

BAB III

MÉTODE PANALUNGTIKAN

3.1 Méthode Panalungtikan

Méthode anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta méthode ékspérimén. Nurutkeun Sugiyono (2016), méthode ékspérimén nyaéta méthode panalungtikan anu digunakeun pikeun mikanyaho pangaruh hiji perlakuan kana hiji hal dina kaayaan dikontrol. Hartina, aya dua variabel anu kalibet dina ieu panalungtikan nyaéta variabel bébas minangka *treatment* atawa perlakuan sarta variabel kauger minangka *output* atawa hasil. Nu jadi variabel bébas dina ieu panalungtikan nyaéta média pilem animasi, ari variabel kaugerna nyaéta kamampuh tatakrama basa Sunda.

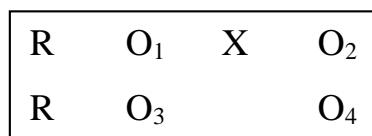
Dina pelaksanaanana, méthode ékspérimén ngabandingkeun hasil diajar tatakrama basa Sunda di kelompok ékspérimén anu ngagunakeun média pilem animasi jeung kelompok kontrol anu teu ngagunakeun média pilem animasi. Ieu méthode digunakeun pikeun ngukur éféktivitas média pilem animasi pikeun ngaronjatkeun kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa kelas VII SMPN 2 Dépok taun ajaran 2022/2023.

3.2 Desain Panalungtikan

Desain panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta *true experimental* atawa ékspérimen nu sabenerna. Disebut ékspérimén nu sabenerna sabab panalungtik bisa ngontrol sakabéh variabel luar nu mangaruhan lumangsungna ékspérimén. Ku kituna, tingkat validitas internalna bisa jadi luhur (Sugiyono, 2016).

Wangun desain nu digunakeunna nyaéta *pretest-posttest control group*. Dina ieu desain aya dua kelompok anu dipilih sacara acak nyaéta kelompok ékspérimén anu meunang perlakuan mangrupa pangajaran tatakrama basa Sunda ngagunakeun média pilem animasi jeung kelompok kontrol anu teu ngagunakeun média pilem animasi. Panalungtikan dilakukeun saméméh jeung sabada ayana perlakuan ku cara ngalaksanakeun tés awal (pratés) jeung tés ahir (pascatés) pikeun

kelompok ékspérimén ogé kelompok kontrol. Désain panalungtikan *pretest-posttest control group* bisa digambarkeun saperti ieu di handap.



Gambar 3.1 Pretest-Posttest Control Group Design

Keterangan:

- R = sampel sacara acak
- O₁ = pratés kelompok ékspérimén
- O₂ = pascatés kelompok ékspérimén
- O₃ = pratés kelompok kontrol
- O₄ = pascatés kelompok kontrol
- X = perlakuan

(Sugiyono, 2016)

3.3 Lokasi jeung Subjék Panalungtikan

Lokasi jeung subjék panalungtikan mangrupa sumber data nu ditangtukeun jeung dibéré watesan pikeun lumangsungna ieu panalungtikan.

3.3.1 Lokasi Panalungtikan

Lokasi pikeun ngalaksanakeun ieu panalungtikan nyaéta di SMPN 2 Dépok nu perenahna di Jl. Bangau Raya No. 246, Kelurahan Dépok Jaya, Kecamatan Pancoran Mas, Kota Dépok, Propinsi Jawa Barat.

3.3.2 Subjék Panalungtikan

3.3.2.1 Populasi

Sugiyono (2016) ngébréhkeun yén populasi nyaéta wilayah umum ngawengku objék atawa subjék anu miboga kualitas jeung karakteristik nu tangtu sarta ditetepkeun ku panalungtik pikeun dititénan tuluy dicindekkeun. Nurutkeun Arikunto (2013), populasi mangrupa sakabéh subjék nu kalibet dina panalungtikan. Jadi, bisa dicindekkeun yén populasi mangrupa sakabéh élemén anu bakal ditalungtik dina panalungtikan, boh manusa, barang, boh kajadian.

Populasi dina ieu panalungtikan nyaéta sakabéh siswa kelas VII SMPN 2 Dépok taun ajaran 2022/2023 anu jumlahna 412 urang.

Aldi Mulyana Ramdan, 2022

ÉFÉKTIVITAS MÉDIA PILEM ANIMASI PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH NGAGUNAKEUN MÉDIA PILEM ANIMASI (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII SMPN 2 Dépok Taun Ajar 2022/2023)

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

3.3.2.2 Sampel

Nurutkeun Sugiyono (2016), sampel nyaéta bagéan tina jumlah jeung karakteristik populasi. Anapon Arikunto (2013) ngébréhkeun yén sampel nyaéta sabagéan atawa wakil populasi nu ditalungtik. Jadi, sampel mangrupa bagéan tina populasi nu kudu bisa ngawakilan éta populasina sorangan.

Pikeun nangtukeun sampel aya sababaraha téhnik nu bisa digunakeun. Dina ieu panalungtikan, téhnik nu digunakeun nyaéta téhnik *simple random sampling*. Nurutkeun Sugiyono (2016), téhnik *simple random sampling* nyaéta nangtukeun sampel tina populasi nu dilakukeun sacara acak kalawan teu merhatikeun strata nu aya dina éta populasi. Sampel anu dipilih pikeun kelompok kontrol nyaéta siswa kelas VII C sarta kelompok ékspérimén nyaéta siswa kelas VII J. Anapon wincikanana saperti dina ieu tabél di handap.

Tabél 3.1
Sampel di SMPN 2 Dépok

Kelompok	Sampel	Jumlah Anggota Sampel
Ékspérimén	VII J	32
Kontrol	VII C	32

3.4 Wangenan Operasional

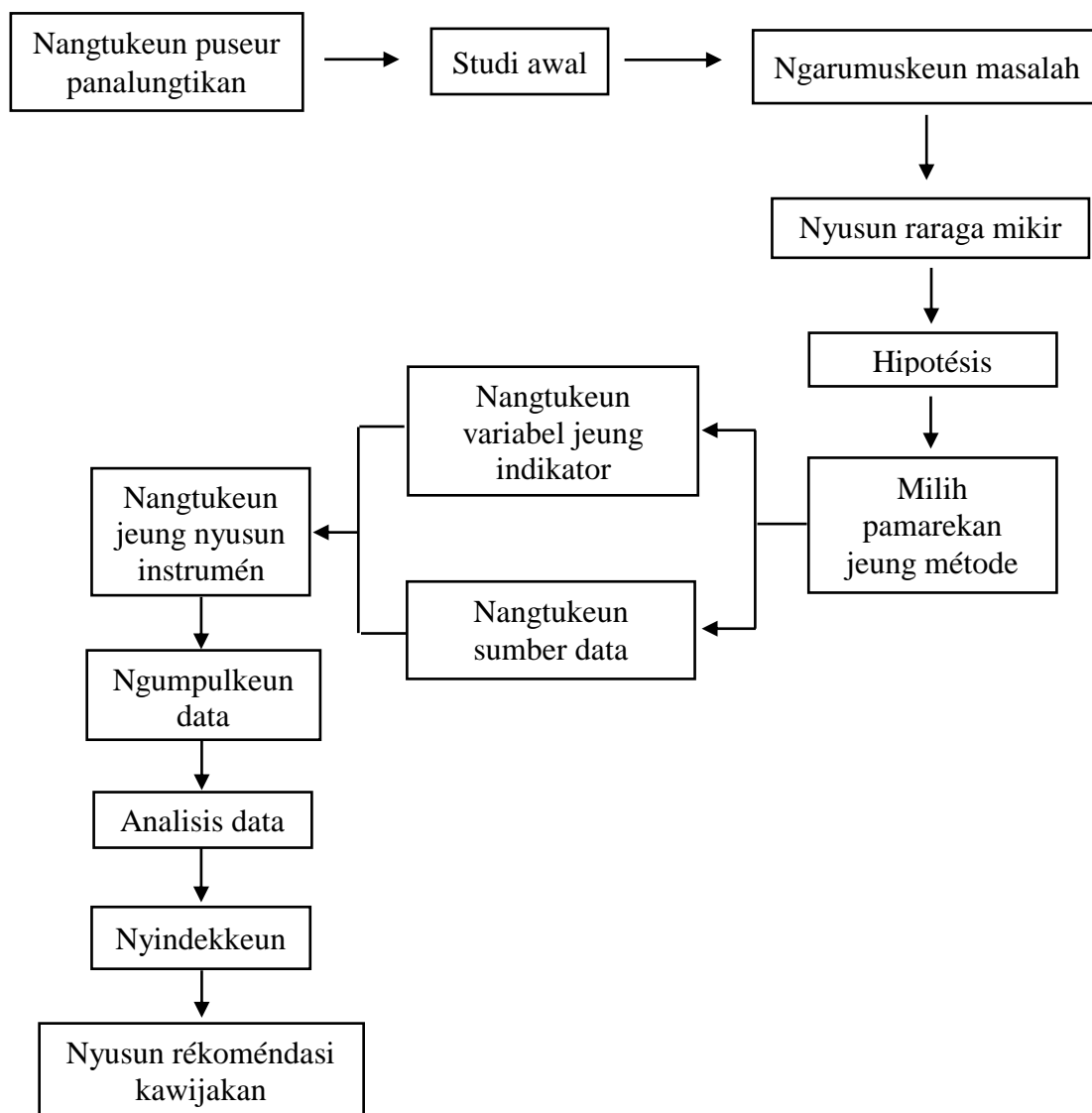
Sangkan teu salah tapsir, ieu di handap baris dijenrékeun istilah-istilah nu patali jeung judul panalungtikan.

- a. Éféktivitas dina ieu panalungtikan hartina ngukur sabaraha gedé pangaruh média pilem animasi pikeun ngaronjatkeun kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa.
- b. Média pilem animasi mangrupa média nu jenisna audio-visual atawa sok biasa disebut kartun sarta wangunna dua diménsi. Ieu média téh dipaké minangka tarékah pikeun ngaronjatkeun kamampuh tatakrama basa Sunda siswa kelas VII SMPN 2 Dépok.
- c. Kamampuh tatakrama basa Sunda nyaéta kamampuh dina ngagunakeun ragam basa hormat jeung loma dumasar kana kaayaan jalma nu keur nyarita, batur nyarita, jeung nu keur dicaritakeun.

Dumasar kana wangenan operasional di luhur, bisa dicindekkeun yén nu dimaksud tina judul “Éféktivitas Média Pilem Animasi pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Ngagunakeun Tatakrama Basa Sunda (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII SMPN 2 Dépok taun ajaran 2022/2023) nyaéta tarékah pikeun ngaronjatkeun kamampuh tatakrama basa Sunda siswa ku cara ngagunakeun média pilem animasi.

3.5 Prosedur Panalungtikan

Prosedur ieu panalungtikan sacara umum bisa kagambar saperti bagan di handap (Arikunto, 2013).



3.6 Instrumén Panalungtikan

Instrumén panalungtikan diperlukeun pikeun meunangkeun data anu bakal ngajawab masalah panalungtikan jeung nguji hipotésis sangkan bisa ngahontal tujuan panalungtikan. Instrumén nu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta instrumén tés nu ngawengku kuésionér prates, kuésionér pascatés, jeung média pilem animasi ngeunaan tatakrama basa Sunda.

Anapon média pilem animasi minangka salasihiji instrumén panalungtikan téh mangrupa karya panalungtik nu nyaritakeun ngeunaan kahirupan di lembur tur unggal paguneman tokoh téh sok aya kasalahan ngagunakeun tatakrama basa anu satuluyna dibebenah ku tokoh séjén pikeun nuduhkeun tatakrama basa nu benerna.

Instrumén tés nu digunakeun pikeun ngukur kamampuh siswa dina ngagunakeun tatakrama basa Sunda téh nyaéta dina wangun soal bener-salah kalawan jumlah 30 soal. Anapon kisi-kisi soal katut instrumén panalungtikanna saperti ieu di handap.

Tabél 3.2

Kisi-Kisi Soal Kamampuh Tatakrama Basa Sunda

No.	Aspék	No. Soal	Jumlah
1	Basa lemes keur ka sorangan	2, 4, 8, 10, 14, 17, 20, 23, 26, 29	10
2	Basa lemes keur ka batur	3, 6, 7, 12, 13, 16, 19, 22, 25, 28	10
3	Basa loma	1, 5, 9, 11, 15, 18, 21, 24, 27, 30	10

Instrumén Panalungtikan

Wasta :

No. Absén :

Kelas :

Perhatikeun paguneman di handap! Pék cakra dina kolom **B** saupama kecap nu dicondongkeun dina éta paguneman téh bener, sarta cakra dina kolom **S** saupama salah!

No.	Paguneman	Jawaban Bener/Salah	
1	Pa Bani : Barudak, maranéh <i>terang</i> teu minggu kamari di Cibubur aya kacilakaan?	B	S
2	Adit : Abdi <i>uninga</i> , Pa. Dugi ka sapuluh jalmi nu pupusna gé.	B	S
3	Irpan : Pa Bani nembé <i>nyaho</i> ? Pan langsung seueur wartana dina Tiktok gé.	B	S
4	Intan : Mah, abdi bade <i>mios</i> heula ka sakola, nya.	B	S
5	Mamah : Jig geura <i>angkat</i> , karétana bisi kaburu pinuh.	B	S
6	Intan : Dupi Mamah badé iraha <i>indit</i> ka pasarna?	B	S
7	Kasir : Wilujeng <i>sumping</i> di hotél bintang tujuh! Badé nyéwa sabaraha kamar?	B	S
8	Mamat : Abdi mah <i>dongkap</i> sorangan. Cekap nyéwa sakamar gé.	B	S
9	Rudi : Eh, pan <i>datang</i> téh duaan jeung kuring. Sok pohoan manéh mah.	B	S
10	Linda : Kang, dupi pasar Depok Jaya palih mananya? Abdi badé <i>ngagaleuh</i> buah.	B	S
11	Kang Ahmad : <i>Meuli</i> buah naon? Tah, di Superindo wé deukeut.	B	S
12	Linda : Ah, bilih awis. Akang kantos <i>mésér</i> di dinya?	B	S
13	Kasir : <i>Hoyong</i> naon, A?	B	S
14	Randi : Abdi <i>hoyong</i> baso mercon <i>level</i> 50, Bu. Fajar, manéh rék <i>level</i> sabaraha?	B	S
15	Fajar : Ah, kuring mah <i>hayang</i> baso biasa, moal disambelan.	B	S
16	Bu Rahma : Déa, tos <i>neda</i> teu acan?	B	S
17	Déa : Teu acan <i>tuang</i> abdi mah, Bu.	B	S
18	Siti : Ih Déa ngawadul! Pan tadi jeung kuring <i>dahar</i> babarengan di koperasi.	B	S
19	Bu Yéni : Barudak, buku PR <i>dicandak</i> teu?	B	S
20	Ihsan : Abdi henteu <i>mawa</i> , Bu.	B	S
21	Rifki : Padahal tadi kuring geus ngingetan dina WA. Ihsan, kadé poho <i>mawa</i> buku PR!	B	S
22	Bu Ida : Adit, naha teu acan réngsé PR-na? Teu <i>gaduh</i> buku pakét?	B	S
23	Adit : Muhun, Bu. Abdi teu acan <i>kagungan</i> buku pakét.	B	S
24	Ilham : Dit, naha can <i>boga</i> ? Pan kamari ku kuring geus dibagikeun ti perpustakaan.	B	S
25	Pa Aldi : Fitri, di mana <i>bumi</i> téh?	B	S
26	Fitri : <i>Bumi</i> abdi mah di Kampung Bojong, Pa.	B	S
27	Safira : Fitri, <i>rorompok</i> kuring gé di Kampung	B	S

No.	Paguneman	Jawaban Bener/Salah	
	Bojong. Isukan urang indit ka sakola babarengan, yu!		
28	Sindi : Pa Bani moal waka <i>wangsul</i> ? Sindi hoyong latihan kacapi heula sareng Bapa.	B	S
29	Pa Bani : Bapa mah badé <i>mulih</i> ayeuna pisan, Sindi. Énjing wé, nya!	B	S
30	Reza : Tuh, Sindi, hayu urang <i>balik</i> bisi kaburu hujan. Isukan wé latihan kacapina.	B	S

3.7 Téhnik Ngumpulkeun Data

Téhnik anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta téhnik tés. Tés mangrupa alat atawa prosedur pikeun mikanyaho atawa ngukur hiji hal kalawan aturan-aturan nu geus ditangtukeun. Ieu téhnik tés digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh siswa dina ngagunakeun tatakrama basa Sunda.

Tés anu dilakukeun dina ieu panalungtikan nya éta tés awal (pratés) jeung tés ahir (pascatés). Tés awal nu dilakukeun di kelas ékspérimén tujuanana pikeun mikanyaho pangaweruh dasar ngeunaan kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda saméméh ayana perlakuan ngagunakeun média pilem animasi, ari tés ahir dilakukeun pikeun mikanyaho pangaweruh ngagunakeun tatakrama basa Sunda sanggeus dibéré perlakuan ngagunakeun média pilem animasi. Kitu ogé tés awal nu dilakukeun di kelas kontrol tujuanana pikeun mikanyaho pangaweruh dasar ngeunaan kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda, ari tés ahir dilakukeun pikeun mikanyaho pangaweruh ngagunakeun tatakrama basa Sunda tanpa ngaliwatan perlakuan ngagunakeun média pilem animasi.

3.8 Téhnik Ngolah Data

Data anu geus dikumpulkeun tuluy diolah pikeun mikanyaho hasil pratés jeung pascatés tina panalungtikan nu geus dilaksanakeun. Data tina hasil panalungtikan anu dilaksanakeun ditujukeun pikeun mikanyaho masalah-masalah di handap.

- Kumaha kamampuh tatakrama basa Sunda siswa saméméh jeung sabada di kelas nu ngagunakeun média pilem animasi?
- Kumaha kamampuh tatakrama basa Sunda siswa saméméh jeung sabada di kelas nu teu ngagunakeun média pilem animasi?

Aldi Mulyana Ramdan, 2022

ÉFÉKTIVITAS MÉDIA PILEM ANIMASI PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH NGAGUNAKEUN MÉDIA PILEM ANIMASI (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII SMPN 2 Dépok Taun Ajar 2022/2023)

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

- c. Aspék-aspek naon waé anu ngaronjat dina pangajaran tatakrama basa Sunda siswa di kelas nu ngagunakeun jeung teu ngagunakeun média pilem animasi?
- d. Naha aya béda nu signifikan antara kamampuh tatakrama basa Sunda siswa kelas VII SMPN 2 Dépok nu ngagunakeun jeung nu teu ngagunakeun média pilem animasi?

Pikeun maluruh masalah-masalah di luhur, aya sababaraha léngkah ngolah data dina ieu panalungtikan nyaéta saperti ieu di handap.

- a. Mariksa hasil pratés jeung pascatés.
- b. Meunteun hasil tés siswa. Unggal jawaban bener meunang skor 1. Anapon nilai ahir siswa diitung kalawan ieu rumus di handap.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

- c. Nyindekkeun naha média nu dipaké téh éféktif atawa henteu pikeun pangajaran tatakrama basa Sunda.

3.8.1 Uji Sipat Data

Uji sipat data dina ieu panalungtikan ngawengku uji normalitas jeung uji homogénitas.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukeun pikeun maluruh distribusi data dina ieu panalungtikan téh normal atawa henteu. Pikeun nangtukeunana, digunakeun uji normalitas cara *Shapiro-Wilk* kalawan hipotésis saperti ieu di handap.

H_0 : distribusi data normal

H_1 : distribusi data teu normal

Uji normalitas cara *Shapiro-Wilk* ngagunakeun taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) kalawan kritéria nguji saperti ieu di handap.

H_0 ditarima, lamun nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$

H_0 ditolak, lamun nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$

3.8.1.2 Uji Homogénitas

Uji homogénitas dilakukeun pikeun maluruh varian sampel tina populasi nu sarua téh datana homogén atawa henteu. Hipotésis pikeun nguji homogénitas nyaéta saperti ieu di handap.

H_0 : varian sampel homogén

H_1 : varian sampel teu homogén

Uji homogénitas dina ieu panalungtikan ngagunakeun uji Lavene kalawan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Anapon kritéria ngujina saperti ieu di handap.

H_0 ditarima, lamun nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$

H_0 ditolak, lamun nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$

3.8.2 Uji Hipotésis

Nurutkeun Sugiyono (2016), hipotésis mangrupa jawaban saheulaanan tina rumusan masalah panalungtikan. Ieu jawaban kakara dumasar kana tiori nu ngarojong, can dumasar kana pakta-pakta émpiris tina data nu dikumpulkeun.

Hipotésis Nol (H_0) = Teu aya béda anu signifikan ningkatna kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa kelas VII SMPN 2 Dépok anu ngagunakeun jeung anu teu ngagunakeun média pilem animasi.

Hipotésis Gawé (H_a) = Aya béda anu signifikan ningkatna kamampuh ngagunakeun tatakrama basa Sunda siswa kelas VII SMPN 2 Dépok anu ngagunakeun jeung anu teu ngagunakeun média pilem animasi.