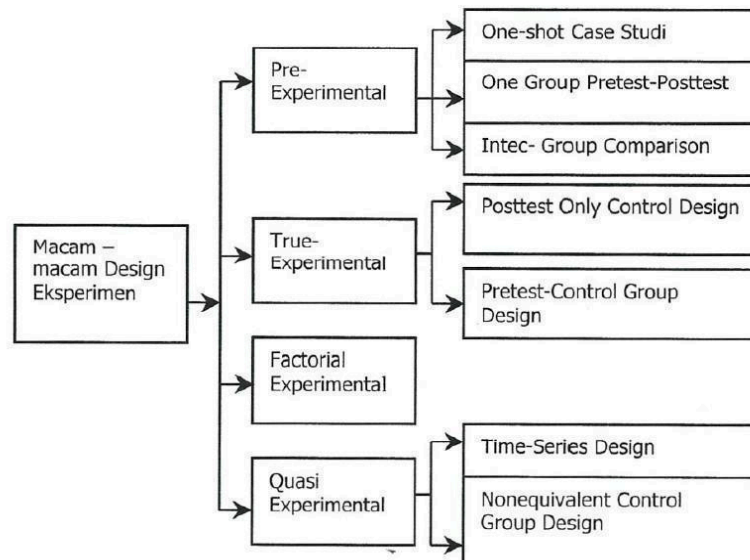


BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal terkait metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar adanya pengaruh atau tidak dari suatu tindakan terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Menurut (Sitompul & Maulina, 2021), penelitian eksperimental adalah sebuah pengkajian ada atau tidaknya hubungan regresi antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang dihasilkan. Menurut Sugiyono (2023) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan terhadap kondisi yang dapat dikondisikan. Dalam penelitian eksperimen terdapat berbagai bentuk desain eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design* dan *Quasi Experimental Design*. Berikut gambar skema desain penelitian eksperimen:



Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen

(Sumber : Sugiyono, 2023)

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

Penelitian *quasi experimental* adalah rancangan yang digunakan untuk memperoleh informasi berupa perkiraan informasi yang diperoleh dengan eksperimen yang berada dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Juliansyah, 2011). Penelitian *quasi experimental* tersebut akan diimplementasikan dalam bentuk *non-equivalent control group design*, yang mana menurut Sugiyono (2023), desain ini hampir sama dengan *pre-test-post-test control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, desain ini memudahkan peneliti dalam mendapatkan data valid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan *quasi experimental non-equivalent control group design* sebagai tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang akan diberi *pre-test* kemudian diberikan *treatment* dan terakhir akan diberi *post-test*.

Tabel 3.1 Desain penelitian *non-equivalent control group design*

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment*

X₁ : Perlakuan yang diberikan yaitu model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*

O₂ : *Post-test* pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment*

O₃ : *Pretest* pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*

X₂ : Pembelajaran menggunakan model kooperatif

O₄ : *Post-test* pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini yaitu subjek yang turut berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Partisipan yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini yaitu 1 kepala sekolah, 2 wali kelas VI A dan VI B, 53 siswa kelas VI yang terdiri dari 27 siswa kelas VI A dan 26 siswa kelas VI B, di SD Negeri 239 Cigondewah Kota Bandung yang beralamat di Jalan Batu Rengat No.RT.01/01, Cigondewah Kaler, Kec. Bandung Kulon, Jawa Barat.

3.3 Populasi dan Sampel

Pada sub bab ini akan dijelaskan pengambilan populasi dan pengambilan kriteria sampel untuk data penelitian.

3.3.1 Populasi

Dalam menentukan tujuan penelitian, populasi dibutuhkan untuk mengambil sampel. Populasi adalah kelompok yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan dipelajari oleh peneliti kemudian digunakan dalam penelitian yang mengacu pada semua anggota kelompok (Fraenkel, dkk, 2012). Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas VI SDN 239 Cigondewah Kota Bandung tahun ajaran 2023/2024. Dasar pemilihan populasi ini yaitu karena terdapat permasalahan rendahnya keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa. Di sekolah ini juga tersedia sarana dan prasarana yang mendukung untuk melakukan *treatment* menggunakan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik pada populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* yang berarti sampel dilakukan secara acak. Menurut Sugiyono (2023), *simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari sebuah populasi yang tidak melihat kriteria atau ketentuan tertentu dalam populasi tersebut. Sehingga sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VI A sebanyak 20 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VI B sebanyak 20 orang sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Sampel penelitian

Siswa kelas VI	Jumlah siswa
VI A (kelas eksperimen)	20
VI B (kelas kontrol)	20
Jumlah	40

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui tes dan non tes. Instrumen tes dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa pada saat sebelum diberikan tindakan (*pre-test*) dan setelah diberikan tindakan (*post-test*). Instrumen non tes dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* serta dokumentasi yang mendukung penelitian untuk memperoleh data yang terkumpul.

3.4.1 Tes

Tes merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa (Putri, dkk. 2022). Pada penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah tes tulis yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* untuk menilai keterampilan menulis kalimat sederhana siswa setelah diberikan *treatment* berupa model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

3.4.2 Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, serta responden yang tidak terlalu besar (Sugiyono, 2023). Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi secara langsung di lingkungan sekolah saat kegiatan pembelajaran dengan menyediakan lembar *checklist* untuk memudahkan peneliti memperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitian. Selain itu, teknik observasi diperlukan untuk memberikan penilaian siswa pada aspek afektif selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

3.4.3 Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi yang dimaksud adalah hal-hal yang dapat membantu peneliti memperoleh data penelitian sehingga rumusan masalah dapat terjawab. Contoh dokumentasi yang dimaksud adalah data keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI A dan VI B di SDN 239 Cigondewah Kota Bandung, lembar pre-test dan post-test, lembar kerja peserta didik, dan lain-lain.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat ukur dari suatu fenomena atau variabel yang diteliti. Instrumen menjadi langkah awal dalam penelitian yang harus dipersiapkan. Martin (2024) berpendapat bahwa penilaian tulisan yang valid dan dapat diandalkan diperlukan untuk memantau kemajuan, mengembangkan tujuan menulis, dan mengidentifikasi kesulitan yang dialami penulis. Berikut adalah instrumen yang akan digunakan pada penelitian.

Tabel 3.3 Kisi-kisi penyusunan instrumen penelitian

No	Jenis data	Teknik pengumpulan	Instrumen	Sumber
1	Pembelajaran model <i>Game Based Learning</i> berbantuan media <i>Wordwall</i>	Observasi, dokumentasi	check-list	Guru dan siswa
2	Keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris	Tes, dokumentasi	soal	siswa

3.5.1 Tes Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) yang dirancang berdasarkan kurikulum merdeka. *Pre-test* digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum intervensi, sementara *post-test* digunakan untuk mengukur pemahaman setelah intervensi. Adapun kriteria penilaian yang digunakan untuk tes tulis ini mengacu pada teori Brown (2017).

Tabel 3.4 Kisi-kisi soal tes keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris (*pre-test* dan *post-test*)

Komponen yang dinilai	Spesifikasi	Indikator	Jenis soal
Mechanics (Capitalization, spelling, punctuation)	Penggunaan huruf kapital, ejaan dan penggunaan tanda baca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu membuat kalimat sederhana dengan penggunaan huruf kapital yang tepat. (C6) 2. Siswa mampu membentuk kalimat sederhana dengan ejaan yang tepat. (C5) 3. Siswa mampu membubuhkan tanda baca yang tepat dalam menulis kalimat sederhana (C4) 4. Siswa mampu membuat pertanyaan melalui kalimat sederhana dengan menggunakan kata tanya. (C6) 	Uraian
Verb (Pemilihan kata)	Pemilihan kata yang tepat untuk mengembangkan dan menunjukkan ide.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa dapat mengkreasikan ide dan pengalamannya melalui tulisan kalimat sederhana (C6) 	Uraian
Grammar (Struktur kalimat)	Penempatan subjek, predikat, objek, dan keterangan.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa dapat menganalisis <i>subject, verb, to be, dan adjective</i> (C4) 7. Siswa dapat membandingkan kalimat sederhana yang benar dan kalimat sederhana yang salah (C5) 	<i>Fill-in</i> dan <i>true-false</i>
Content (Ketepatan isi kalimat)	Ketepatan dan kesesuaian isi kalimat	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa dapat membuat kalimat sederhana bahasa Inggris dengan isi yang sesuai (C6) 	Uraian

Instrumen tes dalam penelitian ini akan dilakukan uji coba soal kepada siswa kelas VI yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dan belajar bahasa Inggris sejak kelas IV di salah satu Kecamatan Cicendo, Pajajaran, Kota Bandung sebagai validitas. Setelah mendapatkan data, dilakukanlah uji coba menggunakan

bantuan aplikasi SPSS 26 yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji pembeda soal.

Tabel 3.5 Rubrik penilaian keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa

Inggris

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Mechanics (Capitalization, spelling, punctuation)	Terdapat ≥ 3 kesalahan dalam penulisan huruf kapital, ejaan dan tanda baca	Terdapat 2 kesalahan dalam penulisan huruf kapital, ejaan dan tanda baca	Terdapat 1 kesalahan dalam penulisan huruf kapital, ejaan dan tanda baca	Tidak terdapat kesalahan dalam penulisan huruf kapital, ejaan dan tanda baca
Grammar (Struktur kalimat)	Terdapat ≥ 3 kesalahan tata letak susunan kata	Terdapat 2 kesalahan tata letak susunan kata	Terdapat 1 kesalahan tata letak susunan kata	Tidak ada kesalahan tata letak susunan kata
Verb (Pemilihan kata)	Terdapat ≥ 3 kesalahan pemilihan kosa kata	Terdapat 2 kesalahan pemilihan kosa kata	Terdapat 1 kesalahan pemilihan kosa kata	Tidak ada kesalahan pemilihan kosa kata
Content (Ketepatan isi kalimat)	Isi kalimat tidak sesuai	Isi kalimat kurang sesuai	Isi kalimat sesuai	Isi kalimat sangat sesuai

Perhitungan Nilai Keterampilan

Skala Nilai : 0-100

Jumlah Skor Maksimal : 16

Perhitungan Nilai Akhir : $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor max}} \times 100 = \text{nilai akhir}$

Tabel 3.6 Kriteria nilai keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa

Inggris

Nilai	Kategori
90-100	Sangat baik
80-89	baik

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

Nilai	Kategori
72-79	cukup
60-71	kurang
0-59	Sangat kurang

3.5.2 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian mekanisme pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Lembar observasi ditunjukkan kepada guru dan siswa. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui terlaksana atau tidaknya tahapan model *Game Based Learning* dengan berbantuan media *ordwall*. Berikut lembar observasi yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.7 Lembar aktivitas guru kelas eksperimen

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan				
1	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam			
2	Guru mengecek kehadiran siswa			
3	Guru mengajak siswa untuk berdoa			
4	Guru menyanyikan lagu nasional			
5	Guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa			
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
Kegiatan Inti				
Memilih game sesuai topik				
7	Guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan			

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Penjelasan Konsep				
8	Guru memberikan penjelasan konsep game kepada siswa			
Menyepakati aturan				
9	Guru menjelaskan dan menyepakati aturan bersama siswa			
Memainkan game				
10	Guru membimbing siswa untuk bersiap memainkan game yang telah dipilih			
11	Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada siswa			
12	Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LKPD			
Merangkum pengetahuan				
13	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas			
14	Guru mengarahkan siswa lainnya untuk menyimak hasil LKPD siswa yang sedang tampil			
15	Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan LKPD dan berani mempresentasikan hasilnya di depan kelas			
16	Guru memberikan penguatan materi kepada siswa			
Kegiatan Penutup				
Melakukan refleksi				
17	Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari			
18	Guru memberikan pertanyaan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dipelajari			

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
19	Guru menutup pembelajaran			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		19		
Persentase skor akhir $\frac{\text{jumlah skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$				

Tabel 3.8 Lembar aktivitas siswa kelas eksperimen

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Siswa menjawab salam guru			
2.	Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran			
3.	Siswa menyanyikan lagu nasional			
4.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru			
Kegiatan ini				
Memilih game sesuai topik				
5	Siswa memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan			
Penjelasan Konsep				
6	Siswa mendengarkan penjelasan konsep game oleh guru			
Menyepakati aturan				
7	Siswa memahami dan menyepakati aturan bersama guru			

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Memainkan game				
8	Siswa memainkan game yang telah dipilih dengan mematuhi aturan yang telah disepakati			
9	Siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD)			
Merangkum pengetahuan				
10	Siswa mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas			
11	Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru			
Melakukan refleksi				
12	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru			
13	Siswa menjawab pertanyaan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dipelajari			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		13		
Persentase skor akhir		$\frac{\text{jumlah skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		

Tabel 3.9 Lembar aktivitas guru kelas kontrol

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Fase 1				
1	Guru memulai pembelajaran dengan berdoa			
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa			
Fase 2				

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
3	Guru memilih materi pelajaran dan menentukan topik yang harus dipelajari siswa			
Fase 3				
4	Guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok belajar			
Fase 4				
5	Guru membimbing kelompok belajar			
Fase 5				
6	Guru melakukan evaluasi			
Fase 6				
7	Guru memberikan penghargaan			
8	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		8		
Persentase skor akhir		$\frac{\text{jumlah skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		

Tabel 3.10 Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
Fase 1				
1	Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa			
2	Siswa menyimak tujuan pembelajaran dan motivasi dari guru			
Fase 2				
3	Siswa mendengarkan materi pelajaran dan			

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

No	Aspek yang diamati	Terlaksana		Keterangan
		Ya	Tidak	
	menyimak topik yang harus dipelajari			
Fase 3				
4	Siswa diorganisasikan ke dalam kelompok belajar			
Fase 4				
5	Kelompok belajar siswa dibimbing oleh guru			
Fase 5				
6	Siswa melakukan evaluasi			
Fase 6				
7	Siswa mendapatkan penghargaan			
8	Siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa			
Jumlah yang diperoleh				
Skor maksimal		8		
Persentase skor akhir $\frac{\text{jumlah skor akhir}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$				

Petunjuk penilaian:

Tabel 3.11 Petunjuk penilaian

Ya = skor 1	Tidak = skor 0
Guru dan siswa menunjukkan sikap atau aktivitas yang sesuai dengan aspek yang diamati	Guru dan siswa tidak menunjukkan sikap atau aktivitas yang sesuai dengan aspek yang diamati.

3.5.3 Lembar Dokumentasi

Tabel 3.12 Lembar dokumentasi

No	Instrumen Dokumentasi	Ya	Tidak	Deskripsi
1	Keutuhan lembar jawaban			

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

2	Kelengkapan isi jawaban sesuai dengan soal			
3	Kejelasan pada isi lembar jawaban			

3.5.4 Pengembangan Instrumen

Pembuatan dan pengembangan instrumen tes tertulis berbentuk uraian ini diperlukan beberapa uji diantaranya uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Uji coba instrumen ini dilakukan terhadap 35 siswa kelas VI SD Negeri 154 Citepus Kota Bandung. Berikut penjelasan uji yang dilaksanakan:

3.5.4.1 Uji Validitas

Validitas suatu tes merujuk pada kemampuan untuk secara tepat mengukur konstruk yang dimaksud (Sijabat, 2024). Uji ini dilakukan untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian instrumen yang akan peneliti gunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data penelitian. Dalam perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan aplikasi Anates Versi 4. Jumlah sampel yang tersedia dan nilai kritis dari nilai r pada tingkat signifikan 5% atau 0,05. Instrumen ini dianggap valid jika hasil perhitungan korelasi *product moment* lebih tinggi dari nilai kritis (Arikunto, 2013)

Tabel 3.13 Klasifikasi validitas

<i>r-value</i>	Penafsiran
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,70$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$r_{xy} < 0,00$	Tidak valid

(Sumber: Arikunto, 2013)

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas:

- 1) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal di dalam tes dinyatakan valid.

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

2) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal di dalam tes dinyatakan tidak valid.

Tes uji coba soal dilakukan kepada 35 siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 154 Citepus Kota Bandung yang sudah mempelajari bahasa Inggris dan menerapkan kurikulum merdeka sejak kelas IV. Berikut adalah analisis 11 butir soal yang telah diuji menggunakan anates versi 4.

Tabel 3.14 Analisis validitas soal

No soal	Korelasi	Penafsiran	Signifikansi	Keputusan
1	0,515	Sedang	Signifikan	Valid
2	0,538	Sedang	Signifikan	Valid
3	0,607	Sedang	Signifikan	Valid
4	0,525	Sedang	Signifikan	Valid
5	0,339	Rendah	Signifikan	Valid
6	0,515	Sedang	Signifikan	Valid
7	0,603	Sedang	Signifikan	Valid
8	0,718	Tinggi	Sangat signifikan	Valid
9	0,577	Rendah	Signifikan	Valid
10	0,550	Rendah	Signifikan	Valid
11	0,578	Rendah	Signifikan	Valid

(Sumber: Penelitian, 2024)

Hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa 11 butir soal yang terdiri dari *fill in*, *true false*, dan uraian yang peneliti buat menunjukkan bahwa semua butir soal dinyatakan valid.

3.5.4.2 Uji Reliabilitas

Tujuan tes reliabilitas adalah untuk memastikan konsistensi suatu tes ketika diberikan kepada subjek beberapa kali dalam kondisi yang identik. Suatu tes dianggap reliabel apabila menghasilkan hasil yang sama untuk pengukuran yang berulang secara konsisten. Berikut klasifikasi koefisien reliabilitas:

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.15 Klasifikasi reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Kriteria reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 \leq r \leq 0,90$	tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,70$	sedang
$0,20 \leq r \leq 0,40$	rendah
$r < 0,20$	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2013)

Analisis uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi Anates 4.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.16 Hasil uji reliabilitas

Koefisien korelasi reliabilitas	Kriteria korelasi reliabilitas
0,64	Sedang

(Sumber: Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 3.16, temuan tes reliabilitas menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,64. Maka dengan hal ini instrumen pertanyaan dapat digunakan dalam penelitian.

3.5.4.3 Indeks Kesukaran

Analisis indeks kesukaran adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui proporsi antara jawaban tes benar dengan jumlah peserta tes. Semakin banyak jawaban benar maka semakin besar indeks tingkat kesukarannya dengan kata lain soal tersebut semakin mudah. Adapun rumus menentukan indeks kesukaran yaitu:

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= jumlah peserta tes

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

Tabel 3.17 Kategori indeks kesukaran soal

Indeks kesukaran	Interpretasi indeks kesukaran
0% - 15%	Sangat sukar
16% - 30%	Sukar
31% - 70%	Sedang
71% - 85%	Mudah
86% - 100%	Sangat mudah

(Sumber: Arikunto, 2013)

Tabel 3.18 Hasil uji indeks kesukaran

Nomor butir soal	Tingkat kesukaran (%)	Tafsiran
1	62,86	Sedang
2	74,29	Mudah
3	74,29	Mudah
4	68,57	Sedang
5	62,86	Sedang
6	62,86	Sedang
7	65,71	Sedang
8	68,57	Sedang
9	60,00	Sedang
10	71,43	Mudah
11	62,86	Sedang

(Sumber: Penelitian, 2024)

3.5.4.4 Analisa Daya Pembeda

Uji ini dilakukan untuk mengetahui klasifikasi siswa yang sudah, belum atau kurang menguasai kompetensi dengan kriteria tertentu. Nilai dari daya

pembeda dinyatakan terhadap indeks daya pembeda. Semakin tinggi indeks daya pembeda maka semakin besar tes tersebut dapat membedakan klasifikasi siswa.

Tabel 3.19 Klasifikasi daya pembeda

Nilai	Interpretasi
$\leq 10\%$	Sangat buruk
10% - 19%	buruk
20% - 29%	sedang
30% - 49%	baik
$\geq 50\%$	Sangat baik

(Sumber: Arikunto, 2013)

Tabel 3.20 Hasil uji daya pembeda

Nomor butir soal	Daya pembeda (%)	Kriteria
1	55,56	Sangat baik
2	66,67	Sangat baik
3	55,56	Sangat baik
4	66,67	Sangat baik
5	22,22	Sedang
6	77,78	Sangat baik
7	66,67	Sangat baik
8	88,89	Sangat baik
9	77,78	Sangat baik
10	66,67	Sangat baik
11	77,78	Sangat baik

(Sumber: Penelitian, 2024)

3.6 Prosedur Penelitian

Pada tahap penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir penelitian.

Alya Zhulfarani, 2024

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

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

3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti menentukan indikator keterampilan menulis kalimat sederhana, menyusun instrumen penilaian, melakukan pengujian instrumen, menyusun rencana pembelajaran dan membuat perizinan dari sekolah yang akan menjadi tempat penelitian

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini siswa yang menjadi sampel akan dikategorikan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel kemudian melakukan pre-test untuk mengetahui capaian tingkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa sebelum diberikan *treatment*. Selanjutnya siswa kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan siswa kelas kontrol diberikan *treatment* dengan model pembelajaran kooperatif. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai, selanjutnya akan dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui pengaruh dan bagaimana peningkatan siswa dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris setelah diberikan *treatment*.

3.6.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini, peneliti mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi, *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Selanjutnya peneliti membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data pada riset ini bertujuan untuk mengevaluasi data dari semua responden yang telah memberikan informasi. Data dipecah menjadi kelompok-kelompok berdasarkan karakteristik dan jenis responden yang berpartisipasi dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa. Peneliti juga membagi menjadi 2 tahap dalam menganalisis data yaitu uji prasyarat yang bertujuan untuk menentukan normalitas dan homogenitas, linieritas dan uji regresi linier sederhana untuk membuktikan pengaruh juga uji N-gain untuk peningkatan.

3.7.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif berkaitan dengan upaya dalam menjawab rumusan masalah yang pertama, yaitu: Apakah peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas eksperimen lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif di kelas kontrol?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, prosedur pengolahan data meliputi:

- Pemberian skor terhadap jawaban hasil *pre-test* dan *post-test* siswa
- Melakukan olah data statistik deskriptif terhadap skor *pre-test* dan *post-test* siswa
- Berdasarkan hasil olah data statistik deskriptif, maka dideskripsikan kualitas pembelajaran menulis kalimat sederhana pada mata pelajaran bahasa Inggris
- Untuk melengkapi informasi pembelajaran menulis kalimat sederhana dilakukan perhitungan nilai *gain* dan *normal gain* antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Uji *N-gain*

Normal gain merupakan perbandingan antara selisih nilai post test dengan nilai pre test. Tujuan digunakannya *normal gain* yaitu untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana setelah pembelajaran dilaksanakan.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ PostTest - Skor\ PreTest}{Skor\ Ideal - Skor\ PreTest}$$

Tabel 3.21 Interpretasi *N-gain*

<i>Nilai Gain</i>	Interpretasi
$G > 0,70$	Tinggi
$0,30 < G \leq 0,70$	Sedang
$G \leq 0,30$	Rendah

$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq G \leq 0,00$	Terjadi penurunan

(Sumber: Sundayana, 2016)

3.7.2 Analisis Data Inferensial

Analisis data inferensial berkaitan dengan upaya dalam menjawab rumusan masalah yang kedua, yaitu: Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar?

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dengan menggunakan uji normalitas, peneliti dapat mengetahui apakah distribusi data acak atau normal. Pengujian dilakukan untuk menentukan jenis informasi apa yang telah dikumpulkan, dan apakah itu tipikal atau non tipikal. Uji homogenitas harus dijalankan jika data teruji berasal dari distribusi normal. Pada tingkat validitas tertentu, uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk* dapat digunakan untuk mengevaluasi apakah data tersebut normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena nilai $N < 50$. Suatu data diasumsikan normal apabila hasil signifikansinya melampaui 0,05. Para peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data muncul melalui populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Data muncul melalui populasi yang tidak berdistribusi normal

Ketentuan pengambilan keputusan:

Bila signifikansi $> \alpha$ atau 0,05 demikian menerima H_0 dan H_1 ditolak

Bila signifikansi $\leq \alpha$ atau 0,05 demikian menolak H_0 dan H_1 diterima

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians harus digunakan untuk menilai apakah sampel yang dikumpulkan dari populasi yang sama memiliki varians yang selaras atau tidak. Teknik statistik *Levene* dan SPSS 26 digunakan untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Pengujian homogenitas

dilaksanakan pada skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Varians kedua populasi homogen

H_1 : Varians kedua populasi tidak homogen

Ketentuan pengambilan keputusan:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 dan H_1 ditolak

Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 dan H_1 diterima

2. Uji T-Test

Menurut Duwi Priyatno uji hipotesis menggunakan program SPSS 26 *Paired Sample T Test* pada nilai pretest-posttest pada kelas dengan taraf signifikansi 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment (*pre-test*) dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (*post-test*) dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test*.

Ketentuan pengambilan keputusan:

Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

3. Uji *Mann-Whitney U*

Uji ini dilakukan ketika data populasi yang sudah diuji normalitas tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu harus dilakukan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui apakah data memiliki perbedaan atau tidak.

Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif

H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model kooperatif

Ketentuan pengambilan keputusan:

Jika diperoleh nilai *sig.* < 0,05 maka H_0 diterima

Jika diperoleh nilai *sig.* > 0,05 maka H_1 ditolak

4. Regresi Linier Sederhana

Uji regresi dilakukan dalam menguji dampak pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa. Dalam penelitian ini, analisis regresi linier digunakan sebagai metode statistik. Hanya satu variabel bebas dan satu variabel terikat yang digunakan dalam regresi linier sederhana, menghasilkan total tiga variabel bebas dan tiga variabel terikat. Sangat mudah untuk mengingat persamaan untuk regresi linier:

$$Y=a+bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Harga Y apabila X = 0 (harga konstanta)

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen, apabila b positif maka terjadi kenaikan dan apabila b negatif maka terjadi penurunan.

Langkah-langkah uji signifikansi analisis regresi linier sederhana:

a. Perumusan Hipotesis

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap model *Game Based Learning* pada keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN 239 Cigondewah Kota Bandung

H_1 : Ada pengaruh model *Game Based Learning* pada keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Inggris siswa kelas VI SDN 239 Cigondewah Kota Bandung

b. Pengambilan keputusan

$F_{\text{empirik}} > F_{\text{teoritik}}$ maka H_1 diterima

$F_{\text{empirik}} < F_{\text{teoritik}}$ maka H_1 ditolak

3.8 Hipotesis Statistik

Berdasarkan hipotesis penelitian yang sudah dipaparkan, maka dapat diuraikan kembali dalam hipotesis statistik penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) $H_0 \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh antara penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa.

$H_0 \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh antara penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa.

2) $H_0 \mu_1 \leq \mu_2$

Peningkatan skor rata-rata keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* tidak lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran model kooperatif.

$H_0 \mu_1 > \mu_2$

Peningkatan skor rata-rata keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa yang mendapatkan pembelajaran model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran model kooperatif.