

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut (Sudaryana, 2022:49) menjelaskan bahawa penelitian ini berfokus pada analisis data numerik (angka) yang kemudia diolah menjadi metode statistik. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian pendidikan yang memiliki sifat ilmiah dan sistematis terhadap bagian dari suatu fenomena serta hubungannya. Tujuannya yaitu untuk dapat mengembangkan serta menggunakan suatu model, teori ataupun hipotesis yang memiliki kaitan dengan suatu fenomena.

Salah satu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu variabel dibandingkan dengan variabel lain yang tidak mengalami perlakuan dalam kondisi yang sedang diteliti. Menurut (Sugiono:2019:115) Penelitian eksperimen termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif yang sangat efektif untuk mengukur hubungan sebab akibat. Dalam konteks penelitian ini terdapat dua kelompok yang diidentifikasi, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Eksperimen Design*, dengan jenis rancangan *Nonequivalent Control Group Design*.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen kuantitatif yang dikenal sebagai *Quasi Eksperimen Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, memiliki dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok perlakuan atau eksperimen (yang menerima perlakuan atau intervensi yang diinginkan) dan kelompok kontrol

(yang tidak menerima perlakuan tersebut). Rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rencana Penelitian:

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O1: Hasil tes awal (pre-test) pada kelas eksperimen

O2: Hasil tes akhir (post-test) pada kelas eksperimen

O3: Hasil tes awal (pre-test) pada kelas kontrol

O4: Hasil tes akhir (post-test) pada kelas kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Games To Learn English dengan pendekatan EMRED

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirmuncang 1 yang bertepatan di Kp. Pasirmuncang, Kec. Jayanti, Kab. Tangerang, Banten. Pemilihan SDN Pasir Muncang 1 sebagai Lokasi penelitian didasarkan pada fakta bahwa masih banyak siswa yang kurang dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap yaitu pada tahun ajaran 2024-2025, untuk kegiatan pengumpulan data dilakukan pada 14-31 Oktober 2024.

3.4 Populasi dan Sempel

1. Populasi

Menurut (Amin, Garancang, & Abunawas, 2023) populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan elemen yang terlibat dalam sebuah penelitian, yang mencakup objek maupun subjek dengan dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi tersebut dapat terdiri dari berbagai entitas seperti guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan antara sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya. Sebagai contoh, jika dilakukan penelitian di perusahaan X, maka perusahaan tersebut dapat dianggap sebagai populasi. Dalam konteks penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas 5 di SDN Pasirmuncang 1 Tahun Ajaran 2024/2025. Jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 40 siswa.

2. Sampel

Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling* yaitu jenis sampel jenuh. Menurut Sugiono (2013), *non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama terhadap semua populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang dengan sampel sebanyak 40 siswa, dimana 20 untuk kelas Eksperimen dan 20 untuk kelas kontrol.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen atau objek yang menjadi fokus utama pada penelitian. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*Independent*) yang dilambangkan sebagai X dan variabel terikat (*dependent*) yang dilambangkan sebagai Y.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang secara teoretis mempunyai kemungkinan menjadi penyebab untuk mempengaruhi variabel terikat dan dilambangkan dengan huruf X.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED.

Najwa Nur Haliza, 2025

Pengaruh Media Games To Learn English Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

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

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang secara struktur dipengaruhi oleh variabel bebas dan dilambangkan dengan huruf Y.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

3.6 Instrumen Penelitian

Arikunto (2010:39) menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian kuantitatif merupakan alat bantu yang dipakai untuk mengumpulkan data yang berbentuk angka atau data yang diukur secara kuantitatif. Instrumen tersebut harus diuji validitas dan reliabilitasnya agar dapat memberikan hasil yang akurat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis instrument yaitu intrumen tes dan non tes.

1. Instrumen Tes

Ndiung & Jediut (2020) berpendapat bahwa tes adalah sekumpulan pertanyaan dengan jawaban yang benar atau salah. Tes juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan pertanyaan yang memerlukan tanggapan atau jawaban berdasarkan kemampuan seseorang. Tes adalah cara atau prosedur yang dapat digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar di bidang pendidikan. Salah satu bentuk tes hasil belajar yang umum digunakan adalah tes pilihan ganda (Champion et al., 2020). Tes objektif ini bertujuan untuk mengukur peningkatan atau penambahan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 menggunakan media *Games To Lear English*. Tes ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa melalui pendekatan yang diterapkan dalam media tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes pilihan ganda pada saat pengerjaan *pretest* dan *posttest* sebanyak 15 soal yang terdiri dari empat opsi jawaban yaitu A, B, C, dan D. Soal tes dibuat berdasarkan pada buku bahasa Inggris pegangan siswa kelas 5 SD semester 1. Langkah awal sebelum peneliti memberikan tes pada siswa, peneliti terlebih dulu membuat kisi-kisi yang

kemudian dikembangkan menjadi soal pilihan ganda. Tujuan pembuatan kisi-kisi soal adalah untuk menjamin validitas dari instrument yang telah dibuat.

Tabel 3.2 Kisi-kisi intrumen *pre test* dan *post test*

Capaian Pembelajaran	Satuan	Tujuan	Indikator Soal	Kategori Soal	Level Kognitif	Butir Soal
Membaca – Memirsa <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dengan bantuan gambar/ilustrasi. Siswa mampu membaca dan memberikan respon terhadap teks pendek sederhana dan familier dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. 	Unit 5 What a nice skirt	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu untuk menyebutkan pakaian yang mereka gunakan sehari-hari dengan baik dan benar. Siswa mampu menulis kalimat yang berkaitan dengan pakaian yang mereka gunakan sehari-hari. 	Disajikan sebuah kalimat, siswa mampu mengartikan sebuah kosakata yang dibalkan..	Mudah	C2	1
			Disajikan sebuah kalimat siswa mampu menentukan gambar yang tepat berdasarkan kosa kata yang digaris bawah.	Sedang	C3	5
			Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosakata yang tepat	Mudah	C2	4
			Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosa kata yang tepat	Mudah	C2	14
			Disajikan percakapan, siswa mampu untuk melengkapi kalimat percakapan agar menjadi kalimat yang tepat.	Sedang	C3	13
			Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosa	Mudah	C1	6

			kata yang tepat sesuai gambar.			
			Disajikan gambar siswa mampu untuk mengartikan kosa ka dengan tepat.	mudah	C2	7
			Disajikan kalimat siswa mampu untuk mengartikan kosa kata dengan benar sesuai dengan kata yang ditebalkan.	Sedang	C3	10
			Disajikan percakapan, siswa mampu untuk melengkapi kalimat percakapan agar menjadi kalimat yang tepat.	Sedang	C3	11
			Disajikan gambar siswa mampu menentukan nama gambar tersebut.	Sulit	C5	8
Menulis-	Unit 6		Disajikan gambar siswa mampu untuk memilih kosa kata yang tepat sesuai gambar.	Mudah	C1	2
Mempresentasikan	Part of our body that work together	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengenal bagian-bagian tubuh. Siswa mampu merespon pertanyaan tentang bagian-bagian tubuh. 	Disajikan gambar siswa mampu untuk menentukan kosa kata yang tepat sesuai gambar.	Sedang	C3	9
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu untuk mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui gambar dan salinan tulisan. Siswa mampu menulis kosa kata sederhana yang berkaitan dengan bagian-bagian tubuh 			Disajikan sebuah kata acak, siswa	Sedang	C2	3

Najwa Nur Haliza, 2025

Pengaruh Media Games To Learn English Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

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

dalam bahasa Inggris menggunakan ejaan yang diciptakan sendiri oleh anak.	mampu untuk mengubahnya menjadi kata yang benar.			
	Disajikan sebuah kalimat siswa mampu melengkapi kalimat tersebut agar menjadi kalimat yang tepat.	Sedang	C2	12
	Disajikan sebuah kata acak, siswa mampu untuk mengubahnya menjadi kata yang benar	Sedang	C2	15

2. Instrument Non Tes

Widoyoko (2009) dalam (Maria, 2013 & Magdalena, Ismawati, Amelia, 2021) teknik non tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar yang berkaitan dengan soft skill, terutama yang berkaitan dengan apa yang siswa dapat mereka buat atau lakukan. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam teknik non tes yaitu seperti wawancara, pengamatan, penyebaran kuesioner, menilai dan melihat dokumen yang ada.

Adapun instrument non tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui penyebaran kuesioner kepada ahli media untuk memvalidasi media pembelajaran yang akan digunakan dan siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pendekatan EMRED. Angket respon siswa yang dipakai yaitu jenis angket tertutup, dimana siswa selaku responden diminta untuk memilih salah satu dari jawaban dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapatnya sendiri. Tujuan diberikannya kuesioner kepada siswa yaitu untuk dapat mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan mempersiapkan tindak lanjut dari penerapan media pembelajaran *digital Games To Learn English*.

Najwa Nur Haliza, 2025

Pengaruh Media Games To Learn English Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

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

Tabel 3. 3 Angket validasi kelayakan *Games To Learn English*

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Pembelajaran	1. Media pembelajaran <i>Games To Learn English</i> yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				
	2. Media pembelajaran <i>Games To Learn English</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	3. Media pembelajaran <i>Games To Learn English</i> yang digunakan sesuai dengan capain pembelajaran				
	4. Aktualitas materi yang disajikan				
	5. Materi mudah untuk dipahami				
Rekayasa Media	1. Kemudahan dalam Pengolahan				
	2. Kemudahan dalam penggunaan				

Adapun indikator dalam angket sebagai tindak lanjut dari penggunaan *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Angket tindak lanjut *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>games to learn english</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas (<i>Emmersion</i>)				

-
- 2 Guru sebagai model atau contoh sangat membantu dan membimbing saya dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran *games to learn english (Modelling)*

 - 3 Media pembelajaran *games to learn english* dapat digunakan sebagai bahan untuk mengulang pembelajaran di rumah dengan menyenangkan (*Repetition*)

 - 4 Saya senang belajar hal baru dengan menggunakan media pembelajaran *games to learn english* ketika belajar kosakata bahasa Inggris (*Exploration*)

 - 5 Media pembelajaran *games to learn english* dapat membantu saya dalam meningkatkan komunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris (*Demonstration*)
-

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu melibatkan penyelenggaraan penilaian tes dan angket. Penilaian tes dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* guna membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *games to learn English* dengan pendekatan EMRED terhadap peningkatan pemahaman *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

Selain penilaian tes, pengumpulan data juga dilakukan dengan melakukan penyebaran angket tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan yang perlu diisi oleh siswa dengan pemberian tanda centang pada kolom yang telah disediakan, hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui respon yang dirasakan oleh siswa sebagai suatu tindak lanjut dari penggunaan media pembelajaran *games to learn English* dengan pendekatan EMRED terhadap peningkatan *vocabulary* bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

Najwa Nur Haliza, 2025

Pengaruh Media Games To Learn English Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

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

Penyebaran angket juga diberikan kepada ahli media untuk membantu peneliti dalam menilai kelayakan dari media pembelajaran *Games To Learn English* yang akan digunakan dalam proses penelitian.

3.8 Teknik Analisi Data

3.8.1 Uji Instrumen Tes

A. Uji Validitas Soal

Uji validitas memiliki peranan penting dalam menentukan keabsahan alat ukur yang digunakan. Menurut (Ajat Rukajat, 2018) menjelaskan bahwa uji validitas instrumen berfungsi untuk membandingkan instrumen dengan variabel dan faktor yang ada. Suatu instrument dapat dikatakan valid (sahih) apabila instrument dapat dipakai untuk mengukur apa yang ingin diukur oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan uji validitas konstruk dan pengujian validitas isi. Uji validitas isi menggunakan rumus korelasi biserial, mengingat soal-soal yang digunakan berbentuk objek skor. Setiap jawaban yang benar diberikan skor 1, sedangkan untuk jawaban yang salah, diberikan skor 0. Berikut rumusab korelasi biserial:

Rumus korelasi *point biserial* :

$$r_{pbis} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s_x} \sqrt{\frac{p}{1-p}}$$

keterangan :

\bar{x}_1 = mean butir yang menjawab benar

\bar{x}_2 = mean skor total

s_x = simpangan baku total

p = proposi yang menjawab benar

Nilai r_{hitung} yang didapat kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. $r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid
- b. $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

Sedangkan peneliti menguji instrumen dengan menggunakan pendapat ahli untuk mengetahui validitas konstruk. Instrumen ini diuji oleh guru kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang yaitu Ibu Ngatinah, S.Pd. dan dosen bahasa Inggris UPI Kampus Serang yaitu Bapak Prof. Dr. Herli Salim, M.Ed., Ph.D. instrument yang telah disetujui kemudian

diuji cobakan. Percobaan dilakukan terhadap 10 siswa kelas 5 yang memiliki kualitas serupa. Validitas instrumen kemudian ditentukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21 setelah dilakukan pengujian

Tabel 3. 5 Hasil uji validitas soal pilihan ganda

No.	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1.	0,642	0,632	Valid
2.	0,712	0,632	Valid
3.	0,769	0,632	Valid
4.	0,549	0,632	Tidak Valid
5.	0,666	0,632	Valid
6.	0,733	0,632	Valid
7.	0,692	0,632	Valid
8.	-0,181	0,632	Tidak Valid
9.	0,712	0,632	Valid
10.	0,284	0,632	Tidak Valid
11.	0,769	0,632	Valid
12.	0,642	0,632	Valid
13.	0,783	0,632	Valid
14.	0,642	0,632	Valid
15	-0,161	0,632	Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas instrumen pilihan ganda dengan bantuan SPSS versi 21 terdapat 11 soal yang valid dari 15 soal yang diuji cobakan dan 4 soal lainnya tidak valid. Hal ini dikarenakan terdapat 11 soal yang $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dari hasil uji validitas tersebut menghasilkan 11 soal pilihan ganda yang dapat digunakan dalam pelaksanaan *pretest-posttest*.

B. Uji Reliabilitas

Arikunto (2013) menyatakan bahwa reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan tingkat kepercayaan dan suatu instrument dapat diandalkan dalam masa pengumpulan data pada suatu penelitian. Reliabilitas

merupakan perhitungan yang digunakan untuk mengetahui keakuratan suatu tes ketika diajukan kepada subjek yang sama. Alpha. Menurut Ghozali (dalam Nesya, 2023: 30) kriteria mengambil keputusan yaitu apabila koefisien Cronbach Alpha $> 0,6$ maka pernyataan dinyatakan reliabilitas. Sedangkan jika *Cronbach Alpha* $<$ dari $0,6$ maka pertanyaan dikatakan tidak reliabilitas.

Tabel 3. 6 Hasil uji Reliabilitas soal pilihan ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,946	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 21, diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar $0,946 > 0,6$ hal ini menunjukkan bahwa 11 soal yang diuji dapat dikatakan reliabel.

C. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menganalisis Tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah banyaknya siswa yang memilih menjawab benar pada soal

JS : Jumlah siswa

Adapun kriteria dalam hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

TK : $0,00 - 0,30 =$ Sukar

TK : $0,31 - 0,70 =$ Sedang

TK : $0,71 - 1,00 =$ Mudah

Tabel 3. 7 Interpretasi Tingkat kesukaran soal

No	Tingkat Kesukaran Soal	Keterangan
1.	0,80	Mudah
2.	0,90	Mudah
3.	0,70	Sedang
4.	0,70	Sedang
5.	0,85	Mudah
6.	0,60	Sedang
7.	0,65	Sedang
8.	0,90	Mudah
9.	0,55	Sedang
10.	0,70	Sedang
11.	0,60	Sedang

D. Daya Pembeda Soal

Berikut rumus yang peneliti gunakan untuk menganalisis daya pembeda soal pilihan ganda :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan ;

DP :Daya Pembeda

BA : Jumlah jawaban benar kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar kelompok bawah

JA : Jumlah siswa yang memilih menjawab benar pada kelompok atas

JB : Jumlah siswa yang menjawab benar pada kelompok bawah

Adapun kriteria hasil perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Interpretasi daya pembeda

Nilai Daya Pembeda	Keterangan
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 - 0,70	Baik
0,20 - 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Jelek
Negatif	Tidak Layak

Arikunto (2015:45)

Najwa Nur Haliza, 2025

Pengaruh Media Games To Learn English Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang

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

Tabel 3. 9 Hasil Perhitungan daya pembeda soal

No.	Nomor Butir Soal	Daya Pembeda (D)	Keterangan
1.	1	0,20	cukup
2.	2	0,20	Cukup
3.	3	0,40	Baik
4.	5	0,30	Baik
5.	6	0,30	Baik
6.	7	0,50	Sangat baik
7.	9	0,20	Cukup
8.	11	0,50	sangat baik
9.	12	0,30	Baik
10.	13	0,20	Cukup
11.	14	0,40	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji daya pembeda dari 11 butir soal pilihan ganda, terdapat 4 soal dengan kategori sangat baik, 4 soal berkategori baik, dan 4 soal berkategori cukup. Maka, dari hasil perhitungan tersebut dapat ditarik Kesimpulan bahwa soal dengan kategori rendah tidak dapat digunakan dalam pelaksanaan *pretest-posttest* baik dikelas kontrol dan eksperimen.

3.8.2 Analisis Data

A. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk dapat menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianalisis dalam uji normalitas merupakan data yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun dalam uji normalitas, rumus yang digunakan oleh peneliti yaitu rumus *Shapiro Wilk* dengan memanfaatkan aplikasi SPSS dalam pengoperasiannya. Menurut rumus *Shapiro Wilk*, jika suatu nilai probabilitas yang dihasilkan lebih dari 0,05 maka distribusi data dapat dikatakan normal. Namun, jika data yang dihasilkan kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.

Berdasarkan rumusan dari hasil uji normalitas Shapiro Wilk dengan SPSS data suatu penelitian dapat dikatakan normal jika signifikansi lebih besar 0,05 ($P > 0,05$) dan dikatakan tidak normal jika signifikansi kurang dari 0,05 ($P < 0,05$).

B. Uji Homogenitas

Dalam suatu penelitian, uji homogenitas dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari tahu apakah sampel yang ada di kelompok eksperimen dan kontrol tidak terlihat adanya perbedaan yang signifikan di kedua kelompoknya.

Uji homogenitas dilaksanakan dengan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan aplikasi SPSS. Apabila signifikansi menunjukkan lebih besar dari 0,05 maka kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disebut homogen. Namun sebaliknya jika signifikasinya kurang dari 0,05 maka kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

C. Uji Hipotesis

Tujuan dari adanya uji hipotesis bermaksud untuk dapat mengambil langkah terhadap suatu keputusan dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan. Dari hasil analisis peneliti dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan kosakata bahasa Inggris dengan *games to learn english* dengan pendekatan EMRED pada kegiatan pembelajaran di kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.

Pada tahap uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji parametrik dengan menggunakan analisis paired sampel *T-test* (Uji-t), namun jika sampel berasal dari populasi yang terdistribusi tidak normal dan tidak homogen hasil dari uji prasyarat, maka langkah selanjutnya yaitu menggunakan uji parametrik *Mann Whitney*.

Penggunaan uji-t dengan sampel paired dilakukan dengan tujuan untuk dapat menentukan antara kedua sampel apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistiknya. Jika ditemukan adanya perbedaan, sampel mana yang memiliki rata-rata lebih tinggi.

Taraf signifikansi dari hasil uji-t menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka terdapat peningkatan rata-rata dari sebelum dan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) sehingga hipotesis diterima. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 berarti tidak ada peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dan hipotesis dinyatakan ditolak.

3.8.3 Analisis Angket Respon Siswa

Angket yang dipakai pada penelitian ini terdiri dari 5 poin yang memanfaatkan media *games to learn English*. Berikut indikator angket respon siswa: *Emmersion, Modelling, Repetition, Exploration dan Demonstration*. Angket ini terdiri dari 5 pertanyaan yang positif. Angket respon siswa dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memeriksa dan menghitung skor dari setiap jawaban yang dipilih oleh siswa.
- b. Perolehan skor kemudian dihitung dengan menggunakan skala *likert*

Perolehan skor dilihat dari ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.10 Skor Angket

Skor	Simbol	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Selanjutnya menghitung skor tiap item pernyataan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor item pernyataan}}{\text{Skor tertinggi item pernyataan}} \times 100\%$$

Selanjutnya yaitu menyimpulkan hasil persentase dari seluruh angket respon siswa. Adapun kriterianya sebagai berikut:

Tabel 3.11 kriteria kelayakan Angket Siswa

Persentase Pencapaian	Interpretasi
-----------------------	--------------

75 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 59 %	Cukup
0 % - 25 %	Tidak Baik

3.9 Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini peneliti mulai mempersiapkan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam tahap awal, peneliti terlebih dahulu meminta izin pada pihak sekolah SDN Pasirmuncang 1 Tangerang untuk dapat melakukan penelitian. Selain itu peneliti juga harus mempersiapkan waktu dan instrument penelitian pada materi yang akan diujikan pada siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang serta memilih subjek penelitian untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan kegiatan *pretest* baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebagai awal dari penelitian. Kemudian pada pertemuan berikutnya peneliti melakukan pemberian perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED.

Sedangkan untuk pembelajaran dikelas kontrol peneliti hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti kemudian memberikan *posttest* serta pengisian angket sebagai bentuk dari respon hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Tahap Akhir

setelah kedua tahap sebelumnya selesai dilaksanakan, Langkah terakhir adalah menganalisis dan Menyusun laporan. Pada tahap ini peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menganalisis hasil *pretest*, *posttest* dan angket berdasarkan data yang telah dikumpulkan.