

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi, Pupulasi dan Sampel Penelelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang diambil oleh peneliti adalah SDN 3 Karangpawitan, yang beralamat di Dusun Lintungpaku Desa Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. SDN 3 Karangpawitan didirikan pada tahun 1964, dengan status negeri dan Nomor Statistik Sekolah : 1 0 1 0 2 1 4 0 7 0 0 7. Tanah yang digunakan merupakan hak guna pakai dengan luas 1.270 m<sup>2</sup>. SDN 3 Karangpawitan memiliki 9 rombel (rombongan belajar) dan 6 ruangan kelas.

Alasan peneliti memilih SDN 3 Karangpawitan untuk dijadikan lokasi penelitian karena belum ada sebelumnya yang melakukan penelitian di SDN 3 Karangpawitan tentang implementasi media *Ludo Word Game* bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata. Selain itu, peneliti memperoleh izin melakukan penelitian di SDN 3 Karangpawitan.

##### **2. Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013, hlm.80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis yang berjumlah 22 orang siswa.

##### **3. Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2013, hlm.118) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non Probability Sampling*. *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi

untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013, hlm. 122). Kategori yang dipilih yaitu *sampling jenuh*. Peneliti menggunakan sampel jenuh berdasarkan pendapat Sugiono, (2009, hlm. 125) yang menyatakan bahwa “...bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang, atau membuat generalisasi dengan kesalahan relatif kecil maka digunakan sampel jenuh”. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan yang berjumlah 22 orang siswa.

Berikut daftar sampel penelitian di SDN 3 Karangpawitan:

Tabel 3.1

Daftar Sampel penelitian

No	Siswa kelas IV	
	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	13
2	Perempuan	9
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>

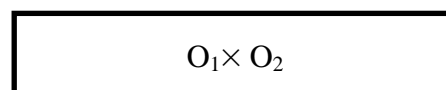
Tabel 3.2

Data Siswa Kelas III SDN 3 Karangpawitan

No	Nama Siswa	JK	No	Nama Siswa	JK
1	Nina	P	12	Dendi	L
2	Herdis	L	13	Firgi	L
3	Irawan	L	14	Ari	L
4	Aep	L	15	Rizki	L
5	Natasha	P	16	Agis	L
6	Rita	P	17	M.Husni	L
7	Tasya	P	18	Paisal	L
8	Aneu	P	19	Jihan	P
9	Alivia	P	20	Topan	L
10	Ayu	P	21	Silvana	P
11	Indra	L	22	Luthfi	L

## B. Desain Penelitian

Di dalam penelitian dibutuhkan desain penelitian. Desain penelitian merupakan pemaparan yang spesifik dalam penelitian. Oleh karena itu untuk menggambarkan penelitian yang dikerjakan, dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Dalam penelitian eksperimen terdapat macam bentuk desain eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 108), terdapat beberapa bentuk *design* eksperimen yang digunakan dalam penelitian, yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, *Quasi Experimental Design*. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Bentuk pre-eksperimental yang peneliti gunakan adalah *one-group Pre-test-Post-test design*. Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test-Post-test Control Group Design*, pada desain ini kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui keadaan awal sebelum menggunakan media *Ludo Word Game* dan *Post-test* dilakukan untuk mengetahui keadaan akhir setelah menggunakan media *Ludo Word Game*. Bagan desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Pre-Eksperimen

Keterangan:

- $O_1$  = Nilai *pre-test*  
(sebelum menggunakan media *Ludo Word Game*)
- $\times$  = Perlakuan
- $O_2$  = Nilai *post-test*  
(Setelah menggunakan media *Ludo Word Game*)

### C. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan cara atau teknik utama yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian melalui metode-metode ilmiah tertentu yang disesuaikan dengan masalah. Sesuai dengan pendapat Sugiono (2013, hlm. 2) bahwa metode penelitian adalah "... cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini, hasil yang didapatkan dari penelitian akan disajikan dalam bentuk angka dan hipotesis penelitian diuji dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

#### 1. Definisi Operasional Variabel

##### a. Media *Ludo Word Game*

*Ludo Word Game* adalah salah media pembelajaran berupa permainan yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk membantu siswa dalam belajar menuliskan kata *fruit and vegetable*. Media ini merupakan penggabungan dari *Scrabble* dengan mengambil jenis pembelajaran kosakata bahasa Inggrisnya, Ular Tangga dengan mengambil bentuk-bentuk gambarnya serta dari permainan Ludo aslinya mengambil bentuk permainannya.

##### b. Menuliskan kata

Menulis adalah kegiatan menurunkan lambang-lambang ke dalam bahasa tulis. Sedangkan kata merupakan bagian dari bahasa yang terdiri dari beberapa huruf yang memiliki makna. Jadi keterampilan siswa menuliskan kata merupakan keterampilan seseorang dalam menuliskan kata dengan menggunakan ejaan yang benar tanpa ada kesalahan berupa penghilangan dan penambahan huruf tersebut. Keterampilan menuliskan kata meliputi keterampilan siswa dalam menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. Keterampilan menuliskan kata dalam penelitian ini adalah hal yang ingin diketahui terdapat peningkatan atau tidaknya jika menggunakan media *Ludo Word Game*.

2. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

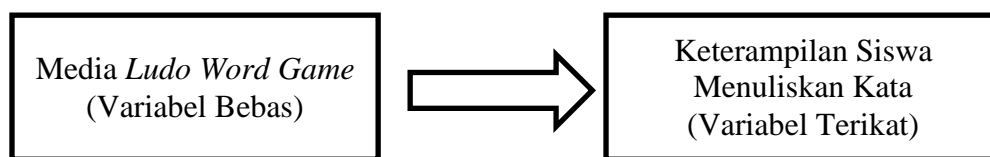
a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas (*Independent variable*) yaitu variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel terikat. Dalam penelitian ini yaitu: Variabel dengan notasi (X) yaitu media permainan *Ludo Word Game*.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat (*Dependent Variable*) dengan notasi (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa menuliskan kata. Menuliskan kata yang dimaksud adalah hasil *Post-test* dari seluruh siswa kelas III SDN III Karangpawitan, Kecamatan Kawali, Kabupaten Ciamis.

Berikut pemetaan variabel penelitiannya:



Gambar 3.2 Gambar Pemetaan Variabel Penelitian

### E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik berupa tes tulis untuk memperoleh data mengenai keterampilan siswa menuliskan kata bahasa Inggris. Menurut Arikunto (2006, hlm. 150) “tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini mencakup *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* diberikan diawal, sedangkan *Post-test* diberikan diakhir setelah *treatment* atau perlakuan. Peneliti menggunakan soal penugasan secara tertulis bagi siswa, yaitu menuliskan kata bahasa Inggris. Peneliti memilih tes tulis sebagai alat pengumpul data karena sesuai dengan tujuan dan masalah dalam penelitian ini. “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih (Arikunto, 2006, hlm. 160)”.

Instrumen digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang keterampilan siswa menuliskan kata sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*Post-test*). Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yaitu soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa menuliskan kata dengan tema *fruit and vegetable*.

Soal *Pre-test* dan *Post-test* yang diberikan kepada siswa yaitu sebanyak 10 soal. Adapun rumusan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan rubrik penskorannya sebagai berikut:

Standar Kompetensi : Mampu menyalin kata atau kalimat singkat tentang nama-nama buah dan sayuran

Kompetensi Dasar : Menuliskan kata dengan menggunakan gambar

Tabel 3.3

Instrumen Keterampilan Siswa Menuliskan Kata

Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal
1. Mengingat kosakata tentang <i>fruit and vegetable</i>	Nomor soal 1 sampai 10
2. Menuliskan kata tentang <i>fruit and vegetable</i> dengan mengamati gambar	

Tabel 3.4

Kriteria Penskoran Pengetahuan

Aspek	Kriteria	Skor
Ketepatan kelengkapan huruf	Tepat	1
	Tidak tepat	0
Ketepatan pengorganisasian huruf	Tepat	1
	Tidak tepat	0

Tabel 3.5  
Rubrik Penskoran Keterampilan Siswa Menuliskan Kata

Nomor Soal	Bobot Skor		Jumlah Skor
	Indikator I	Indikator II	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
<b>Skor Maksimum</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>

#### F. Proses Pengembangan Instrumen Penelitian

Setelah pembuatan instrumen selesai, langkah selanjutnya adalah pengujian instrumen penelitian. Pengujian instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. “Suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yakni ketepatannya atau validitasnya dan ketetapan atau keajegannya atau reliabilitasnya” (Sudjana, 2006, hlm. 12).

##### 1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006, hlm. 168). Sugiyono (2013, hlm. 173) menyatakan bahwa “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”

Untuk menguji tingkat validitas instrumen, peneliti melakukan konsultasi kepada beberapa ahli. Pendapat beberapa ahli dianggap sebagai dasar utama untuk mengujicobakan (*try out*) instrumen tersebut diluar sampel penelitian yakni pada 20 orang siswa kelas III SDN Cieunteunggede, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya. Apabila data yang di dapat dari uji coba ini sudah sesuai dengan seharusnya, maka dapat dikatakan bahwa instrumennya sudah valid.

Kriteria pengujian validitas adalah dengan membandingkan antara t-tabel dengan (t-hitung). Kriterianya: "jika t-hitung > dari t-tabel, maka instrumen valid, sebaliknya jika t-hitung < t-tabel maka instrument tidak valid" (Sugiono, 2013). Pada perhitungan uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer pada program *Microsoft excel*.

Untuk mengetahui nilai validitas soal dapat menggunakan koefisien produk momen. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh dapat diinterpretasikan untuk menentukan validitas butir soal dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.6

## Klasifikasi validitas butir soal

Nilai $r_{xy}$	Kriteria
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Arikunto (2007)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, dilakukan uji t seperti yang dikemukakan Sugiyono (2013, hlm. 257) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r_{xy}}}$$

Gambar 3.3 rumus uji t



Jika nilai  $t$  dari perhitungan lebih besar dari nilai  $t$  dari  $t$  tabel pada taraf signifikan 0,05 ( $t$  hitung  $>$  tabel) maka butir soal tersebut dikatakan valid. Dari hasil perhitungan, dapat dirangkum hasil analisis validitas butir soal pada tabel berikut:

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghitung validitas pada *Microsoft excel*.

- Memasukan skor yang diperoleh siswa. Jawaban benar diberi skor 1, jika jawaban salah diberi skor 0
- Menghitung koefisien korelasi  $r_{xy}$  dengan menggunakan fungsi *excel*
- Menghitung  $t$ -hitung dengan menggunakan fungsi *excel*
- Menghitung  $t$ -tabel dengan menggunakan fungsi *excel*
- Jika  $t$ -hitung  $>$   $t$ -tabel berarti valid, jika  $t$ -hitung  $<$   $t$ -tabel berarti tidak valid.

Berikut hasil validitas instrumen yang dilaksanakan di kelas III SDN 3 Karangpawitan.

Tabel 3.7  
Validitas Instrumen Soal

Nomor Soal	Nilai $r_{xy}$	$t$ -hitung	$t$ -tabel	Keterangan
1	0,33	2,67	2,08	Valid/Rendah
2	0,53	3,54	2,08	Valid/Cukup
3	0,50	3,42	2,08	Valid/Cukup
4	0,62	4,01	2,08	Valid/ Tinggi
5	0,23	2,17	2,08	Valid/Rendah
6	0,55	3,63	2,08	Valid/Cukup
7	0,51	3,46	2,08	Valid/ Cukup
8	0,60	3,89	2,08	Valid/Cukup
9	0,48	3,31	2,08	Valid/Cukup
10	0,34	2,71	2,08	Valid/Rendah

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

'Reliabilitas diartikan bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik' (Arikunto, 2006, hlm. 168). Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran itu dapat dipercaya.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 16. Pengujian reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach*. Berikut hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan uji *cronbach alpha* dalam program SPSS 16.0, yaitu:

Tabel 3.8

### *Reliability Statistics*

<b><i>Reliability Statistics</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.692	10

Tabel 3.9

### *Item Total Statistic*

<b><i>Item-Total Statistics</i></b>				
	<b><i>Scale Mean if Item Deleted</i></b>	<b><i>Scale Variance if Item Deleted</i></b>	<b><i>Corrected Item-Total Correlation</i></b>	<b><i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i></b>
Soal1	2.8000	7.853	.039	.723
Soal2	2.7000	6.221	.477	.642
Soal3	2.6500	6.450	.485	.643
Soal4	2.7500	6.092	.645	.610
Soal5	2.9500	7.734	.122	.704
Soal6	3.0000	7.895	.183	.692
Soal7	2.7500	6.513	.483	.644
Soal8	2.9500	6.576	.593	.630
Soal9	2.6000	6.989	.231	.697
Soal10	2.7500	7.250	.310	.676

Pada tabel hasil uji reliabilitas instrument soal, soal dinyatakan reliabel karena *Cronbach's Alpha* sebesar 0,692 dan termasuk karakteristik reliabilitas moderat. Sesuai dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3.10  
Kriteria Reliabilitas

Jika alpha > 0,90	Reliabilitas Sempurna
Jika alpha antara 0,70 – 0,90	Reliabilitas Tinggi
Jika alpha antara 0,50 – 0,70	Reliabilitas Moderat
Jika alpha < 0,50	Reliabilitas Rendah

### 3. Tingkat Kesukaran (*Index Difficulty*)

“Tingkat kesukaran suatu butir soal ialah perbandingan jumlah jawaban yang benar dari *testee* untuk suatu item dengan jumlah peserta *testee*” (Arikunto, 2006, hlm. 214). Tingkat kesukaran menurut Rukmana (2006, hlm. 99) dihitung dengan rumus:

$$TK = \frac{\sum B}{N}$$

Gambar 3.4 Rumus Tingkat Kesukaran

Keterangan:

TK : Tingkat Kesukaran

$\sum B$  : Banyak siswa yang menjawab benar

$N$  : Jumlah siswa atau *Testee*

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks tingkat kesukaran yang diperoleh, maka makin sukar soal tersebut. Sebaliknya jika indeks tingkat kesukaran yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Diterima Indeks Kesukaran soal dalam Rukmana (2006, hlm. 99)

Tabel 3.11

Interpretasi Indeks Kesukaran

<b>Indeks</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Tabel 3.12

Tingkat Kesukaran Soal

<b>Nomor Soal</b>	<b>Tingkat Kesukaran</b>	
	<b>Indeks</b>	<b>Kualitas</b>
1	0,60	Sedang
2	0,80	Mudah
3	0,90	Mudah
4	0,70	Sedang
5	0,30	Sukar
6	0,20	Sukar
7	0,70	Sedang
8	0,30	Sukar
9	1,00	Mudah
10	0,70	Sedang

Dari hasil keseluruhan uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran, dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal yang di uji coba, 10 butir soal dipilih untuk digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur keterampilan siswa menuliskan kata.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian tugas menuliskan kata pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memberikan tes berupa

*Pre-test* dan *Post-test* menuliskan kata. Pemberian *Pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui konsepsi awal pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sebelum diberi perlakuan, sedangkan pemberian *Post-test* dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran setelah diberi perlakuan.

Adapun pelaksanaan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemberian *Pre-test*

Untuk mengetahui keadaan dari sampel penelitian yakni seluruh siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan, peneliti menyebarkan instrumen berupa soal mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai materi *Fruit and Vegetable*. Penyebaran instrumen soal tersebut dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan atau pengajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable (Pre-test)*.

Penyebaran *Pre-test* tersebut dilakukan hanya satu kali pada waktu pertama kali pertemuan yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan dari seluruh siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan, sebelum diberikan pengajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable* pada pembelajaran bahasa Inggris. Setelah melakukan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas III tersebut, maka diadakan perlakuan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Word Game*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable* pada siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan dengan menggunakan media *Ludo Word Game*, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu pembelajaran yang dilaksanakan sekitar 4 x 35 menit selama dua hari dengan pemberian tiga indikator secara berulang. Pembelajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable* tersebut terbagi ke dalam dua indikator, yaitu: Mengingat kosakata tentang *Fruit and Vegetable*, menuliskan kata tentang *Fruit and Vegetable*.

Setelah siswa kelas III SDN 3 Karangpawitan diberi perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable*, maka langkah

selanjutnya untuk mengumpulkan data, peneliti menyebarkan soal berupa post test.

### 3. Pemberian *Post-test*

Setelah diadakan pelaksanaan pembelajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable* dengan menggunakan media *Ludo Word Game*, peneliti menyebarkan *Post-test* berupa instrumen soal yang sama seperti pada soal *Pre-test*. Penyebaran *post-test* ini dilakukan pada pertemuan berikutnya, setelah dilakukan perlakuan. Penyebaran *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata, setelah dilaksanakan pembelajaran kosakata tentang *Fruit and Vegetable* dengan menggunakan *Ludo Word Game*.

## H. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 207) “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Melalui statistik deskriptif ini, peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan untuk mencari perbandingan rata-rata data sampel atau populasi tanpa bermaksud membuat generalisasi. Kegiatan yang dilakukan pada proses analisis deskriptif ini yaitu mengolah data dari setiap variabel dengan program *SPSS 16.0*. Setelah melakukan analisis statistik deskriptif, selanjutnya dilakukan statistik inferensial. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 209) “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”.

Adapun teknik analisis data hasil penelitian penggunaan media *Ludo Word Game* di kelas dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan data hasil *Pre-test* dan *Post-test*
2. Pengolahan data dengan cara memeriksa hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

3. Menganalisis data hasil kemampuan siswa dalam *Pre-test* dan *Post-test*, peneliti menggunakan uji *Gain* untuk mengolah dan menganalisis data yang terkumpul. Uji *Gain* digunakan untuk mengetahui selisih antara hasil *Pre-test* dan *posstest* dengan rumus:

$$\text{Gain} = \text{Skor Post-test} - \text{Pre-test}$$

4. Menganalisis data hasil *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui kualitas peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor post-test} - \text{skor Pre-test}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor Pre-test}}$$

Kriteria tingkat gain :

*N-g* – tinggi : nilai  $N-g \geq 0,7$

*N-g* - sedang : nilai  $0,3 \leq N-g < 0,7$

*N-g* – rendah : nilai  $N-g < 0,3$

(Meltzer, 2002, hlm. 183)

5. Data hasil keterampilan siswa menuliskan kata pada *Pre-test* dan *posstest*, kemudian masing-masing data tersebut dikelompokkan ke dalam kategori siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah peneliti menggunakan rumus simpangan baku (Heryadi, 2008, hlm. 32).

$M + 2 (s)$

$M + 1 (s)$

$M - 1 (s)$

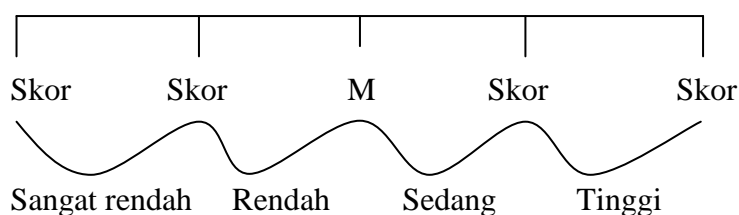
$M - 1 (s)$

Keterangan:

$M$  = nilai *mean* atau *median*

$S$  = nilai simpangan baku (standar deviasi)

Dengan penetapan kelompok (kategori) kemampuan siswa:



## 6. Uji Normalitas

a. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Jika hasil perhitungan statistik lebih dari 0,05 artinya data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0*.

## b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah berdasarkan hasil uji normalitas. Jika data berdistribusi normal, maka dilakukan analisis parametrik *dengan uji paired sample t-test*, namun apabila data berdistribusi tidak normal maka dilakukan analisis statistic non parametrik dengan uji *Wilcoxon* dibantu dengan program *SPSS 16.00*

Hipotesis pada penelitian ini yaitu tentang implementasi media *Ludo Word Game* bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di Kelas III SDN 3 Karangpawitan diuraikan sebagai berikut:

### 1) Hipotesis nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan.

### 2) Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

Terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan.

Uji *Wilcoxon* memiliki kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig.  $< 0,05$  ; maka  $H_0$  ditolak.
- b) Jika nilai Sig.  $\geq 0,05$  ; maka  $H_0$  diterima.

Untuk lebih memperjelas ada tidaknya peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* selanjutnya digunakan uji *normal gain*. Jika pada hasil analisis data siswa diperoleh rata-rata skor *gain*  $> 0$ , dan rata-rata skor *n-gain*  $> 0,3$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika pada hasil analisis data siswa diperoleh rata-rata skor *gain*  $< 0$ , dan rata-rata skor *n-gain*  $< 0,3$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.