

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab tiga menguraikan mengenai metode penelitian yang mencakup jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian, teknik perhimpunan data, pengembangan instrumen, serta proses analisis data

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan pada kajian ini ialah studi quasi eksperimen. Studi quasi eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam mengkaji implikasi dari suatu perlakuan yang diberikan pada variabel yang diteliti (Amaliya & Anas, 2024).

Desain yang dipakai pada studi ini ialah *nonequivalent control group* yang merupakan desain penelitian yang menggunakan dua kelompok berbeda sebagai objek pengamatan (Ramadhanty & Setiyawati, 2024). Subjek penelitian pada studi ini, yaitu kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan metode Game Based Learning memanfaatkan permainan edukatif *educaplay* dan yang lainnya mendapatkan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* memanfaatkan media video pembelajaran. Berikut merupakan desain penelitian *nonequivalent control group*.

Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Abraham & Supriyati, 2022)

Keterangan:

O₁ = Keadaan awal kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O₂ = Keadaan akhir kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O₃ = Keadaan awal kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

O₄ = Keadaan akhir kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan

X = Perlakuan (*treatment*) yang diberikan dengan menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini termasuk besar, sehingga para peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari keseluruhan dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dikarenakan terdapat beberapa kendala yang akan dihadapi, seperti waktu dan tenaga yang terbatas.

Populasi ialah himpunan subjek dengan ciri khusus yang dipilih peneliti untuk diuji dan dijadikan dasar pengambilan kesimpulan (Suriani, Risnita, & Jaelani, 2023). Penelitian ini memfokuskan populasinya pada seluruh siswa sekolah dasar di Kecamatan Purwakarta.

3.2.2 Sampel Penelitian

Jumlah populasi pada kajian ini memiliki cakupan yang besar, sehingga Waktu dan tenaga yang terbatas menghalangi peneliti untuk mempelajari seluruh karakteristik populasi. Maka dari itu, diperlukan penggunaan sampel yang merupakan bagian dari populasi tersebut.

Menurut Hibberts, Johnson, dan Hudson dalam Firmansyah dan Dede (2022) sampel merupakan representasi populasi yang dipakai guna menghimpun informasi uji. Studi ini memfokuskan sampelnya pada siswa kelas IV B dan IV C di SDIT Al-Bina Purwakarta.

Metode yang peneliti gunakan untuk mengambil sampel, yaitu menggunakan *purposive sampling*. Menurut Maxwell dalam Firmansyah & Dede (2022) teknik *purposive sampling* dilakukan dengan mengambil sampel yang memenuhi syarat-syarat tertentu.

Peneliti menyadari karena terbatasnya waktu, tenaga, dan perizinan, peneliti tidak bisa memperoleh sampel dengan skala besar. Sehingga, peneliti mengambil sampel dengan skala yang lebih kecil, tetapi tetap memenuhi syarat dalam penelitian.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Model Game Based Learning

Game Based Learning merupakan suatu model pengajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pembelajarannya, yang mampu menghadirkan lingkungan belajar yang mengasyikkan (Siregar & Sitepu, 2023). Menurut Ulfa, Nuri, Sari, Baryroh, Ridlo, dan Wahyuni (2022) bermain merupakan metode yang bisa dipakai pada pengajaran guna membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, serta bermain merupakan hal yang disukai oleh siswa Sekolah Dasar. Model Game Based Learning memiliki ciri khas, yaitu pembelajaran dilakukan secara serius tapi santai

3.3.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Pada tahap awal pembelajaran bahasa Inggris, siswa sebaiknya diberikan pemahaman mengenai kosakata, hal ini dikarenakan kosakata merupakan elemen penting dalam menguasai bahasa asing (Zakian, Xodabande, Valizadeh, dan Yousefvand, 2022). Dengan menguasai kosakata dalam bahasa Inggris dapat mempermudah siswa untuk berbahasa Inggris.

Penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris berkaitan dengan keterampilan membaca (*reading*), mendengar (*listening*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*) siswa, karena pada saat diajarkan mengenai kosakata, siswa pasti akan membaca kosakata tersebut lebih dahulu dan mendengarnya untuk mengetahui cara penyebutannya (*pronunciation*), kemudian siswa akan menuliskan kosakata yang mereka dapatkan (*writing*), dan yang terakhir siswa dapat mengimplementasikan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari dengan berbicara menggunakan kosakata tersebut (*speaking*).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam studi ini melibatkan metode tes dan non-tes. Tes merupakan metode pengukuran untuk berbagai aspek, seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Zubaidah, Basit, Maryani, & Mutmainnah, 2024). Tes uraian berjumlah 6 butir soal digunakan sebagai instrumen penelitian untuk menilai kecakapan siswa dalam menguasai dan menerapkan kosakata bahasa

Inggris. *Pre-test* diberikan sebelum siswa diberikan intervensi, dan *post-test* diberikan setelah diberikan intervensi

Teknik wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai instrumen penelitian non-tes selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel yang Diukur	Instrumen dan Teknik yang Digunakan	Sumber Data
Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris sebelum intervensi	Tes uraian mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris (<i>pre-test</i>)	Siswa
Aktivitas pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif <i>educaplay</i>	Wawancara, lembar kerja siswa (LKS), dan dokumentasi	Siswa, LKS, dan foto
Kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris setelah intervensi	Tes uraian mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris (<i>post-test</i>)	Siswa

(Penelitian, 2025)

Pada tabel 3.2 dapat dilihat bahwasanya indikator uji yang akan diuji berupa tes uraian berjumlah 6 butir soal, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian, teknik wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai instrumen penelitian non-tes selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan bersama guru bahasa Inggris kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal perbendaharaan kata siswa dalam bahasa Inggris.

Untuk wawancara bersama perwakilan siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar yang siswa dapatkan selama pembelajaran.

Selanjutnya, untuk lembar kerja siswa (LKS) diberikan pada siswa sesuai dengan model pembelajaran di kelas masing- masing. Penyelesaian lembar kerja siswa dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok yang berisikan 5 orang siswa. Dan yang terakhir dokumentasi berupa foto sebagai bukti bahwasanya penelitian telah dilaksanakan. Dokumentasi berupa foto ini berisikan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung di dua kelas tersebut.

3.4.1. Tes Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Untuk menilai penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen dan kontrol, akan diberikan soal *pre-test* dan *post-test* yang didasarkan pada kisi-kisi berikut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Level Kognitif	Indikator Pencapaian Evaluasi	Nomor Soal
Meaning (Makna Kosakata Bahasa Inggris)	C4 (Menganalisis)	Siswa mampu mengelompokkan buah dan sayuran dalam bahasa Inggris	2
	C5 (Mengevaluasi)	Siswa dapat mengidentifikasi kosakata buah-buahan dan sayuran, serta cara menyimpannya agar tetap segar dalam bahasa Inggris	5
	C4 (Menganalisis)	Siswa mampu menuliskan karakteristik buah-buahan	3 & 4

Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	Level Kognitif	Indikator Pencapaian Evaluasi	Nomor Soal
Form (Menulis Kosakata Bahasa Inggris)		dan sayuran dalam bahasa Inggris	
	C5 (Mengevaluasi)	Siswa mampu mengevaluasi kebenaran langkah dalam menyimpan buah-buahan dan sayuran agar tetap segar dalam bahasa Inggris	7
Usage (Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris)	C6 (Mencipta)	Siswa mampu membuat dialog sederhana mengenai materi fruits and vegetables	10

(Penelitian, 2025)

Tabel 3.3 merupakan kisi-kisi tes penguasaan kosakata bahasa Inggris yang akan diberikan kepada siswa. Selain kisi-kisi, tabel 3.4 berikut merupakan rubrik penilaian tes kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang diterapkan pada soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
Form (Menulis Kosakata Bahasa Inggris)	Sangat Baik Siswa mampu menuliskan kosakata tentang materi <i>Fruits and Vegetables</i> dengan jelas tanpa ada penulisan kata yang salah	4

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
<p style="text-align: center;">Form (Menulis Kosakata Bahasa Inggris)</p>	<p>Baik</p> <p>Siswa mampu menuliskan kosakata tentang materi <i>Fruits and Vegetables</i> dengan jelas dan terdapat 1-2 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	3
	<p>Cukup</p> <p>Siswa mampu menuliskan kosakata tentang materi <i>Fruits and Vegetables</i> dengan kurang jelas dan terdapat 3-4 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	2
	<p>Kurang</p> <p>Siswa hanya mampu menuliskan kosakata tentang materi <i>Fruits and Vegetables</i> dengan tidak jelas dan terdapat lebih dari 5 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	1
<p style="text-align: center;">Meaning (Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris)</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Siswa mampu menyebutkan dan mengidentifikasi jenis buah dan sayuran dalam bahasa Inggris dengan benar.</p>	4

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
	<p>Baik</p> <p>Siswa mampu menyebutkan dan mengidentifikasi jenis buah dan sayuran dalam bahasa Inggris dengan jelas, tetapi terdapat 1-2 kesalahan dalam jawaban.</p>	3
	<p>Cukup</p> <p>Siswa hanya mampu menyebutkan dan mengidentifikasi jenis buah dan sayuran dalam bahasa Inggris, tetapi terdapat 3-4 kesalahan dalam jawaban.</p>	2
	<p>Kurang</p> <p>Siswa tidak mampu menyebutkan dan mengidentifikasi jenis buah dan sayuran dalam bahasa Inggris dengan kurang tepat dengan terdapat lebih dari 5 kesalahan dalam jawaban.</p>	1
<p><i>Usage</i></p> <p>(Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris)</p>	<p>Sangat Baik</p> <p>Siswa dapat membuat kalimat sederhana tentang materi <i>fruits and vegetables</i> dengan jelas dan tanpa ada kesalahan</p>	4

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
	<p>Baik</p> <p>Siswa dapat membuat kalimat sederhana tentang materi <i>fruits and vegetables</i> dengan jelas, tetapi terdapat 1-2 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	3
	<p>Cukup</p> <p>Siswa hanya dapat membuat kalimat sederhana tentang materi <i>fruits and vegetables</i> dengan kurang jelas dan terdapat 3-4 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	2
	<p>Kurang</p> <p>Siswa tidak dapat membuat kalimat sederhana tentang materi <i>fruits and vegetables</i> dengan tidak jelas dan terdapat lebih dari 5 kesalahan penulisan kata dalam jawaban.</p>	1

(Penelitian, 2025)

Tabel 3.4 merupakan rubrik penilaian soal uraian *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat empat kriteria penilaian, dalam rentang 1 sampai dengan 4, dengan kriteria kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Kriteria penskoran tersebut diukur berdasarkan indikator kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris menurut Thornbury (2002), yaitu menuliskan kosakata bahasa Inggris (*form*), pemahaman kosakata bahasa Inggris (*meaning*), dan penggunaan kosakata bahasa Inggris (*usage*).

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan bersama guru bahasa Inggris kelas IV SDIT Al-Bina Purwakarta untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan wawancara yang dilakukan bersama perwakilan siswa bermaksud guna mengkaji pengalaman belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran yang dimiliki pada masing-masing kelas. Menurut Widiyanto (dalam Wulandari, Safitri, Mahesty, Kurniyanto, Afifah, Rahim, & Suhariyanto, 2024) Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan antara pewawancara dengan narasumber, dengan tujuan untuk menggali informasi dari narasumber.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi salah satu metode penghimpunan data berupa dokumen foto dan video. Menurut Ulfah dalam Tanjung, Supriani, Mayasari & Arifudin (2022) dokumentasi ialah teknik pengumpulan data melalui penelaahan dokumen atau arsip tertulis yang sudah ada. Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan bukti keberlangsungan penelitian di SDIT Al-Bina Purwakarta.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan instrumen tes dan non-tes. Peneliti menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS versi 30 untuk mengolah dan menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikumpulkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.5.1 Tes

Instrumen tes pada penelitian ini berupa lembar *pre-test* dan *post-test* berupa uraian berjumlah 6 butir soal yang diberikan skor setiap soalnya menggunakan indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test*, akan dilihat adakah perbedaan yang terjadi di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *Educaplay* dengan memakai model *Discovery Learning* dengan media video pembelajaran.

3.5.2 Non-Tes

Instrumen non-tes yang diterapkan pada kajian ini memanfaatkan teknik wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan bersama guru bahasa Inggris kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa pada menguasai kosakata bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan. Wawancara juga dilakukan pada perwakilan siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar menggunakan model yang diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada masing-masing kelas. Selain itu, dokumentasi berupa gambar digunakan dalam penelitian ini untuk menunjukkan kegiatan siswa selama berlangsungnya pembelajaran dalam kegiatan penelitian.

3.6 Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Sebelum melaksanakan *pre-test* yang dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan uji ahli (*judgement expert*) dengan salah satu dosen bahasa dan sastra Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta dan salah satu guru bahasa Inggris di SMAN 6 Karawang. Data yang akan diolah dikumpulkan berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan pada satu tingkat kelas lebih tinggi, yaitu di kelas V A.

3.6.1 Uji Validitas

Tahapan pengembangan instrumen pada studi ini yaitu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Sebelum melaksanakan *pre-test*, peneliti melakukan uji ahli (*judgement expert*) dengan Ibu Tanzilia Nur Fajrianti, S. Hum., M. Pd. selaku dosen bahasa dan sastra di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta. Selain itu, peneliti juga melakukan uji ahli dengan Bapak Arif Hidayat, M. Pd. selaku guru bahasa Inggris di SMAN 6 Karawang. Uji coba instrumen yang sudah dilaksanakan pada siswa satu tingkat lebih tinggi, yaitu kelas V. Berikut merupakan data hasil uji coba instrumen yang sudah dilakukan.

Tabel 3.5 Kriteria Uji Validitas

Jika r hitung $>$ r tabel	Valid
Jika r hitung $<$ r tabel	Tidak Valid

(Darma, 2021)

Tabel 3.5 merupakan kriteria uji validitas dengan kriteria valid dan tidak valid. Data dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan.

3.6.1.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Peneliti menyajikan instrumen tes dalam bentuk uraian berjumlah 10 butir soal kepada siswa kelas V A yang berjumlah 25 siswa, untuk di uji coba sebagai instrumen tes kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Berikut merupakan perolehan hasil uji validitas instrumen tes penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tes uji coba di kelas V A

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No.Soa	Korelasi	Signifikansi
1	0,411	-
2	0,711	Sangat Signifikan
3	0,677	Signifikan
4	0,643	Signifikan
5	0,587	Signifikan
6	0,319	-
7	0,671	Signifikan
8	0,064	-
9	-0,049	-
10	0,649	Signifikan

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan pada hasil uji validitas tes penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V A, diperoleh 3 butir soal dengan kriteria tidak signifikan, yang mana tidak layak untuk dijadikan instrumen penelitian. Oleh karena itu, peneliti

mengolah kembali 6 data dengan kriteria signifikan tanpa memasukkan data yang tidak signifikan Berikut merupakan hasil pengolahan uji validitas 6 data

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Soal	Korelasi	Signifikansi
2	0,780	Sangat Signifikan
3	0,763	Sangat Signifikan
4	0,701	Signifikan
5	0,727	Sangat Signifikan
7	0,664	Signifikan
10	0,663	Signifikan

(Penelitian, 2025)

Mengacu tabel 3.7 bisa dikatakan bahwasanya terdapat 3 item soal dengan kriteria sangat signifikan, yaitu soal nomor 2 dengan korelasi 0,780. Soal nomor 3 dengan korelasi 0,763. Dan soal nomor 5 dengan korelasi 0,727. Terdapat juga 3 butir soal dengan kriteria signifikan, yaitu soal nomor 4 dengan korelasi 0,701. Soal nomor 7 dengan korelasi 0,664. Dan soal nomor 10 dengan korelasi 0,663

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan salah satu uji yang dimanfaatkan dalam penelitian ini guna memastikan kelayakan instrumen. Uji reliabilitas ialah uji yang dipakai guna untuk memastikan bahwasanya instrumen penelitian memiliki konsistensi yang dapat diterima (Anggraini, Aprianti, Setyawati, dan Hartanto, 2022).

Untuk menentukan reliabel atau tidaknya data hasil uji reliabilitas harus dilakukan pengambilan keputusan berdasarkan dengan nilai Cronbach's Alpha menggunakan r_{tabel} sebagai berikut.

Tabel 3.8 Pengambilan Keputusan Uji Reliabilitas

Jika <i>Cronbach's Alpha</i> > r_{tabel}	Reliabel
Jika <i>Cronbach's Alpha</i> < r_{tabel}	Tidak Reliabel

(Utami, dkk, 2023)

Tabel 3.8 merupakan pengambilan keputusan uji reliabilitas dengan kriteria reliabel dan tidak reliabel. Berikut merupakan kriteria reliabilitas instrumen.

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
1,00 > 0,90	Sangat tinggi
0,75 – 0,90	Tinggi
0,50 – 0,75	Sedang
-1,00 < 0,50	Rendah

Chen (dalam Setyaedhi, 2024)

Tabel 3.9 merupakan kriteria reliabilitas instrumen penelitian yang diukur melalui koefisien reliabilitas dari rentang -1,00 sampai dengan 1,00 dengan kriteria rendah sampai dengan sangat tinggi.

3.6.2.1 Hasil Uji Reliabilitas

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas pada tes penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A.

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliabilitas	Kriteria
0,80	Tinggi

(Penelitian, 2025)

Hasil dari uji reliabilitas pada tes penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A adalah 0,80. Hasil uji reliabilitas pada tes penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A merupakan data yang reliabel, dengan kriteria tinggi, dengan koefisien reliabilitas pada rentang 0,75 – 0,90. Hal ini menyatakan bahwasanya soal ini baik guna dipakai sebagai instrumen pada penelitian.

3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan suatu uji untuk mengetahui tingkat kesukaran soal sebagai instrumen penelitian. Indeks Kesukaran Soal (IKS) digunakan untuk menunjukkan tingkat kesukaran suatu butir soal, jika semakin tinggi indeks yang diperoleh, maka soal tersebut dianggap mudah, dan sebaliknya semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. (Dianova & Anwar, 2024).

Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software* Anates versi 4.0.5 dengan memasukkan skor hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan oleh siswa kelas V A. Berikut merupakan kriteria uji tingkat kesukaran soal dalam *software* Anates versi 4.0.5.

Tabel 3.11 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran

Interval	Kriteria
0% – 15%	Sangat Sukar
16% – 30%	Sukar
31% – 70%	Sedang
71% – 85%	Mudah
86% – 100%	Sangat Mudah

(Magdalena, Fauziah, Fiazah & Nopus, 2021)

Tabel 3.11 merupakan kriteria uji tingkat kesukaran dalam *software* anates yang diukur menggunakan interval dalam rentang 0 – 100% dengan kriteria sangat sukar sampai dengan sangat mudah.

3.6.3.1 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Berikut merupakan hasil uji tingkat kesukaran penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A yang dilakukan menggunakan Anates 4.0.5.

Tabel 3.12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

No Soal	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran
2	87,50	Sangat Mudah
3	84,38	Mudah
4	92,19	Sangat Mudah
5	85,94	Sangat Mudah
7	78,13	Mudah
10	81,25	Mudah

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran instrumen tes penguasaan kosakata bahasa Inggris bisa dikatakan bahwasanya terdapat 3 butir soal dengan kriteria sangat mudah, yaitu soal nomor 2 dengan tingkat kesukaran 87,50%. Soal nomor 4

dengan tingkat kesukaran 92,19%. Dan soal nomor 5 dengan tingkat kesukaran 85,94%.

Kemudian, terdapat 3 butir soal dengan kriteria mudah, yaitu soal nomor 3 dengan daya pembeda 84,38%. Soal nomor 7 dengan tingkat kesukaran 78,13%. Dan soal nomor 10 dengan tingkat kesukaran 81,25%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya soal nomor 2, 4, dan 5 merupakan soal yang sedikit lebih mudah dibandingkan dengan soal nomor 3, 7, dan 10.

3.6.4 Uji Daya Pembeda

Uji terakhir yang dilaksanakan guna menguji instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah uji daya pembeda. Menurut Day & Bonn (dalam Purba, Fadhilaturrahmi, Purba & Siahaan, 2021) uji daya pembeda merupakan kemampuan dalam mengkategorikan siswa berdasarkan kelompok dengan prestasi tinggi dan kelompok dengan prestasi rendah. Daya pembeda suatu soal bernilai -1,00 sampai 1,00, jadi semakin tinggi nilai dalam soal, maka semakin baik pula soal tersebut dalam membedakan siswa dengan berkemampuan tinggi dan rendah.

Tabel 3.13 Kriteria Uji Daya Pembeda

DP	Kriteria
$DP < 0,00$	Sangat Buruk
$DP < 0,20$	Buruk
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Sedang
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$DP \geq 0,70$	Sangat Baik

Erfan & Susanto (Pradita, dkk, 2023)

Tabel 3.13 merupakan kriteria uji daya pembeda (DP) yang bernilai pada rentang -1,00 sampai dengan 1,00 dengan kriteria sangat buruk sampai dengan sangat baik, yang diolah menggunakan *software* Anates.

3.6.4.1 Hasil Uji Daya Pembeda

Berikut merupakan hasil uji daya pembeda instrumen pada tes penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A.

Tabel 3.14 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes

No Soal	T	DP (%)	Kriteria
2.	3,06	50,0%	Baik
3.	3,86	50,0%	Baik
4.	3,42	31,25%	Sedang
5.	1,62	31,25%	Sedang
7.	5,15	75,00%	Sangat Baik
10.	2,16	37,50%	Sedang

(Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil uji daya pembeda tes penguasaan kosakata bahasa Inggris di kelas V A, diperoleh 1 butir soal dengan ciri khusus sangat baik, yaitu soal nomor 7 dengan daya pembeda 75,00%. Lalu, ada 2 item soal dengan kriteria baik, yaitu soal nomor 2 dan 3 dengan daya pembeda 50,0%. Kemudian, terdapat 3 butir soal dengan kriteria sedang, yaitu soal nomor 4 dengan daya pembeda 31,25%. Soal nomor 5 dengan daya pembeda 31,25%, Dan soal nomor 10 dengan daya pembeda 37,50%.

Berdasarkan hasil uji instrumen secara keseluruhan terhadap 6 soal di atas, dapat disimpulkan bahwasanya soal nomor 2 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator memahami makna kosakata bahasa Inggris (*meaning*). Kemudian soal nomor 3 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator menulis kosakata bahasa Inggris (*form*). Soal nomor 4 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator menulis kosakata bahasa Inggris (*form*). Soal nomor 5 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator memahami makna kosakata bahasa Inggris (*meaning*). Soal nomor 7 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator menulis kosakata bahasa Inggris (*form*). Soal nomor 10 layak menjadi instrumen penelitian dalam mengukur indikator penggunaan kosakata bahasa Inggris (*usage*).

3.7 Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Statistika Deskriptif

Peneliti menerapkan statistika deskriptif dan statistika inferensial guna mengkaji data. Statistika deskriptif merupakan pondasi utama sebelum melakukan analisis data yang lain (Martias, 2021). Analisis data statistika deskriptif pada penelitian ini diolah menggunakan *Microsoft Excel 2013*. Statistika deskriptif digunakan untuk menyajikan data dengan jelas sesuai dengan gambaran kondisi atau peristiwa dimana data tersebut diambil.

3.7.2. Analisis Data Statistika Inferensial

Dalam penelitian ini, analisis data statistika inferensial memanfaatkan SPSS versi 30. Analisis data statistika inferensial berguna mengkaji peningkatan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas berguna mengkaji apakah data tersebar secara normal atau tidak. Pada kajian ini dipakai uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena nilai N pada data <50. Uji *Shapiro-wilk* merupakan uji normalitas yang akurat dilakukan pada sampel kecil (Ahadi & Zain, 2023). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 30. Berikut merupakan hipotesis uji normalitas:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data berdistribusi tidak normal

Berikut merupakan kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

Jika *p-value (Sig.)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika *p-value (Sig.)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

3.7.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan dengan cara membandingkan kedua varians suatu data, yang bertujuan untuk mengevaluasi sampel yang telah peneliti kumpulkan dari populasi yang sama, memiliki varians yang selaras atau tidak, dengan syarat data harus bersifat normal. (Sianturi, 2022). Uji homogenitas ini menggunakan SPSS versi 30. Uji homogenitas ini dilaksanakan berdasarkan skor pre-test dan post-test. Berikut merupakan hipotesisnya:

Nisrina Nurbaiti, 2025

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN EDUKATIF EDUCAPLAY TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H_0 : Data bervariasi homogen

H_1 : Data bervariasi tidak homogen
Ketentuan pengambilan keputusan:

Jika $p\text{-value (Sig.)} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika $p\text{-value (Sig.)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

3.7.2.3 Uji T

Jika data sudah memenuhi syarat distribusi normal dan bervariasi homogen, maka langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan uji-T. Uji-T berfungsi untuk mengidentifikasi adanya perbedaan pada nilai rata-rata antara dari dua kelompok data. Uji-T pada studi ini dilakukan memakai *software* SPSS versi 30.

Hipotesis yang digunakan dalam uji T-Test ini sebagai berikut

H_0 : Tidak memiliki perbedaan yang signifikan

H_1 : Memiliki perbedaan yang signifikan

Berikut merupakan kriteria pengambilan keputusan Uji-T. (Gunasti, Wicaksana, Putri, Roziki, & Putra, 2024).

Jika $p\text{-value (Sig.)} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika $p\text{-value (Sig.)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

3.7.2.4 Uji N-Gain

N-Gain merupakan peningkatan yang dinormalisasi guna menilai kenaikan perlakuan dalam suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Uji *n-gain* atau uji *normal gain* ialah suatu uji yang dilakukan guna mengkaji efektivitas model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif Educaplay yang diterapkan, dan diukur berdasarkan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* (Sevtia, Taufik & Doyan, 2022).

Berikut merupakan rumus uji *n-gain*.

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

Berikut merupakan kriteria *n-gain*

Tabel 3.15 Kriteria Tingkat N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi

Nisrina Nurbaiti, 2025

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN EDUKATIF EDUCAPLAY TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

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

Rata-rata	Kriteria
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Hake dalam (Wahab, Junaedi & Azhar, 2021)

Tabel 3.15 merupakan kriteria nilai *N-Gain* dalam rentang 0 sampai lebih dari 7 dengan kriteria gagal sampai dengan tinggi.

3.7.2.5 Regresi Linier

Regresi linier merupakan metode statistik guna emnilai besaran implikasi antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Rahmawati, Kristanto, Pratama, & Abiansa, 2022). Regresi linier merupakan suatu alat analisa untuk mengetahui bagaimana dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya. Regresi linier dipakai guna besaran dampak variabel bebas terhadap variabel terikat (Darma, 2021).

Pada penelitian ini uji regresi linier dilakukan menggunakan SPSS versi 30.

Berikut merupakan hipotesis signifikansi regresi:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

H_1 = Terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Berikut merupakan pengambilan keputusan regresi linier sederhana

Jika *p-value* (*Sig.*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika *p-value* (*Sig.*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Kemudian, tingkat pengaruh model GBL berbantuan permainan edukatif *educaplay* dapat diketahui melalui tabel koefisien determinasi. Nilai tersebut kemudian dihitung untuk mengetahui presentase pengaruh menggunakan rumus sebagai berikut (Hidayat, Putra & Pradipta, 2024).

$$D = R \text{ Square} \times 100\%$$

Keterangan:

D : Besaran presentase

R Square : Koefisien korelasi