

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimental yang menggunakan dua kelompok acak, pre-test, dan post-test. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan kartu permainan UNO sebagai variabel independen dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris sebagai variabel dependen. Dalam studi ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif TGT berbantuan kartu permainan UNO, dan kelompok kontrol diajar dengan menggunakan Model pembelajaran yang setara. Desain penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 3.1.

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**

<b>Group</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Treatment</b>	<b>Post-Test</b>
<b>Experimental</b>	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
<b>Control</b>	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono,2019)

Keterangan:

O<sub>1</sub> :Pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O<sub>2</sub> :Post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X<sub>1</sub> :Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu permainan UNO

X<sub>2</sub> :Perlakuan pada kelas kontrol berupa pembelajaran kooperatif Jigsaw

Kelompok eksperimen tersebut diberikan treatment. Dalam kelompok eksperimen peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif TGT. Treatment ini

diharapkan dapat memberikan efek yang baik untuk penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Materi pokok pada penelitian ini adalah materi *Cardinal Numbers* yang ada pada buku “*My Next Word*” bab 2 kelas IV Kurikulum Merdeka.

## 3.2 Populasi dan Sampel

### 3.2.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, seluruh siswa kelas IV SDN Bantar di Kabupaten Subang merupakan populasi yang digunakan.

### 3.2.2 Sampel

Purposive sampling menurut (Sugiyono, 2019) adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Adapun pertimbangan kriteria pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas IV memiliki 2 rombongan kelas sehingga dapat menentukan kelas eksperimen dan kelas control sehingga diharapkan dapat memberikan hasil data yang signifikan.
2. Karena telah diajarkannya kemampuan awal materi bahas Inggris di kelas IV

Dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa yang terdiri atas 20 siswa untuk Kelas IV A yang akan diberikan pembelajaran menggunakan kooperatif TGT dengan media kartu permainan UNO dan 20 siswa untuk kelas IV B yang akan diberikan pembelajaran menggunakan kooperatif Jigsaw di SDN Bantar Kabupaten Subang.

## 3.3 Definisi Operasional

Agar memberikan arah pada penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional. Berikut definisi operasional yang dimaksud:

1. Model Kooperatif Tipe *Teams-Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu Permainan UNO

Model TGT dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk memberikan materi mengenai angka dalam Bahasa Inggris, permainan kartu UNO yang disesuaikan dengan bahasa Inggris, dan sesi refleksi tim. Penerangan materi dilakukan secara jelas dan interaktif, sementara permainan kartu UNO dimodifikasi untuk memperkuat pemahaman kosakata dan tata bahasa *Cardinal* Numbers dalam bahasa Inggris. Sesi refleksi tim dilakukan untuk memperjelas pemahaman siswa atas materi yang diajarkan.

## 2. Pengukuran Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris

Pengukuran penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar (SD) ini dilakukan melalui tes tertulis yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap berbagai kata dalam Bahasa Inggris. Setiap soal akan menampilkan kata-kata dalam Bahasa Inggris, dan siswa diminta untuk bisa menjawab yang benar dari beberapa soal yang disediakan. Skor maksimal yang bisa diperoleh siswa adalah 45, dengan setiap jawaban benar diberikan bobot senilai 3.

## 3. Materi Pembelajaran

Materi *Cardinal* Number di Sekolah Dasar (SD) adalah topik dalam pembelajaran matematika dan Bahasa Inggris yang mengajarkan siswa mengenai angka-angka kardinal, yaitu angka-angka yang digunakan untuk menghitung jumlah benda. Dalam Bahasa Inggris, angka-angka kardinal ini mencakup kata-kata untuk angka satu hingga seratus dan seterusnya (misalnya, one, two, three, hingga one hundred). Pengajaran materi ini bertujuan untuk membantu siswa mengenali, memahami, dan menggunakan angka-angka kardinal dalam konteks sehari-hari, baik dalam bentuk numerik maupun verbal. Melalui materi ini, siswa juga diharapkan mampu mengaplikasikan konsep angka kardinal dalam berbagai situasi praktis, seperti menghitung benda, mengidentifikasi jumlah, dan memahami urutan angka. Materi ini ada dalam Kurikulum Merdeka kelas IV dalam buku *My Next Word* BAB 2 “*There Are 67 English Books*”.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2019) teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian dan berguna untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data ini penting dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data penelitian. Pada penelitian ini data diperoleh melalui tes dan observasi. Tes yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test* mengenai materi *Cardinal Numbers*.

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi soal *Pre-test* dan *Post-test***

<b>Materi</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>	<b>Skor Max.</b>
<i>Cardinal Numbers</i>	Pilihan Ganda	<b>10</b>	<b>30</b>
	Uraian	<b>5</b>	<b>15</b>

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Tes

Tes Menurut (Sudjana, 2012) adalah tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Tes ini dilakukan pada saat sebelum diberikan perlakuan atau *Pre-test* dan sesudah diberikan perlakuan atau *Post-test*. Caranya adalah dengan membagikan instrument tes yang meliputi satu set perangkat pertanyaan atau soal yang sudah disesuaikan dengan indikator yang ingin diketahui guna memperoleh informasi maupun data yang berkenaan tentang penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Teknik tes memiliki beberapa macam bentuk data. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan tes pilihan Ganda 10 soal dan tes uraian 5 soal.

##### a. Soal *Pre-test*

Tes *Pre-test*, yaitu tes yang dibagikan sebelum pembelajaran dimulai, dengan tujuan agar peneliti tahu sudah sampai mana penguasaan pengetahuan siswa terhadap bahan (pengetahuan dan keterampilan) yang mau disampaikan.

##### b. Soal *Post-test*

Teknik *Post-test*, yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. Tujuan *Post-test* ialah untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa setelah dilakukan pembelajaran.

Berkas soal telah diuji ahli oleh koordinator Program Bilingual SPS Lab. School UPI Purwakarta, Gilang Rajasa, M.Pd. lembar validasi uji ahli dilampirkan pada lampiran B.4

Pada instrumen tes pemahaman kosa kata bahasa Inggris, penulis menggunakan indikator kosa kata bahasa inggris yang dikembangkan menurut Thonbury,S. (2002).

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Soal Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris (*Pre-test* dan *Post-test*)**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Aspek Kognitif</b>
<i>Pronunciation</i> (pengucapan)	Menyebutkan angka dalam bahasa inggris dengan pengucapan yang benar	11 - 15	C1 , C2
<i>Spelling</i> (ejaan)	Menentukan angka dalam bahasa inggris dengan tepat	4,5,6,9,10	C3
<i>Meaning</i> (arti)	Memilih artian angka dalam bahasa inggris dengan benar	1,2,3,7,8	C5

Soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda dari nomer 1 sampai 10, dan 5 soal uraian dari nomer 11 sampai 15.

**Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris (*Pre-test* dan *Post-test*)**

No	Indikator	Pedoman Penskoran	Skor
1	Menyebutkan angka dalam bahasa Inggris dengan pengucapan yang tepat ( <i>Pronunciation</i> )	Siswa tidak dapat menjawab	0
		Siswa tidak tepat dalam pengucapan angka dalam bahasa Inggris.	1
		Siswa mengalami kesalahan dalam pengucapan angka dalam bahasa Inggris.	2
		Siswa tepat dalam pengucapan angka dalam bahasa Inggris.	3
2	Menentukan angka dalam bahasa Inggris dengan tepat ( <i>Spelling</i> )	Siswa tidak dapat menjawab.	0
		Siswa mendapati banyak kesalahan dalam menentukan ejaan kata bahasa Inggris.	1
		Siswa mendapati sedikit kesalahan dalam menentukan ejaan kata bahasa Inggris.	2
		Siswa tepat dalam menentukan ejaan kata bahasa Inggris.	3
3	Memilih artian angka dalam bahasa Inggris dengan benar ( <i>Meaning</i> )	Siswa tidak dapat menjawab.	0
		Siswa mengalami banyak kesalahan dalam pemilihan artian angka/kata bahasa Inggris.	1
		Siswa mengalami sesekali kesalahan dalam pemilihan artian angka/kata bahasa Inggris.	2
		Siswa benar dalam pemilihan artian angka/kata bahasa Inggris.	3

(Adaptasi dari Thonbury, S. 2002 )

$$\text{Rumus Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor maksimum = 45

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUSAHAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

### 3.5.2 Observasi

Menurut (Supardi, 2006) Model observasi merupakan Model pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran siswa yang berlangsung selama penelitian.

### 3.5.3 Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Pada penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengamati kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa terkait kesesuaian tahapan pelaksanaan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui apakah tahapan pembelajaran kooperatif TGT dengan media kartu permanan UNO ini dilaksanakan oleh guru dan siswa atau tidak. Aktivitas-aktivitas guru dan siswa yang akan diamati pada penelitian ini berlandaskan pada sintaks penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam kegiatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Adapun pedoman lembar observasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **Tabel 3. 5 Pedoman Lembar Observasi Kelas Eksperimen**

Petunjuk:

Berilah tanda (✓) pada kolom Ya bila kegiatan dapat terlaksana dengan baik, dan (✓) pada kolom Tidak bila kegiatan tidak dapat terlaksana dengan baik. Kemudian untuk bagian Keterangan diisi secara deskripsi bagaimana kondisi siswa dalam setiap tahapan kegiatan pembelajarannya.

Nama Sekolah :

Nama Observer :

Nama Guru :

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Jumlah Peserta Didik :

Hari/Tanggal :

### Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen (TGT)

No	Aktivitas yang Diamati	Ya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca doa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.		
2.	Guru melakukan pengenalan mengenai materi pembelajaran kemudian materi tersebut akan dikaitkan dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.		
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa supaya lebih semangat belajar.		
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>Teams-Games Tournament</i></b>			
<b>a. Pembentukan Kelompok</b>			
<b>b. Pemberian Materi</b>			
4.	Guru membagi siswa ke dalam empat kelompok sesuai warna kartu UNO		
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran		
6.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan saat pembelajaran		
7.	Guru memberikan materi, contoh soal, LKPD dan cara pengerjaannya		
<b>c. Belajar dalam Kelompok (Teams)</b>			
8.	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan LKPD		
9.	Guru membimbing siswa secara berkelompok		
10.	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD		

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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



<b>d. Permainan (Games)</b>			
<b>11.</b>	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk kembali ke tempat duduk semula.		
<b>12.</b>	Guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan kartu permainan UNO.		
<b>e. Pertandingan (Tournament)</b>			
<b>f. Penghargaan Kelompok</b>			
<b>12.</b>	Guru melakukan <i>game</i> dan tournament.		
<b>13.</b>	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.		
<b>Penutup</b>			
<b>Refleksi</b>			
<b>14.</b>	Guru menarik kesimpulan terkait pembelajaran yang sudah dilaksanakan		
<b>15.</b>	Guru mengadakan evaluasi		
<b>16.</b>	Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa, salam penutup, dan mengucapkan terima kasih.		
<b>Persentase Aktivitas Guru</b>			
$\left( \frac{\text{Jumlah skor hasil pengamatan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \right)$			

### Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen (TGT)

No	Kegiatan yang dinilai	Ya	Tidak
1.	Siswa duduk dengan rapi untuk memulai pembelajaran.		
2.	Siswa melakukan kegiatan pembuka pembelajaran dengan menjawab salam dan membaca doa.		
3.	Siswa mendengarkan dengan baik saat guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.		

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUSAHAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

4.	Siswa melaksanakan dengan baik instruksi guru dalam pembagian kelompok		
5.	Siswa mempelajari dengan baik LKPD yang mereka dapatkan.		
6.	Siswa melakukan kegiatan diskusi secara baik dan aktif seperti siswa memberikan pendapat dan siswa mendengarkan pendapat siswa lainnya.		
7.	Siswa saling membantu mengerjakan LKPD bersama teman satu kelompok		
8.	Siswa bersama kelompok bermain sesuai aturan permainan dan tournament dari guru.		
9.	Siswa memiliki rasa kompetitif		
10.	Siswa dengan baik dan bertanggung jawab mengerjakan soal evaluasi.		
11.	Siswa melakukan tanya jawab dengan baik jika ada yang belum dipahami.		
12.	Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang sudah dipelajari.		
13.	Siswa mengikuti kegiatan penutup dengan baik membaca doa, menjawab salam penutup, dan mengucapkan terima kasih.		

**Tabel 3. 6 Pedoman Lembar Observasi Kelas Kontrol**

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Kontrol (Jigsaw)**

No	Aktivitas yang Diamati	Ya	Tidak
<b>Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca doa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.		
2.	Guru melakukan pengenalan mengenai materi pembelajaran kemudian materi tersebut akan dikaitkan dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.		

3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa supaya lebih semangat belajar.		
<b>Kegiatan Inti</b>			
<b>Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe Jigsaw</b>			
<b>a. Pembentukan Kelompok Asal</b>			
<b>b. Kegiatan Kelompok Asal</b>			
4.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok asal		
5.	Guru memberikan materi mengenai <i>Cardinal Number</i> .		
6.	Guru membagikan LKPD berbeda kepada siswa dan memberikan arahan untuk mempelajari materi.		
<b>c. Diskusi Kelompok Ahli</b>			
<b>d. Kegiatan Kelompok Ahli</b>			
8.	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok baru dengan LKPD yang sama dan guru membimbing siswa pada saat berdiskusi.		
9.	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mencatat poin penting tentang materi tersebut.		
<b>e. Kembali Kepada Kelompok Ahli</b>			
10.	Guru membimbing siswa saat menjelaskan LKPD kepada kelompok asal. LKPD tersebut hasil berdiskusi bersama kelompok ahli.		
12.	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membacakan hasil jawaban tersebut.		
13.	Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk tangan kepada kelompok yang telah presentasi.		
14.	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk kembali ke tempat duduk semula.		
<b>Penutup</b>			
<b>Refleksi</b>			
15.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, atau menyampaikan pendapat.		

16	Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang sudah dipelajari.		
17	Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa, salam penutup, dan mengucapkan terima kasih.		
<b>Persentase Aktivitas Guru</b>			
$\left( \frac{\text{Jumlah skor hasil pengamatan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \right)$			

### Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol (Jigsaw)

No	Kegiatan yang dinilai	Ya	Tidak
1.	Siswa melakukan kegiatan pembuka pembelajaran dengan menjawab salam dan membaca doa.		
2.	Siswa mendengarkan dengan baik saat guru melakukan pengenalan mengenai materi pembelajaran kemudian materi tersebut akan dikaitkan dengan pengalaman yang sudah dimiliki siswa.		
3.	Siswa mendengarkan dengan baik saat guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.		
4.	Siswa menyimak dan melaksanakan dengan baik instruksi guru dalam pembagian kelompok		
5.	Siswa mempelajari dengan baik sub materi yang mereka dapatkan		
6.	Siswa melakukan kegiatan diskusi secara baik dan aktif seperti siswa memberikan pendapat dan siswa mendengarkan pendapat siswa lainnya.		
7.	Siswa dengan baik dan bertanggung jawab mencatat poin penting dari materi tersebut.		
8.	Siswa melakukan tanya jawab dengan baik jika ada yang belum dipahami.		

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUSAHAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

9.	Siswa dengan baik dan bertanggung jawab dalam mengerjakan lembar kerja kelompok		
10.	Siswa dengan baik membacakan hasil jawaban tersebut.		
11.	Siswa dengan baik dan bertanggung jawab kembali ke tempat duduk semula.		
12.	Siswa dengan baik dan bertanggung jawab mengerjakan soal evaluasi.		
13.	Siswa melakukan tanya jawab dengan baik jika ada yang belum dipahami.		
14.	Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran yang sudah dipelajari.		
15.	Siswa mengikuti kegiatan penutup dengan baik membaca doa, menjawab salam penutup, dan mengucapkan terima kasih.		

### 3.6 Pengembangan Instrumen

Pada pengembangan instrumen, peneliti akan memperhatikan beberapa hal seperti sumber data, penggunaan variabel yang digunakan dan jenis data. Pengembangan instrumen digunakan untuk dapat menyusun instrumen. Adapun pengembangan instrumen terdiri dari uji validitas dan realibilitas. Validitas adalah instrumen yang mengukur suatu hasil penelitian dan realibilitas merupakan instrumen yang menghitung tingkat ketepatan hasil penelitian yang diukur. Sebelum tes kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Inggris diberikan kepada siswa, peneliti akan membuat kisi-kisi instrumen lalu mengkomunikasikan kepada guru/dosen ahli dalam bidang Bahasa Inggris untuk melakukan judgement expert dilakukan oleh pengampu Bahasa Inggris. Setelah melaksanakan judgement expert, peneliti juga meminta perbaikan atau saran dari guru, para dosen dan dosen pembimbing skripsi. Jika perbaikan sudah selesai maka akan dilanjutkan dengan uji coba tes instrumen. Uji coba instrumen tes penguasaan kosa kata bahasa Inggris dilakukan untuk dapat mengetahui validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada tiap butir soal tes. Uji coba dilaksanakan di kelas V dengan

pertimbangan bahwa siswa kelas V sudah belajar mengenai materi yang akan diberikan pada kelas penelitian.

### 3.6.1 Uji Validitas

Dalam melakukan uji coba yang baik sebagai instrumen pengukuran, uji validitas dipertimbangkan. Sebuah tes benar-benar mampu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. (Arikunto, 2006) mengatakan bahwa pertanyaan validitas berkaitan dengan sejauh mana instrumen mengukur apa yang dipikirkannya. Adalah penting bahwa peneliti menggunakan tes yang valid. Dalam penelitian ini, tes yang valid adalah tes yang mengukur penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Menurut (Arikunto, 2006) rumus product moment dari Pearson adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = korelasi antara  $x$  dengan  $y$

$x_i$  = nilai  $x$  ke- $i$

$y_i$  = nilai  $y$  ke- $i$

$n$  = banyaknya nilai

Selain menggunakan rumus korelasi product momen, perhitungan validitas dapat dilakukan dengan menggunakan piranti perangkat lunak ANATES atau Microsoft Office Excel untuk menghitung validitas instrumen. Peneliti menggunakan aplikasi pengolah data Anates versi 4.0.9 untuk membantu dalam mengolah data. Pelaksanaan validitas instrumen penguasaan kosakata Bahasa Inggris ini dilakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian kepada siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar

Kabupaten Subang. Setelah melakukan uji coba, berikut ini hasil uji validitas instrument penguasaan kosakata Bahasa Inggris:

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Koefisien Korelasi (Pilihan Ganda)**

No. Butir Soal	Korelasi	Signifikasi
1	0.913	Sangat Sig.
2	0.889	Sangat Sig.
3	0.645	Sig.
4	0.722	Sangat Sig.
5	0.654	Sig.
6	0.586	Sig.
7	0.763	Sangat Sig.
8	0.619	Sig.
9	0.689	Sig.
10	0.613	Sig.

**Tabel 3. 8 Hasil Uji Koefisien Korelasi (Uraian)**

No. Butir Soal	Korelasi	Signifikasi
1	0.707	Sig.
2	0.836	Sangat Sig.
3	0.784	Sangat Sig.
4	0.853	Sangat Sig.
5	0.832	Sangat Sig.

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebanyak 15 butir soal dinyatakan signifikan (valid) dan memiliki interpretasi baik.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil. Tes itu bisa diandalkan saat menunjukkan hasil yang stabil. Tes yang lebih andal, semakin percaya skor yang diperoleh dari administrasi tes. (Vockell, 1983: 146) mengatakan bahwa dalam reliabilitas inter-rater, koefisien korelasi antara dua set skor dapat dihitung jika telah dinilai oleh dua orang yang berbeda. Koefisien korelasi uji dihitung dengan menggunakan rumus product moment:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n}}{\sqrt{(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n})(\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n})}}$$

Dimana :

N : Jumlah Siswa

X : Total Skor

Y : Total Skor 2

Menurut (Best, 2002: 308) koefisien ( r ) ditafsirkan dengan menggunakan kriteria ini sebagai berikut :

0.00 – 0.20	: Diabaikan
0.21 – 0.40	: Rendah
0.41 – 0.60	: Sedang
0.61 – 0.80	: Substansial
0.81 – 1.00	: Tinggi dan Sangat Tinggi

**Tabel 3. 9 Hasil Uji Reabilitas Pilihan Ganda**

Jumlah Subyek	Rata-rata	Simpang Baku	KorelasiXY	Reabilitas
24	5.71	3.50	0.76	0.86

**Tabel 3. 10 Hasil Uji Reabilitas Uraian**

Jumlah Subyek	Rata-rata	Simpang Baku	KorelasiXY	Reabilitas
24	11.25	2.59	0.82	0.90



Berdasarkan hasil uji reabilitas didapatkan nilai Reabilitas sebesar 0.86 untuk pilihan ganda dan 0.90 untuk uraian. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrument tes dinyatakan reliabel dikarenakan memiliki nilai (r) klasifikasi Tinggi.

### 3.6.3 Analisis Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal dapat dinyatakan melalui indeks kesukaran, biasanya dapat dinyatakan dengan indeks ataupun presentase. Tingkat kesukaran menurut (To, 1996) digunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{S_T}{I_T} \times 100\%$$

Keterangan:

TK = indeks tingkat kesukaran

$S_T$  = jumlah yang diperoleh seluruh siswa pada satu butir soal yang diolah

$I_T$  = jumlah skor IDEAL yang dapat diperoleh seluruh siswa butir soal

Berikut merupakan klasifikasi indeks kesukaran instrumen soal disajikan pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 3. 11 Klasifikasi Koefisien Kesukaran Soal**

Klasifikasi	Penafsiran
0% -15%	Sangat susah
16% - 30%	Susah
31%-70%	Sedang
71%-85%	Mudah
86%-100%	Sangat Mudah

Penelitian ini menggunakan aplikasi Anates versi 4.0.9 untuk membantu menghitung tingkat kesukaran soal tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Berikut ini hasil dari pengujian tingkat kesukaran soal.

**Tabel 3. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal**

No. Butir Soal	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
1	50.00	Sedang
2	50.00	Sedang

3	50.00	Sedang
4	70.83	Mudah
5	75.00	Mudah
6	66.67	Sedang
7	45.83	Sedang
8	37.50	Sedang
9	62.50	Sedang
10	62.50	Sedang
11	69.44	Sedang
12	55.56	Sedang
13	80.56	Mudah
14	80.56	Mudah
15	75.00	Mudah

Berdasarkan hasil Tabel tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat sebanyak 5 butir soal memiliki interpretasi kesukaran mudah dan 10 butir soal memiliki nilai interpretasi kesukaran sedang.

#### 3.6.4 Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda yaitu pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Berikut (To, 1996) menyampaikan cara untuk menentukan indeks diskriminasi dengan rumus yaitu:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A} \times 100\%$$

Keterangan:

DP= indeks daya pembeda satu butir soal tertentu

$S_A$ = jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

$S_B$ = jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

$I_A$ = jumlah skor IDEAL salah satu kelompok (atas/bawah) pada butir soal yang sedang diolah

Berikut nilai yang diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi tingkat daya pembeda seperti yang tertera pada Tabel 3.13 di bawah ini.

**Tabel 3. 13 Klasifikasi Koefisien Daya Pembeda Soal**

<b>Klasifikasi</b>	<b>Penafsiran</b>
< 10%	Sangat Buruk
10% - 19%	Buruk
20% - 29%	Sedang
30% - 49%	Baik
>50%	Sangat Baik

Perhitungan daya pembeda instrumen dalam penelitian ini, dibantu dengan menggunakan aplikasi ANATES versi 4.0.9. Dari uji coba yang sudah dilakukan, berikut merupakan hasil rekapitulasi uji pembeda soal penguasaan kosa kata bahasa Inggris dapat dilihat pada Tabel 3.14.

**Tabel 3. 14 Hasil Uji Daya Pembeda Pilihan Ganda**

Kelompok atas/bawah (n) = 6

Jumlah Subyek = 24

No Butir Soal	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	6	0	6	100
2	6	0	6	100
3	6	1	5	83.33
4	6	1	5	83.33
5	6	2	4	66.67
6	6	2	4	66.67
7	6	0	6	100
8	6	0	6	100
9	6	1	5	83.33
10	6	1	5	83.33

**Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda Uraian**

Kelompok Atas/Bawah (n) = 6    Un = Unggul            As = Asor  
 Jumlah Subyek = 24                    SB = Simpang Baku

No Butir Soal	Rata-rata Un	Rata-rata As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	T	DP (%)
1	2.67	1.50	1.17	0.52	0.55	0.31	3.80	38.89
2	2.33	1.00	1.33	0.52	0.00	0.21	6.32	44.44
3	3.00	1.83	1.17	0.00	0.75	0.31	3.80	38.89
4	3.00	1.83	1.17	0.00	0.41	0.17	7.00	38.89
5	3.00	1.50	1.50	0.00	0.55	0.22	6.71	50.00

Dari Tabel yang sudah disajikan di atas dapat terlihat presentase daya pembeda instrumen tes soal pilihan ganda dan uraian berkriteria baik dan sangat baik artinya soal instrumen tes ini layak digunakan.

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini akan dipaparkan melalui Langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, kegiatannya meliputi :

- a. Merancang penelitian
- b. Studi literatur
- c. Membuat dan Menyusun instrumen penelitian
- d. Validasi soal beserta instrument penelitian
- e. Menentukan Populasi, sampel, dan juga lokasi penelitian.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan diantaranya :

##### a. Pelaksanaan uji Instrumen penelitian

- 1) Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Juni 2024
- 2) Kegiatan : Uji Instrumen tes
- 3) Sasaran : Mengetahui kualitas instrument tes dari aspek validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran.
- 4) Waktu : 2 x 35 Menit
- 5) Tempat : SDN Bantar
- 6) Uraian Kegiatan : Melaksanakan pengenalan diri dan perizinan kepada pihak sekolah serta para siswa kelas V mengerjakan 15 soal *Pre-test* dan *Post-test*.

##### b. Memberikan *Pre-test* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran

- 1) Hari/tanggal : Rabu, 19 Juni 2024
- 2) Kegiatan : *Pre-test* (mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan)
- 3) Sasaran : Mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa mengenai materi *Cardinal Numbers*
- 4) Waktu : 60 Menit
- 5) Tempat : SDN Bantar

- 6) Uraian Kegiatan : Siswa kelas IV mengerjakan 15 soal *Pre-test* Bahasa Inggris materi *Cardinal Numbers*
- c. Memberikan perlakuan kepada kelas Eksperimen dan Kontrol sebanyak 3 pertemuan
- 1) Hari/Tanggal : Kamis, 20 Juni 2024 – Sabtu, 22 Juni 2024
  - 2) Kegiatan : Proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas Eksperimen dan kelas Kontrol
  - 3) Sasaran : Memberikan Model dan media pembelajaran baru dalam upaya untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam materi *Cardinal Numbers*.
  - 4) Waktu : 2 x 35 Menit
  - 5) Tempat : SDN Bantar
  - 6) Uraian Kegiatan : Pemberian perlakuan dikelas eksperimen dilakukan dengan memberikan pemamparan terlebih dahulu mengenai kosakata Bahasa Inggris materi *Cardinal Numbers*. Setelah itu, siswa diajak memainkan kartu UNO dengan beberapa soal yang telah disiapkan. Setelah melakukan perlakuan dikelas eksperimen, selanjutnya memberikan perlakuan kepada kelas kontrol dengan materi sama namun Model yang berbeda.
- d. Memberikan *Post-test* setelah melakukan kegiatan pembelajaran
- 1) Hari/Tanggal : Senin, 24 Juni 2024
  - 2) Kegiatan : *Post-test*
  - 3) Sasaran : Mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dalam materi *Cardinal Numbers* setelah diberikannya perlakuan.
  - 4) Waktu : 60 Menit
  - 5) Tempat : SDN Bantar
  - 6) Uraian Kegiatan : Siswa kelas IV mengerjakan 15 soal *Post-test*.
3. Tahap Analisis Data

Analisis data yaitu proses olah data dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang telah diberikan kepada siswa. Pada tahapan ini hasil penelitian tersebut dianalisis apakah ada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan Model kooperatif tipe Teams *Game Tournament* dengan media kartu permainan UNO.

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUSAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Model kooperatif tipe Teams *Game* Tournament dengan media kartu permainan UNO sebagaimana hipotesis yang telah ditentukan dan kemudian membuat kesimpulan penelitian.

#### 4. Tahap Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis materi tahap sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dari semua pengamatan dan informasi yang diperoleh. Tahapan yang dilakukan untuk menarik kesimpulan dari penelitian ini adalah:

- a. Menarik kesimpulan dan menjawab masalah yang disajikan pada bab sebelumnya
- b. Memberitahukan para pihak tentang hasil investigasi
- c. Membuat laporan penelitian

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu bentuk analisis data penelitian yang menguji generalisasi hasil penelitian dengan menggunakan sampel tunggal. Teknik analisa data deskriptif ini biasanya terbentuk dari penyajian data distribusi frekuensi, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) dimana data tersebut didapatkan dari hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Model TGT (*Teams-Games Tournament*) berbantuan kartu permainan UNO dapat mempengaruhi penguasaan kosa kata bahasa Inggris, dapat diperoleh melalui skor *N-Gain* Rumus untuk menghitung *N-Gain* yaitu:

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

Keterangan :

SMI = Skor Maksimum Ideal

Tinggi atau rendahnya nilai *N-Gain* ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 16 Kriteria Nilai *N-Gain***

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,03 < N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,03$	Rendah

(Sumber: Meltzer (dalam Putri, 2015))

### 3.8.2 Analisis Data Inferensial

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebar secara normal atau tidak. Berikut merupakan tahapan pengujiannya:

##### a) Hipotesis

$H_0$ : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$ : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

##### b) Kriteria

$H_0$  diterima jika: *p-value* (Sig.) >  $\alpha$  atau 0,05

$H_0$  ditolak jika: *p-value* (Sig.)  $\leq \alpha$  atau 0,05

Jika data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan *Levene* dengan bantuan aplikasi *SPSS* versi 25.0. Jika diketahui sebaran data tidak berdistribusi normal, maka akan dilakukan dengan menggunakan uji *Mann-Whitney U*.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian data adalah sama. Berikut merupakan tahapan pengujiannya:

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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



## a) Hipotesis

$H_0$ : Varians kedua populasi homogen

$H_1$ : Varians kedua populasi tidak homogen

## b) Kriteria

$H_0$  diterima jika:  $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$  atau 0,05

$H_0$  ditolak jika:  $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$  atau 0,05

Jika data yang diuji perbedaan rata-rata, pencapaian ataupun peningkatan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka uji perbedaan yang akan dilakukan adalah uji- $t$ . Namun, apabila data berdistribusi normal akan tetapi tidak homogen, maka uji perbedaan yang akan dilakukan adalah uji- $t'$ .

**3) Uji T**

Uji T digunakan untuk menganalisis dua sampel dependen bila data yang akan dianalisis berskala interval atau rasio, berdistribusi normal, dan kedua data homogen. Pengujian uji t dapat diselesaikan dengan menggunakan software SPSS langkah-langkah melakukan uji t menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut:

1. Masukkan data pada kolom yang telah disediakan.
2. Pada menu utama SPSS, pilih menu *Analyze* → *Compare Means-Independent Samples T Test*.
3. Pada kotak Test Variables masukkan hasil *Pre-test*, *Post-test* dan *N-Gain* pada Grouping Variable masukkan kelompok 1 (eksperimen) dan 2 (kontrol).
4. Pilih Ok.

Hipotesis uji t yaitu:

$H_0$  = Terdapat pengaruh penggunaan Model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan media kartu permainan UNO pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

$H_1$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan Model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan media kartu permainan UNO pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris Siswa. Dasar pengambilan keputusan dalam uji t, sebagai berikut:

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* <0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* >0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

#### 4) Uji Regresi Linear

Uji regresi linear sederhana merupakan salah satu Model regresi yang dapat dipakai sebagai alat inferensi statistik untuk menentukan sebuah variabel bebas (Independen) terhadap variabel terikat (Dependen). Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Jakni, 2022: 127) bahwa regresi linear digunakan untuk mencari pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Data yang digunakan untuk analisis uji regresi ini adalah skor *Pre-test* dan *Post-test*.

Langkah-langkah dalam uji regresi linear menurut (Lestari dan Yudhanegara, 2022: 324) yaitu menentukan persamaan regresi, uji signifikansi regresi, uji signifikansi koefisien persamaan regresi, lalu menentukan koefisien korelasi dan uji signifikansi koefisien korelasi, dan menentukan koefisien determinasi. Tetapi untuk menentukan uji regresi linear sederhana cukup dengan uji signifikansi regresi. Berikut Langkah-langkah analisis uji regresi sederhana : Tahap awal yang harus dilakukan adalah menentukan terlebih dahulu persamaan regresi linear sederhana. Bentuk Linear sederhana yaitu:

##### 1. Menentukan Persamaan Regresi Linear Sederhana

$$Y = \alpha + \beta X$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

$\alpha$  = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi

X = Variabel bebas

Hipotesis Uji linearitas dan signifikansi regresi

##### a. Uji Linearitas Regresi

$H_0$  :  $\beta = 0$ , regresi tidak linear  $H_1$  :  $\beta \neq 0$ , regresi linear

##### b. Uji Signifikansi Regresi

Tiara Septiya Wulandari, 2024

**PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN KARTU PERMAINAN UNO TERHADAP PENGUSAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

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

$H_0 : \beta = 0$ , regresi tidak signifikan  $H_1 : \beta \neq 0$ , regresi linea signifikan Kriteria :  
 $H_0$  diterima jika :  $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$  atau 0.05  $H_1$  diterima jika:  $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$   
 atau 0.05

2. Menentukan Koefisien determinasi :

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

D = Koefisien determinasi

$r = r \text{ square}$

### 5) Uji *Mann Whitney U*

Jika data yang diuji tidak berdistribusi normal, maka uji perbedaan yang akan dilakukan adalah uji *Mann Whitney U*.

Kriteria uji hipotesis:

Uji dua pihak

$H_0$  diterima jika  $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$   
 atau 0,05.

$H_0$  ditolak jika  $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$  atau  
 0,05.

Uji satu pihak

$H_0$  diterima jika  $p\text{-value (Sig.)} > 2\alpha$   
 $p\text{-value (Sig.)}^2 > \alpha$  atau 0,05.

$H_0$  ditolak jika  $p\text{-value (Sig.)} > 2\alpha$   
 $p\text{-value (Sig.)}^2 \leq \alpha$  atau 0,05