

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis. Alasan peneliti memilih SDN 1 Sukaharja untuk dijadikan lokasi penelitian karena belum ada yang melakukan penelitian di SDN 1 Sukaharja tentang pengaruh penggunaan Permainan Ular Tangga bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

2. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2006, hlm. 130) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis berjumlah 24 siswa,

3. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Menurut Arikunto (2006, hlm. 131) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. 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). Dari populasi di atas, peneliti mengambil seluruh populasi tersebut sebagai sampel dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013, hlm. 124). “...bila jumlah populasi relative kecil kurang dari 30 orang, atau membuat generalisasi dengan kesalahan relatif kecil maka digunakan sampel jenuh”.

(Sugiyono,2013, hlm. 125) Sampel dari penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis yang berjumlah 24 orang dilihat sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Berikut daftar sampel penelitian di SDN 1 Sukaharja adalah sebagai berikut :

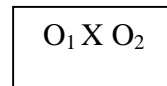
Tabel 3.1
Daftar Sampel Penelitian

No	Siswa kelas IV	
	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	17
2	Perempuan	7
Jumlah		24

B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pemaparan yang spesifik dalam penelitian Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen, dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa macam, bentuk desain eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm.108) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian, yaitu *pre-eksperimen Design*, *True-Eksperimen Design*, *Factorial Design* dan *Quasi Eksperimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Pre-Eksperimental Design*. *Pre-Eksperimental Design* belum merupakan desain eksperimen sesungguhnya. Jenis desain yang digunakan peneliti adalah *one group pre-test post-test design*. Pada desain ini nantinya sampel akan diberi test awal (*pre-test*) dan diberi test akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Design Pre-eksperimental One Group Pre-test Post-test Design

Keterangan:

O₁ :Nilai *pre-test* (sebelum menggunakan media Permainan Ular Tangga)

X : Perlakuan dengan menggunakan media Permainan Ular Tangga

O₂ : Nilai *post-test* (setelah menggunakan media Permainan Ular Tangga)

(Sugiyono, 2013, hlm.111)

Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam kemampuan menuliskan kata bahasa Inggris kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa menulis kata bahasa Inggris setelah diberi perlakuan. Selanjutnya hasil dari *pre-test* dan *post-test* tersebut diolah dan dianalisis.

C. Metode Penelitian

Untuk pengumpulan data diperlukan cara-cara tertentu sehingga data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diharapkan atau sesuai dengan tujuan. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 3) “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design*, desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

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

1. Definisi Operasional

a. Media permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan Permainan Ular Tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang Pada kotak permainan terdapat sebuah gambar tentang *part of body*. Ketika pemain sampai disebuah di kotak, maka pemain tersebut harus menuliskan kata tentang *part of body* dalam bahasa Inggris.

b. Keterampilan menuliskan kata

Menulis adalah proses menurunkan lambang-lambang bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan tanpa ada kesalahan penulisan diantaranya ketidaksesuaian antara fakta tertulis dengan sumber pendengaran dan penghilangan huruf. Menurut pendapat Chaer (2007, hlm. 162) bahwa “Kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi dan mempunyai satu arti”. Jadi dapat disimpulkan menuliskan kata adalah keterampilan seseorang dalam membuat deretan huruf dengan pena sehingga dapat melahirkan tulisan. Adapun contohnya adalah kata “*shoulder*”, kata “*shoulder*” terdiri dari deretan huruf S-H-O-U-L-D-E-R.

2. Variabel

Dalam penelitian ini, ditetapkan 2 jenis variabel yang akan diukur berdasarkan masalah penelitian, yaitu Penggunaan Media Permainan Ular Tangga bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menuliskan Kata, variabel tersebut adalah :

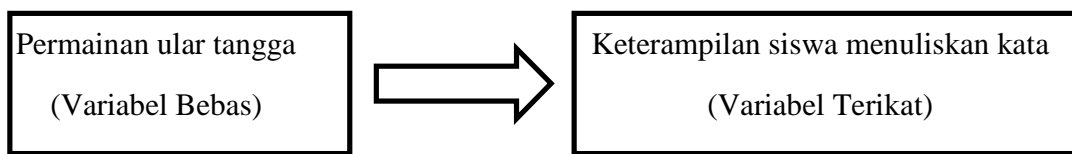
a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas yaitu variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel terikat. Dalam penelitian ini yaitu: Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel Terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel tersebut adalah keterampilan siswa menuliskan kata. Keterampilan siswa menuliskan kata yang dimaksud adalah hasil *post-test* dari seluruh siswa kelas III SDN 1 Sukaharja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis.

Berikut pemetaan variabel penelitiannya:



Gambar 3.2 Pemetaan Variabel Penelitian

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2006, hlm. 160). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes tulis untuk memperoleh data mengenai keterampilan siswa dalam 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 tentang *Part of body*. 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 anggota tubuh.
- Kompetensi Dasar : Menuliskan kata-kata yang berhubungan dengan bagian-bagian tubuh.

Tabel 3.2

Instrumen Keterampilan Siswa Menuliskan Kata

Indikator Pencapaian Kompetensi	Nomor Soal
1. Mengingat kosakata tentang <i>part of body</i>	Nomor soal 1 sampai 10
2. Menuliskan kata tentang <i>part of body</i> sesuai dengan gambar	

Kriteria penskoran pengetahuan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3

Kriteria Penskoran Pengetahuan

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

Rubrik penilaiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
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
Skor Maksimum	10	10	20

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

Uji validitas dilakukan untuk mendapatkan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006, hlm. 168) bahwa :

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Untuk menguji tingkat validitas instrumen, peneliti melakukan konsultasi kepada beberapa ahli. Pendapat beberapa ahli dianggap sebagai dasar utama untuk melakukan uji coba instrumen penelitian. Setelah mendapatkan masukan dari beberapa ahli, kemudian dilakukan uji validitas dengan mengujicobakan instrumen tersebut di luar 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 instrumen tidak valid” (Sugiyono, 2008). Pada perhitungan uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer pada program *Microsoft excel*.

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

Tabel 3.5
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 (2006)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, dilakukan uji t seperti yang dikemukakan Sugiyono (2008) dengan rumus sebagai berikut:

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

Gambar 3.3 Rumus uji-t

Berikut hasil validitas instrumen yang dilaksanakan di kelas III SDN 1 Sukaharja kecamatan Rajadesa kabupaten Ciamis :

Tabel 3.6
Validitas Instrumen Soal

Nomor Soal	Nilai rxy	t-hitung	t-tabel	Keterangan
1	0,24	2,24	2.08	Valid/Rendah
2	0.63	4,07	2.08	Valid/tinggi
3	0.45	3,18	2.08	Valid/Cukup
4	0.62	4,02	2.08	Valid/Tinggi
5	0.62	4,02	2.08	Valid/Tinggi
6	0.46	3,25	2.08	Valid/Cukup
7	0.46	3,25	2.08	Valid/Cukup
8	0.44	3,15	2.08	Valid/Cukup
9	0.51	3,45	2.08	Valid/Cukup
10	0.42	3,08	2.08	Valid/ Cukup

2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan ketepatan (keajegan) alat pengumpul data (instrumen yang digunakan). Sebagaimana diungkapkan oleh Arikunto (2006, hlm. 178) bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik”.

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 3.7
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.633	10

Tabel 3.8

Item-Total Statistics

	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
soal1	4.1000	8.726	.131	.635
soal2	3.3500	7.082	.485	.565
soal3	3.9000	7.884	.278	.613
soal4	3.9000	7.253	.489	.568
soal5	4.1000	7.884	.547	.583
soal6	3.7500	7.671	.262	.617
soal7	3.7500	7.671	.262	.617
soal8	3.7500	7.671	.212	.633
soal9	3.8500	7.503	.316	.605
soal10	3.8000	7.747	.194	.637

Pada table hasil uji reliabilitas instrument soal, soal dinyatakan reliable karena *Cronbach's Alpha* sebesar 0,633 dan termasuk karakteristik reliabilitas moderat. Sesuai dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3.9

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 Soal

“Taraf 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, hal. 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. Kriteria Indeks Kesukaran soal dalam Rukmana (2006, hlm. 99)

Tabel 3.10
Interpretasi Indeks Kesukaran

Indeks	Tingkat Kesukaran
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Tabel 3.12
Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	
	Indeks	Kualitas
1	0,30	Sukar
2	1,1	Mudah
3	0,70	Sedang
4	0,70	Sedang
5	0,30	Sukar
6	1	Mudah
7	1	Mudah
8	1	Mudah
9	0,8	Mudah
10	0,9	Mudah

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian tugas menuliskan kata bahasa Inggris pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memberikan tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* menuliskan kata bahasa Inggris. Pemberian *pre-test* bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris materi *part of body* sebelum diberi perlakuan, sedangkan pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris materi *part of body* 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 1 Sukaharja, peneliti memberikan instrumen berupa soal mata pelajaran bahasa Inggris mengenai materi kosakata tentang *Part of Body*. Pemberian instrumen soal tersebut dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan atau pengajaran kosakata tentang *Part of Body*. (*pre-test*).

Pemberian *pre-test* dilakukan hanya satu kali pada waktu pertama kali pertemuan yang dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan dari seluruh siswa kelas III SDN 1 Sukaharja sebelum diberikan pengajaran kosa kata tentang *Part of Body* dengan menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris. Setelah melakukan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas III, kemudian diadakan perlakuan atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran kosakata tentang *Part of Body* pada siswa kelas III SDN 1 Sukaharja dengan menggunakan media permainan ular tangga, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu pembelajaran yang dilaksanakan sekitar 4 x 35 menit selama dua hari dengan pemberian dua indikator secara berulang. Materi pembelajaran tentang *Part of Body* tersebut terdiri dari dua indikator yaitu: mengingat kosakata tentang *part of body* dan menuliskan kata tentang *part of body* sesuai dengan gambar.

Setelah siswa kelas III SDN 1 Sukaharja diberi perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran kosakata tentang *Part of body* dengan menggunakan media permainan ular tangga, maka langkah selanjutnya untuk mengumpulkan data, peneliti menyebarkan soal berupa *post-test*.

3. Pemberian *Post-test*

Setelah diadakan pelaksanaan pembelajaran kosakata tentang *Part of body* dengan menggunakan media permainan ular tangga, peneliti memberikan *post-test*

berupa instrumen soal yang sama seperti pada soal *pre-test*. Pemberian *post-test* dilakukan pada pertemuan berikutnya, setelah dilakukan perlakuan. Pemberian *post-test* bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa menuliskan kata, setelah dilaksanakan pembelajaran kosakata tentang *Part of body* dengan menggunakan media Permainan Ular Tangga.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik yang terdiri dari statistik deskriptif dan statistik inferensial. Menurut Sugiyono (2010, 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 Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran menulis kata bahasa Inggris di kelas III SDN 1 Sukaharaja Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis 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 perhitungan *Gain* untuk mengetahui selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

4. Menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* yang terkumpul dengan menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui kualitas peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata, dengan rumus sebagai berikut :

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

Interpretasi efektifitas dari N_{gain} diadaptasi dari klasifikasi dari Meltzer (2002, hlm. 183) yaitu:

Tabel 3.13
Kategori Interpretasi Normal *Gain*

Normal <i>Gain</i>	Tafsiran
$N_{\text{gain}} \geq 0,7$	tinggi
$0,3 \leq N_{\text{gain}} < 0,7$	sedang
$N_{\text{gain}} < 0,3$	rendah

5. Data hasil menuliskan kata yang terbesar pada data *pre-test*, masing-masing data tersebut dikelompokkan ke dalam kategori siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Peneliti menggunakan rumus simpangan baku (Heryadi, 2008, hlm.32) :

$$M + 2 (s)$$

$$M + 1 (s)$$

$$M - 1 (s)$$

$$M - 2 (s)$$

Keterangan :

M = nilai median atau median

s = nilai simpangan baku (standar deviasi)

6. Uji Asumsi
a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Jika hasil perhitungan statistik $> 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Untuk membantu proses pengolahan data secara cepat dan tepat, maka pengolahan datanya dilakukan melalui penggunaan program *SPSS* Versi 16.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan berdasarkan pada hasil uji normalitas. Jika data berdistribusi normal, maka dilakukan analisis statistik parametric dengan uji *independent sample t-test*, namun jika data berdistribusi tidak normal, maka dilakukan analisis statistik nonparametrik dengan uji *Rank sum test (wilcoxon)* Uji *wilcoxon* digunakan untuk menganalisis ada tidaknya perbedaan hasil *pre-test* dan *post test* setiap siswa. Perhitungan uji *wilcoxon* dilakukan dengan bantuan program *SPSS* 16.00.

Hipotesis pada penelitian ini tentang penggunaan media Permainan Ular Tangga bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata di kelas III SDN 1 Sukaharja ditetapkan sebagai berikut:

1) Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 1 Sukaharja.

2) Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 1 Sukaharja.

Untuk memperjelas ada tidaknya peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan penggunaan media Permainan Ular Tangga, selanjutnya digunakan uji *N-Gain* Jika pada 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. Sebaliknya jika rata-rata skor gain < 0 dan rata-rata skor *N-Gain* $< 0,3$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.