

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk pengumpulan data dan analisis data berbentuk angka (numerik). Istilah “penelitian dalam bentuk angka-angka dan analisis dengan menggunakan statistik” juga mengacu pada penelitian kuantitatif. (Sugiyono, 2014). Menurut Nanang Martono (dalam Sudaryono, 2017:92) penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau gejala sosial secara kuantitatif atau menganalisis bagaimana fenomena atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat saling berhubungan satu sama lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dengan perlakuan yang lain dalam kondisi tertangani (Sugiyono, 2017: 72). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Quasi Eksperimen Design*, dengan jenis rancangan *Nonequivalent Control Group Design*.

#### **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* dengan jenis rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono “desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, namun pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak”. Dalam desain ini, subjek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nantinya kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan scrabble word game digital dengan pendekatan EMRED, dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Maka

desain yang sesuai dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Desain* dengan pola sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<b>Group</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
EG	O	X	O
CG	O	X	O

EG : Experimental Group

CG : Control Groups

X : Learning by peer tutoring with mind mapping

X : Learning without using peer tutoring methods

O1 : Pre-test and post test

### C. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Caringin 1 yang beralamatkan di Jl. Raya Parung Panjang, No. 81, Caringin, Kec. Legok, Kab. Tangerang, Banten. Alasan peneliti memilih SDN Caringin 1 sebagai tempat penelitian karena di SD tersebut masih banyak siswa yang kurang dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

#### 2. Waktu penelitian

penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 terhitung mulai bulan November 2023 sampai dengan bulan Desember 2023.

### D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas 4 SDN Caringin 1 yang berjumlah 50 siswa. Dengan jumlah siswa masing masing kelas A dengan jumlah siswa 25 siswa, dan kelas B berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh. Menurut Riduwan (2013) “sampling jenuh adalah suatu metode pemeriksaan yang menggunakan seluruh populasi sebagai contoh dan disebut juga pencacahan.” Dengan demikian sampel penelitian ini dilakukan di

kelas IV A dengan jumlah siswa 25 siswa sebagai sampel kelompok eksperimen dan kelas IV B dengan jumlah siswa 25 siswa sebagai sampel kelas kontrol di SDN Caringin 1.

### **E. Variabel Penelitian**

Variabel pemeriksaan merupakan item yang menjadi titik fokus penelitian. Menurut Hatch dan Farhady (dalam Rukajat, 2018:23) menyatakan “variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan orang lain atau satu objek dengan objek yang lain”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan dengan X, sedangkan variabel terikat dilambangkan dengan Y.

#### 1. Variabel bebas (independen)

Variabel independen adalah “variabel yang mempengaruhi variabel terikat” Jak R (dalam Rukajat, 2018:25). Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah:

X1 : Penggunaan Media Scrabble Word Games Digital

X2 : Pendekatan EMRED

#### 2. Variabel terikat (dependen)

Variabel dependen adalah “variabel yang terpengaruhi oleh satu atau lebih variabel bebas” Jack R (dalam Rukajat, 2018:25). Adapun variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata Bahasa Inggris kelas IV.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif (Hardani, 2020).

#### 1. Instrumen Tes

Untuk mempermudah penulis dalam mengumpulkan data instrumen penilaian sangat dibutuhkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Hamid (2019:7) Artinya tes adalah kumpulan dari beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan bertujuan untuk mengukur sejauh mana penguasaan seseorang terhadap suatu materi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal yang memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu A, B, C, dan D dengan tema transportation and public place. Sebelum instrumen ini dapat digunakan, instrumen diuji cobakan terlebih dahulu. Peneliti memverifikasi validitas isi instrumen yang digunakan peneliti dengan validitas isi kepada pakar. Dalam hal ini peneliti menguji instrumen kepada dosen bahasa Inggris UPI kampus Serang bapak Muhammad Hanif, M.Pd dan guru kelas 4 SDN Caringin 1 ibu Yani Rachmalia Kinanti, S.Pd. Dan melakukan validasi konstruk yang berasal dari siswa. Sebelum soal tes dibuat, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen tes yang akan digunakan dalam tes dengan berbagai pilihan. Artinya memastikan dan menyetujui butir-butir yang ada pada instrumen tes.

### 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes (Pretest dan Posttest)

<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk &amp; No Soal</b>
Disajikan sebuah gambar, siswa mampu menyebutkan nama transportasi di gambar tersebut	PG 1
Disajikan soal, siswa mampu membedakan jenis-jenis transportasi	PG 2,3,4,5
Disajikan soal, siswa dapat mengetahui transportasi berdasarkan tempat	PG 6,7,8
Disajikan soal, siswa mampu mengidentifikasi jenis transportasi dari ciri ciri yang disediakan	PG 9,10,11
Disajikan gambar, siswa mampu membuat kalimat dari gambar yang tersedia	PG 12

Disajikan soal, siswa dapat mengetahui tempat umum	PG 13,14,15
Disajikan soal, siswa dapat mengidentifikasi manfaat berbagai tempat umum	PG 16,17
Disajikan gambar, siswa mampu menyebutkan nama tempat umum	PG 18
Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan tempat umum yang berhubungan dengan transportasi	PG 19,20

## 2. Instrumen Non Tes

Dalam instrumen non tes, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Scrabble Word Game Digital* dengan pendekatan EMRED. Jenis angket yang digunakan adalah angket terstruktur atau angket tertutup. Angket tertutup adalah yang alternatif jawabannya disediakan oleh peneliti, sehingga responden memilih salah satu alternatif jawaban (Yayan Mulyana, 2016).

## G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya tes dan angket.

### 1. Tes

Menurut (Sudaryono, 2018) memahami kumpulan informasi tersebut karena tes adalah informasi atau aktivitas yang digunakan untuk mengukur kapasitas seseorang atau suatu kelompok. Penelitian ini menggunakan hasil pretest dan posttest tertulis dari kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengumpulkan data. Koleksi informasi tes ini bertujuan untuk menentukan tingkat kemampuan bahasa Inggris siswa dengan menggunakan media *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED dan untuk

PGSD UPI KAMPUS SERANG

mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan pembelajaran konvensional.

## 2. Angket

Metode pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang harus dijawab responden disebut angket. Jajak pendapat adalah jawaban lengkap pertanyaan tentang berbagai hal yang diperlukan oleh peneliti untuk menemukan jawaban atas pernyataan spesialis. (Sudaryono, 2018). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui respon dan perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED. Jenis angket yang digunakan adalah angket terstruktur atau angket tertutup. Angket tertutup adalah yang alternatif jawabannya disediakan oleh peneliti, sehingga responden memilih salah satu alternatif jawaban. Instrumen ini berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan penerapan *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED, seperti berikut

- a. Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media *Scrabble Word Games Digital* membuat materi lebih mudah untuk dipahami. **(Immersion)**
- b. Penggunaan *Scrabble Word Games Digital* bermanfaat untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas. **(Immersion)**
- c. Dengan pemberian contoh dan model terkait kosakata dengan media *Scrabble* oleh guru, siswa lebih paham dalam belajar kosakata bahasa Inggris. **(Modelling)**
- d. Dengan media *Scrabble Games Word Digital* siswa dapat mengulang pembelajaran dengan lebih menyenangkan. **(Repetition)**
- e. Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa meningkat ketika melakukan pengulangan pembelajaran dengan media *Scrabble Word Games Digital*. **(Repetition)**
- f. Siswa dapat mencoba hal baru melalui pembelajaran bahasa Inggris dengan media *Scrabble Word Games Digital*. **(Exploration)**

- g. Siswa dapat mengkomunikasikan kosakata bahasa Inggris dengan baik setelah melakukan pembelajaran dengan media Scrabble Word Games Digital. **(Demonstration)**.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validitas

Instrumen tersebut harus diuji terlebih dahulu sebelum dapat digunakan. Sebelum melakukan pengumpulan data untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

#### a. Uji Validitas Soal

Menurut (Ajat Rukajat, 2018) menjelaskan bahwa uji validitas instrumen adalah yang digunakan untuk membandingkan instrumen dengan variabel dan faktor yang ada. Apa yang seharusnya diukur dapat diukur dengan instrumen yang dapat diandalkan. sehingga memperoleh data (Sugiyono, 2017:348). Oleh karena itu validitas digunakan untuk mengetahui ketepatan alat penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas menggunakan validitas konstruk dan pengujian validitas ini. Uji validitas isi menggunakan rumus korelasi biserial, karena soal-soal berbentuk objektif skor. Untuk item jawaban benar diberi nilai 1 dan skor 0 untuk item jawaban salah. Berikut rumus korelasi biserial :

Rumus korelasi *point biserial* :

$$r_{pbis} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_t}{s_t} \sqrt{\frac{p}{1-p}}$$

keterangan :

$\bar{x}_i$  = mean butir yang menjawab benar

$\bar{x}_t$  = mean skor total

$s_t$  = simpangan baku total

$p$  = proporsi yang menjawab benar

Nilai  $r$

hitung

yang didapat kemudian dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  dengan ketentuan sebagai berikut

- $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} = \text{valid}$
- $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} = \text{tidak valid}$

Sedangkan peneliti menguji instrumen dengan menggunakan pendapat ahli untuk mengetahui validitas konstruk. Instrumen ini diuji oleh guru kelas IV SDN Perumnas BP yaitu ibu Dini Larasati, S.Pd. instrumen yang sudah disetujui kemudian diuji cobakan. Percobaan dilakukan terhadap 10 siswa kelas IV yang mempunyai kualitas serupa. Validitas instrumen kemudian ditentukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 setelah dilakukan pengujian.

**Tabel 3.2 Hasil Uji Coba Instrumen Tes**

No. Soal	<i>r</i> -hitung	<i>r</i> -tabel	Keterangan
1	0,718	0,632	Valid
2	0,472	0,632	Tidak Valid
3	0,756	0,632	Valid
4	0,658	0,632	Valid
5	0,907	0,632	Valid



6	0,544	0,632	Tidak Valid
7	0,196	0,632	Tidak Valid
8	0,542	0,632	Tidak Valid
9	0,018	0,632	Tidak Valid
10	0,800	0,632	Valid
11	0,097	0,632	Tidak Valid
12	0,658	0,632	Valid
13	0,363	0,632	Tidak Valid
14	0,587	0,632	Tidak Valid
15	0,871	0,632	Valid
16	0,480	0,632	Tidak Valid
17	0,356	0,632	Tidak Valid
18	0,942	0,632	Valid
19	0,907	0,632	Valid
20	0,762	0,632	Valid

Berdasarkan uji validitas instrumen pilihan ganda dengan bantuan SPSS versi 26 terdapat 10 soal yang valid dari 20 soal yang diujicobakan, dan 10 soal lainnya tidak valid. Hal tersebut dikarenakan hanya 10 soal yang  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga terdapat 10 soal yang valid yang dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji Reliabilitas

Syarat penting lainnya dari instrumen adalah terpenuhinya syarat kedua, yaitu reliabilitas. Reliabilitas merupakan perhitungan yang dilakukan untuk mengetahui keakuratan suatu tes ketika diujikan pada subjek yang sama. “Reliabilitas menunjukkan seberapa besar suatu ukuran dapat menghasilkan hasil yang stabil ketika mengulang

substansi yang sama” (Ajat Rukajat, 2018). Uji reliabilitas tes pilihan ganda dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Menurut Ghozali (dalam Nesya, 2023: 30) kriteria mengambil keputusan yaitu apabila koefisien *Cronbach Alpha*  $> 0,6$  maka pernyataan dinyatakan reliabilitas. Sedangkan jika *Cronbach Alpha*  $<$  dari  $0,6$  maka pertanyaan dikatakan tidak reliabilitas.

**Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Item</b>
0,942	10

Berdasarkan hasil uji coba reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26, diperoleh hasil perhitungan Cronbach's Alpha sebesar  $0,942 > 0,6$  sehingga 10 soal tersebut dikatakan reliabel.

b. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat kesukaran soal adalah

$$P = \frac{N_p}{N} \quad (1)$$

dengan:

$P$  = *Proportion* = indeks kesukaran,

$N_p$  = Jumlah peserta yang menjawab soal dengan benar,

$N$  = Jumlah seluruh peserta yang menjawab.

Dimana kriteria tingkat kesukaran adalah sebagai berikut :

<b>Kriteria Tingkat Kesukaran</b>	<b>Interpretasi</b>
$IK = 0,00$	Soal Sangat Sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Soal Mudah
$IK = 1,00$	Soal Sangat Mudah

Berikut ini tabel hasil perhitungan tingkat kesukaran soal pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 26.

**Tabel 3.4 Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

Nom er soal	Tingkat kesukaran	Kategori
1	0,70	Sedang
3	0,70	Sedang
4	0,50	Sedang
5	0,60	Sedang
10	0,50	Sedang
12	0,50	Sedang
15	0,40	Sedang
18	0,50	Sedang
19	0,60	Sedang
20	0,60	Sedang

c. Daya Pembeda Soal

Rumus berikut ini digunakan peneliti untuk analisis daya pembeda soal pilihan ganda:

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

dengan

DP = daya pembeda

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

Dengan kriteria indeks daya beda adalah sebagai berikut:

Daya Pembeda	Kualifikasi	Status Soal
0,00 – 0,19	Jelek	Soal Dibuang
0,20 – 0,39	Cukup	Soal Diperbaiki
0,40 – 0,69	Baik	Soal Diterima tapi Diperbaiki
0,70 – 1,00	Baik sekali	Soal Diterima Baik
negatif	Tidak baik, harus dibuang	Soal Dibuang

Berikut hasil daya beda soal pilihan ganda:

**Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda**

Nomer Soal	Daya Pembeda Soal	Kategori
1	0,64	Baik
2	0,70	Sangat baik
3	0,63	Baik
4	0,87	Sangat baik
5	0,82	Sangat baik
6	0,83	Sangat baik
7	0,88	Sangat baik
8	0,88	Sangat baik
9	0,87	Sangat baik
10	0,67	Baik

## 2. Analisis Data

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media Scrabble Word Games Digital dengan menggunakan pendekatan EMRED berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS. Data yang diuji adalah data dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Apabila perhitungan dengan rumus tersebut nilai probabilitas yang dihasilkan  $> 0.05$  maka data tersebut dikatakan memiliki distribusi normal.

Jika data tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan uji prasyarat menggunakan uji non parametrik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Uji Wilcoxon*. *Uji Wilcoxon signed rank* adalah salah satu uji non parametrik yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berhubungan.

Dasar pengambilan keputusan uji wilcoxon adalah :

Jika  $\text{Asymp.Sig} < 0.05$  maka terdapat perbedaan rata-rata

Jika  $\text{Asymp.Sig} > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

#### b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas langkah berikutnya dilakukan uji homogenitas.

Uji homogenitas ini bertujuan mengetahui variabel yang digunakan homogen atau tidak. Menguji homogenitas digunakan dengan uji fisher. Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

Merumuskan hipotesis

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2$$

(varians 1 sama dengan varians 2 atau homogen)

$$H_1 : S_1^2 \neq S_2^2$$

(varians 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen)

Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kedua kelas tersebut dikatakan homogen, namun jika kurang dari 0,05 data tersebut tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis statistic yang digunakan untuk penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Untuk menguji kemampuan generalisasi signifikan hasil penelitian yang berupa perbedaan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel,

menggunakan rumus perbedaan dua variabel uji t. adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{S^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dimana,

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

t : nilai tes yang dicari

$\bar{X}_1$  : nilai rata-rata kumpulan data kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : nilai rata-rata kumpulan data kelas kontrol

S : standar deviasi

$S_1^2$  : varian hasil belajar kelas eksperimen

$S_2^2$  : varian hasil belajar kelas kontrol

$n_1$  : jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  : jumlah siswa kelas kontrol

kriteria Pengujian :

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk mengambil keputusan yang dirumuskan dan berdasarkan analisis data, yaitu untuk mengetahui apakah penguasaan kosakata bahasa Inggris mengalami peningkatan dengan diterapkannya media *Scrabble Word Games Digital* dengan pendekatan EMRED pada kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Caringin 1. Dalam penelitian kali ini peneliti mencobanya dengan menggunakan uji parametrik dengan

pemeriksaan t - test (t-test). Sedangkan uji nonparametrik Mann Whitney digunakan apabila uji kinerja menunjukkan sampel berasal dari populasi yang tidak homogen atau berdistribusi normal. Tujuan dari uji Mann Whitney adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan permainan kata acak scrabble digital pendekatan EMRED dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran tradisional. Keputusan tes Mann Whitney didasarkan pada: jika nilai Asymp Sig > 0,05 maka hipotesis ditolak, sedangkan jika nilai Asymp Sig andlt; 0,05 maka hipotesis diterima.

#### 4. Perhitungan Gain Ternormalisasikan

Tujuan dari perhitungan ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar bahasa Inggris siswa. selama penelitian ini ketika mereka belajar baik melalui *Scrabble Word Games Digital* maupun dengan pembelajaran konvensional. Adapun rumus Gain Ternormalisasikan adalah:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

untuk melihat peningkatan N- Gain siswa, dapat dilihat dari acuan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Nilai N-Gain**

### Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

## 5. Analisis Angket Respon Siswa

kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima point yang memanfaatkan media scrabble word games digital. Berikut indikator angket respon siswa: *Emmersion, Modelling, Repetition, Exploration, dan Demonstration.*

Angket ini terdiri dari 5 pertanyaan yang positif. Angket respon siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memeriksa dan menghitung skor dari setiap jawaban yang dipilih oleh siswa.
- b. Perolehan skor kemudian dihitung dengan menggunakan skala *likert*

Perolehan skor dilihat dari ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Skor Angket**

Pernyataan		Nilai
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya menghitung interpretasi skor tiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:



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

Selanjutnya yang terakhir adalah menyimpulkan hasil persentase dari keseluruhan angket respon siswa. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan**

<b>Persentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup baik
0 – 40%	Tidak baik

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Sebelum penelitian diarahkan pada kelas eksploratif, instrumen-instrumen tersebut dicobakan pada kelas lain yang disebut kelas tes. Informasi mengenai data, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal yang terpisah dikumpulkan melalui instrumen awal. Sejak saat itu, melanjutkan ke arah penelitian, siswa diuji dengan pertanyaan pretest untuk menentukan kemampuan mereka untuk mendasari hasil belajar bahasa Inggris terkait kosakata yang mereka miliki baik di kelas kontrol maupun eksplorasi. Kemudian melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan (*treatment*), untuk kelas eksperimen menggunakan media *scrabble word games digital* dengan pendekatan EMRED. Sedangkan untuk kelas kontrol melakukan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) tahap selanjutnya yaitu memberikan *posttest* kepada siswa.

Hasil pretest (sebelum siswa mendapat perlakuan) dan posttest (setelah siswa mendapat perlakuan) dibandingkan dalam penelitian ini. Kemudian peneliti akan memberikan skor berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Pada langkah terakhir dilakukan uji kenormalan, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk menguji informasi yang akan digunakan. Microsoft Excel 2010 digunakan untuk memasukkan data ke dalam tabel, dan SPSS versi 26 digunakan untuk melakukan perhitungan statistik. Kemudian, konsekuensi penyelidikan informasi digunakan untuk mengambil keputusan.