

BAB III

MÈTODE PANALUNGTIKAN

3.1 Sumber Data Panalungtikan

Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta hasil diajar ngadongèng ngagunakeun modèl *Role Playing* siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014 anu jumlahna aya 15 urang, ngawengku 8 urang awèwè jeung 7 urang lalaki dina pangajaran basa Sunda semester 1 taun ajaran 2013/2014.

3.2 Desain Panalungtikan

Dina ieu prosès panalungtikan, kamampuh ngadongèng murid diukur dua kali, nyaéta saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing*. Cara ngukur saméméh dibère *perlakuan* disebut tès awal (pratès), sedengkeun ngukur kamampuh siswa sanggeus dibère *perlakuan* disebut tès ahir (postès).

Desain panalungtikan anu digunakeun nyaéta *One-group pretest and posttest design*. Desain ieu leuwih dipikiwanoh salaku desain saméméh jeung sanggeus kalawan struktur desain saperti ieu di handap:

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

X nya éta perlakuan anu dilakukeun tur ditingali pangaruhna dina éta eksperimén. Perlakuan nu dimaksud nya éta modèl pangajaran *Role Playing*. O1 nyaéta tès atawa observasi anu dilaksanakeun saméméh *perlakuan* dilumangsungkeun, sedengkeun O2 nyaéta tès atawa observasi anu dilaksanakeun sanggeus *perlakuan* dilumangsungkeun. Pangaruh *perlakuan* X bisa dipikanyaho kalawan ngabandingkeun antara hasil O1 jeung O2 dina situasi anu kakontrol. (Arifin, 2011, kc. 77)

3.3 Mètode Panalungtikan

Mètode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta mètode kuasi èkspèrimèn. Èkspèrimèn nyaéta wangun panalungtikan anu kokoh jeung paling loba digunakeun. Mètode kuasi èkspèrimèn nyaéta mètode anu miboga tujuan pikeun ngaguar informasi ku cara ngagunakeun metode èkspèrimèn anu nyokot sabagian variabel kalawan desain pratès jeung postès (Suyatna, 2012, kc. 17).

Tujuan dipakèna metode kuasi èkspèrimèn dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nguji kamampuh siswa kelas XI IPS dina pangajaran ngadongèng ku cara ngagunakeun modèl *Role Playing*.

3.4 Wangenan Operasional

Sangkan ieu panalungtikan téh puguh maksud, tujuan sarta udaganna, baris ditataan heula variabel-variabel anu aya dina ieu panalungtikan.

- 1) Modèl *Role Playing* atawa bisa disebut ogè modèl pangajaran *bermain peran* mangrupa salasihiji pangajaran ngalakonkeun tokoh atawa palaku anu aya dina carita dongèng ku cara ngabayangkeun salasihiji tokoh anu rèk dilakonna, siswa ngabayangkeun kumaha lamun jadi palaku anu aya dina dongèng, sanggeus manèhna boga gambaran ngeunaan palakuna, siswa ngadongèng saluyu jeung peran sèwang-sèwangan. Dina modèl *Role Playing* siswa diperedih ngagunakeun pikiranna pikeun mekarkeun imajinasi dina waktu pangajaran sahingga siswa leuwih krèatip. Ieu modèl mibanda tujuan anu hade salian mekarkeun imajinasi, siswa bisa leuwih aktip dina interaksi jeung babaturanna sarta leuwih aktip dina pamikiranna. Prosedur dina modèl *Role Playing* mung saukur masalah atawa pokok tina pangajaran anu rèk diajarkeun, di dieu prosedurna nyaéta pangajaran ngadongèng jadi modèl pangajaran *Role Playing* disaluyukeun kana aspèk-aspèk ngadongèng anu ngawengku kana uacapan, lentong, rèngkak jeung pidangan, ngajiwaan eusi sarta pasemon nu aya dina dongèng.
- 2) Kamampuh ngadongèng kaasup kana kaparigelan basa, ngaliwatan kamampuh siswa dina ngadongèng jeung bisa ngèbrèhkeun kaparigelan nyarita. Dina

pangajaran ngadongèng siswa diperedih bisa nepikeun gagasan, pikiran, sarta ajèn-inajèn anu sacara teu langsung aya dina eusi dongèng, saluyu jeung aspèk-aspèk anu aya dina dongèng anu ngawengku; ucapan, lentong, rèngkak jeung pidangan, ngajiwaan eusi sarta pasemon. Ku cara nyaritakeun di hareupeun kelas ka babaturan jeung guruna. Lamun siswa geus nyumponan aspèk kaparigelan dina nyarita, tandana siswa geus mampu ngadongèng.

3.5 Instrumèn Panalungtikan

Instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta tés lisan anu kagolong kana tés lisan kelompok. Tés lisan nyaéta dimana tèster (guru) ngajèn siswa ngaliwatan kamampuh lisan atawa non tulis. Tés lisan di dieu digolongkeun deui kana tés kelompok (group tès) jadi siswa dijieun kelompok, dina masing-masing kelompok siswa geus boga peran sèwang-sèwangan pikeun ngadongèng ku cara sewang-sèwangan (Sudijono, 1996, kc. 46).

Dina tés lisan ieu siswa dibère kisi-kisi ngeunaan tés diantarana geus ngainventarisasikeun naon-naon waè anu bakal jadi peunteun boh individu atawa kelompokna, ditegeskeun prinsip obyektivitas jeung prinsip kaadilan anu bakal aya dina tés lisan. Pratès digunakeun pikeun nguji kamampuh ngadongèng siswa samèmèh ngagunakeun modèl *Role Playing*. Postès digunakeun pikeun nguji kamampuh ngadongèng siswa sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing*. Format tés na saperti ieu di handap.

Tés Ngadongèng

- Prak barudak jieun 3 kelompok, masing-masing kelompok jumlahna 5 urang. Pilih salasihiji dongèng tuluy caritakeun dihareupeun kelas!

3.6 Tèhnik Ngumpulkeun Data

Tèhnik anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta teknik tés. Tèhnik tés

mangrupakeun evaluasi pendidikan ngaliwatan prosedur dina rangka ngukur jeung meunteun dina wangun tugas atawa patalekan-patalekan (anu kudu dijawab), parèntah-parèntah (anu kudu dikerjakeun) sahingga bisa dijieun peunteun anu ngalambangkeun paripolah atawa prestasi (Sudijono, 1996, kc. 48). Tès ogè miboga pungsi salaku alat pikeun ngukur ka kamampuh siswa, salian èta tès miboga pungsi salaku alat pikeun ngukur hasil program pangajaran sabab ngaliwatan tès bakal kanyahoan sakumah jauhna program atikan anu bisa kahontal. Ku sabab kitu dina ieu tehnik ngumpulkeun data anu digunakeun kaasup kana tès lisan (Sudijono, 1996, kc. 51).

Tès anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta pratès jeung postès anu diujikeun ka siswa anu jadi sumber data panalungtikan. Lèngkah-lèngkah dina tèhnik ngumpulkeun data ngawèngku sababaraha tahapan di antarana:

- 1) dina pratès siswa langsung dititah ngadongèng saurang-saurang di hareupeun babaturanana pikeun mikanyaho sakumaha kamampuh ngadongèng siswa
- 2) sanggeus mikanyaho kamampuh ngadongèng siswa dina pratès panalungtik nangtukeun pakakas anu kudu disiapkeun pikeun nerapkeun modèl *Role Playing*. Ti mimiti natarharkeun perangkat pangajaran, matèri pangajaran sarta matèri jeung lèngkah-lèngkah modèl *Role Playing*
- 3) ngalaksanakeun prosès diajar ngajar ngagunakeun modèl *Role Playing* anu bakal dipatalikeun kana matèri ngadongèng anu geus disaluyukeun dumasar kana lèngkah-lèngkahna
- 4) sanggeus dijelaskeun ngeunaan modèl *Role Playing* saterusna dilaksanakeun postès pikeun mikanyaho kamampuh ngadongèng siswa sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing* naha aya bèdana (ngaronjat atawa henteu)

3.7 Tèhnik Nganalisis Data

Data anu geus dikumpulkeun tuluy diolah pikeun ngajawab masalah anu aya dina ieu panalungtikan. Data anu pang pentingna nyaéta data hasil tina pratès jeung hasil tina postès siswa anu ditalungtik.

Pikeun maluruh ieu masalah digunakeun sababaraha lèngkah pikeun ngolah data dina ieu panalungtikan, di antarana:

- 1) mètode penten kana kamampuh ngadongèng siswa dina pratès jeung postès, dumasar kana patokan penilaian dina tèl lisan saperti dina tabèl 3.1, anu ngawengku:

Tabèl 3.1
Format Peunteun Ngadongèng Siswa

No	Aspèk anu diajèn	Skor Peunteun					Bobot	Skor/Ajèn
1	Ucapan							
2	Lentong							
3	Rèngkak jeung Pidangan							
4	Ngajiwaan eusi							
5	Pasemon							
	Jumlah							

(Kosasih, 2010, kc. 117)

keterangan :

- bobot Idèal = 25
- skor Idèal = 100
- skor = $\frac{\text{bobot} \times \text{skor idèal}}{\text{Bobot ideal}}$
- kategori
 - peunteun ≥ 75 dianggap mampu ngadongèng kalawan lancar
 - peunteun ≤ 75 dianggap can mampu ngadongèng kalawan lancar
- kritèria peunteun dumasar skor

Tabèl 3.2
Kritèria Peunteun dumasar Skor

Jumlah skor	Kritèria Peunteun dumasar Skor
86-100	Hadè Pisan
71-85	Hadè
51-70	Cukup
26-50	Kurang
0-25	Kurang Pisan

- Pedoman skala pameunteun.

- a) Artikulasi

Bobot 5 = ngadongèng kacida lancar jeung bèntèsna.

Bobot 4 = ngadongèng lancar jeung bèntès.

Bobot 3 = ngadongèng cukup lancar jeung bèntès.

Bobot 2 = ngadongèng teu pati lancar jeung bèntès.

Bobot 1 = ngadongèng teu lancar arapap areupeup.

- b) Lentong

Bobot 5 = Tekenan, wirahma, jeung randegan kacida mèrènah tepi ka bisa dicangkem.

Bobot 4 = Tekenan, wirahma, jeung randegan mèrènah bisa dicangkem.

Bobot 3 = Tekenan, wirahma, jeung randegan cukup mèrènah.

Bobot 2 = Tekenan, wirahma, jeung randegan kurang mèrènah teu pati bisa dicangkem.

Bobot 1 = Tekenan, wirahma, jeung randegan teu mèrènah teu bisa ka cangkem.

- c) Rèngkak jeung Pidangan

Bobot 5 = Gerak jeung Pidangan teu tegang jeung teu

ngalakukeun gerak nu ngaganggu konsètrasi.

Bobot 4 = Gerak awak jeung Pidangan rada tegang tapi teu ngalakukeun gerakan anu ngaganggu konsètrasi.

Bobot 3 = Gerang awak jeung Pidangan teu tegang tapi rada ngalakukeun gerakan anu ngaganggu konsètrasi.

Bobot 2 = Gerak awak jeung Pidangan tegang jeung loba ngalakukeun gerakan anu ngaganggu konsètrasi.

Bobot 1 = Gerak awak jeung Pidangan kacida tegang jeung loba ngalakukeun gerakan anu ngaganggu konsètrasi.

d) Ngajiwaan eusi dongèng

Bobot 5 = Ngajiwaan jeung ngawasaan kana eusi dongèng.

Bobot 4 = Ngajiwaan tapi teu pati ngawasaan kana eusi dongèng.

Bobot 3 = Kurang ngajiwaan tapi ngawasaan eusi dongèng

Bobot 2 = Teu ngajiwaan jeung kurang ngawasaan eusi dongèng.

Bobot 1 = Teu ngajiwaan jeung teu ngawasaan kana eusi dongèng.

e) Pasemon

Bobot 5 = Teuteupan museur jeung komunikatif.

Bobot 4 = Teuteupan museur tapi kurang komunikatif.

Bobot 3 = Teuteupan kurang museur tapi cukup komunikatif.

Bobot 2 = Teuteupan teu museur jeung kurang komunikatif.

Bobot 1 = Teuteupan teu museur jeung teu komunikatif.

Sanggeus ngaliwatan tahap penilaian geus bisa dijieun kana penilaian hasil tes lisan ngadongèng siswa kelas XI IPS ngagunakeun modèl *Role Playing*.

- 2) ngasupkeun peunteun pratès jeung postès kana format peunteun anu geus dijieun, bisa ditingali dina tabèl 3.3, di handap.

Tabèl 3.3
Format Daftar Peunteun Pratès jeung Postès

No	Wasta	Peunteun Pratès					Jumlah	Peunteun Postès					Jumlah	Skor	%
		a	b	c	d	e		a	b	c	d	e			
1															
2															
...															
Jumlah															
Rata-rata															

3.7.1 Uji Sipat Data

Pikeun nguji sipat data ngaliwatan dua cara nyaéta uji normalitas jeung uji homogènitias.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas nyaéta uji sipat data anu miboga tujuan pikeun ngayakinkeun kamampuh siswa miboga distribusi anu normal. Uji normalitas ogè dipilampah pikeun nangtukeun yèn éta data miboga sipat normal atawa henteu bisa ngagunakeun rumus *chi kuadrat* (X^2).

Dina ieu panalungtikan uji normalitas dilaksanakeun sababaraha lèngkah saperti ieu di handap.

- 1) Nangtukeun peunteun panggedena jeung pangleutikna
- 2) Ngitung rentang (r) ngagunakeun rumus ieu di handap

$$r = \text{peunteun pangluhurna-peunteun pangleutikna}$$

(Sudjana, 2005, kc. 91)

- 3) Nangtukeun jumlah kelas interval, kalawan rumus :

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

(Sudjana, 2005, kc. 47)

- 4) Nangtukeun panjang kelas interval

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

(Sudjana, 2005, kc. 47-48)

- 5) Nyieun tabèl frèkuènsi peunteun tès awal jeung tès ahir kalayan ngagunakeun tabèl ieu di handap.

Tabèl 3.4

Format Frekuensi Peunteun Pratès jeung Postès

No	Kelas Interval	f_1	x_1	X_1^2	$F_1 X_1$	$F_1 X_1^2$

- 6) Ngitung rata-rata (mean) peunteun pratès jeung postès kalayan ngagunakeun rumus ieu di handap:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_1 x_1}{\sum f_1}$$

Keterangan:

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

Σ =jumlah

F_i = jumlah data

X_i = nilai tengah

(Sudjana, 2005, kc. 70)

7) Ngitung standar deviasi makè rumus ieu di handap:

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum fixi^2 - (\sum fixi)^2}{n(n-1)}}$$

(Sudjana, 2005, kc. 93)

8) Ngitung frèkuènsi obsèrvasi jeung frèkuènsi èkspètasi.

a) Nyieun tabèl frèkuènsi obsèrvasi jeung frèkuènsi èkspètasi.

Tabèl 3.5

Frèkuènsi Obsèrvasi jeung Frèkuènsi Èkspètasi Pratès

Interval	O _i	BK Handap	BK Luhur	Z ₁	Z ₂	L	E ₁	X ²
Σ								

b) Nangtukeun O_i (frèkuènsi Observasi)

c) Nangtukeun batas kelas interval (bk)

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

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

- e) Nangtukeun $Z_{\text{tabèl}}$
 f) Ngitung lega kelas interval (L)

$$L = Z_{\text{tabèl}1} - Z_{\text{tabèl}2}$$

- g) Ngitung frèkuènsi èkspètasi ku cara

$$E_i = n \times L$$

- h) Nangtukeun nilai X^2 (chi kuadrat)

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

(Sudjana, 2005, kc. 273)

- i) Nangtukeun darajat kabèbasan (dk)

$$dk = k - 3$$

(Sudjana, 2005, kc. 293)

- j) Nangtukeun harga $X^2_{\text{tabèl}}$
 k) Nangtukeun normalitas ngagunakeun kriteria ieu di handap:
 (a) lamun $X^2_{\text{itung}} < X^2_{\text{tabèl}}$ hartina data atawa populasi distribusina normal.
 (b) lamun $X^2_{\text{itung}} > X^2_{\text{tabèl}}$ hartina data atawa populasi distribusina teu normal.

Sangeus dilaksanakeunna uji normalitas, sarta data anu di hasilkeunana normal, satuluyna hal anu dilakukeun nyaéta uji homogènitas varian anu miboga fungsi pikeun nangtukeun uji parametrik anu saluyu.

2) Uji Homogènitias

Uji homogènitias mangrupa salasihiji uji sipat data anu miboga tujuan pikeun mikanyaho homogèn atawa henteuna sampel tina populasi anu sarua.

Aya sababaraha lèngkah pikeun nangtukeun homogènitias di antarana:

- 1) Ngitung masing-masing variansi kelompok

Variansi tès awal

$$S_1 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

Variansi tès ahir

$$S_2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}$$

(Sudjana, 2005, kc. 95)

- 2) Ngitung harga variansi (f)

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

(Sudjana, 2005, kc. 250)

- 3) Ngitung derajat kabebasan (dk)

$$dk = n - 1$$

- 4) Nangtukeun harga $f_{\text{tabèl}}$

- 5) Nangtukeun homogèn henteuna data dumasar kana kritèria ieu di handap:

Saupama $F_{\text{itung}} < F_{\text{tabèl}}$ hartina variansi sampel homogèn.

Saupama $F_{\text{itung}} > F_{\text{tabèl}}$ hartina variansi sampel teu homogèn.

(Sudjana, 2005, kc. 250)

3.7.2 Uji Gain

Uji gain miboga pungsi pikeun mikanyaho jeung nangtukeun naha aya bèda

anu signifikan dina hasil pratès jeung postès. Hasil tina uji gain bisa mikanyaho gambaran ngeunaan pangaruh modèl *Role Playing* dina pangajaran ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014.

Aya sababaraha lèngkah dina uji gain, di antarana ngagunakeun tabèl ieu di handap.

Tabèl 3.6
Uji Gain (d) Tingkat Kamampuh Ngadongèng

No	Peunteun Pratès	Peunteun Postès	d	d ²
1.				
2.				
Σ				

3.7.3 Uji Hipotèsis

Aya dua cara pikeun milampah uji hipotèsis. Nu kahiji, saupama dina uji normalitas hasilna nuduhkeun yèn èta data miboga distribusi normal, nguji data hipotèsisna ngagunakeun statistik paramètris kalawan ngagunakeun uji t-tès. Anu kadua, saupamana dina uji normalitas nuduhkeun yèn èta data teu miboga distribusi anu normal, nguji data hipotèsisna ngagunakeun statistik non paramètris nyaéta ngagunakeun uji *Wilcoxon* (Sudjana, 2005, kc. 450).

1) Statistik Paramètris

Statistik paramètris bisa digunakeun nalika data miboga distribusi normal.

Aya sababaraha lèngkah dina statistik paramètris.

a) Ngitung rata-rata (mean)

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

b) Ngitung darajat kabebasanab (dk), ku cara ngagunakeun rumus :

$$dk = n - 1$$

c) Ngitung jumlah kuadrat dèviiasi, ku cara ngagunakeun rumus:

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

d) Ngitung t, ngagunakeun rumus:

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

keterangan :

t = tès signifikan

Md = rata-rata (*mean*) tina bèda antara hasil tès awal jeung tès ahir

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat dèviiasi

n = jumlah subjek dina sampel

e) Ditarima henteuna hipotèsis dumasar kana kritèria ieu di handap.

- ✓ Lamun $t_{itung} < t_{tabel}$ hartina hipotèsis ditolak , yèn modèl *Role Playing* teu èfèktip dina ngaronjatkeun kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014.

- ✓ Lamun $t_{itung} > t_{tabel}$ hartina hipotèsis ditarima, yèn modèl *Role Playing* èfèktip dina ngaronjatkeun kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014.

2) Statistik Non-Paramètris

Statistik Non-Paramètris digunakeun saupama data hasil uji normalitas nuduhkeun yèn data distribusi miboga data anu teu normal, nguji ieu data ngagunakeun uji *Wilcoxon*.

Numutkeun Sudjana, (2005, kc. 450) lèngkah-lèngkah uji *Wilcoxon* di antarana:

- a) asupkeun peunteun pratès siswa kana kolom ka-2 (XA1);
- b) asupkeun peunteun postès siswa kana kolom ka-3 (XB1);
- c) itung bèdana antara pratès jeung postès ku cara XA1-XB1, tuluy hasilna asupkeun kana kolom ka-4;
- d) nangtukeun jenjang ku cara ngurutkeun hasil bèda tina kolom ka-4 ti mimiti peunteun bèda anu pangleutikna nepi ka peunteun panggedena;
- e) sanggeus diurutkeun (misalna aya peunteun nu sarua), pikeun nangtukeun jenjangna, èta peunteunna dijumlahkeun tuluy dibagi dua. Peunteun tina èta hasil tèh mangrupa hasil jenjangna;
- f) sanggeus diurutkeun, asupkeun peunteun jenjang JB kana kolom ka-5;
- g) ngasupkeun peunteun jenjang anu positif kana kolom ka-6, misalna aya bèda anu negative asupkeun kana kolom ka-7;
- h) tingali kana tabèl harga-harga kritis uji *Wilcoxon*, misal jumlah $n = 23$ kalawan ngagunakeun taraf kasalahan $W_{tabel} = 73$;
- i) data anu geus diitung tuluy diasupkeun kana tabèl uji *Wilcoxon* ieu di handap.

Tabèl 3.7

Tabèl Uji *Wilcoxon*

No	XA1	XB1	Bèda	Tanda Jenjang		
			XA1-XB1	Jenjang	+	-

keterangan :

XA1 : peunteun pratès

XB1 : peunteun postès

Ditarima henteuna hipotèsis dina uji *Wilcoxon* ngagunakeun kritèria ieu di handap.

- ✓ Saupama $W_{itung(-)} < W_{tabèl}$ dumasar taraf nyata nu di tangtukeun, hartina *Ha* ditarima yèn modèl *Role Playing* èfèktip dina ngaronjatkeun kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014.
- ✓ Saupama $W_{itung(-)} > W_{tabèl}$ dumasar taraf nyata nu di tangtukeun, hartina *Ha* ditarima yèn modèl *Role Playing* èfèktip dina ngaronjatkeun kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung taun ajaran 2013/2014.