

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar: (1) lokasi jeung subjek panalungtikan; (2) desain panalungtikan; (3) métode panalungtikan; (4) wangenan operasional; (5) instrumén panalungtikan; (6) tehnik ngumpulkeun data; jeung (5) analisis data.

3.1 Lokasi jeung Subjék Panalungtikan

Lokasi jeung subjék panalungtikan téh minangka sumber data dina ieu panalungtikan. Maksudna sumber data anu geus dibéré watesan ngeunaan lokasi jeung subjék panalungtikanana.

3.1.1 Lokasi Panalungtikan

Lokasi panalungtikan nya éta tempat prosés panalungtikan digunakeun pikeun nyangking bongbolongan tina masalah panalungtikan (Sukardi, 2004, kc. 53). Milih lokasi panalungtikan gumantung kana widang élmu anu jadi kasang tukang panalungtikan. Ieu panalungtikan aya hubunganna jeung pangajaran, ku kituna lokasi anu luyu nya éta di sakola. Sakola anu dipilih dina ieu panalungtikan nya éta SMP YAS (Yayasan Atikan Sunda) Bandung. Ieu sakola dipilih ku sabab miboga kritéria:

- 1) sakola anu miboga visi nyepeng pageuh ajén-ajén kasundaan; jeung
- 2) sakola anu ngawajibkeun sakabéh perangkat sakola ngagunakeun basa Sunda, boh salila jam pelajaran di kelas boh di luar kelas

3.1.2 Subjék Panalungtikan

Subjék panalungtikan nya éta subjék anu ngahasilkeun data tina panalungtikan. Dina subjék panalungtikan aya anu disebut populasi jeung sampel. Populasi nya éta wilayah generalisasi anu kawangun ku obyék/subyék anu miboga kualitas jeung karakteristik tinangtu anu ditetepkeun ku panalungtik pikeun diulik sarta tuluy dicokot kacindekanana, sedengkeun sampel nya éta bagian tina jumlaha karakteristik anu dipiboga ku éta populasi (Sugiyono, 2012, kc. 117-118).

Dina ieu panalungtikan, lantaran ngagunakeun métode kuasi ékspérimén, subjék panalungtikanna dipilih sacara purposif atawa langsung ditangtukeun.

Subjék dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas VII A anu jumlah siswana 48 urang, 22 siswa awéwé jeung 26 siswa lalaki. Ieu subjék dipilih dumasar kritéria yén sakabéh siswana urang Sunda.

3.2 Desain Panalungtikan

Nurutkeun Sugiyono (2012, kc. 110) dina panalungtikan *pre-experimental* aya sababaraha design, nya éta *one-shot case study*, *one-group pretest-postests design*, jeung *intact-group comparison*. Desain panalungtikan anu dipaké dina ieu panalungtikan nya éta *one group pretest-posttest design* dimana aya tés awal (pretés) jeung tés ahir (postés) anu dilaksanakeun di kelas ékspérimén. Pretés dilaksanakeun saméméh dibéré perlakuan atawa saméméh dilarapkeun métode *Role Playing*, sedengkeun postés dilaksanakeun sanggeus dibéré perlakuan atawa sanggeus dilarapkeun métode *Role Playing*. Ieu desain digambarkeun saperti tabel ieu di handap.

Tabel 3.1

Desain Panalungtikan *One-group Pretest-posttest Design*
(Sugiyono, 2012, kc. 111)

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Keterangan:

O_1 = nilai pretes (saméméh dibéré perlakuan)

X = perlakuan (mangrupa prosés diajar-ngajar maké métode *Role Playing*)

O_2 = nilai postes (sanggeus dibéré perlakuan)

3.3 Métode Panalungtikan

Métode panalungtikan nya éta cara ilmiah pikeun nyangking data jeung tujuan sarta kagunaan anu tinangtu (Sugiyono, 2012: 3). Métode panalungtikan

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

anu digunakeun nya éta métode kuasi ékspérimén. Tujuanna pikeun ngukur kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda, kumaha kamampuhna saméméh jeung sanggeus ngagunakeun métode *Role Playing*, naha ngaronjat atawa henteu.

Kamampuh siswa diukur dua kali, nya éta kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda saméméh ngagunakeun métode *Role Playing* anu disebut pretés jeung kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda sanggeus ngagunakeun métode *Role Playing* anu disebut postés.

Léngkah-léngkah panalungtikan anu dilaksanakeun téh saperti ieu di handap.

- 1) Néangan informasi ngeunaan masalah anu rék ditalungtik nya éta kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda dina nyarita.
- 2) Ngararancang panalungtikan, anu ngawengku: (a) nangtukeun tujuan anu rék dihontal tina prosés diajar-ngajar; (b) nangtukeun matéri pangajaran; (c) nangtukeun modél jeung léngkah-léngkah pangajaran; jeung (d) nangtukeun alat evaluasi.
- 3) Nguji métode *Role Playing* ku cara métode kuasi ékspérimén.
- 4) Nyusun laporan hasil panalungtikan.

3.4 Wangenan Operasional

- 1) Métode *Role Playing* nyaéta salasihiji métode pangajaran anu dilaksanakeun ku cara maén peran. Ngaliwatan masalah siswa diajar maénkeun peran kalayan nga-*eksplor* kaparigelan jeung imajinasi.
- 2) Tatakrama basa sunda nyaéta aturan sopan santun dina ngagunakeun basa loma, basa hormat keur sorangan, basa hormat keur ka batur.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumén panalungtikan nya éta alat anu digunakeun pikeun ngukur fénoména anu dititénan (Sugiyono, 2012, kc. 148). Instrumén panalungtikan dipilih luyu jeung kapentingan panalungtikan. Pikeun ngukur kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa dina ieu panalungtikan, instrumén anu digunakeun nya éta tés. Tés dina ieu panalungtikan mangrupa paréntah unjuk kerja

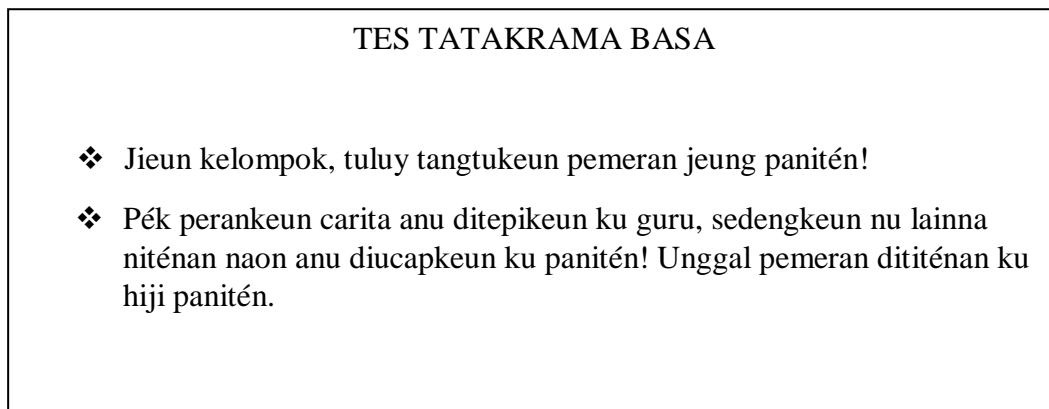
Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

ngalarapkeun tatakrama basa Sunda dina nyarita kalawan ngagunakeun métode *Role Playing*.

Format instrumén tés anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta saperti gambar ieu di handap.



Gambar 3.1
Tes Unjuk Kerja

3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téhnik anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nya éta téhnik tés. Tés digunakeun pikeun nyangking data ngeunaan kamampuh siswa dina ngalarapkeun tatakrama basa Sunda saméméh jeung sanggeus meunang perlakuan. Pikeun nyangking data ngeunaan kamampuh siswa dina ngalarapkeun tatakrama basa Sunda, dilakukeun tés awal anu disebut pretés. Sanggeus dibéré perlakuan, siswa dibéré tés ahir atawa postés. Ieu tés dimaksudkeun pikeun nyangking data ngeunaan hasil diajar siswa sanggeus ngagunakeun métode *Role Playing*. Tés anu dilaksanakeun dina ieu panalungtikan nya éta tés tindakan atawa unjuk kerja. Siswa ngalaksanakeun tés dina wangun unjuk kerja paguneman kalayan ngagunakeun métode *role playing*.

3.7 Analisis Data

Data anu geus dikumpulkeun téh satuluyna dianalisis. Analisis data nya éta kagiatan sanggeus data ti sakabéh réspóndén atawa sumber data kakumpul (Sugiyono, 2012, kc. 207). Dina kagiatan analisis data aya ngolah data, uji sipat data, uji gain, jeung uji hipotésis.

3.7.1 Ngolah Data

Hasil tina tés unjuk kerja téh satuluyna dipeunteun saluyu henteuna siswa dina ngalarapkeun tatakrama basa Sunda. Kritéria anu dipeunteun di antarana nya éta 1) pangaweruh matéri tatakrama basa Sunda; 2) luyu henteuna ngalarapkeun basa loma; 3) luyu henteuna ngalarapkeun basa hormat keur ka sorangan; jeung 4) luyu henteuna ngalarapkeun basa hormat ker ka batur.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kritéria anu Dipeunteun

No	Aspek anu Dipeunteun	Skor
1	Pangaweruh matéri tatakrama basa Sunda	1-5
2	Ngalarapkeun basa loma	1-5
3	Ngalarapkeun basa hormat keur ka sorangan	1-10
4	Ngalarapkeun basa hormat keur ka batur	1-10
	Σ	30

Kritéria skor:

1) Pangaweruh matéri tatakrama basa Sunda:

0 = kurang pisan

1 = kurang

2 – 3 = sedeng

4 = hadé

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

- 5 = hadé pisan
- 2) Ngalarapkeun basa loma
- 0 = kurang pisan
- 1 = kurang
- 2 – 3 = sedeng
- 4 = hadé
- 5 = hadé pisan
- 3) Ngalarapkeun basa hormat keur sorangan
- 0 – 1 = kurang pisan
- 2 -3 = kurang
- 4 – 6 = sedeng
- 7 – 8 = hadé
- 9 – 10 = hadé pisan
- 4) Ngalarapkeun basa hormat keur ka batur
- 0 – 1 = kurang pisan
- 2 -3 = kurang
- 4 – 6 = sedeng
- 7 – 8 = hadé
- 9 – 10 = hadé pisan

Sanggeus kapanggih skor dumasar tabél di luhur, tuluy ditangtukeun peunteun kalayan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor Siswa}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- P = peunteun ahir
- Σ Skor Siswa = jumlah peunteun siswa
- Σ Skor Maksimal = jumlah peunteun maksimal

Kategori:

Peunteun ≥ 70 siswa dianggap mampu ngalarapkeun tatakrama basa Sunda kalawan bener.

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

Peunteun ≤ 70 siswa dianggap can mampuh ngalarapkeun tatakrama basa Sunda kalawan bener.

Hasil skor tés siswa disupkeun kana format ieu di handap.

Tabel 3.3
Format Skor Pretés jeung Postés Ngalarapkeun Tatakrama Basa Sunda

No	Ngaran Siswa	Kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama Basa Sunda					P	Katégori
		A	B	C	D	Σ		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1								
2								
...								
Σ								
Rata-rata								

Katerangan:

- A = Pangaweruh matéri tatakrama basa Sunda
- B = Ngalarapkeun basa loma
- C = Ngalarapkeun basa hormat keur sorangan
- D = ngalarapkeun basa hormat keur ka batur
- Σ = Jumlah skor
- P = Peunteun ahir

3.7.2 Uji Sipat Data

Dely Nurma Antari, 2014
Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

Uji sipat data dimaksudkeun pikeun ngabuktikeun hasil hipotésis. Nguji sipat data diwangun ku dua léngkah nya éta uji normalitas jeung uji homogenitas

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas tujuanana pikeun ngayakinkeun yén kamampuh siswa mibanda distribusi normal. Pikeun nangtukeun yén data téh mibanda sipat distribusi anu normal atawa henteu, bisa digunakeun rumus *chi* kuadrat. Saméméh ngagunakeun rumus *chi-kuadrat*, aya heula léngkah-léngkah saperti ieu di handap.

1) Ngitung batas-batas interval

a) Nangtukeun rentang skor maké rumus:

$$r = \text{skor pangluhurna} - \text{skor panghandapna}$$

b) Nangtukeun jumlah kelas interval (K) ngagunakeun rumus:

$$K = 1 + 3,3 \log$$

c) Nangtukeun panjang kelas interval (P) ngagunakeun rumus:

$$P = \frac{r}{K}$$

2) Nyieun tabel distribusi frékuénsi peunteun pretés jeung téh postés.

Tabel 3.4

Format Distribusi Frékuénsi Peunteun Pretés jeung Postés

No.	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Σ						

(Sudjana, 2005, kc. 96)

3) Ngitung rata-rata (mean) skor maké rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma f_i \cdot x_i}{\Sigma f_i}$$

Dely Nur

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

Katerangan:

\bar{X} = rata-rata (mean)

Σ = jumlah

f_i = jumlah data

x_i = nilai tengah

4) Ngitung Standar Déviiasi (SD) maké rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{N (\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{N (N-1)}}$$

(Sudjana, 2005, kc.)

5) Ngitung Frékuénsi Observasi jeung Frékuénsi Ékspéktasi. Carana saperti ieu di handap.

a) Nyieun tabél Frékuénsi Observasi jeung Frékuénsi Ékspéktasi

Tabel 3.5

Format Frékuénsi Observasi jeung Frékuénsi Ékspéktasi Pretés jeung Postés

Kelas Interval	O_i	BK		Z_{itung}		Z_{tabel}		L	E_i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
		Handap	Luhur	1	2	1	2			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Σ				X^2						

Katerangan:

KI : lobana kelas interval ngagunakeun aturan *Struges*

O_i : frékuénsi obsérvasi

Bk: batas kelas

Z : transformasi normal standar bébas kelas

Z_{tabel} : nilai Z tina tabél distribusi data normal

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

L : lega kelas interval

E_i : frékuénsi ékspéktasi ($n \times$ luas Z_{tabel})

b) Nangtukeun O_i (Frékuénsi Observasi)

c) Nangtukeun batas kelas interval (BK)

d) Ngitung Z_{itung} (transformasi normal standar bébas kelas)

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

e) Nangtukeun Z_{tabel}

f) Ngitung lega kelas interval

$$L = Z_{\text{tabel}_1} - Z_{\text{tabel}_2}$$

g) Ngitung E_i (Frékuénsi Ékspéktasi) ku cara:

$$E_i = n \times L$$

h) Nangtukeun X^2 (*Chi kuadrat*), rumusna nya éta:

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

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi Observasi

E_i = Frekuensi Ékspéktasi

(Sudjana, 2005, kc. 273)

i) Nangtukeun derajat kebébasan (dk), rumusna nya éta:

$$dk = k - 3$$

(Sudjana, 2005, kc. 293)

j) Nangtukeun harga X^2_{tabel}

k) Nangtukeun normalitas data kalayan kritéria:

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

- $X^2_{itung} < X^2_{tabel}$ hartina distribusi data normal.
- $X^2_{itung} > X^2_{tabel}$ hartina distribusi data teu normal.

(Arikunto, 2010, kc. 333)

3.7.2.2 Uji Homogénitas

Uji homogénitas tujuanana pikeun mikanyaho homogén henteuna variansi sumber data. Pikeun nangtukeun homogén henteuna, nya éta ngaliwatan léngkah-léngkah saperti ieu di handap.

1) Ngitung variansi

Variansi tés awal

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

Variansi tés ahir

$$S_2 = \frac{n \sum fixi^2 - (\sum fi \cdot xi)^2}{n(n-1)}$$

(Sudjana, 2005: 95)

2) Ngitung harga variansi (F)

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

3) Nangtukeun derajat kebebasan (dk)

$$dk = n-1$$

4) Nangtukeun harga F_{tabel}

5) Nangtukeun homogén henteuna data dumasar kana kriteria:

- $F_{itung} \leq f_{tabel}$ hartina variansi sampel homogen.\
- $F_{itung} > f_{tabel}$ hartina variansi sampel teu homogen.

3.7.3 Uji Gain

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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

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

2) Ngitung darajat kabébasan, rumusna:

$$dk = n - 1$$

3) Ngitung jumlah kuadrat déviasi, rumusna:

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

4) Ngitung t, rumusna:

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

K

T = tés signifikansi

Md = rata-rata (mean) tina béda antara hasil tés awal jeung tés ahir

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat déviasi

N = jumlah subyéék dina sampel

5) Nangtukeun ditarima henteuna hipotésis dumasar kritéria:

- Saupama $t_{itung} > t_{tabel}$, hartina hipotésis kerja (Ha) ditarima jeung hipotésis nol (Ho) ditolak, nya éta modél *Role Playing* bisa ngaronjatkeun kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa kelas VIIA SMP YAS Bandung taun ajaran 2013/2014.
- Saupama $t_{itung} < t_{tabel}$, hartina hipotésis nol (Ho) ditarima jeung hipotésis kerja (Ha) ditolak, nya éta modél *Role Playing* teu bisa ngaronjatkeun kamampuh nyarita ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa kelas VIIA SMP YAS Bandung taun ajaran 2013/2014.

Dely Nurma Antari, 2014

Métode Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nyarita Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén Ka Siswa Kelas Viia Smp Yas Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

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