

BAB III

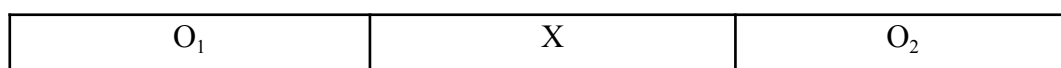
MÉTODE PANALUNGTIKAN

Dina ieu bab dipedar ngeunaan desain panalungtikan, sumber data, prosedur panalungtikan, téknik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téknik analisis data.

3.1 Désain Panalungtikan

Desain panalungtikan mangrupa gambaran panalungtikan anu dilaksanakeun pikeun maluruh data panalungtikan. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalawan métode kuasi ékspérimén. Desain anu digunakeun nyaéta Pre-Experimental Design. Sugiono (2016, kc. 75) nétélakeun yén desain Pre-Experimental teu kaasup kana ékspérimén anu bener, sabab masih aya variabel anu kapangaruhan variabel séjén. Desain nu dipaké pikeun panalungtikan nyaéta *One-Grup Pretest-Posttest Design*.

Ieu panalungtikan dilaksanakeun dua kali ku cara tés nyaéta saméméh ékspérimén (*Pre-test*), jeung sabada ékspérimén (*Post-test*). *Pre-test* dilaksanakeun pikeun ngukur kamampuh awal siswa dina aprésiasi dongéng. Sabada éta, dibéré perlakuan (*Treatment*) kumaha larapna média animasi 2D pikeun ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng ngaliwatan tés. Di akhir panalungtikan, siswa dibéré soal minangka *post-test* pikeun kamampuh siswa dina aprésiasi dongéng. Gambaran tina desain panalungtikan saperti ieu di handap.



(Sugiono, 2016, kc. 74)

Bagan 3.1 Désain Panalungtikan

Keterangan:

O_1 = Kamampuh aprésiasi dongéng saméméh ngagunakeun Média animasi 2D

X = Média animasi 2D dina pangajaran aprésiasi dongéng

O_2 = Kamampuh aprésiasi dongéng sabada ngagunakeun Média animasi 2D

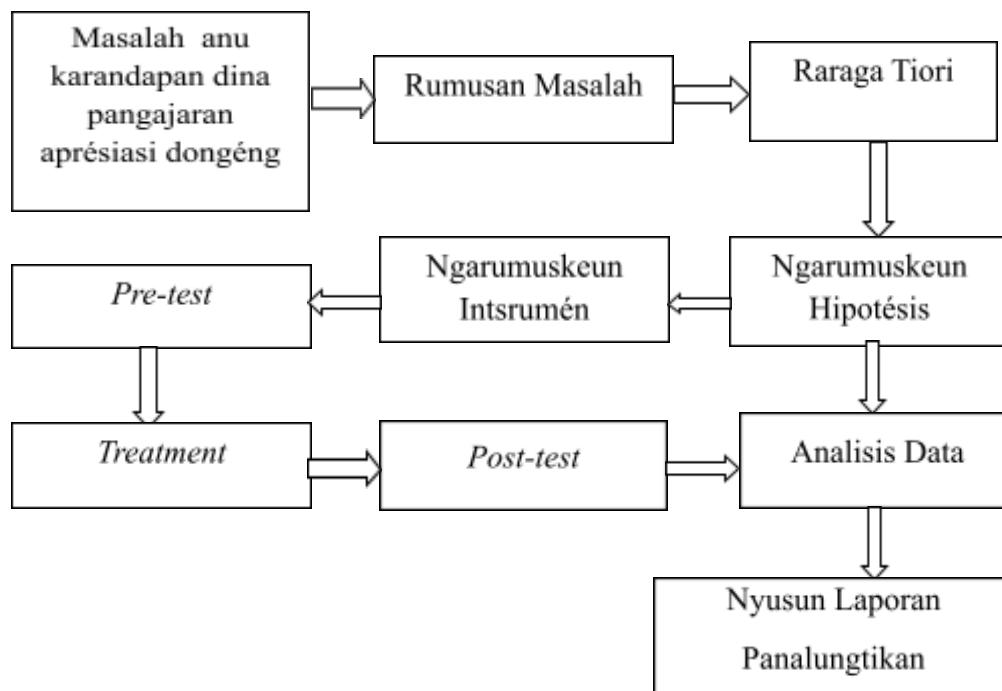
3.2 Sumber Data

Ieu panalungtikan dilaksanakeun di SMP Negeri 40 Bandung anu aya di Jl. Wastu Kencana No 75-A, Kota Bandung, Jawa Barat. Anu jadi sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun

Ajaran 2021/2022 anu jumlah siswana 28 ngawengku, 15 urang lalaki, jeung 13 urang awéwé.

3.3 Prosedur Panalungtikan

Prosedur panalungtikan mangrupa léngkah-léngkah anu kudu dilaksanakeun ku panalungtik dina panalungtikan. Prosedur atawa alur dina ieu panalungtikan ngagambarkeun léngkah-léngkah panalungtik dina métode kuasi ékspérimén kana média *aminasi* 2D pikeun ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng. Sawatara tahapan kagiatan baris didadarkeun ieu di handap.



Bagan 3.2 Prosedur Panalungtikan

Tina bagan prosedur panalungtikan di luhur, bisa dijéntrékeun saperti ieu di handap.

1) Masalah anu Karandapan dina Pangajaran Aprésiasi Dongéng

Saméméh ngalaksanakeun panalungtikan, panalungtik ngayakeun wawancara jeung guru Basa Sunda SMP Negeri 40 Bandung ngeunaan masalah atawa pasualan anu karandapan ku siswa dina pangajaran aprésiasi dongéng hususna di kelas VII-E luyu jeung kurikulum anu digunakeun nyaéta kurikulum 2013 revisi 2017.

2) Rumusan Masalah

Sabada ngaidéntifikasi masalah, panalungtik ngarumuskeun masalah dumasar kana pasualan anu karandapan nyaéta kamampuh aprésiasi dongéng di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung.

3) Raraga Tiori

Sabada ngarumuskeun masalah, panalungtik nangtukeun tiori anu ngarojong kana panalungtikan.

4) Ngarumuskeun Hipotésis

Sabada nangtukeun hipotésis, satuluyna panalungtik ngarumuskeun hipotésis. Hipotésis mangrupa jawaban anu sipatna sementara pikeun masalah panalungtik, anu satuluyna bakal kabukti jawabanna ngaliwatan data anu geus kakumpul.

5) Ngarumuskeun instrumén

Sabada ngarumuskeun hipotésis, panalungtik ngarumuskeun instrumén anu digunakeun dina panalungtikan anu mangrupa soal *pre-test* (saméméh) jeung *post-test* (sabada) aprésiasi dongéng.

6) Ngumpulkeun Data

Sabada kapaluruh masalah anu aya di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022, panalungtikan dilaksanakeun. Ieu kagiatan dilaksanakeun pikeun ngumpulkeun data. Téknik anu digunakeun pikeun ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nyaéta téknik tés. Tés dilakukeun dua kali, nya ta *pre-test* dilaksanakeun pikeun mikanyaho kamampuh aprésiasi dongéng saméméh *treatment* ngagunakeun média animasi 2D jeung *post-test* dilaksanakeun pikeun mikanyaho kamampuh aprésiasi dongéng sabada *treatment* ngagunakeun média animasi 2D dina pangajaran aprésiasi dongéng.

7) Analisis Data

Data anu geus kakumpul satuluyna dianalisis ku cara ngagunakeun rumus-rumus statistik ngaliwatan aplikasi *SPSS PASW Versi 25*.

8) Nyusun Laporan Panalungtikan

Sabada panalungtik ngalaksanakeun panalungtikan jeung nganalisis data, satuluyna panalungtik nyusun laporan panalungtikan.

3.4 Téknik Ngumpulkeun Data

Téknik ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan nyaéta téknik tés uraian (esey). Tés nyaéta alat anu digunakeun pikeun ngukur kamampuh dasar jeung hasil beubeunangan (Arikunto, 2013, kc. 266). Ieu téknik ngumpulkeun data digunakeun pikeun ngukur kamampuh aprésiasi dongeng saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*, kalawan instrumén tés tinulis. Léngkah - léngkah nu dilaksanakeun dina ngumpulkeun data, ieu di handap.

- 1) Siswa dibéré pancén ngeusian tés hasil aprésiasi dongéng anu mangrupa *pre-test*. Ieu pancén pikeun mikanyaho kamampuh awal siswa saméméh dibéré *treatment* ngagunakeun média *animasi 2D*.
- 2) Sabada dibéré perlakuan, siswa dibéré pancén aprésiasi dongéng anu mangrupa *post-test*. Ieu pancén pikeun mikanyaho kamampuh siswa sabada dibéré perlakuan ngagunakeun média *animasi 2D*.

3.5 Instrumén Panalungtikan

Instrumén panalungtikan kawilang penting digunakeun pikeun ngukur jeung ngumpulkeun data panalungtikan. Saluyu jeung pamadegan Sugiyono (2016, kc. 102) instrumén panalungtikan mangrupa hiji alat pikeun ngukur rupa-rupa kajadian anu ditalungtik sacara spésifik disebut variabel panalungtikan.

Jenis instrumén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta instrumén tés, anu mangrupa alat pikeun ngumpulkeun data anu sipatna ngukur jeung ngahasilkeun data ukur. Saluyu jeung pamadegan Brown dina (Kuswari, 2010, kc.129) “*a test will be defined as a systematic produce for measuring a sample of an individual’s behavior*” anu hartina tés didéfinisikeun salaku hasil anu sistematis pikeun ngukur perilaku tina sampel individu. Tés salaku alat anu digunakeun pikeun ngukur kamampuh aprésiasi dongéng anu dimimitian ku ngukur kamampuh aprésiasi dongéng saméméh jeung ngukur kamampuh aprésiasi dongéng sabada ngagunakeun média *animasi 2D*. Tuluy hasilna dibandingkeun pikeun mikanyaho éféktifitas média *animasi 2D* dina ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng. Wanda tés anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta tés tinulis, dina wangun soal esey (*uraian*). Téknik tés tinulis digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh aprésiasi saméméh jeung sabada ngagunakeun media *animasi 2D*.

Ieu tés sipatna aplikatif (penerapan) anu nungtut nerapkeun pangaweruh teoritis atawa kana kagiatan anu praktis tur konkrét pikeun ngumpulkeun data ngeunaan pangaruh média *animasi* 2D dina pangajaran aprésiasi dongéng. Instrumén dina ieu panalungtikan dijéntrékeun ieu di handap.

<p>Paréntah:</p> <p>Sabada hidep ngaregepkeun dongéng “Gagak jadi Hideung” pék ayeuna hidep jawab sakur pananya ieu di handap!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Naon téma éta dongéng téh? 2. Saha waé palaku dina éta dongéng? 3. Kumaha waték palaku dina éta dongéng? 4. Kumaha galur carita dina éta dongéng? 5. Di mana waé tempat anu aya dina éta dongéng? 6. Kumaha suasana dina éta dongéng? 7. Amanat naon anu rék ditepikeun pangarang dina éta dongéng? 8. Pék jieun raguman eusi dongéng “Gagak jadi Hideung” maké basa sorangan!
--

Tabel 3.1
Kisi-kisi Soal Esey Dongéng

No	Aspék Aprésiasi Dongéng	No Soal
1.	Kognitif & Émotif	
	1. Téma	1
	2. Tokoh, Penokohan	2,3
	3. Galur	4
	4. Latar	5, 6
	5. Amanat	7
2.	Évaluatif	
	Pamahaman Eusi	8

3.6 Analisis Data

Léngkah-léngkah nganalisis data dina ieu panalungtikan dijéntrékeun saperti ieu di handap.

A. Mariksa Tés Hasil Aprésiasi Dongéng *Pre-test* jeung *Post-test*

Dina mariksa kamampuh siswa dina aprésiasi dongéng, kudu aya papagon pikeun tatapakan méré peunteun.

Tabel 3.2

Pedoman Meunteun Kamampuh Aprésiasi Dongéng Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média Animasi 2D

Aspék	Indikator	Butir Soal	Skala Peunteun
Kognitif & Émotif	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Dapat menyimak dongeng dengan baik;</i> ● <i>Dapat menyebutkan unsur-unsur dongeng yang disismaknya;</i> 	1. Naon téma éta dongéng téh?	1-3
		2. Saha waé palaku dina éta dongéng?	1-3
		3. Kumaha waték palaku dina éta dongéng?	1-3
		4. Kumaha galur carita dina éta dongéng?	1-3
		5. Di mana waé tempat anu aya dina éta dongéng?	1-3
		6. Kumaha suasana dina éta dongéng?	1-3
		7. Amanat naon anu rék ditepikeun pangarang dina éta dongéng?	1-2
Évaluatif	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.</i> 	8. Pék jieun raguman eusi dongéng “Gagak jadi Hideung” maké basa sorangan!	1-5

Jumlah	25
--------	----

Konci Jawaban

a. Kognitif & Émotif

1. Naon téma éta dongéng téh?

3= Lalakon Gagak anu jadi hideung

2= kahirupan sakadang gagak

1= jawaban liana teu kaasup kana téma carita

2. Saha waé palaku dina éta dongéng? Kumaha waték palaku dina éta dongéng?

3= tokoh dituliskeun lengkep

2= tokoh dituliskeun kurang lengkep

1= jawaban liana teu kaasup kana tokoh

3. Kumaha waték palaku dina éta dongéng?

3= tokoh dituliskeun lengkep watekna

2= watek tokoh dituliskeun kurang lengkep

1= jawaban liana teu kaasup kana watek tokoh

4. Kumaha galur carita dina éta dongéng?

3= galur maju

2= galur maju mundur

1= jawaban liana teu kaasup kana galur carita

5. Dimana waé tempat anu aya dina éta dongéng?

3= tilu latar dituliskeun sacara lengkep

2= ngan saukur dua latar di tuliliskeun

1= ngan saukur hiji latar nu di tuliskeun

6. Kumaha suasana tina éta dongéng?

2= suasana digambarkeun sacara écés

1= suasana ngan saukur disebutkeun

7. Amanat naon anu rék ditepikeun pangarang dina éta dongéng?

3= ulah ngaréméhkeun jeung ngaganggu batur

2= ulah sok ngaganggu ka batur

1= jawaban lian nu teu kaasup amanat tina caritaan

b. Évaluatif

8. Pék Caritakeun deui dongéng “Gagak jadi hideung” maké basa sorangan?

5= caritakeun nu di tuliskeun lengkep tur luyu jeung dongéng nu ditayangkeun kalayan struktural

4= caritaan nu dituliskeun luyu jeung dongéng nu ditayangkeun kalayan struktural

3= caritaan nu dituliskeun luyu jeung dongéng nu ditayangkeun tapi teu struktural

2= caritaan nu dituliskeun kurang luyu jeung dongéng nu ditayangkeun

1= caritaan nu dituliskeun teu luyu jeung dongéng nu ditayangkeun

Katégori:

- Peunteun ≥ 70 Tuntas (siswa dianggap mampu aprésiasi dongéng).

- Peunteun ≤ 70 Can Tuntas (Siswa dianggap can mampu aprésiasi dongéng)

B. Méré Peunteun kana Hasil Aprésiasi Dongéng Siswa, pikeun Nangtukeun Skor Ahir

Kritéria meunteun kamampuh aprésiasi dongéng siswa. Pikeun méré peunteun kana hasil aprésiasi dongéng siswa. Dina nangtukeun skor ahir ngagunakeun rumus ieu di handap.

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 =$$

C. Tabulasi Data

Peunteun ahir siswa ditabulasikeun dina ieu tabél di handap.

Tabel 3.3

Tabulasi Data

No	Siswa (No.Absen)	Kamampuh Aprésiasi Dongéng										Katégori
		A	B	C	D	E	F	G	H	Σ	P	
1.												
2.												
....												
Σ												
Rata-Rata												

Keterangan:

A = Téma Dongéng

B = Tokoh jeung Panokohan

C = Galur

D = Latar (Tempat)

E = Latar (Waktu)

F = Latar (Suasana)

G = Amanat

H = Pamahaman Eusi

Σ = Jumlah

P = Peunteun

D. Analisis Kamampuh Aprésiasi Dongéng Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média *Animasi 2D*.

Minangka hasil analisis kamampuh aprésiasi dongéng siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*. Dumasar kana aspék-aspék anu dipeuteun, hasil kamampuh aprésiasi dongéng siswa diasupkeun kana ieu tabél di handap.

Tabel 3.4
Hasil *Pre-test* jeung *Post-test*

Kamampuh Aprésiasi Dongeng	Aspék Aprésiasi Dongéng								X
	A	B	C	D	E	F	G	H	
Saméméh (<i>pre-test</i>)									
Sabada (<i>post-test</i>)									

Keterangan :

A = Téma

B = Tokoh

C = Panokohan

D = Galur

E = Latar (Tempat)

F = Latar (Suasana)

G = Amanat

H = Pemahaman Eusi

X = Rata-Rata Peunteun

3.6.1 Uji Sipat Data

Ieu panalungtikan baris dianalisis ngagunakeun program *SPSS PASW Versi 25*. Uji sipat data anu digunakeun pikeun nangtukeun uji statistik *parametrik* atawa *non parametrik*. Nguji sipat data dilaksanakeun ngaliwatan uji normalitas. Uji normalitas miboga tujuan pikeun mikanyaho distribusi data dina variabel anu digunakeun dina panalungtikan. Data anu alus jeung layak pikeun digunakeun dina panalungtikan nyaéta data anu miboga distribusi normal. Pikeun nangtukeun yén data téh miboga sipat normal atawa teu normal bisa ngagunakeun uji *Shapiro Wilk*. Pikeun nguji hipotésis normalitas data dina ieu panalungtikan saperti ieu di handap.

H_0 = data miboga distribusi normal

H_1 = data miboga distribusi henteu normal

Uji normalitas dilaksanakeun ku cara uji Shapiro Wilk, ku taraf signifikan 95% ($\alpha=0,05$). Kriteria ngujina saperti ieu di handap.

H_0 ditarima jeung H_1 ditolak, lamun nilai sig (signifikansi) $\geq 0,05$

H_1 ditarima jeung H_0 , lamun nilai sig (signifikansi) $\leq 0,05$

3.6.1.2 Uji Hipotésis

Nurutkeun Sugiyono (2016, kc. 64) hipotésis nyaéta hiji jawaban anu sipatna saheulaanan ngeunaan pasualan-pasualan nu aya dina panalungtikan, nepi ka aya bukti ngaliwatan data nu geus dikumpulkeun. Hipotésis panalungtikan kudu dirumuskeun sacara singget tur jéntré, nunjukeun ayana hubungan antara dua atawa leuwih variabel jeung dirojong ku tiori-tiori nu ditétélakeun ku para ahli atawa hasil panalungtikan anu relevan.

Uji hipotésis dina ieu panalungtikan ngagunakeun statistik *parametrik*, saupama data distribusi normal. Kitu deui upama ngagunakeun statistik *non-parametrik*, saupama data miboga distribusi anu henteu normal. Dina ieu panalungtikan uji hipotésis dilaksanakeun ngagunakeun t-tes program SPSS PASW Versi 25. Acuan anu dijadikeun dasar kaputusan t-tes nyaéta nilai

signifikansi (sig). Léngkah mimiti nu kudu dilakukeun dina t-tes program SPSS PASW Versi 25 nyaéta nangtukeun hipotésis saperti ieu di handap.

- a. H_0 (Hipotésis nol) = teu aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E di SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*.
- b. H_1 (Hipotésis alternatif) = aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*.

Dumasar kana hipotésis di luhur, kritéria ngujina saperti ieu di handap.

H_0 ditarima atawa H_1 ditolak. Upama nilai sig (signifikansi) $\geq 0,05$

H_1 ditarima atawa H_0 ditolak, upama nilai sig (signifikansi) $\leq 0,05$