

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yaitu *quasi experiment* yang memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yang selanjutnya diuji hipotesisnya. Penelitian *quasi experiment* atau kuasi eksperimen melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, maka akan diberikan *treatment* atau perlakuan khusus sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus sehingga hasil reaksi dari pada kedua kelas itu yang akan dijadikan perbandingan. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan terhadap hasil penelitian (Creswell, 2015). Hal tersebut dikarenakan penelitian eksperimen dilaksanakan guna mengetahui hubungan sebab akibat dari pemberian dua perlakuan pada dua kelas yang berbeda.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design* atau desain penelitian yang mengambil dua kelas sebagai subjek penelitian, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan *treatment* menggunakan alat peraga berbasis *game* yaitu *snake and ladder*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan alat peraga *scramble words*. Penelitian ini akan menguji suatu alat penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan alat peraga permainan *Snake and Ladder*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alasan penulis menggunakan penelitian eksperimen yaitu ingin mencari tahu bagaimana akibat dari penggunaan alat peraga *snake and ladder* dan perbedaannya dengan penggunaan alat peraga *scramble words* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun desain penelitian *Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design* menurut Creswell (2015) adalah sebagai berikut.

Kelas Eksperimen	: O	X	O
Kelas Kontrol	: O		O

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O = *Pre-Test* dan *Post-Test*

X = *Treatment* atau perlakuan

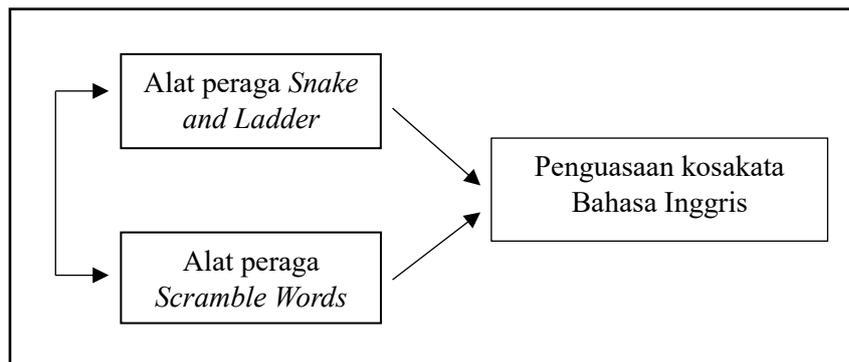
3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Identifikasi Variabel

1. Variabel Bebas (X) pada penelitian ini adalah alat peraga *snake and ladder* yang memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Adapun variabel bebas ini merupakan variabel independen atau variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel yang menjadi penyebab perubahan pada variabel lain (Sahir, 2021).
2. Variabel Terikat (Y) pada penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris, karena penguasaan kosakata siswa dipengaruhi oleh alat peraga *snake and ladder*. Adapun yang dimaksud variabel terikat adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, variabel yang merupakan akibat dari variabel bebas (Sahir, 2021).

3.3.2 Hubungan antar Variabel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Alat peraga *snake and ladder* termasuk ke dalam variabel bebas sedangkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa termasuk variabel terikat. Sehingga dalam penelitian ini, alat peraga *snake and ladder* sebagai variabel bebas memiliki pengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebagai variabel terikat. Adapun hubungan antar variabel pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Hubungan Antar Variabel

3.4 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dengan maksud dan tujuan penelitian ini, maka definisi operasional variabel dirumuskan sebagai berikut: 1) alat peraga snake and ladder; dan 2) penguasaan kosakata bahasa Inggris.

3.4.1 Alat Peraga *Snake and Ladder*

Alat peraga *snake and ladder* pada penelitian ini sudah dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, yaitu dengan menggabungkan permainan ular tangga dan monopoli dengan menggunakan papan permainan berukuran besar yakni 3 x 3 meter, dua buah jenis kartu, dua buah dadu berukuran besar, serta aturan bermain yang telah dirumuskan sesuai dengan kebutuhan.

3.4.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Pada penelitian ini, akan dilihat bagaimana peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah menggunakan alat peraga *snake and ladder* dalam pembelajaran di dalam kelas. Terdapat beberapa kemampuan yang dianalisis pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, yakni sebagai berikut:

1. Penguasaan siswa dalam mengidentifikasi kata yang tepat sesuai dengan pertanyaan maupun perintah.
2. Penguasaan siswa dalam menyusun kalimat sederhana menggunakan kosakata yang sesuai.
3. Kemampuan siswa dalam menyusun kalimat berdasarkan kata acak menjadi suatu kalimat yang tepat.

3.5 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-C dan IV-F di SD Negeri 036 Ujungberung Kota Bandung. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik yang sama, yaitu sekolah dengan menggunakan kurikulum merdeka, kondisi dan fasilitas kelas, penggunaan bahan ajar yang sama, serta jam masuknya pembelajaran. Adapun kelas IV-C adalah sebagai kelas eksperimen yang menggunakan alat peraga *snake and ladder* sedangkan kelas IV-F sebagai kelas kontrol yang menggunakan alat peraga *scramble words*. Jumlah seluruh siswa pada penelitian ini yakni 56 orang. Data subjek penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1
Subjek Penelitian

No.	Kelas	Populasi
1.	Kelas IV-C (Kelas Eksperimen)	28 siswa
2.	Kelas IV-F (Kelas Kontrol)	28 siswa

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang dipergunakan berupa observasi dan tes dengan penerapan dua jenis teknik, yakni *pre-test* dan *post-test*.

3.6.1 Instrumen Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes isian dan uraian yang berjumlah 10 soal. Soal tes yang diberikan terdapat dua jenis, yaitu *pre-test* yang diberikan sebelum diberikannya tindakan sebanyak 10 soal serta *post-test* yang diberikan setelah dilaksanakan tindakan sebanyak 10 soal. Tujuan penggunaan tes dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis. Adapun instrumen penilaian *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2
Instrumen Penilaian *Post-Test* dan *Pre-Test*

Kriteria	Skor	Indikator
Mengidentifikasi kosakata bahasa Inggris sesuai gambar.	4	Siswa menjawab soal sesuai gambar dan dengan ejaan yang benar.
	3	Siswa menjawab soal sesuai gambar namun terdapat ejaan yang salah.
	2	Siswa menjawab soal sesuai gambar namun banyak ejaan yang salah.

	1	Siswa menjawab soal tidak sesuai gambar dan semua ejaan salah.
	0	Siswa tidak memberikan jawaban pada soal.
Membuat kalimat sederhana dalam bahasa Inggris.	4	Siswa membuat kalimat dengan lengkap dan dengan ejaan yang benar.
	3	Siswa membuat kalimat dengan lengkap namun terdapat ejaan yang salah.
	2	Siswa membuat kalimat kurang lengkap dan beberapa ejaan yang salah.
	1	Siswa belum mampu membuat kalimat dengan tepat.
	0	Siswa tidak memberikan jawaban pada soal.
Menyusun kalimat berdasarkan kata acak.	4	Siswa menyusun kalimat dengan lengkap seluruh urutan benar dan dengan ejaan yang benar.
	3	Siswa menyusun kalimat dengan lengkap namun terdapat urutan yang salah dan dengan ejaan yang benar.
	2	Siswa menyusun kalimat dengan lengkap namun seluruh urutan salah dan banyak ejaan yang salah.
	1	Siswa belum mampu menyusun kalimat dengan lengkap dengan urutan dan ejaan yang benar.
	0	Siswa tidak memberikan jawaban pada soal.

(Modifikasi dari Kemendikbud, 2015 hlm. 21)

Instrumen diatas merupakan intrumen penilaian yang akan digunakan pada penelitian ini untuk menilai hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Soal terdiri dari dari 5 soal isian yang harus diisi siswa berdasarkan gambar dan 5 soal kalimat acak yang harus disusun siwa menjadi kalimat yang baik. Jika siswa dapat menjawab soal sesuai dengan gambar dan dengan ejaan yang tepat maka siswa akan mendapat skor 4, sebaliknya jika siswa tidak menjawab soal sesuai dengan gambar atau mengosongkan jawaban, maka siswa akan mendapat skor 0. Jika siswa dapat membuat kalimat sesuai dengan gambar, dengan ejaan yang benar dan susunan yang lengkap maka siswa akan mendapat skor 4, sebaliknya jika siswa tidak memberikan jawaban maka akan mendapat skor 0. Jika siswa dapat menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang utuh dengan susunan yang benar maka siswa

akan mendapat skor 4 dan jika siswa tidak memberikan jawaban akan mendapat skor 0.

3.6.2 Instrumen Observasi

Tujuan pelaksanaan observasi yaitu untuk mengamati seluruh proses pembelajaran berlangsung. Observasi pada penelitian ini terdiri dari observasi guru yang bertujuan untuk mengamati kesesuaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga *snake and ladder* maupun *scramble words* oleh guru serta dinilai menggunakan skala *guttman*. Adapun pedoman observasi yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3
Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

No.	Kategori Pengamatan	Pilihan Pernyataan	
		Ya	Tidak
1.	Kemampuan dalam membantu siswa memperoleh pengalaman baru menggunakan alat peraga <i>snake and ladder</i> .		
2.	Kemampuan dalam mengawasi dan mengontrol jalannya permainan menggunakan alat peraga <i>snake and ladder</i> .		
3.	Kemampuan dalam membagi kelompok 4-5 siswa secara heterogen.		
4.	Kemampuan dalam memimpin permainan sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.		
5.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam membaca kosakata bahasa Inggris.		
6.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam mengidentifikasi kata yang tepat sesuai dengan pertanyaan atau perintah dalam bahasa Inggris.		
7.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam menyusun kosakata bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan.		
8.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam membuat kalimat sederhana menggunakan bahasa Inggris.		
9.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam menulis kosakata bahasa Inggris.		
10.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama anggota kelompok dengan tertib.		

(Modifikasi dari Widodo et al, 2021 hlm. 74)

Selain observasi aktivitas guru di kelas eksperimen, terdapat juga observasi aktivitas guru di kelas kontrol. Hal tersebut untuk melihat kesesuaian penggunaan

alat peraga antara kedua kelas. Adapun lembar observasi aktivitas guru kelas kontrol ada pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3. 4
Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Kontrol

No.	Kategori Pengamatan	Pilihan Pernyataan	
		Ya	Tidak
1.	Kemampuan dalam membantu siswa memperoleh pengalaman baru menggunakan alat peraga <i>scramble words</i> .		
2.	Kemampuan dalam mengawasi dan mengontrol jalannya permainan menggunakan alat peraga <i>scramble words</i> .		
3.	Kemampuan dalam membagi kelompok 4-5 siswa secara heterogen.		
4.	Kemampuan dalam memimpin permainan sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.		
5.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam membaca kosakata bahasa Inggris.		
6.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam mengidentifikasi kata yang tepat sesuai dengan pertanyaan atau perintah dalam bahasa Inggris.		
7.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam menyusun kosakata bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan.		
8.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam membuat kalimat sederhana menggunakan bahasa Inggris.		
9.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat percaya diri dalam menulis kosakata bahasa Inggris.		
10.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama anggota kelompok dengan tertib.		

(Modifikasi dari Widodo et al, 2021 hlm. 74)

Keterangan: Berikan tanda ceklis (√) pada kolom berdasarkan jawaban yang sesuai.

Observasi aktivitas guru dilakukan untuk melihat bagaimana guru menggunakan alat peraga di dalam kelas. Jika hasil observasi menunjukkan seluruh poin terlaksana, maka guru telah menggunakan alat peraga dengan sistematis, sebaliknya jika terdapat poin yang tidak terlaksana maka dalam menggunakan alat peraga tersebut belum sistematis.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan statistika inferensial. Adapun dua pengujian analisis data inferensial pada penelitian ini, yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan homogenitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. . Pengolahan data menggunakan aplikasi *Ms. Excell* dan *IBM SPSS 27.0 for windows*.

3.7.1 Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data dari *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika data yang dianalisis menunjukkan berdistribusi normal, maka tahap selanjutnya dilakukan analisis statistik parametrik yaitu uji *paired sample t test*. Sebaliknya, apabila data tidak menunjukkan distribusi normal, pengujian dilanjutkan dengan menggunakan uji non-parametrik yaitu uji *wilcoxon*. Dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, kriteria untuk mengambil keputusan adalah sebagai berikut:

H_0 : diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (data berdistribusi normal)

H_a : diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$ (data tidak berdistribusi normal)

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Data dianggap homogen jika nilai signifikansinya $> 0,05$ dan dianggap tidak homogen jika signifikansinya $< 0,05$. Dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, kriteria untuk mengambil keputusan adalah sebagai berikut:

H_0 : diterima apabila signifikansi $> 0,05$ (data homogen)

H_a : diterima apabila signifikansi $< 0,05$ (data tidak homogen)

3.7.2 Teknik Analisis Data Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menjawab rumusan masalah pertama mengenai bagaimana pengaruh penggunaan alat peraga *snake and ladder* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu menggunakan Uji *Paired Sample t Test* (jika data berdistribusi normal) atau *Uji Wilcoxon* (jika data tidak berdistribusi normal).

Dalam penelitian ini, menggunakan SPSS untuk *menghitung Uji Paired Sample t Test*, adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut: *Analyze – Compare Means – Paired Sample t Test – Paired Variables – Options – Continue – Ok – Paired Samples Test*.

Adapun jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan Uji *Wilcoxon* pada SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Analyze – Nonparametric Test – 2 Related Samples – Masukkan data pre-test ke kotak variable 1 dan post-test ke kotak variable 2 – Wilcoxon – Ok*.

- b) Untuk menjawab rumusan kedua mengenai bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris antara kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan alat peraga *snake and ladder* dengan kelas yang menggunakan alat peraga *scramble words* yaitu dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan Uji *Independent Sample t Test* (jika data homogen) atau *Uji Mann Whitney* (jika data tidak homogen).

Dalam penelitian ini, menggunakan SPSS untuk *menghitung Uji Independent Sample t Test*, adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut: *Analyze – Compare Means – Independent Sample t Test – Test Variables – Grouping Variable – Define Groups – Continue – Ok – Independent Samples Test*.

Adapun jika data tidak heterogen maka digunakan Uji *Mann Whitney* pada SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Analyze – Non-Parametric Test – Legacy Dialogs – 2 Independent Samples – Mann-Whitney*.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian eksperimen ini akan dipaparkan melalui langkah-langkah berikut:

1. Tahap Persiapan

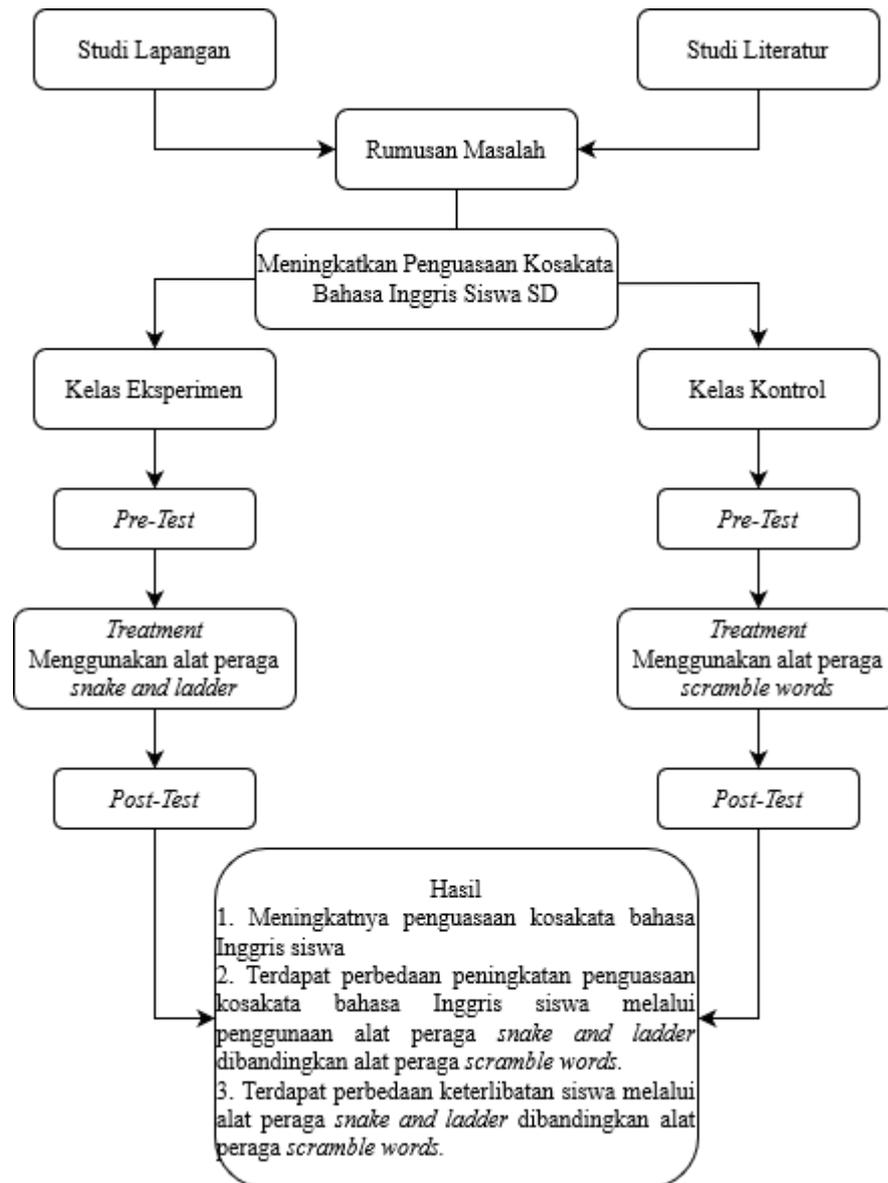
Pada tahap pertama, peneliti melakukan studi lapangan dan studi literatur yang kemudian menetapkan rumusan masalah. Masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris di SD sehingga perlu untuk ditingkatkan. Tahap selanjutnya adalah merancang pembelajaran berupa alat peraga beserta instrumen penelitian. Setelah itu adalah menentukan waktu pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan *Pre-Test* sebelum kegiatan pembelajaran
- b. Penggunaan alat peraga *snake and ladder* pada pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas eksperimen dan penggunaan alat peraga *scramble words* pada kelas kontrol.
- c. Pelaksanaan *Post-Test* setelah kegiatan pembelajaran

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah dilaksanakannya tahap pelaksanaan maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data, pengambilan kesimpulan, dan membuat laporan. Adapun prosedur penelitian dapat dilihat melalui bagan di bawah ini.



Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian