

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Waruwu (2023, hlm. 2902) adalah pendekatan yang berlandaskan pada data-data khususnya data berupa angka yang juga didukung oleh ilmu pasti untuk membuktikan hipotesis dari penelitian yang dilaksanakan. Adapun karakteristik dari pendekatan kuantitatif menurut Waruwu (2023, hlm. 2903), yakni (1) tersusun secara sistematis; (2) data penelitian berbentuk angka-angka yang jelas; (3) menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data; (4) analisis data yang dilakukan menggunakan analisis secara statistik.

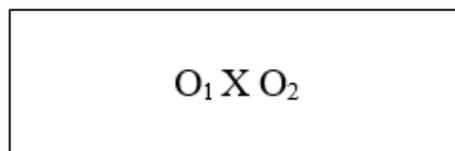
Berdasarkan penjabaran pengertian dan karakteristik di atas, dapat dipahami bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang sistematis, berlandaskan pada data berupa angka pasti, berkaitan dengan analisis data secara statistik dengan tujuan utama untuk membuktikan hipotesis penelitian.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah desain *pre experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Peneliti memilih desain penelitian tersebut karena ingin mengetahui besar pengaruh metode permainan *Guess Word* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas V SD. Hal tersebut dikarenakan pada desain *One Group Pretest-Posttest* hanya berfokus pada satu kelas eksperimen saja (tanpa kelas pembanding) yang di dalamnya terdiri dari tiga langkah utama pada desain tersebut, yakni tes sebelum perlakuan (*pretest*), pemberian perlakuan, dan tes sesudah perlakuan (*posttest*) (Ferianto & Hidayati, 2019, hlm. 89-90).

Adapun pada penelitian ini, *pretest* (O1) berupa tes lisan mengenai kosakata jenis-jenis profesi diberikan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa sebelum diterapkannya perlakuan kepada siswa. Setelah

itu, siswa diberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran menggunakan metode permainan *Guess Word*. Kemudian, setelah selesai diberikan perlakuan, siswa diberikan *posttest* (O₂) berupa tes lisan yang sama seperti pada saat *pretest*. Berikut tampilan desain *One Group Pretest-Posttest* yang digunakan dalam penelitian ini:



Yulistiani & Indihadi (2020, hlm. 231)

Gambar 3.1 Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O₁ = Pelaksanaan *Pretest*

X = Pemberian perlakuan atau *treatment*

O₂ = Pelaksanaan *Posttest*

3.3. Populasi dan Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang sudah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris melalui Kurikulum Merdeka. Jumlah sampel yang dipilih sebanyak 40 siswa. Waktu dilaksanakannya penelitian yakni berawal dari pertengahan bulan Juli 2024 hingga bulan Agustus 2024. Untuk lokasi penelitian dilaksanakan pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten.

Pemilihan sampel penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Penggunaan teknik tersebut disebabkan oleh kriteria khusus yang sudah ditentukan oleh peneliti agar dapat menunjang tujuan penelitian. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh (Asrulla, Jailani, & Jeka, 2023, hlm. 26326) bahwa teknik *purposive sampling* merupakan cara pengambilan sampel yang bersifat subjektif karena peneliti dapat memilih sampel yang diinginkan dari sebuah populasi.

3.4. Teknik dan Instrumen Penelitian

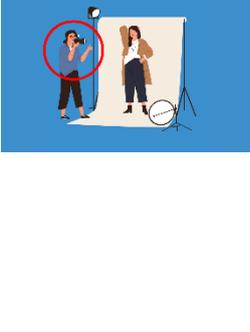
3.4.1. Tes

Instrumen ini digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Instrumen *pretest* digunakan untuk melihat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara alami sebelum diterapkannya metode permainan *Guess Word*. Instrumen *posttest* digunakan untuk melihat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah diterapkan metode permainan *Guess Word*. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yakni tes lisan. Terdapat dua indikator yang nantinya akan diturunkan menjadi dua butir pertanyaan. Setiap siswa diminta untuk menjawab dua pertanyaan mengenai 15 kosakata yang diberikan melalui bantuan kartu permainan *Guess Word*.

Berikut rumusan kisi-kisi pertanyaan untuk *pretest* dan *posttest* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Pertanyaan	Skor	Kriteria
Pelafalan kosakata (<i>pronouncation</i>)	1. <i>What profession is this?</i> a.  b.  c. 	1	Siswa dapat melafalkan 1-3 kosakata dengan benar, sebagian besar kosakata lainnya tidak dapat dilafalkan atau terjadi kesalahan pelafalan.

	d. 	2	Siswa dapat melafalkan 4-6 kosakata dengan benar, sebagian besar kosakata lainnya tidak dapat dilafalkan atau terjadi kesalahan pelafalan.
	e. 		
	f. 		
	g. 		
	h. 	3	Siswa dapat melafalkan 7-9 kosakata dengan benar, sebagian kecil kosakata lainnya tidak dapat dilafalkan atau terjadi kesalahan pelafalan.
	i. 		
	j. 		
	k. 	4	Siswa dapat melafalkan 10-12 kosakata dengan benar,

	<p>l. </p> <p>m. </p> <p>n. </p> <p>o. </p>		<p>sebagian kecil kosakata lainnya tidak dapat dilafalkan atau terjadi kesalahan pelafalan.</p>
		5	<p>Siswa dapat melafalkan 13-15 kosakata dengan benar tanpa kesalahan pelafalan.</p>
Pemahaman arti kosakata (<i>meaning</i>)	2. <i>What does this person do for work?</i>	1	<p>Siswa dapat menjelaskan peran dari 1-3 jenis profesi dalam bahasa Inggris dengan benar.</p>
	a. 		
	b. 	2	<p>Siswa dapat menjelaskan peran dari 4-6 jenis profesi dalam bahasa Inggris dengan benar.</p>
	c. 		

d.		3	Siswa dapat menjelaskan peran dari 7-9 jenis profesi dalam bahasa Inggris dengan benar.
e.			
f.		4	Siswa dapat menjelaskan peran dari 10-12 jenis profesi dalam bahasa Inggris dengan benar.
g.			
h.		5	Siswa dapat menjelaskan peran dari 13-15 jenis profesi dalam bahasa Inggris dengan benar.
i.			
j.			
k.			
l.			

	m.			
	n.			
	o.			

(Diadaptasi dari Helmanda & Nisa, 2018, hlm. 630)

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yakni disesuaikan dengan metode penelitian kuantitatif sebagai berikut:

a. Analisis Data Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Perolehan nilai akhir penguasaan kosakata bahasa Inggris setiap siswa mengacu pada pedoman berikut:

1. Terdapat dua butir pertanyaan lisan yang pada tiap butir pertanyaannya berisi 15 kosakata mengenai profesi.
2. Setiap butir pertanyaan memiliki skor maksimal 5 sehingga jumlah skor maksimal yang dapat diperoleh ialah 10.
3. Nilai akhir siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa dari kedua pertanyaan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Berikut adalah tabel kategori penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Kategori Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Nilai	Kategori
76 - 100	Menguasai
51 - 75	Cukup Menguasai
26 - 50	Kurang Menguasai
0 - 25	Tidak Menguasai

(Diadaptasi dari Fithriyani & Anggraeni, 2023, hlm. 141)

b. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah sebuah teknik analisis data yang dilakukan dengan cara menyajikan temuan data penelitian ke dalam bentuk penyajian statistik agar diperoleh kesimpulan tertentu mengenai kondisi data yang ada (Martias, 2021, hlm. 44). Akan tetapi, kesimpulan mengenai kondisi data tersebut tidak berlaku terhadap populasi dari sampel penelitian karena pada dasarnya statistik deskriptif tidak digunakan untuk menggeneralisasi temuan (Tahir, Jahir, Patak, Jafar, & Jabu, 2024, hlm. 2364). Adapun manfaat penggunaan statistik deskriptif yakni memudahkan peneliti dan pembaca untuk memahami data yang disajikan (Martias, 2021, hlm. 44). Bentuk penyajian data yang digunakan pada statistik deskriptif umumnya, seperti tabel atau diagram. Adapun untuk analisis statistik deskriptif terdiri dari, mean, median, frekuensi, modus, range, standar deviasi, dan skewness (Sofwatillah, Risnita, Jailani, & Saksitha, 2024, hlm. 83).

c. Statistik Inferensial

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk melihat ketepatan penggunaan alat ukur (instrumen) yang akan dipakai pada penelitian (Puspasari & Puspita, 2022, hlm. 68). Melalui uji ini, instrumen pengukur yang dipilih oleh peneliti diharapkan sesuai dan tepat untuk mengukur variabel dependen (terikat) yang akan diukur dalam penelitian. Pada penelitian ini, uji validitas yang

dilakukan adalah uji validitas internal atau uji validitas butir. Validitas butir peneliti gunakan untuk mengukur sejauh mana hubungan antara skor pertanyaan yang dibuat pada instrumen penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (sebagai kriteria) dengan skor total yang dihasilkan dari jawaban siswa. Kemudian, untuk menghitung validitas butir tiap pertanyaan, peneliti memakai pengujian secara statistik menggunakan uji nilai korelasi *Pearson Product Moment*.

Adapun dasar interpretasi hasil penghitungan uji validitas dilihat dari perbandingan r tabel dengan r hitung. Apabila r hitung lebih besar dari r tabel yang berlaku, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid (Puspasari & Puspita, 2022, hlm. 69). Pada penelitian ini, r tabel yang berlaku ialah sebesar 0,355 dengan taraf signifikansi 5%. Hal tersebut dikarenakan jumlah siswa yang menjadi sampel uji coba pertanyaan sebanyak 31 orang sehingga jika dihitung menggunakan rumus *degree of freedom* (df) = $N-2$ (total sampel dikurangi 2), maka r tabel yang berlaku ialah r tabel untuk 29 sampel dengan besaran r tabel sebesar 0,355. Berikut adalah hasil uji validitas butir pertanyaan yang sudah diolah melalui bantuan program IBM SPSS Statistics versi 26:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Butir Pertanyaan	r tabel	r hitung	Keterangan
b1	0,355	0,889	Valid
b2	0,355	0,900	Valid

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel hasil uji validitas di atas, dapat dilihat bahwa kedua butir pertanyaan memiliki hasil r hitung yang lebih besar daripada r tabel yang berlaku. Pada butir pertanyaan 1 (b1) diketahui bahwa r hitung sebesar $0,889 > 0,355$ (r tabel), maka dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan 1 (b1) dinyatakan valid. Kemudian, pada butir pertanyaan 2 (b2)

didapatkan hasil penghitungan sebesar $0,900 > 0,355$ (r tabel) sehingga dapat diinterpretasikan bahwa butir pertanyaan 2 (b2) dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk melihat kekonsistenan instrumen yang akan dipakai sehingga nantinya instrumen tersebut dapat membuahkan hasil penelitian yang stabil dan berkualitas (Amalia, Dianingati, & Annisaa', 2022, hlm. 10). Pengujian reliabilitas instrumen yang dipilih dalam penelitian ini ialah uji reliabilitas Cronbach's Alpha. Adapun dasar pengambilan keputusan hasil penghitungan uji reliabilitas Cronbach's Alpha sebagaimana yang diutarakan oleh Slamet & Wahyuningsih (2022, hlm. 53), yakni sebuah instrumen dinyatakan reliabel apabila hasil penghitungan reliabilitas Cronbach's Alpha yang didapatkan lebih besar dari 0,60. Apabila hasil penghitungan reliabilitas Cronbach's Alpha yang didapatkan nilainya lebih kecil dari 0,60 maka instrumen tersebut tidaklah reliabel.

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
0,750	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistics* versi 26, didapati nilai *Cronbach's Alpha* untuk instrumen tes pada penelitian ini sebesar 0,750 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Oleh karena itu, dapat ditarik simpulan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat dipakai untuk mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data yang diperoleh melalui

penelitian (Sembiring & Marbun, 2021, hlm. 170). Terdapat banyak sekali metode uji normalitas yang dapat digunakan, mulai dari uji Pearson Chi-Square, uji Kolmogorov-Smirnov, uji Anderson-Darling, uji Cramer-von Mises, uji Fisher's cumulate, uji Lilliefors, uji Chi-Kuadrat, hingga uji Shapiro-Wilk (Sintia, Pasarella, & Nohe, 2022, hlm. 323). Pada penelitian ini uji normalitas yang dipakai adalah uji Shapiro-Wilk. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini jumlah sampel yang diperoleh sebesar 40 siswa (kurang dari 50 sampel). Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Arif & Rusmin (2020, hlm. 19) bahwa jika jumlah sampel kurang dari 50, maka pengujian normalitas dapat menggunakan uji Shapiro-Wilk agar menghasilkan keputusan normalitas yang lebih akurat. Adapun untuk mendapatkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada penelitian ini juga dibantu oleh program IBM SPSS *Statistics* versi 26 dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Kemudian, untuk penarikan simpulan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk sebagaimana yang dinyatakan oleh Azmi, Pramono, & Wahyuni (2021, hlm. 5) apabila nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan hipotesis penelitian melalui pengujian statistika agar dapat memperoleh keputusan akhir mengenai penerimaan atau penolakan terhadap kesimpulan sementara yang sudah dibuat (Yam & Taufik, 2021, hlm. 99). Pada penelitian *One Group Pretest-Posttest*, terdapat dua kemungkinan uji hipotesis yang dapat digunakan yakni antara *Paired sample t-test* dan uji Wilcoxon. *Paired sample t-test* dapat digunakan apabila data berdistribusi normal (Imamah, Dewi, &

Ulfa, 2023, hlm. 42). Adapun untuk uji Wilcoxon dapat digunakan apabila data tidak berdistribusi normal (Imamah, Dewi, & Ulfa, 2023, hlm. 42).

Kedua uji hipotesis tersebut menggunakan pengambilan keputusan yang sama, yakni apabila nilai signifikansi yang didapatkan melalui pengujian lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan simpulan terdapat perbedaan atau pengaruh. Kemudian, apabila nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak dengan simpulan tidak terdapat perbedaan atau pengaruh (Azmi, Pramono, & Wahyuni, 2021, hlm. 5).

5. Skor *N-Gain*

Skor *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat keefektifan sebuah perlakuan yang diterapkan dalam penelitian (Oktavia, Prasasty, & Isroyati, 2019, hlm. 598). Pada penelitian ini, skor *N-Gain* digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh metode permainan *Guess Word* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD. Adapun untuk skor *N-Gain* diperoleh dari hasil perhitungan selisih antara skor *posttest* dan skor *pretest*. Berikut adalah rumus perhitungan *N-Gain* menurut Sukarelawan, Indratno, & Ayu (2024, hlm. 10):

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

Kemudian, untuk mengetahui skor *N-Gain* yang diperoleh termasuk dalam kategori rendah atau tinggi, maka digunakan kriteria skor *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Skor *N-Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Keterangan
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sukarelawan, Indratno, & Ayu (2024, hlm. 11)

3.6. Prosedur Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk melihat pengaruh metode permainan *Guess Word* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas V SD. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari 4 tahapan, yakni:

a. Tahap Persiapan

- 1) Menyusun proposal penelitian dan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing akademik.
- 2) Proposal penelitian disetujui oleh dosen pembimbing akademik kemudian diajukan kepada Ketua Program Studi PGSD untuk didaftarkan pada seminar proposal.
- 3) Pelaksanaan Seminar Proposal
- 4) Mengajukan permohonan Surat Keputusan untuk pengangkatan dosen pembimbing skripsi.
- 5) Mengajukan permohonan izin penelitian dari Program Studi PGSD.
- 6) Pengajuan izin untuk melakukan penelitian kepada sekolah.
- 7) Menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam penelitian.
- 8) Menyusun instrumen penelitian.
- 9) Melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk instrumen penelitian yang akan digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melakukan *pretest* kepada siswa kelas V SD untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum diterapkan perlakuan (Metode Permainan *Guess Word*).

- 2) Melakukan penerapan metode permainan *Guess Word* dalam pembelajaran kepada siswa kelas V SD.
 - 3) Pelaksanaan *posttest* untuk melihat hasil dari penerapan metode permainan *Guess Word*.
- c. Tahap Pengolahan dan Analisis Data
- 1) Mengolah data penelitian yang sudah dihimpun, baik hasil *pretest* maupun hasil *posttest*.
 - 2) Melakukan analisis data dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.
- d. Tahap Pelaporan
- 1) Menyusun laporan hasil penelitian sesuai dengan format yang sudah ditentukan.
 - 2) Melaporkan hasil penelitian yang sudah disusun pada sidang skripsi.