

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2010), metode penelitian kuantitatif berarti pendekatan penelitian yang didasarkan kepada pemikiran positivisme. Metode ini dioperasikan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya direalisasikan secara acak. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian, juga dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif atau statistik, dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang usai disusun sebelumnya. Dalam penelitian kuantitatif, sebagaimana istilahnya, angka memegang peranan utama. Ini mencakup proses dimulai dari pengumpulan data, analisis data tersebut, sampai penyampaian hasil penelitian.

Sementara itu, metode penelitian yang dimanfaatkan yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen umumnya dilaksanakan di laboratorium dan melibatkan penerapan perlakuan atau *treatment*. Oleh karena itu, metode penelitian eksperimen diterjemahkan sebagai pendekatan yang diselenggarakan untuk menilai efek dari perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. (Sugiyono, 2010). Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab dan akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas dikendalikan dan dimanipulasi secara sengaja (Abraham & Supriyati, 2022). Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang menerima perlakuan khusus. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberi pembelajaran menjalankan media video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED. Tujuan dari kelas eksperimen adalah mengevaluasi apakah

media yang digunakan tersebut dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam meningkatkan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa.

b. Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerima *treatment*, dimana tidak ada media pembelajaran tambahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Tujuan dari kelas kontrol adalah untuk menyediakan pembandingan atau titik referensi guna menilai efektivitas intervensi atau perlakuan berupa pemberian media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Dengan membandingkan hasil dari kedua kelas tersebut, peneliti dapat mengevaluasi apakah penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED menyumbang pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan mengamati perbedaan antara kedua kelas, khususnya dalam peningkatan *vocabulary*, peneliti dapat menentukan apakah media dan pendekatan pembelajaran memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan *vocabulary* siswa. Hasil dari analisis perbandingan ini akan memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris terutama dalam peningkatan *vocabulary*. Di samping itu, temuan ini dapat memberikan pengetahuan yang berharga untuk memperluas strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan, dengan mempertimbangkan cara media dan pendekatan pembelajaran dapat diintegrasikan dengan maksimal selama proses pembelajaran.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam bentuk desain ini terdiri atas dua kelompok yang berbeda yaitu kelompok eksperimen (menerima *treatment*) dan kelompok kontrol (tidak menerima *treatment*). Berikut ini merupakan bentuk rancangan *Quasi Experimental*

Design dengan bentuk desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang akan diterapkan pada penelitian ini:

O ₁	X	O ₃
O ₂		O ₄

Keterangan:

O₁: Hasil *Pre-test* pada kelas eksperimen

O₂: Hasil *Pre-test* pada kelas kontrol

O₃: Hasil *Post-test* pada kelas eksperimen

O₄: Hasil *Post-test* pada kelas kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Purwakarta 1, tepatnya di LINK. Kubang Welingi, Kelurahan Purwakarta, Kecamatan Purwakarta, Kota Cilegon.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025 semester ganjil. Proses pengambilan data dilaksanakan pada bulan Oktober-November.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi mengacu pada penyamarataan area yang melibatkan objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan. Dengan kata lain, populasi tidak selalu manusia, namun meliputi berbagai objek dan elemen alam lainnya (Sugiyono, 2010). Selain itu, populasi bukan hanya terdiri dari jumlah objek/subjek yang diteliti, namun mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Populasi pada penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Purwakarta 1 Kota Cilegon yang berjumlah 68 siswa. Dengan detail, kelas 3A dan 3B masing-masing terdiri dari 34 siswa.

3.4.1 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dimanfaatkan pada penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling*. *Probability sampling* adalah metode pemilihan sampel yang menawarkan kesempatan yang sama bagi setiap elemen dalam populasi untuk terpilih sebagai bagian dari sampel. Di sisi lain, teknik *simple random sampling* disebut sederhana karena pemilihan anggota sampel diselenggarakan secara acak tanpa mempertimbangkan adanya kelas sosial dalam populasi (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, sampel yang diambil terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini mencakup 68 siswa dari kelas 3 SDN Purwakarta 1, yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas 3A dan 3B, setiap kelas berjumlah 34 siswa. Berdasarkan data tersebut, peneliti menetapkan kelas 3B ditunjuk sebagai kelas eksperimen dan kelas 3A untuk kelas kontrol. Dengan demikian, dipilih sebanyak 40 siswa, di mana 20 siswa ditempatkan di kelas eksperimen dan 20 siswa lainnya di kelas kontrol, untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan informasi yang menggambarkan sifat atau nilai dari individu, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan. Dalam penelitian ini, terdiri dari dua variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (*Independent*) yang dilambangkan dengan X, dan variabel terikat (*Dependent*) yang dilambangkan dengan Y.

Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi atau menimbulkan perubahan pada variabel *dependent* (terikat). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan

EMRED. Sementara itu, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas 3 SDN Purwakarta 1.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mengunjungi sekolah tempat penelitian nantinya dilangsungkan, yaitu SDN Purwakarta 1 Kota Cilegon, untuk meminta persetujuan kepala sekolah terkait rencana pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut. Setelah memperoleh izin, peneliti melangsungkan komunikasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 3. Peneliti mendiskusikan jadwal penelitian yang akan dilaksanakan di kelas 3. Selain itu, peneliti juga menetapkan pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menyiapkan instrumen penelitian yang akan dipergunakan.

b. Tahap Pelaksanaan

Di tahap ini, peneliti mulai melaksanakan penelitian dengan membagikan soal *pre-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti mengimplementasikan perlakuan khusus berupa media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED di kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung sesuai dengan tahapan pembelajaran pada pendekatan EMRED, dimulai dari tahap *Emmersion*, *Modelling*, *Repitition*, *Exploration*, dan *Demonstration*. Kelima tahapan pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran yaitu aplikasi *Nearpod*.

Sementara itu, di kelas kontrol, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran gambar serta metode ceramah dan diskusi. Pada pertemuan berikutnya yang merupakan tahap akhir, peneliti

memberikan *post-test* dan angket kepada siswa di kelas eksperimen untuk diisi sebagai respons setelah mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, siswa di kelas kontrol hanya diberikan soal *post-test*.

c. Tahap Pelaporan

Di tahap pelaporan, peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian usai dilaksanakan. Data yang telah terkumpul lalu dianalisis dan dituangkan ke dalam hasil dan pembahasan untuk ditarik kesimpulan.

3.7 Teknik Mengumpulkan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengelola beberapa teknik pengumpulan data diantaranya yaitu sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dikerjakan dalam penelitian ini. Jenis tes yang dipilih oleh peneliti adalah tes tulis, yang diterapkan pada *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, khususnya dalam peningkatan kosakata setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED, serta untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

b. Angket

Menurut Sugiyono (2010) angket adalah metode pengumpulan data yang mencantumkan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini sangat efektif digunakan saat peneliti sudah memiliki pemahaman yang jelas mengenai variabel yang akan diukur dan informasi yang diinginkan dari responden. Selain itu, angket juga sangat bermanfaat jika jumlah responden yang signifikan dan terpencar di area yang luas. Angket dapat berisi pertanyaan atau pernyataan yang bersifat

tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan kepada responden secara spontan, lewat pos, atau lewat internet.

Dalam penelitian ini, angket dioperasikan untuk mengukur tanggapan dan perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana pilihan jawabannya sudah disajikan oleh peneliti, oleh sebab itu responden hanya dapat menentukan satu jawaban dari pilihan yang ada.

3.8 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua instrumen yang digunakan, terdiri atas instrumen tes dan non-tes (angket). Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan dan peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 3 SDN Purwakarta 1 Kota Cilegon setelah menjalankan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED. Tes ini bertujuan untuk mengungkap penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa melalui media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED.

Sementara itu, instrumen angket digunakan untuk mengukur reaksi siswa setelah dilibatkan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED. Angket ini berfungsi untuk menampung tanggapan dan perasaan siswa setelah belajar dengan media tersebut yang nantinya digunakan untuk mengetahui tindak lanjut aplikasi *Nearpod* dan pendekatan EMRED terhadap peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa. Indikator yang digunakan pada angket diambil dari tahapan pembelajaran EMRED yaitu *Emmersion*, *Modelling*, *Repitition*, *Exploration*, dan *Demonstration*.

3.9 Analisis Data

3.9.1 Analisis Instrumen (Analisis Butir Soal)

a. Uji Validitas

Uji validitas mengacu pada kemampuan suatu alat ukur untuk menilai sasaran yang dimaksud. Dalam mengukur validitas, fokus utama adalah

Qurrotun Nufus, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI NEARPOD DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 3 SDN PURWAKARTA 1 KOTA CILEGON

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

pada isi dan fungsi dari instrumen tersebut. Tujuan dari uji validitas adalah untuk menentukan seberapa tepat alat ukur dalam menjalankan perannya, serta apakah alat tersebut benar-benar mampu mengukur aspek yang ingin diukur. Uji ini bertujuan untuk menilai apakah kuesioner yang digunakan valid atau tidak. Secara umum, uji validitas mengevaluasi sejauh mana setiap pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian sah dan tepat (Darma, 2021) .

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dan validitas isi. Menurut Matondang (2009) validitas konstruk merujuk pada sejauh mana item-item dalam tes dapat mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur, sesuai dengan definisi teoritis yang telah disahkan. Untuk menguji validitas konstruk, dilakukan penilaian oleh ahli melalui pendapat beberapa pakar. Dalam penelitian ini, melibatkan dua ahli, yaitu seorang guru besar Bahasa Inggris dan seorang dosen yang memiliki keahlian dalam Bahasa Inggris serta teknologi pendidikan.

Menurut Matondang (2009) validitas isi suatu tes berkaitan dengan seberapa jauh tes tersebut mampu mengukur penguasaan materi atau konten tertentu yang seharusnya dikuasai, sejalan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah instrumen divalidasi oleh ahli, langkah selanjutnya adalah menguji coba instrumen kepada 25 siswa. Setelah uji coba dilakukan, tahap berikutnya adalah perhitungan uji validitas menggunakan program *IBM SPSS Statistics 20*. Menurut Darma (2021) kriteria pengujian uji validitas adalah ketika Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen penelitian terbilang valid. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen penelitian terbilang tidak valid. Berikut ini merupakan tabel kriteria interpretasi menurut Hidayat (2021).

Tabel 3.1 Kriteria Uji Validitas

Nilai r hitung	Interpretasi
0,800-1,000	Sangat tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup tinggi
0,200-0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat rendah (tidak valid)

b. Uji Reliabilitas

Menurut Darma (2021) konsep reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan terhindar dari kesalahan pengukuran (measurement error). Uji reliabilitas instrumen bertujuan untuk menilai apakah data yang didapat dapat dipercaya dan menunjukkan ketahanan yang baik. Dalam uji reliabilitas, sering kali digunakan nilai *Cronbach's alpha* untuk membandingkan dan mengevaluasi tingkat atau derajat keandalan instrumen tersebut. Dasar dalam pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas yaitu jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, maka koefisien atau instrumen suatu tes tersebut reliabel, jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka koefisien atau instrumen suatu tes tersebut tidak reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Azis (2016) tingkat kesukaran soal merujuk pada sejauh mana soal tersebut dirasa mudah atau sulit oleh kelompok siswa tertentu. Jika semakin banyak siswa yang menjawab dengan benar, maka soal tersebut dianggap lebih mudah. Berikut adalah rumus yang dipilih untuk menghitung tingkat kesukaran.

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab benar

JS : Jumlah siswa

Dengan kriteria tingkat kesukaran soal pilihan ganda sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria Soal
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal digunakan untuk mengetahui perbedaan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah (Arikunto, 2018). Berikut merupakan rumus yang digunakan peneliti untuk menganalisis daya pembeda soal pilihan ganda.

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

Berikut ini merupakan kriteria indeks daya pembeda yang digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.3 Kriteria Daya Pembeda Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria Soal
0,00-0,20	Kurang Baik
0,20-0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
<0,00	Tidak baik

3.9.2 Analisis Data

a. Uji Normalitas

Menurut Oktaviani dan Notobroto (2014) langkah awal yang harus dijalankan adalah uji normalitas sebelum melanjutkan uji hipotesis. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang dianalisis terdistribusi secara normal atau tidak. Apabila data terdistribusi normal, maka data tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Uji normalitas

Qurrotun Nufus, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI NEARPOD DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 3 SDN PURWAKARTA 1 KOTA CILEGON

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

dilakukan untuk memastikan apakah pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED terdistribusi normal. Uji normalitas yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah rumus *Shapiro-Wilk*, yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20*. Data yang diuji adalah hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Jika hasil perhitungan dengan rumus tersebut menunjukkan nilai probabilitas > 0.05 , maka data tersebut dianggap terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menurut Siantur (2022) digunakan untuk menentukan apakah variasi dalam populasi yang berbeda memiliki kesamaan atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan uji hipotesis, seperti uji *t* (*independent t-test*). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan uji *Fisher*. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka kedua kelas tersebut dianggap homogen, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data tersebut dianggap tidak homogen. Uji *Fisher* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20*.

c. Uji Hipotesis

Prinsip dasar uji hipotesis adalah membandingkan nilai sampel (data yang diperoleh dari penelitian) dengan nilai hipotesis (nilai yang diajukan untuk populasi). Uji hipotesis bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah penerapan aplikasi *Nearpod* dan pendekatan EMRED. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *T* (*Independent Sample T-test*) dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 20*. Pengujian dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95% atau signifikansi 0,05 (5%). Hipotesis yang akan diuji ialah:

H_a : Ada peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED.

Ho: Tidak ada peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak, H_a diterima
- 2) Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima, H_a ditolak

d. Analisis Data Kuesioner Respon Angket Siswa

Angket diberikan kepada siswa untuk menilai respons mereka terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED. Angket yang digunakan dalam penelitian mengandung 5 pernyataan positif mengenai media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dengan pendekatan EMRED, dengan video interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* sebagai alat pembelajaran dan pendekatan EMRED (*Emmersion, Modelling, Repetition, Exploratin, Demonstration*) sebagai indikator angket. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dijalankan untuk menganalisis data hasil respon siswa:

- 1) Menilai dan menghitung nilai untuk setiap jawaban yang dipilih oleh siswa dalam angket yang disajikan.
- 2) Menarik kesimpulan dari poin yang dicapai oleh setiap siswa. Nilai untuk setiap jawaban dihitung menggunakan skala Likert dengan detail sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

- 3) Menghitung nilai skor untuk setiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\frac{\text{Skor item pernyataan}}{\text{skor tertinggi item pernyataan}} \times 100$$

Qurrotun Nufus, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI NEARPOD DENGAN PENDEKATAN EMRED UNTUK PENINGKATAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS SISWA KELAS 3 SDN PURWAKARTA 1 KOTA CILEGON

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

Dengan kriteria penilaian skor sebagai berikut:

Angka 0% hingga 20% Tergolong sangat rendah

Angka 21% hingga 40% Tergolong rendah

Angka 41% hingga 60% Tergolong cukup

Angka 61% hingga 80% Tergolong bagus

Angka 81% hingga 100% Tergolong sangat bagus