

### **BAB III**

## **MÉTODE PANALUNGTIKAN**

Dina ieu bab dipedar ngeunaan desain panalungtikan, populasi jeung sampel, instrumén panalungtikan, teknik ngumpulkeun data, jeung teknik analisis data.

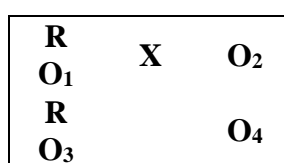
### **1.1 Desain Panalungtikan**

Dina ieu panalungtikan, pamarekan anu dipaké nyaéta pamarekan kuantitatif. Nurutkeun Sugiyono (2019, kc. 22) pamarekan kuantitatif nyaéta pamarekan tradisional, lantaran ieu pamarekan téh geus lila dipaké dina panalungtikan sarta ieu pamarekan téh geus jadi tradisi. Ieu pamarekan osok disebut ogé pamarekan positivistik, lantaran ieu pamarekan didadasaran ku ku filsafat positivisme. Ieu pamarekan minangka pamarekan anu ilmiah/scientific saba geus luyu jeung kaidah-kaidah ilmiah anu konkrit/ empiris, objektif, terukur, rasional, sistematis, jeung replicable/bisa diulang. Disebut pamarekan kuantitatif lantaran data panalungtikanana mangrupa angka-angka jeung analisis ngagunakeun statistik. Hal penting séjénna anu kudu aya dina panalungtikan salian ti pamarekan, nyaéta kudu aya métode panalungtikan anu digunakeun.

Métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métode ékspérimén murni (*True Eksperimental Design*). Métode eksperimen nyaéta métode anu dilaksanakeun ku cara nguji hiji hal anu aya patalina jeung sabab akibat, ku cara ngaliwatan hiji usaha anu dilakukeun ku panalungtik. Ieu hal saluyu jeung anu ditétélakeun ku Sugiyono (2019, kc.127) yén métode ékspérimén nyaéta métode panalungtikan anu digunakeun pikeun néang pangaruh perlakuan hiji variabel jeung varibel séjén anu geus dirarancang dina kondisi anu geus dikadalikeun. Sedengkeun nurutkeun Sutedi (2011, kc.64) nétélakeun yén panalungtikan ékspérimén atawa disebut ogé panalungtikan uji coba nyaéta salah sahiji métode anu digunakeun dina widang pangajaran. Ieu métode miboga tujuan nyaéta pikeun nguji éféktivitas jeung éfisiénsi tina hiji pamarekan, métode, téhnik, jeung média pangajaran. Ekspérimén murni (*True Eksperimental Design*) nyaéta mangrupa

panalungtikan anu bisa ngontrol sakabéh variabel luar anu mangaruhan kana jalanna ékspérimén.

Desain panalungtikan miboga tujuan pikeun méré gambaran kumaha hiji panalungtikan bisa kalaksana dina raraga maluruh data panalungtikan. Dumasar métode anu digunakeun dina ieu panalungtikan, desain anu digunakeun nyaéta *Pretest-Posttest Control Design*. Dina ieu panalungtikan dibagi jadi dua, nyaéta aya kelompok nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung kelompok nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*. Desainna bisa katitén saperti ieu di handap.



*Bagan 1.1*

*Pretest-Posttest Control Group Design (Sugiyono, 2019, kc.132).*

Katerangan :

R O<sub>1</sub> = Random kelas nu ngagunakeun média *Animasi 2D*.

R O<sub>3</sub> = Random kelas nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*.

X = *Treatment* pangajaran maca pamahaman carita pondok ngagunakeun média *Animasi 2D*

O<sub>1</sub> = Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa saméméh ngagunakeun média *Animasi 2D*

O<sub>2</sub> = Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa sabada ngagunakeun média *Animasi 2D*

O<sub>3</sub> = Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa saméméh teu ngagunakeun média *Animasi 2D*

O<sub>4</sub> = Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa sabada teu ngagunakeun média *Animasi 2D*

Dina désain di luhur katitén ayana kelompok nu ngagunakeun media *Animasi 2D* (R O<sub>1</sub>) jeung kelas nu teu ngagunakeun media *Animasi 2D* (R O<sub>3</sub>) salaku pembanding (R O<sub>3</sub>) dibéré tes awal mangrupa tés anu sarua (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>). Satuluyna, kelas nu ngagunakeun media *Animasi 2D* (R O<sub>1</sub>) dibéré treatment husus nya éta ngagunakeun média *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok

(X). Sedengkeun kelas nu teu ngagunakeun media *Animasi 2D* salaku pembandingan dina pangajaran maca pamahamn carita pondok. Sabada kitu, unggal kelas dibéré tés anu sarua salaku tés ahir ( $O_2, O_4$ ). Ieu hasil tés digunakeun pikeun mikanyaho kumaha kamampuh siswa dina maca pamahaman carita pondok. Dina désain di luhur katitén ayana kelompok nu ngagunakeun media *Animasi 2D* ( $R O_1$ ) jeung kelas nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* salaku pembandingan ( $R O_3$ ) dibéré tes awal mangrupa tés anu sarua ( $O_1, O_3$ ). Saanggeus kitu, kelas nu ngagunakeun media *Animasi 2D* ( $R O_1$ ) dibéré treatment husus nya éta ngagunakeun media *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok (X). Sedengkeun kelas nu teu ngagunakeun media *Animasi 2D* salaku pembandingan dina pangajaran maca pamahaman carita pondok. Sanggeus kitu, unggal kelas dibéré tés anu sarua salaku tés ahir ( $O_2, O_4$ ). Ieu hasil tés digunakeun pikeun mikanyaho kumaha kamampuh siswa dina maca pamahaman carita pondok.

## 1.2 Populasi Jeung Sampel

### 1.2.1.1 Populasi

Nu jadi populasi dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajaran 2020/2021 anu sumebar di lima kelas, nyaéta ti siswa kelas VIII-A nepika kelas VIII-E anu jumlahna 144 siswa. Ieu hal saluyu jeung pamanggih Sugiyono (2019, kc.145) nétélakeun yén populasi nyaéta wilayah generalisasi anu ngawengku: objék/subjék nu miboga kuantitas jeung karakteristik anu tangtu jeung ditetepkeun ku panalungtik pikeun ditalungtik tuluy dijieun kacindekanana. Sedengkeun nurutkeun Arikunto (2013, kc.173) nétélakeun yén populasi nyaéta sakabéh subjék panalungtikan.

*Tabel 1.1*  
*Populasi Panalungtikan*

Kelas	Siswa Awéwé	Siswa Lalaki	Jumlah
VIII A	15	11	26
VIII B	17	11	28
VIII C	17	13	30
VIII D	19	11	30
VIII E	19	11	30

### 1.2.2 Sampel

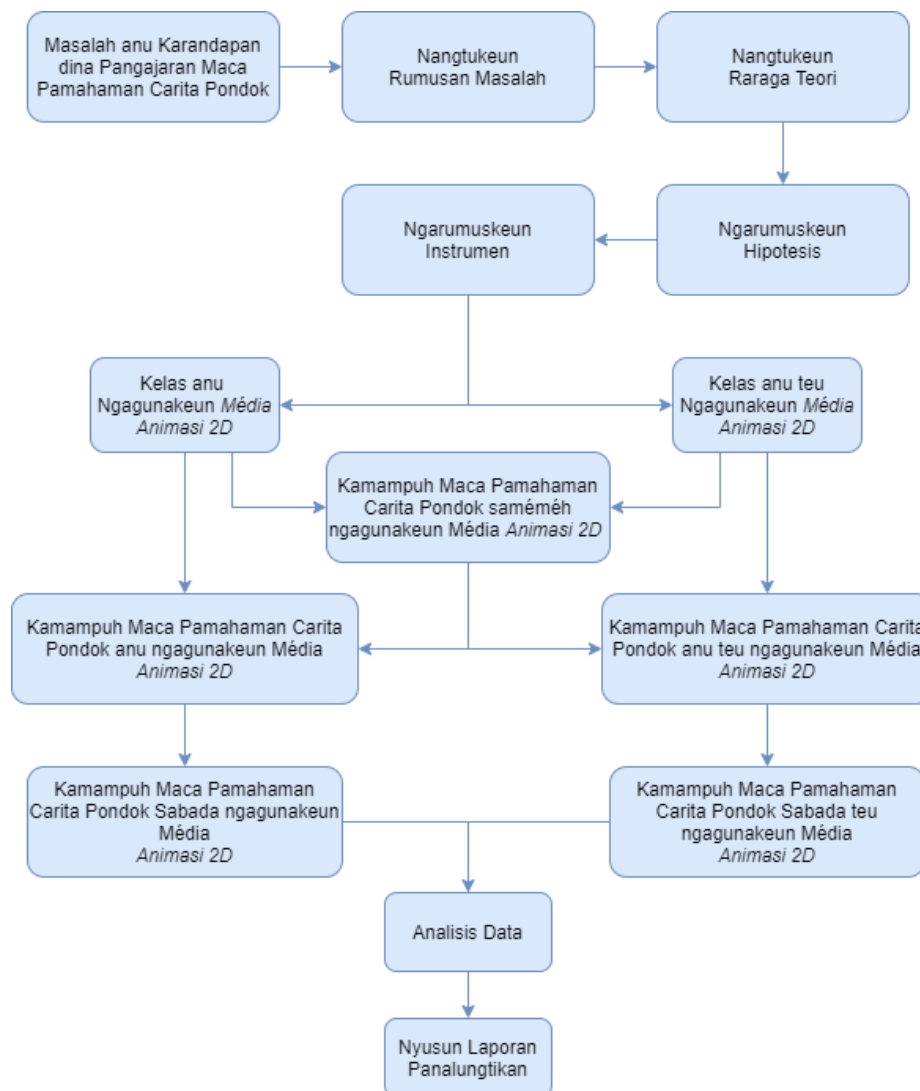
Téhnik anu dipaké dina ieu panalungtikan pikeun nangtukeun sampel nyaéta téhnik *Simple Random Sampling*. Téhnik *simple random sampling* dipaké ku sabab populasina dianggap miboga karakter anu kawilang sarua atawa anu ngadekeutan homogén, guru anu ngajarna sarua, RPP anu dipaké na sarua, buku téks anu dipaké na sarua. Ieu hal saluyu jeung pamadegan Sugiyono (2019, kc. 149) nétélakeun yén *simple random sampling* nyaéta téhnik nyokot sampel tina populasi anu dilakukeun sacara acak sarta teu merhatikeun tingkatan (*strata*) dina éta populasi. Ku sabab kitu, dina ieu panalungtikan dipilih sampel ku cara diundi pikeun nangtukeun kelompok mana nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung kelompok mana anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*. Dumasar kana hasil undian, kapilih yén kelas VIII-E jadi kelompok nu ngagunakeun média *Animasi 2D*, sedengkeun kelas VIII-C jadi kelompok nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*.

Tabel 1.2  
Tabel Sampel Panalungtikan

Kelas	Awéwé	Lalaki	Jumlah
Nu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	19	11	30
Nu teu Ngagunakeun Média <i>Animasi 2D</i>	17	13	30

### 1.3 Prosedur Panalungtikan

Prosedur atawa alur panalungtikan nétélakeun léngkah-léngkah anu bakal dilaksanakeun dina panalungtikan. Aya sababaraha tahapan kagiatan anu kudu di laksanakeun, di antarana nyaéta dijéntrékeun dina bagan 3.2 di handap.



*Bagan 1.2*  
*Prosedur panalungtikan*

Pamarekan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta pamarekan kuantitatif, kalawan métode éksperimen murni. Desain anu digunakeun nyaéta *control group pretest and posttest design*. Sangkan leuwih jéntré, prosedur panalungtikan ditétélakeun ieu di handap.

- 1) Tatahar saméméh ngayakeun panalungtikan, panalungtik ngayakeun heula wawancara jeung guru basa sunda MTs Al-Inayah Kota Bandung ngeunaan masalah anu karandapan ku siswa saluyu jeung Kurikulum 2013 édisi révisi 2017 dina pangajaran basa sunda. Panalungtik nyusun léngkah-léngkah anu dilakukeun pikeun ngungkulan masalah dina pangajaran maca pamahaman carita pondok ngagunakeun media *Animasi 2D*;

- 2) Ngalaksanakeun jeung ngumpulkeun data panalungtikan léngkah-léngkah pelaksanaan panalungtikan dijéntrékeun ieu di handap.
  - a. Ngalaksanakeun tés saméméh ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung teu ngagunakeun média *Animasi 2D*, pikeun mikanyaho kumaha tingkat kamampuh siswa dina pangajaran maca pamahaman carita pondok;
  - b. Ngalaksanakeun pangajaran maca pamahaman carita pondok. Dina ieu tahap, média *Animasi 2D* di gunakeun di kelas nu ngagunakeun média *Animasi 2D* salaku treatment;
  - c. ngalaksanakeun tés sabada ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* pikeun mikanyaho kamampuh siswa sabada dibéré *treatment*.
- 3) Tahap Ngolah Data
 

Tahap ngolah data dina ieu panalungtikan dijéntrékeun di handap.

  - a. Ngolah hasil data saméméh ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung saméméh teu ngagunakeun média *Animasi 2D*;
  - b. Ngolah hasil data sabada ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung sabada teu ngagunakeun média *Animasi 2D*;
  - c. Nyusun hasil panalungtikan kana wangun laporan.

#### 1.4 Téknik Ngumpulkeun Data

Teknik anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta téknik tés. Tés mangrupa alat évaluasi pikeun ngukur sabara jauh tujuan pangajaran anu geus kacumponan, ku kituna tés mangrupa évaluasi kana hasil diajar (Kadir, 2015, kc.70). Téhnik tés digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh siswa dina pangajaran maca pamahaman carita pondok. Téhnik anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan téh ngaliwatan sababaraha tahapan, nyaéta tés dilaksanakeun dua kali unggal kelas, tés anu kahiji nyaéta ngukur kamampuh siswa saméméh dibéré média *Animasi 2D*, tés anu kadua nyaéta ngukur kamampuh siswa sanggeus ngagunakeun média *Animasi 2D* (di kelas nu ngagunakeun média *Animasi 2D*) jeung siswa nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* (di kelas nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*). Dilaksanakeun ieu tés

sangkan mikanyaho kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung siswa anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*.

### 1.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumen dina panalungtikan kawilang penting pisan, sabab instrumen mangrupa alat anu dipaké pikeun ngukur jeung ngumpulkeun data pikeun panalungtikan. Saluyu jeung pamadegan anu ditétélakeun ku Sugiyono (2019, kc.181) yén instrumén panalungtikan mangrupa alat anu digunakeun pikeun ngukur hiji hal dina panalungtikan. Jenis Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta instrumén tés, anu mangrupa alat ngumpulkeun data anu sifatna ngukur jeung ngahasilkeun data hasil ukur. Tés nyaéta alat atawa prosedur nu digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa anu dimimitian ku cara ngukur kamampuh awal siswa dina kaparigelan maca pamahaman carita pondok. Sabada kitu, tuluy ngukur jeung ngabandingkeun kamampuh siswa dina kaparigelan maca pamahaman carita pondok sanggeus dibéré treatment. Tuluy, hasil tina ieu tés dibandingkeun pikeun mikanyaho éféktifitas média *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok. Wanda tés anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta tés tulis, dina wangun soal objektif pilihan ganda, kalayan 4 option (a, b, c, d). Soal tés jumlahna 20.

Kualitas soal tés dina ieu panalungtikan geus dianalisis ku rekan panalungtik. Hal hal anu kudu dianalisis pikeun ngukur kualitas soal tés anu dipaké dina ieu panalungtikan di antarana nyaéta saluyu na soal jeung kisi-kisi, Basa anu digunakeun dina soal tés tulis mangrupa basa Sunda anu basajan, nyaluyukeun jeung kamampuh siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajaran 2020/2021 pikeun soal maham kana soal tés anu dibérékeun, eusi soal tés anu diujikeun kudu saluyu jeung kamampuh pamahaman anu rék diuji, soal dilengkepan ku sababaraha pituduh pikeun ngerjakeunana, sababaraha soal dilengkepan ku sempalan carita pondok.

Tabel 1.3  
Kisi-kisi soal pilihan ganda Carita Pondok

No	Maca Pamahaman Carita Pondok	Jumlah Butir Soal	No Soal
1.	<b>Struktur</b>		
	1. Narasi	4	1, 3, 7, 20
	2. Dialog	1	2
2.	<b>Unsur</b>		
	1. Tema	1	8
	2. Tokoh	2	9, 11
	3. Latar	3	4, 16, 17
	4. Alur	1	10
	5. Sudut Pandang	1	5
	6. Amanat	1	6
3.	<b>Kebahasaan</b>		
	1. Gaya Bahasa	2	12, 13
	2. Kalimat Langsung	1	18
	3. Kalimat Tidak Langsung	1	19
	4. Pikiran Utama	2	14, 15
	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

### 1.6 Téhnik Analisis Data

Nurutkeun Sugiyono (2019, kc.436) nétélakeun yén analisis data nyaéta kagiatan ngumpulkeun data ti sakabéh réspodén anu geus kakumpul. Tujuan analisis digunakeun geus jelas, nyaéta diarahkeun pikeun ngajawab rumusan masalah atawa nguji hipotésis anu geus dirumuskeun saacanna.

Aya sababaraha tahap dina ngalaksanakeun analisis data, di antarana ditétélakeun saperti ieu di handap.

- a. Mariksa kamampuh maca pamahaman carita pondok di kelas anu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung di kelas anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* dumasra kana tilu aspék dina tabel di handap.

Tabel 1.4  
Skala Skor Aspék Maca Pamahaman Carita Pondok

No	Aspék	Skor	Kritéria
1	Struktur	0	<b>1 Kurang Pisan:</b> euweuh jawaban anu bener
	a. Narasi b. Dialog	1-2	<b>2 Kurang:</b> saeutik jawaban anu bener



No	Aspék	Skor	Kritéria
		3-4	<b>3 Sedeng:</b> Jumlah jawaban benar jeung salah kurang leuwih saimbang
		5	<b>4 Hadé:</b> Loba jawaban anu benar saeutik anu salah
2	Unsur a. Téma b. Tokoh c. Latar d. Galur e. Sudut Pandang f. Amanat	0	<b>1 Kurang Pisan:</b> euweuh jawaban anu benar
		1-3	<b>2 Kurang:</b> saeutik jawaban anu benar
		4-6	<b>3 Sedeng:</b> Jumlah jawaban benar jeung salah kurang leuwih saimbang
		7-9	<b>4 Hadé:</b> loba jawaban anu benar, saeutik anu salah
3	Basa a. Gaya basa b. Kalimah Langsung c. Kalimah Teu Langsung	0	<b>1 Kurang Pisan:</b> euweuh jawaban anu benar
		1-2	<b>2 Kurang:</b> saeutik jawaban anu benar
		3-4	<b>3 Sedeng:</b> Jumlah jawaban benar jeung salah kurang leuwih saimbang
		5-6	<b>4 Hadé:</b> loba jawaban anu benar, saeutik anu salah

(Nurgiyantoro, 2014, kc. 392) kalayan disaluyukeun jeung kabutuhan sarta kondisi siswa.

- b. Méré peunteun jeung nganalisis hasil tés kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa di kelas anu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung di kelas anu teu ngagunakeun media *Animasi 2D*, kalawan ngagunakeun rumus:

$$Peunteun = \frac{Total\ Skor\ nu\ Kahontal}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100$$

Tabel 1.5  
Skala Peunteun Maca Pamahaman Carita Pondok

Skala	Kategori
<b>76-100</b>	Hadé
<b>51-75</b>	Sedeng
<b>26-50</b>	Kurang
<b>0-25</b>	Kurang Pisan

c. Ngasupkeun peunteun kana tabel ieu di handap.

*Tabel 1.6*  
*Format Peunteun*

No Siswa	Aspék Struktur	Aspék Unsur	Aspék Basa	$\Sigma$	P	Katégori
Siswa 1						
Siswa 2						
Siswa 3						
$\Sigma$						
$\bar{x}$						

Katerangan:

$\Sigma$  : Jumlah

P : Peunteun

$\bar{x}$  : Rata-rata

### 1.6.1 Uji Sipat Data

Data kuantitatif dina ieu panalungtikan baris dianalisis ku cara maké aplikasi SPSS PASW *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 18. SPSS nyéta aplikasi pikeun analisis statistik. Ieu aplikasi bisa mantuan panalungtik pikeun ngolah, ngitung, jeung nganalisis data dina panalungtikan sacara statisik. Data anu dianalisis nyaéta data kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa di kelas anu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung di kelas anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* (data input), éta data téh tuluy dijabarkeun dina hasil analisis SPSS (data output).

#### a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas nyaéta pikeun mikanyo data anu dipaluruh normal atawa henteu. Statistika paramétris digunakeun nalika data dina unggal variabel panalungtikan anu rék dianalisis miboga distribusi anu normal, saupama data panalungtikan miboga distribusi anu teu normal teknis anu digunakeun nyaéta teknik statistika non-parametris (Sugiyono, 2019, kc.244). Dina ieu panalungtikan diuji normalitas sebaran data skor maca pamahaman carita pondok di kelas anu

ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung di kelas anu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*. Pikeun nangtukeun normal henteuna distribusi data nu rék ditalungtik, bisa ngagunakeun uji *Kolmogorov-Smirnov* atawa *Shapiro-Wilk* dina aplikasi *SPSS PASW 18*. Ieu di handap mangrupa hipotésis pikeun uji normalitas data dina ieu panalungtikan.

$H_0$  : data miboga distribusi anu teu normal.

$H_a$  : data miboga distribusi anu normal.

Taraf signifikansi anu dipaké nya éta 5% (Sig. = > 0.05). Kritéria pikeun ngujina saperti ieu di handap.

- a. Upama nilai Sig. =  $\geq 0.05$ ,  $H_0$  ditolak, hartina data anu ditalungtik miboga distribusi anu normal.
- b. Upama nilai Sig. =  $< 0.05$ ,  $H_0$  ditarima, hartina data anu ditalungtik miboga distribusi anu teu normal.

### **b. Uji Homogenitas**

Tujuan uji homogenitas nyaéta pikeun mikanyaho sumber data dina ieu panalungtikan homogén atawa henteu. Pikeun nangtukeun normal henteuna distribusi data nu rék ditalungtik, bisa ngagunakeun uji *Levene* dina aplikasi *SPSS*. Ieu di handap mangrupa hipotésis pikeun uji normalitas data dina ieu panalungtikan.

$H_0$  : data miboga varian sampel homogen.

$H_a$  : data miboga varian sampel teu homogen.

Uji homogénitas dilakukeun ku cara uji *Levene*. Ngaliwatan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kritéria ngujina nyaéta.

$H_0$  : Ditarima, saupama nilai sig (signifikansi)  $> 0,05$ .

$H_a$  : Ditolak, saupama nilai sig (signifikansi)  $< 0,05$ .

### 1.6.2 Uji Hipotésis

Uji hipotésis dilaksanakeun pikeun nguji bebeneran hiji pernyataan sacara statistik sarta nguji ditarima atawa henteuna hipotésis.

Upama data hasil uji normalitas miboga distribusi anu normal, dina nguji hipotésis datana, ngagunakeun statistik pamamétris kalawan ngagunakeun *t-test*, sedengkeun saupama datana miboga distribusi anu teu normal, ngagunakeun cara statistika nonparamétris kalawan uji *wilcoxon Match Pairs Test*.

Hipotésis ditarima atawa henteuna bisa ditangtukeun dumasar kritéria anu ditétélakeun di handap.

$H_0$  = Teu aya béda anu signifikan antara kamampuh siswa nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajara 2020/2021

$H_a$  = Aya béda anu signifikan antara kamampuh siswa ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung teu ngagunakeun média *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung Taun Ajara 2020/2021

Upama  $t$  hitung  $>$   $t$  tabél,  $H_0$  ditolak atawa  $H_a$  ditarima

Upama  $t$  hitung  $<$   $t$  tabél,  $H_0$  ditarima atawa  $H_a$  ditolak

Upama nilai (sig)  $>$  0.05,  $H_0$  ditarima jeung  $H_a$  ditolak

Upama nilai (sig)  $<$  0.05,  $H_0$  ditolak jeung  $H_a$  ditarima