

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian pendidikan yang memiliki sifat ilmiah dan sistematis terhadap bagian dari suatu fenomena serta hubungannya. Tujuannya yaitu untuk dapat mengembangkan serta menggunakan suatu model, teori ataupun hipotesis yang memiliki kaitan dengan suatu fenomena. Dalam penelitian kuantitatif proses pengukuran menjadi hal krusial karena pada proses tersebut dapat memberikan gambaran maupun jawaban yang fundamental dari hubungan kuantitatif (Siyoto & Sodik, 2015). Sebelum pengumpulan sampel dan analisis data, penelitian kuantitatif berfokus pada suatu masalah desain, pengukuran, serta perencanaan, selain itu penelitian kuantitatif sangat bergantung pada adanya data numerik dan analisis statistik.

Adapun metode yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari variabel yang belum memiliki data sehingga diperlukan adanya suatu perlakuan (*treatment*) terhadap suatu objek penelitian kemudian dilakukan pengamatan dan diukur untuk mengetahui dampaknya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *quasi experiment*.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Dalam desain penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan *nonequivalent control group design* terdapat dua kelompok sampel. Dari kedua kelompok tersebut terdapat kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *digital game uckres*

my new word dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Rancangan desain penelitian *quasi experiment* dengan menggunakan *nonequivalent control griup design* dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rumus nonequivalent control group design

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Sugiyono, (2018)

Keterangan:

X :Treatment (penerapan *digital game Uckes My New Word* dan pendekatan EMRED)

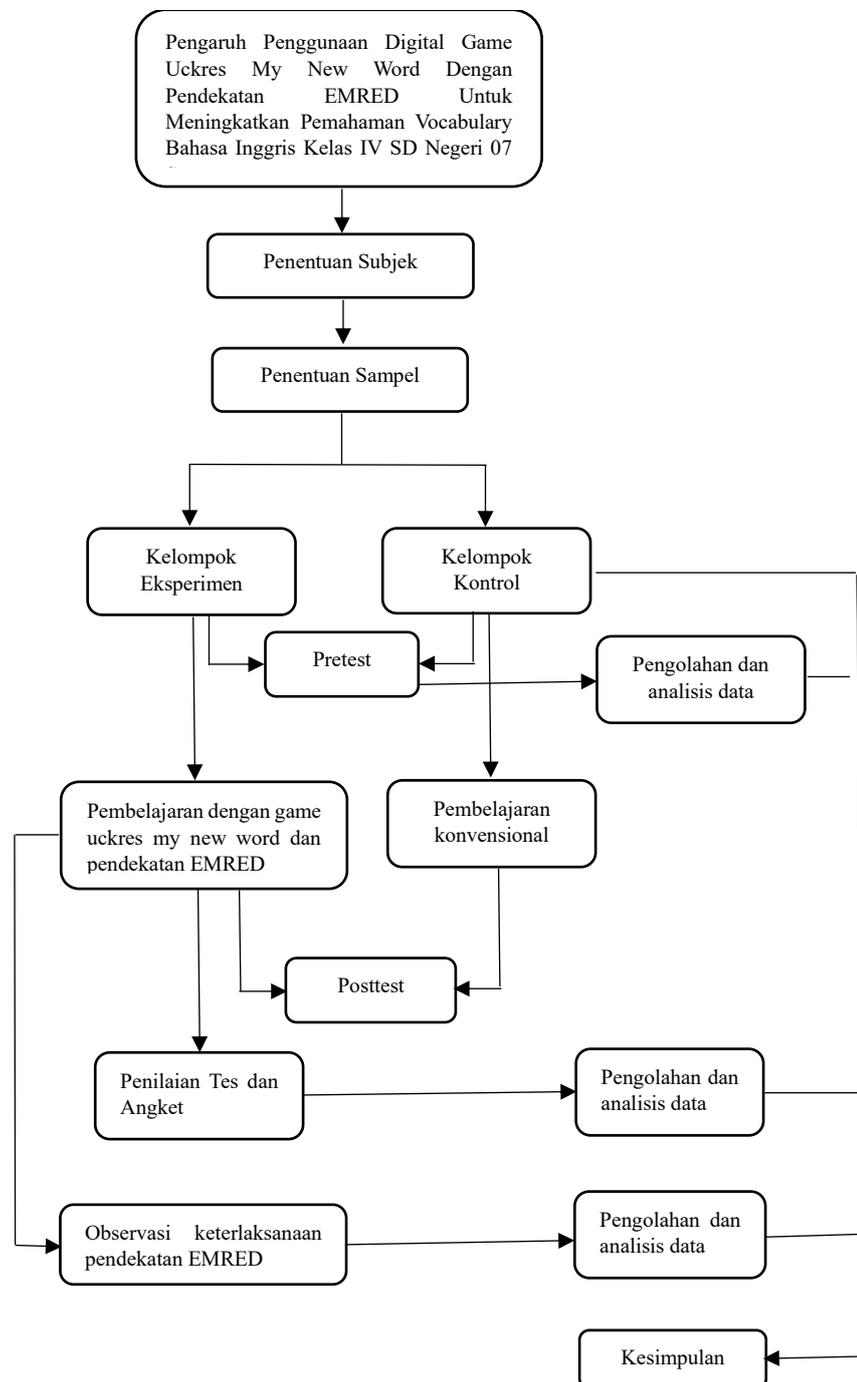
O₁ : Nilai hasil pretest kelompok eksperimen

O₂ : Nilai hasil posttest kelompok eksperimen

O₃ : Nilai hasil pretest kelompok kontrol

O₄ : Nilai hasil posttest kelompok kontrol

Tabel 3. 2 Alur penelitian



C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dilakukannya penelitian bertempat di SD Negeri Serang 7, Jl. Jamhari No. 1, Serang, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten, Kode Pos. 42116.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada masa tahun ajaran 2023-2024, dan untuk kegiatan pengumpulan data dilakukan pada 31 Oktober – 28 November 2023.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Serang 7 sebanyak 60 siswa. Sampel diambil dari populasi yang ada di kelas IV SD Negeri Serang 7. Dari jumlah populasi siswa kelas IV SD Negeri Serang 7, peneliti menetapkan sebanyak 40 siswa sebagai sampel penelitian dengan memakai teknik *probability sampling* yaitu jenis *simple random sampling*.

Teknik *simple random sampling* adalah cara yang dilakukan oleh peneliti dalam memilih sampel secara acak tanpa melihat strata yang terdapat dalam populasi tersebut.

Tabel 3. 3 Sampel penelitian

No	Kelas	Jumlah Sampel
1.	Kelas Eksperimen	20 Siswa
2.	Kelas Kontrol	20 Siswa
Total sampel		40 Siswa

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen atau objek yang menjadi fokus utama pada penelitian. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*Independent*) yang dilambangkan sebagai X dan variabel terikat (*dependent*) yang dilambangkan sebagai Y.

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang secara teoretis mempunyai kemungkinan menjadi penyebab untuk mempengaruhi variabel terikat dan dilambangkan dengan huruf X.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *digital game uckres my new word* dengan pendekatan EMRED.

2. Variabel Terikat (dependent)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang secara struktur dipengaruhi oleh variabel bebas dan dilambangkan dengan huruf Y.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah peningkatan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Serang 7.

F. Instrumen Penelitian

Ibnu Hadjar dalam (Hardani, 2020) menjelaskan bahwa instrumen penelitian yaitu suatu alat untuk mengukur suatu data dan digunakan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data kuantitatif tentang bagaimana sifat variabel secara objektif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis instrumen penelitian yaitu instrumen tes dan non tes.

1. Instrumen Tes

Ndiung & Jediut (2020) berpendapat bahwa tes adalah sekumpulan pertanyaan dengan jawaban yang benar atau salah. Tes juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan pertanyaan yang memerlukan tanggapan atau jawaban berdasarkan kemampuan seseorang.

Menurut Arifin (2016) dalam Kurniawan, et.al. (2022) Tes adalah metode pengukuran yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengukuran. Kegiatan ini melibatkan berbagai tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur berbagai aspek perilaku siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes pilihan ganda pada saat pengerjaan pretest dan posttest sebanyak 20 soal yang terdiri dari empat opsi jawaban yaitu A, B, C, dan D. Soal tes dibuat berdasarkan pada buku pegangan siswa kelas IV SD semester 1

Langkah awal sebelum melakukan tes pada siswa, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi yang kemudian akan dikembangkan menjadi soal pilihan ganda. Tujuan dari pembuatan kisi-kisi soal adalah untuk menjamin validitas dari instrumen yang telah dibuat.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen pre test dan post test

Capaian Pembelajaran	Satuan	Tujuan	Indikator Soal	Kategori Soal	Level Kognitif	Butir Soal Pretest - Posttest
Membaca – Memirsan Peserta didik mampu memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Peserta didik mampu membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familier dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif.	Unit 5 Where Is My Pencil?	Peserta didik mampu menyebutkan benda-benda dalam ruangan dengan baik dan benar.	Disajikan soal siswa mampu untuk mengartikan kosa kata.	Mudah	C2	1
			Disajikan soal siswa mampu menentukan gambar yang tepat berdasarkan kosa kata.	Sedang	C3	5
	Peserta didik mampu menulis kalimat yang berkaitan dengan benda di ruangan.	Peserta didik mampu menulis kalimat yang berkaitan dengan benda di ruangan.	Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosa kata yang tepat	Mudah	C1	4
			Disajikan soal siswa mampu untuk menentukan kosa kata dengan benar	Mudah	C2	14
			Disajikan soal siswa mampu untuk menentukan kosa kata untuk kegiatan yang tepat.	Sedang	C3	13
			Disajikan gambar siswa mampu	Mudah	C1	19

			untuk memilih kosa kata yang tepat sesuai gambar.			
			Disajikan soal siswa mampu untuk mengartikan kosa kata dengan tepat.	Mudah	C2	20
			Disajikan gambar siswa mampu untuk menentukan kosa kata dengan tepat.	Sedang	C3	10
			Disajikan gambar siswa mampu untuk menentukan kosa kata yang tepat sesuai gambar.	Sedang	C3	17
			Disajikan soal siswa mampu untuk memvalidasi gambar dengan tepat.	Sulit	C5	8
Menulis – Memprentasikan	Unit 6 The Stove In The Kitchen	Peserta didik mampu mengenai benda-benda yang ada di dapur dan di kamar mandi.	Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosa kata yang tepat sesuai gambar.	Mudah	C1	2
			Disajikan gambar siswa mampu	Sedang	C3	9

dan salinan tulisan. Peserta didik mampu merespon pertanyaan tentang aktivitas di ruangan. Disajikan soal siswa sederhana yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dalam Bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak	Peserta didik mampu merespon pertanyaan tentang aktivitas di ruangan.	untuk menentukan kosakata yang tepat sesuai gambar.	Disajikan	Mudah	C2	3
		mampu untuk mengartikan kosakata dengan tepat.	Disajikan	Mudah	C2	18
		mampu mengartikan kosakata dengan jawaban yang tepat	Disajikan	Sedang	C3	15
		mampu untuk menentukan kosakata yang tepat sesuai gambar.	Disajikan	Sedang	C3	16
		mampu untuk memilih kosakata dengan jawaban yang tepat	Disajikan	Mudah	C1	6
		mampu untuk	Disajikan	Mudah	C2	12

mengartika n kosa ka dengan tepat.				
Disajikan gambar siswa mampu untuk menentuka n kosa kata yang tepat sesuai gambar.	Sedang	C3	7	
Disajikan gambar siswa mampu untuk menentuka n kosa kata yang tepat sesai gambar.	Sedang	C3	11	

2. Instrumen Non Tes

Widoyoko (2009) dalam (Maria, 2013 & Magdalena, Ismawati, Amelia, 2021) teknik non tes biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar yang berkaitan dengan soft skill, terutama yang berkaitan dengan apa yang siswa dapat mereka buat atau lakukan. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam teknik non tes yaitu seperti wawancara, pengamatan, penyebaran angket, dan menilai dan melihat dokumen yang ada.

Adapun instrument non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui penyebaran angket kepada ahli media untuk memvalidasi media pembelajaran yang akan digunakan dan siswa kelas IV SD Negeri Serang 7 untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pendekatan EMRED. Angket respon siswa yang dipakai yaitu jenis angket tertutup, dimana siswa selaku responden diminta untuk memilih salah satu dari jawaban dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat sendiri. Tujuan diberikannya angket kepada siswa yaitu untuk dapat

mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan mempersiapkan tindak lanjut dari penerapan media pembelajaran *digital game uckres my new word*.

Tabel 3. 5 Angket validasi kelayakan *uckres my new word*

Aspek Penilaian	No	Indikator	Pilihan Jawaban			
			1	2	3	4
Materi	1	Media pembelajaran <i>Uckres My New Word</i> yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.				
	2	Media pembelajaran <i>Uckres My New Word</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
	3	Media pembelajaran <i>Uckres My New Word</i> yang digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran.				
Kualitas dan Tampilan Media	4	Tampilan gambar, teks, audio, dan warna yang digunakan dalam <i>Uckres My New Word</i> sangat sesuai.				
	5	Media <i>Uckres My New Word</i> dapat digunakan berulang kali dan tidak mudah rusak.				
Daya Tarik	6	Media <i>Uckres My New Word</i> dapat menarik perhatian siswa.				
	7	Penggunaan media <i>Uckres My New Word</i> dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran vocabulary bahasa Inggris.				

Adapun indikator dalam angket sebagai tindak lanjut dari penggunaan *digital game uckres my new word* dengan pendekatan EMRED disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Angket tindak lanjut uckres my new word dengan pendekatan EMRED

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Motivasi belajar saya menjadi meningkat setelah mengikuti pembelajaran kosa kata bahasa inggris dengan menggunakan digital game uckres my new word. (<i>Emmersion</i>)				
2.	Guru dapat membimbing saya selama pembelajaran dengan memperlihatkan model atau contoh terkait kosa kata bahasa inggris yang sedang dipelajari sehingga menjadi lebih mudah dipahami. (<i>Modelling</i>)				
3.	Media pembelajaran digital game uckres my new word dapat digunakan kembali untuk mengulang materi terkait kosa kata bahasa inggris. (<i>Repetition</i>)				
4.	Belajar sambil bermain game sangat menyenangkan dan menarik perhatian saya untuk mengetahui kosa kata yang beragam. (<i>Exploration</i>)				
5.	Saya dapat menggunakan media digital game uckres my new word dengan baik dan benar dalam pembelajaran kosa kata bahasa inggris. (<i>Demonstration</i>)				

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui penyelenggaraan penilaian tes dan angket. Penilaian tes dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk dapat mengetahui perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *digital game uckres my*

new word dengan pendekatan EMRED terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Serang 7.

Selain penilaian tes, pengumpulan data juga dilakukan dengan melakukan penyebaran angket tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan yang perlu diisi oleh siswa dengan pemberian tanda centang pada kolom yang telah disediakan, hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui respon yang dirasakan oleh siswa sebagai suatu tindak lanjut dari penggunaan media pembelajaran digital game *uckres my new word* dengan pendekatan EMRED terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Serang 7.

Penyebaran angket juga diberikan kepada ahli media untuk membantu peneliti dalam menilai kelayakan dari media pembelajaran digital game *uckres my new word* yang akan digunakan dalam proses penelitian.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen Tes

a. Uji Validitas Soal

Uji validitas berfungsi untuk dapat mengetahui suatu alat ukur yang digunakan valid (sahih) atau tidak valid. Validitas menjamin keabsahan dari suatu instrumen penelitian. Suatu instrument dapat dikatakan valid (sahih) apabila instrument dapat dipakai untuk mengukur apa yang ingin diukur oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji validitas butir soal menggunakan validitas isi (*content validity*) serta uji validitas kontrak (*construck validity*). Kisi-kisi yang telah dikembangkan menjadi soal diuji validitasnya dengan memanfaatkan bantuan aplikasi SPSS. Sedangkan pada uji validitas konstruk yaitu dengan *expert judgment* yang melalui proses pendapat penilaian ahli. Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan pada guru bidang studi bahasa Inggris di SD Negeri Serang 7 yaitu Ibu Muslihah, S.Pd dan dosen bahasa Inggris UPI Kampus Serang yaitu Bapak Muhammad Hanif, M.Pd dalam uji validitas konstruk. Setelah instrument selesai divalidasi kemudian instrument diuji cobakan kepada 10 orang siswa kelas IV. Apabila

instrument telah diuji cobakan maka langkah selanjutnya yaitu perhitungan validitas instrumen dengan memanfaatkan *software* SPSS.

Tabel 3. 7 Hasil uji validitas soal pilihan ganda

No.	Person Correlation	Nilai Sig	Keterangan	Interpretasi
1.	0,864	0,001	Valid	Sangat Tinggi
2.	0,712	0,021	Valid	Tinggi
3.	0,769	0,009	Valid	Tinggi
4.	0,950	0,000	Valid	Sangat Tinggi
5.	0,750	0,013	Valid	Tinggi
6.	0,733	0,016	Valid	Tinggi
7.	0,692	0,027	Valid	Tinggi
8.	-0,180	0,618	Tidak Valid	-
9.	0,712	0,021	Valid	Tinggi
10.	0,788	0,007	Valid	Tinggi
11.	0,769	0,009	Valid	Tinggi
12.	0,128	0,724	Tidak Valid	-
13.	0,750	0,013	Valid	Tinggi
14.	-0,278	0,437	Tidak Valid	-
15.	0,712	0,021	Valid	Tinggi
16.	0,864	0,001	Valid	Sangat Tinggi
17.	0,698	0,025	Valid	Tinggi
18.	0,672	0,033	Valid	Tinggi
19.	0,698	0,025	Valid	Tinggi
20.	0,750	0,013	Valid	Tinggi

Berdasarkan hasil dari uji validitas yang dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 27, dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah diuji cobakan kepada 10 orang responden terdapat 17 soal yang dinyatakan valid dan 3 soal dinyatakan tidak valid. Hal ini terjadi karena nilai r hitung $>$ r tabel dengan nilai sig $<$ 0,05, sehingga dari hasil uji validitas tersebut menghasilkan 17 soal pilihan ganda yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pretest-posttest.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2013) menyatakan bahwa reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan tingkat kepercayaan dan suatu instrument dapat diandalkan dalam masa pengumpulan data pada suatu penelitian.

Instrument penelitian yang telah dibuat dalam bentuk soal pilihan ganda diuji dengan menggunakan uji reliabilitas Crombach Alpha. Ghozali (2018) mengemukakan dalam pengambilan kriteria keputusan yakni jika koefisien dari Crombach Alpha $> 0,6$ maka soal dinyatakan reliabel. Namun jika koefisien menunjukkan Crombach Alpha $< 0,6$ maka soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 3. 8 Uji relianilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,954	17

Berdasarkan hasil dari perhitungan Crombach Alpha dengan menggunakan software SPSS versi 27, diperoleh hasil Crombach Alpha sebesar $0,954 > 0,6$ sehingga 17 butir soal yang akan dipakai dalam pelaksanaan pretest-posttest dinyatakan reliabel.

c. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Rumus Analisis Tingkat Kesukaran

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P: Tingkat kesukaran

B : Jumlah banyaknya siswa yang memilih menjawab benar pada soal

JS : Jumlah siswa

Adapun kriteria dalam hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

TK : $0,00 - 0,30 =$ Sukar

TK : $0,31 - 0,70 =$ Sedang

TK : $0,71 - 1,00 =$ Mudah

Tabel 3. 9 Interpretasi Tingkat kesukaran soal

No	Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan
1.	0,70	Sedang
2.	0,70	Sedang
3.	0,60	Sedang
4.	0,80	Mudah
5.	0,70	Sedang
6.	0,60	Sedang
7.	0,90	Mudah
8.	0,90	Mudah
9.	0,70	Sedang
10.	0,70	Sedang
11.	0,80	Sedang
12.	0,80	Sedang
13.	0,70	Sedang
14.	0,70	Sedang
15.	0,70	Sedang
16.	0,70	Sedang
17.	0,60	Sedang
18.	0,70	Sedang
19.	0,60	Sedang
20.	0,70	Sedang

d. Daya Pembeda Soal

Rumus Analisis Daya Beda

$$D = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B}$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda

B_A : Jumlah jawaban benar kelompok atasB_B : Jumlah jawaban benar kelompok bawahJ_A : Jumlah siswa yang memilih menjawab benar pada kelompok atasJ_B : Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok bawah

Adapun kriteria hasil perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Interpretasi daya pembeda

Nilai Daya Pembeda	Keterangan
0,70 – 1,00	Baik Sekali (BS)
0,40 - 0,70	Baik (B)
0,20 - 0,40	Cukup ©
0,00 – 0,20	Jelek (Poor)
Negatif	Tidak Layak

Arikunto (2015)

Tabel 3. 11 Hasil perhitungan daya pembeda soal

No.	Nomor Butir Soal	Daya Pembeda (D)	Keterangan
1.	1	0,6	Baik
2.	2	0,2	Cukup
3.	3	0,8	Sangat Baik
4.	4	0,4	Baik
5.	5	0,6	Baik
6.	6	0,8	Sangat Baik
7.	7	0,2	Cukup
8.	8	-0,2	Tidak Layak
9.	9	0,2	Cukup
10.	10	0,60	Baik
11.	11	0,80	Sangat Baik
12.	12	0,00	Jelek
13.	13	0,60	Baik
14.	14	-0,20	Tidak Layak
15.	15	0,20	Cukup
16.	16	0,60	Baik
17.	17	0,40	Baik
18.	18	0,20	Cukup
19.	19	0,40	Baik
20.	20	0,60	Baik

Berdasarkan hasil uji daya pembeda dari 20 butir soal pilihan ganda, terdapat 3 soal dengan kategori sangat baik, 9 soal dengan

kategori baik, 5 soal dengan kategori cukup, Baik 1 soal dengan kategori jelek dan 2 soal tidak layak. Maka, dari hasil perhitungan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa soal dengan kategori rendah tidak dapat digunakan dalam pelaksanaan pretest-posttest baik dikelas kontrol dan eksperimen.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengetahui normal atau tidaknya suatu data penelitian. Data yang diuji dalam uji normalitas merupakan data yang didapatkan dari pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok control.

Adapun dalam uji normalitas, rumus yang digunakan oleh peneliti yaitu rumus Shapiro Wilk dengan memanfaatkan aplikasi SPSS dalam pengoperasiannya. Menurut rumus Shapiro Wilk, jika suatu nilai probabilitas yang dihasilkan lebih dari 0,05 maka distribusi data dapat dikatakan normal. Namun, jika data yang dihasilkan kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.

Berdasarkan rumusan dari hasil uji normalitas Shapiro Wilk dengan SPSS data suatu penelitian dapat dikatakan normal jika signifikansi lebih besar 0,05 ($P > 0,05$) dan dikatakan tidak normal jika signifikansi kurang dari 0,05 ($P < 0,05$).

b. Uji Homogenitas

Dalam suatu penelitian, uji homogenitas dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari tahu apakah sampel yang ada di kelompok eksperimen dan control tidak terlihat adanya perbedaan yang signifikan dikedua kelompoknya.

Uji homogenitas dilaksanakan dengan menganalisis data hasil pretest dan posttest dengan menggunakan aplikasi SPSS. Apabila signifikansi menunjukkan lebih besar dari 0,05 maka kelas eksperimen dan kelas control dapat disebut homogen. Namun sebaliknya jika signifikasinya kurang dari 0,05 maka kelas eksperimen dan kelas

control tidak homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test*.

c. Uji Hipotesis

Tujuan dari adanya uji hipotesis bermaksud untuk dapat mengambil langkah terhadap suatu keputusan dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan. Dari hasil analisis peneliti dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris dengan *digital game uckres my new word* dengan pendekatan EMRED pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Serang 7.

Pada tahap uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji parametrik dengan menggunakan analisis Independent Sampel T-test (Uji-t). namun jika sampel berasal dari populasi yang terdistribusi tidak normal dan tidak homogen hasil dari uji prasyarat, maka langkah selanjutnya yaitu menggunakan uji non parametrik *Mann Whitney*.

Penggunaan uji-t dengan sampel independen dilakukan dengan tujuan untuk dapat menentukan antara kedua sampel apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistiknya. Jika ditemukan adanya perbedaan, sampel mana yang memiliki rata-rata lebih tinggi.

Taraf signifikansi dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai kurang dari 0,05 maka terjadi adanya peningkatan perolehan rata-rata dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (treatment) maka hipotesis diterima. Namun apabila taraf signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak terjadi adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment) dan hipotesis dinyatakan ditolak.

3. Analisis Angket

Angket yang dipakai pada penelitian ini terdiri dari indikator kelayakan media pembelajaran *digital game uckres my new word* yang dianalisis melalui perhitungan matriks *Gregory* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Tabulasi matriks *Gregory*

		Peneliti 1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
Peneliti 2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	C	D

Keterangan:

A : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua penguji

B : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji ke 2

C : Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 1

D : Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua penguji

Jumlah butir yang sudah dikelompokkan sesuai dengan tabulasi pada tabel matriks kemudian dihitung berdasarkan pada persamaan berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Tabel 3. 13 Interpretasi hasil perhitungan matriks *Gregory*

Koefisien	Validitas
0,8 – 1,0	Validitas Sangat Tinggi
0,6 - 0,79	Validitas Tinggi
0,4 – 0,59	Validitas Sedang
0,2 – 0,39	Validitas Rendah
0 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

Adapun untuk menguji reliabilitas dari media pembelajaran *uckres my new word* peneliti menggunakan perhitungan dengan rumus *Borich*.

$$PA = \left(1 - \frac{A - B}{A + B}\right) \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Percentage Agreement

A = Skor tertinggi yang diberikan oleh validator

B = Skor terendah yang diberikan oleh validator

Hasil perhitungan dengan rumus Borich kemudian diinterpretasikan berdasarkan table kriteria Tingkat reliabilitas.

Kriteria Tingkat reliabilitas

Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat reliabilitas

Persentase	Tingkat Reliabilitas
$81\% < PA \leq 100\%$	Sangat Reliabel
$61\% < PA \leq 80\%$	Reliabel
$41\% < PA \leq 60\%$	Cukup Reliabel
$21\% < PA \leq 40\%$	Kurang Reliabel
$0\% < PA \leq 20\%$	Sangat Kurang Reliabel

Damayanti dkk, (2018)

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis indikator langkah pelaksanaan pendekatan EMRED dengan menggunakan media pembelajaran *digital game uckres my new word*. Angket yang disajikan pada siswa terdiri dari lima pernyataan.

Analisis angket dimulai dari menghitung skor yang didapat oleh siswa melalui perolehan skor pada saat pengisian angket dengan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. 15 Skala likert angket siswa

Skor	Simbol	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sugiyono (2018:93)

Interpretasi dari item pernyataan kemudian dihitung berdasarkan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor item pernyataan}}{\text{Skor tertinggi item pernyataan}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari persamaan diatas kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. 16 Kriteria kelayakan angket siswa

Persentase Pencapaian	Interpretasi
75 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 59 %	Cukup
0 % - 25 %	Tidak Baik

I. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Memasuki tahap persiapan, peneliti mulai mempersiapkan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam tahap awal, peneliti terlebih dahulu meminta izin pada pihak sekolah SD Negeri Serang 7 untuk dapat melakukan penelitian. Selain itu peneliti juga harus mempersiapkan waktu dan instrument penelitian pada materi yang akan diujikan pada siswa kelas IV SD Negeri Serang 7 serta memilih subjek penelitian untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mulai melakukan kegiatan pretest baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok control sebagai awal dari penelitian. Kemudian pada minggu selanjutnya dipertemuan kedua peneliti melakukan pemberian perlakuan (treatment) kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran digital game uckres my new word dengan pendekatan EMRED.

Sedangkan untuk pembelajaran dikelas kontrol peneliti hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti kemudian memberikan posttest serta pengisian angket sebagai bentuk dari respon hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Tahap Pelaporan

Pada tahap laporan, peneliti mulai mengumpulkan data hasil penelitian yang kemudian dianalisis serta diakhiri dengan penarikan kesimpulan.