) Guru nepikeun matéri, konsép, aturan, jeung cara dina ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments*;
- b) Siswa dibagi kana 7 tim upama jumlahna 35 siswa, anu ditempatkeun ku guru dina méja saluyu jeung hasil kamampuh tina *pretest*;
- c) Guru méré kocokan amplop soal, tuluy siswa wawakil tim balik ka méja pikeun ngerjakeun nu aya dina amplop;
- d) Sanggeus 15 menit, amplop diputer ka tiap-tiap kelompok pikeun dikerjakeun;
- e) Hasil anu geus dikerjakeun dikumpulkeun deui ka guru;
- f) Guru nangtukeun skor;
- g) Tim anu miboga skor panggedéna dibéré hadiah.

3) Ngalaksanakeun *Posttest*

Kagiatan *posttest* mangrupa kagiatan ahir dina ieu panalungtikan. Dina *posttest* siswa dibéré soal anu eusina kekecapan maké aksara latén. Tuluy, éta aksara dirobah jadi aksara Sunda. Hasil tina *posttest* dikumpulkeun, dipeunteun sangkan mikanyaho skor ahir.

c. Analisis data

Sanggeus panalungtik ngalaksanakeun *pretest* jeung *posttest*. Hasilna dipeunteun tuluy dibandingkeun duanana sarta dianalisis naha aya béda anu signifikan atawa henteu antara *pretest* jeung *posttest* nu ngawengku kana sababaraha kagiatan dina prosés analisisna.

d. Kacindekan

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

3.4 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téhnik ngumpulkeun data kamampuh nulis aksara Sunda siswa dina ieu panalungtikan maké téhnik tés. Téhnik tés dipaké pikeun ngumpulkeun data kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas X MIPA di SMA Pasundan 2 Kota Bandung taun ajar 2019/2020 saméméh jeung sanggeus maké modél *Teams Games Tournaments*.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumén atawa alat anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta tés tinulis. Ieu tés tinulis kaasup kana tés préstasi sabab pikeun ngukur kamampuh siswa sanggeus diajar hiji hal. Instrumén nu dipaké nyaéta soal anu sarua antara *pretest* jeung *posttest*, tabél penilaian, tabél skor *tournament* pikeun ngitung poin-poin jeung lembar ringkesan hasil skor tim. Soal anu dijieun dina wangun ésai. Matéri anu dipaké nyaéta pedaran ngeunaan aksara Sunda ngawengku aksara vokal mandiri, konsonan, rarangkén, wilangan, jeung fungtuasi/tanda baca. Ieu dihandap mangrupa soal unjuk kerja anu dibérékeun ka siswa.

a. Lembar Tés

1. Soal *Pretest-Posttest*

Tabél 3. 3
Instrumén Panalungtikan

Mata Pelajaran : Basa Sunda
Kelas : X (Sapuluh)
Alokasi Waktu : Dua Jam Pelajaran
Soal Tés Awal (*pretest*) jeung Tés Ahir (*posttest*)

No. absén :

Kelas :

Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda !

1. Pacul
2. Caruluk
3. Jalma
4. Bandung
5. Panon
6. Ngawangkong
7. Andéprok
8. Getuk Lindri
9. Asnawi
10. 2020

2. Soal Kuis *Tournaments*

Dina soal kuis *Tournaments* mangrupa soal-soal anu aya dina amplop nu dipaké waktu dilaksanakeunana modél *Teams Games Tournaments*.

Amplop 1	Amplop 2	Amplop 3
Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Arit2. Kalakay3. Peuyeum4. Asép	Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Bedog2. Ménél3. Galéndo4. Rukoyah	Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Balincong2. Combrang3. Sorabi4. Ujang
Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Aseupan2. Laja3. Kelepon4. Enéng5. 73	Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Boboko2. Piyik3. Putu Ayu4. Dadang5. 84	Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Nyiru2. Jantung3. Jalabria4. Entin5. 39
Salin ieu kecap di handap kana aksara Sunda ! <ol style="list-style-type: none">1. Kujang2. Bilatung3. Gemblong4. Supriatna5. 45		

b. Modél *Teams Games Tournaments*

1. Denah Méja Turnamén

Tabél 3. 4
Dénah Méja Turnamén

SISWA	TIM	1	2	3	4	5	6
		Ronde TGT					
01	A						
04	A						
09	A						
02	B						
05	B						
14	B						
21 ... jst.	C ... jst.						

(Slavin, 2016, kc. 170).

2. Tabél Skor jeung Lembar Ringkesan Hasil Ahir Skor Tim

Dina nangtukeun point, total point dikalikeun dua, bisa ditilik dina tabél di handap.

Tabél 3. 5
Skor jeung Lembar Ringkesan Hasil Ahir Skor Tim

No. absén	Tim	Game 1	Game 2	Total	Poin
01	A	2	4	6 (5)	12
04	A	6	8	14 (1)	28
09	A	4	6	10 (3)	20
02	B	4	8	12 (2)	24
05	B	2	6	8 (4)	16

(Slavin, 2016, kc. 175).

3.6 Analisis Data

Dina analisis data mangrupa kagiatan nganalisis jeung ngolah data. Ieu léngkah kawilang penting lantaran bahan nu geus dikumpulkeun bakal dianalisis.

Aya sababaraha tahapan dina analisis ieu panalungtikan, diantarana

- a. Mariksa hasil tés (*pretest-posttest*) siswa dina ngarobah aksara latén kana aksara Sunda kalawan maké kritéria skor ieu di handap.

Tabél 3. 6
Kritéria Skor Nulis Aksara Sunda

No	Aspék	Skor	Katerangan
1.	Aksara Ngalagena	5	Saluyu pisan (sakabéh penulisanana bener)
		4	Saluyu (penulisanna salah saeutik)
		3	Sedeng (sawaréh penulisanna salah)
		2	Kurang saluyu (dina penulisanna loba kasalahan)
		1	Teu saluyu (sakabéh penulisanna salah)
2.	Aksara Sora	5	Saluyu pisan (sak abéh penulisanana bener)
		4	Saluyu (penulisanna salah saeutik)
		3	Sedeng (sawaréh penulisanna salah)

No	Aspék	Skor	Keterangan
		2	Kurang saluyu (dina penulisanana loba kasalahan)
		1	Teu saluyu (sakabéh penulisanana salah)
3.	Rarangkén	5	Saluyu pisan (sakabéh penulisanana bener)
		4	Saluyu (penulisanana salah saeutik)
		3	Sedeng (sawaréh penulisanana salah)
		2	Kurang saluyu (dina penulisanana loba kasalahan)
		1	Teu saluyu (sakabéh penulisanana salah)
4.	Wilangan	5	Saluyu pisan (sakabéh penulisanana bener)
		4	Saluyu (penulisanana salah saeutik)
		3	Sedeng (sawaréh penulisanana salah)

No	Aspék	Skor	Keterangan
		2	Kurang saluyu (dina penulisan loka kasalahan)
		1	Teu saluyu (sakabéh penulisan salah)

(Diropéa tina Putri, 2019, kc. 30).

- b. Méré peunteun kana hasil nulis aksara Sunda kalawan maké rumus saperti ieu di handap.

$$P = \frac{\text{Skor (a + b + c + d)}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100$$

- c. Pikeun ngasupkeun peunteun jeung skor kritéria nulis aksara Sunda maké format skala meunteun ieu di handap.

Tabél 3. 7

Format Skala Peunteun Nulis Aksara Sunda

Kode Siswa	Aspék nu dipeunteun				Σ_1	Σ_2	P ₁	P ₂	Kat.
	A	B	C	D					
Σ									
Rata-rata									

Keterangan:

A = Aksara Ngalagena

B = Aksara Sora

C = Rarangkén

D = Wilangan

Σ_1 = Skor Maksimal

Σ_2 = Jumlah Skor (A+B+C+D)

P₁ = Peunteun Maksimal (100)

P₂ = Peunteun Siswa

Mila Nursolah, 2020

MODÉL TEAMS GAMES TOURNAMENTS DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA (STUDI KUASI ÉKSPÉRIMÉN KA SISWA KELAS X MIPA 3 SMA PASUNDAN 2 KOTA BANDUNG TAUN AJAR 2019/2020) Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kategori = peunteun > 75 siswa dianggap mampu nulis aksara Sunda
 peunteun < 75 siswa dianggap can mampu nulis aksara Sunda

Tabél 3. 8
Kritéria Peunteun Nulis Aksara Sunda

Peunteun	Kritéria	Keterangan
81-100	A	Hadé Pisan
61-80	B	Hadé
41-60	C	Cukup
21-40	D	Kurang
0-20	E	Kurang Pisan

(Diropéa tina Putri, 2019, kc. 30).

3.6.1 Uji Sipat Data

Uji sipat data ngawengku uji normalitas sangkan mikanyaho normal atawa henteu na data sarta ngalaksanakeun uji hipotésis. Dina ieu panalungtikan, data diolah ogé dianalisis maké aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) PSAW versi 18.

3.6.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas miboga fungsi pikeun mikanyaho normal atawa henteu na data anu dipaké dina ieu panalungtikan. Nurutkeun Sugiyono (2017, kc. 76) hiji data ngawangun distribusi normal nalika jumlah data di luhur jeung di handap rata-rata nyaéta sarua, kitu ogé simpangan baku na. Aya sababarah métode pikeun nguji asumsi normal henteuna data. Salasahiji na nyaéta *Kolmogorov-Smirnov (KS)* atawa *Shapiro Wilk (SW)*. Anapon hipotésis pikeun uji normalitas saperti ieu di handap.

H_1 : distribusi data normal

H_0 : distribusi data henteu normal

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

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

H_0 ditolak, lamun nilai sig, (signifikan) $\leq 0,05$

3.6.1.2 Uji Hipotésis

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

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

1. H_1 (Hipotésisi alternatif) : Aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas X MIPA 3 SMA Pasundan 2 Kota Bandung saméméh jeung sabada dilarapkeun modél *Teams Games Tournaments*.
2. H_0 (Hipotésis nol) : Teu aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas X MIPA 3 SMA Pasundan 2 Kota Bandung saméméh jeung sabada dilarapkeun modél *Teams Games Tournaments*.