

DAPTAR EUSI

ABSTRAK	i
PANGJAJAP	ii
CATUR PANUHUN	iii
DAPTAR EUSI	vi
DAPTAR TABÉL	ix
DAPTAR GRAFIK.....	x
DAPTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I BUBUKA.....	1
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan	1
1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah	3
1.2.1 Watesan Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Husus	4
1.4 Mangpaat Panalungtikan	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	5
1.5 Raraga Tulisan	5
BAB II ULIKAN TIORI, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTESIS	7
2.1 Raraga Tiori.....	7
2.1.1 Tatakrama Basa.....	7
2.1.1.1 Wangenan Tatakrama Basa Sunda	7

Vi

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

2.1.1.2 Kamekaran Tatakrama Basa Sunda	7
2.1.1.3 Wangun Tatakrama Basa Sunda	8
2.1.1.4 Wanda Tatakrama Basa Sunda	10
2.1.1.5 Larapna Tatakrama Basa Sunda	11
2.1.2 Pangaweruh Nyarita	14
2.1.3 Méthode <i>Role Playing</i>	15
2.1.3.1 Wangenan Méthode <i>Role Playing</i>	15
2.1.3.2 Léngkah-léngkah Méthode <i>Role Playing</i>	16
2.1.3.3 Tujuan Méthode <i>Role Playing</i>	17
2.1.3.4 Kaunggulan jeung Kahéngkérann Méthode <i>Role Playing</i>	18
2.1.3.5 Méthode <i>Role Playing</i> dina Pangajaran Tatakrama Basa Sunda	19
2.2 Raraga Mikir	20
2.3 Hipotésis	21
BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN	23
3.1 Lokasi jeung Subjék Panalungtikan	23
3.1.1 Lokasi Panalungtikan	23
3.1.2 Subjék Panalungtikan	23
3.2 Desain Panalungtikan	24
3.3 Méthode Panalungtikan	24
3.4 Wangenan Operasional	25
3.5 Instrumén Panalungtikan	25
3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data	26
3.7 Analisis Data	26
3.7.1 Ngolah Data	27

Dely Nurma Antari, 2014

Méthode 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

3.7.2 Uji Sipat Data.....	29
3.7.2.1 Uji Normalitas.....	29
3.7.2.2 Uji Homogénitas	32
3.7.3 Uji Gain	33
3.7.4 Uji Hipotésis	34
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARANANA	36
4.1 Hasil Panalungtikan	36
4.1.1 Kamampuh Ngalarapkeun Tatakrama Basa Sunda Siswa Saméméh Ngagunakeun Méthode <i>Role Playing</i>	36
4.1.2 Kamampuh Ngalarapkeun Tatakrama Basa Sunda Siswa Sanggeus Ngagunakeun Méthode <i>Role Playing</i>	40
4.1.3 Bédá Kamampuh Ngalarapkeun Tatakrama Basa Sunda Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Méthode <i>Role Playing</i>	43
4.1.3.1 Uji Sipat data.....	43
4.1.3.2 Uji Gain.....	51
4.1.3.3 Uji Hipotésis.....	53
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan	54
BAB V KACINDEKAN JEUNG SARAN.....	57
5.1 Kacindekan	57
5.2 Saran.....	58
DAPTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIRUP.....	101