

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan pendekatan, jenis, dan desain penelitian yang digunakan. Selain itu, dijelaskan pula populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang diterapkan untuk menjawab rumusan masalah.

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental*, yang dipilih karena memungkinkan pengujian pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu meskipun tanpa pengacakan penuh terhadap subjek penelitian. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok dengan karakteristik dasar yang sebanding namun tidak ditentukan secara acak. Model ini dinilai cocok untuk diterapkan dalam konteks pendidikan karena mempertimbangkan kondisi alami di lapangan, seperti pembagian kelas yang telah ditetapkan sebelumnya oleh sekolah (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok, yaitu:

1. Kelompok eksperimen yaitu siswa yang mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui model *Games Based Learning* berbantuan media digital *Scratch*.
2. Kelompok kontrol yaitu siswa yang mendapatkan pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan model *Contextual Teaching and Learning*

Desain ini memungkinkan dilakukan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok, dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan, guna mengevaluasi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa. Desain penelitian ini digambarkan dalam skema berikut:

Tabel 3. 1 Tabel *Non-Equivalent*

O1	X	O2
----	---	----

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1 = *pretest*, tes awal yang dilakukan sebelum diberikan treatment.

O2 = *Posttest*, tes akhir yang dilakukan setelah diberikan treatment.

X = Perlakuan (*treatment*) berupa media penggunaan *scratch*

Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelompok serta menilai seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu serta relevan dengan tujuan studi Sugiyono (2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kelurahan Cigondewah Hilir, Kecamatan Margaasih, Kabupaten Bandung pada Tahun Ajaran /. Di kelurahan ini terdapat beberapa sekolah dasar negeri yang menjadi bagian dari populasi, yaitu SDN Mekarjaya 01, SDN Mekarjaya 02, SDN Baturengat 01, dan SDN Cigondewah 03. Dengan demikian, populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V dari keempat sekolah tersebut, yang secara keseluruhan mewakili kondisi nyata siswa di Kelurahan Cigondewah Hilir. Penetapan populasi ini dipilih karena wilayah tersebut memiliki sebaran sekolah dasar yang representatif, serta sesuai dengan fokus penelitian untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui penerapan model pembelajaran yang digunakan.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Etikan, 2020). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Mekarjaya, Kabupaten Bandung, yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti. Kriteria yang digunakan antara lain: (1) siswa berada pada jenjang kelas V yang telah menerima pelajaran Bahasa

Inggris; (2) kelas memiliki jumlah siswa yang seimbang untuk dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; serta (3) tersedianya perangkat pembelajaran untuk mendukung implementasi media digital. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa, yang terbagi menjadi 25 siswa di kelas eksperimen dan 25 siswa di kelas kontrol.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari terjadinya perbedaan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dirumuskan beberapa definisi operasional sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian.

3.3.1 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Penguasaan kosakata dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan siswa dalam memahami arti kata, menggunakan kosakata tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta menelaah keterkaitannya dalam situasi yang bermakna. Aspek ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu: 1) Pemahaman makna kosakata dalam konteks nyata, 2) Penerapan kosakata dalam situasi fungsional, dan 3) Analisis keterkaitan antar kosakata dalam aktivitas tertentu. Ketiga indikator tersebut diturunkan menjadi butir soal pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest*, yang hasilnya dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk menilai peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

3.3.2 Model Pembelajaran *Games Based Learning* (GBL)

Model *Games Based Learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami materi. Melalui pendekatan ini, siswa diberikan tantangan dalam bentuk permainan edukatif yang terstruktur dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

3.3.3 Media *Scratch*

Scratch merupakan media berbasis pemrograman visual blok yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyusun permainan edukatif. Dalam konteks penelitian ini, *Scratch* digunakan untuk membangun game pembelajaran kosakata

Bahasa Inggris bertema *Parts of Our Body That Work Together*. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui fitur animasi, suara, dan respons interaktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa secara lebih bermakna.

3.3.4 Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)

Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa. Johnson (2014) menjelaskan bahwa CTL membantu siswa memahami makna materi pelajaran dengan cara menghubungkannya pada pengalaman sehari-hari, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih aplikatif dan bermakna. Dalam penelitian ini, CTL digunakan pada kelas kontrol sebagai model pembelajaran pembandingan dari *Game Based Learning*. Siswa dibimbing untuk menemukan, mengalami, dan menghubungkan kosakata Bahasa Inggris dengan situasi kontekstual, misalnya melalui kegiatan diskusi, pengamatan lingkungan sekitar, serta penerapan langsung dalam percakapan sederhana.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang valid sesuai kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, teknik utama yang digunakan adalah tes,

3.4.1 Tes

Tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Menurut Brown (2021), tes merupakan alat yang efektif dalam mengukur perkembangan kemampuan bahasa seseorang. Dalam penelitian ini, digunakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan *posttest* untuk mengetahui perkembangan setelah mengikuti pembelajaran berbasis game.

Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda untuk mengukur penguasaan kosakata. Tes terdiri dari 10 butir soal yang

mencerminkan indikator kemampuan kosakata berdasarkan teori Lynne Cameron (2001).

Tabel 3. 2 Jenis Butir Soal Tes

Materi	Jenis Tes	Jumlah Soal	Jumlah Waktu	Bobot Skor/Soal
Part Of Our Body That Work Together	Pretest (tes awal) Tes Tulis Pilihan Ganda	10	30 Menit	1 x 10 = 10
	Posttest (tes akhir) Tes Tulis Pilihan Ganda	10	30 Menit	1 x 10 = 10

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur, menilai, atau menggali informasi dari objek yang diteliti sesuai dengan variabel yang diteliti. Sugiyono menjelaskan bahwa instrumen penelitian harus valid dan reliabel agar data yang diperoleh dapat diandalkan. Berikut adalah instrument yang akan digunakan dalam penelitian.

3.5.1 Tes Penguasaan Kosakata

Dalam studi ini, peneliti menggunakan jenis tes berupa *pretest* dan *posttest*. Kedua tes tersebut dilaksanakan sebelum dan setelah perlakuan diberikan kepada peserta didik. Rincian pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Pretest

Tes awal ini diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum mereka menerima perlakuan atau intervensi dari peneliti.

b. Posttest

Tes ini dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana peningkatan penguasaan

kosakata siswa setelah perlakuan diberikan. Tes lisan digunakan untuk menilai pengucapan dan kefasihan siswa dalam menggunakan kosakata baru.

Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis, yang difungsikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Instrumen ini dirancang dan digunakan oleh peneliti guna mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Soal Pretest dan Posttest

Komponen yang dinilai	Materi	Indikator	Level Kognitif	Jenis Soal	Nomor Soal
Memahami makna kosakata dalam konteks nyata	Part Of Our Body That Work Together	Siswa dapat memahami fungsi bagian tubuh dan penggunaannya secara kontekstual	C2	Pilihan ganda (multiple choice)	1, 5
Menerapkan kosakata dalam aktivitas atau situasi fungsional sehari-hari	Part Of Our Body That Work Together	Siswa dapat menjawab pertanyaan tentang penggunaan bagian tubuh dalam aktivitas nyata	C3	Pilihan ganda (multiple choice)	2,3,4
Menganalisis keterkaitan kosakata dalam	Part Of Our Body That Work Together	Siswa dapat menganalisis hubungan antar bagian tubuh	C4	Pilihan ganda (multiple choice)	6,7,8

kegiatan yang bermakna		dalam konteks fungsional			
		Siswa dapat menilai dan memilih tindakan atau kebiasaan terbaik terkait kerja sama antar bagian tubuh	C5	Pilihan ganda (multiple choice)	9,10

3.5.2 Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dikembangkan melalui validasi ahli (expert judgment) untuk memastikan reliabilitas dan validitasnya. Validasi dilakukan oleh pakar pendidikan bahasa Inggris dan teknologi pembelajaran (Fraenkel & Wallen, 2021). Sebelum instrumen pengumpulan data diterapkan dalam proses penelitian, perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk menilai kelayakan penggunaannya. Proses uji coba dilakukan terhadap peserta didik yang berada di luar kelompok populasi dan sampel, namun telah memperoleh pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diuji. Data dari hasil uji coba tersebut kemudian dianalisis melalui pengujian validitas, reliabilitas, serta tingkat kesulitan butir soal.

3.6.1 Uji Validitas

Sebuah soal dianggap memiliki validitas yang baik apabila skor pada masing-masing itemnya memberikan kontribusi yang signifikan terhadap skor keseluruhan. Tingkat validitas butir soal menunjukkan sejauh mana item tersebut benar-benar mengukur aspek yang dimaksud. Penilaian validitas instrumen dapat dilakukan melalui pengkajian validitas tiap butir soal maupun keseluruhan tes. Validitas ini berkaitan dengan hubungan antara skor total dan setiap item yang dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebagai acuan. Untuk

menilai validitas instrumen, dapat digunakan teknik korelasi product moment sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016).

Peneliti melakukan penilaian kelayakan instrumen (judgement) dengan meminta masukan dari ahli di bidang bahasa, yaitu Ibu Tanzilia Nur Fajriati, S.Pd., M.Pd, yang merupakan dosen Bahasa Indonesia di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Purwakarta, Ibu Erni Sriwahyuni, S.Pd., yang merupakan guru kelas V, dan Pak Dani Ramdhani, S.Pd yang merupakan guru Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Instrumen yang dinilai mencakup soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda mengenai Anggota tubuh, yang digunakan untuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi. Setelah mendapatkan masukan dari ahli, instrumen dinyatakan layak digunakan dan telah disertakan dalam Lampiran. Selanjutnya, analisis validitas baik pada masing-masing butir maupun secara keseluruhan dilakukan menggunakan perangkat lunak Anates versi 4.0.2. Penentuan validitas didasarkan pada korelasi antara skor total dengan kriteria tertentu yang dianggap sah. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila tingkat validitasnya memenuhi standar interpretasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 3. 4 Koefisien Korelasi Derajat Validitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 < r \leq 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 < r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk
$r \leq 0,00$	Tidak Valid	Tidak Valid

(Sumber: Guilford dalam Putri, dkk., 2019)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian validitas instrumen dengan bantuan perangkat lunak Anates, yakni versi 4.0.2 untuk menganalisis soal pilihan ganda. Pengujian validitas instrumen penguasaan kosakata Bahasa Inggris dilakukan dengan memberikan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik yang menjadi bagian dari penelitian. Setelah instrumen diuji cobakan,

diperoleh hasil analisis validitas untuk seluruh butir soal penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Soal Tes Bahasa Inggris

No Soal	Koefisien Korelasi	Keterangan	Validitas
1	0,526	Signifikasi	Valid
2	0,170	Tidak Signifikasn	Tidak Valid
3	0,378	Tidak Signifikasn	TidakValid
4	0,315	Tidak Signifikan	Tidak Valid
5	0,662	Sangat Signifikan	Valid
6	0,586	Sangat Signifikan	Valid
7	0,963	Sangat Signifikan	Valid
8	0,101	Tidak Signifikan	Tidak Valid
9	0,230	Tidak Signifikan	Tidak Valid
10	0,589	Signifikan	Valid
11	0,193	Tidak Signifikan	Tidak Valid
12	0,559	Signifikan	Valid
13	0,963	Sangat Signifikan	Valid
14	0,376	Tidak Signifikan	Tidak Valid
15	0,963	Sangat Signifikan	Valid
16	0,706	Sangat Signifikan	Valid
17	0,706	Sangat Signifikan	Valid
18	0,963	Sangat Signifikan	Valid
19	0,510	Signifikan	Valid
20	0,277	Tidak Signifikan	Tidak Valid

Mengacu pada Tabel, diketahui bahwa dari total dua puluh butir soal yang dianalisis, hanya dua belas soal yang menunjukkan validitas signifikan. Namun, hanya sepuluh soal yang dipilih untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian. Soal *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri dari sepuluh butir.

Adapun soal *pretest* dan *posttest* mencakup nomor 5, 6, 7, 10, 12, 13, 15, 16, 17, dan 18.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran suatu instrumen, dilakukan uji reliabilitas. Menurut Sugiyono (2017:130), reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan untuk mengukur objek yang sama. Dengan demikian, reliabilitas berfungsi untuk menilai kestabilan rubrik atau kriteria dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak Anates versi 4.0.2.

Tabel 3. 6 Koefisien orelesi Derajat Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilita
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$r \leq 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

(K. E. Lestari & Yudhanegara, 2018:206)

Berdasarkan hasil yang tercantum pada Tabel 3.7, nilai reliabilitas dari tes yang digunakan mencapai angka 0,98. Angka ini berada dalam kategori korelasi tinggi karena termasuk dalam rentang 0,90 hingga 1,00 Oleh karena itu, instrumen tes hasil belajar ini dianggap layak dan dapat digunakan sesuai dengan standar reliabilitas yang tercantum dalam Tabel.

3.6.3 Uji Daya Pembeda

Analisis daya pembeda setiap butir soal bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah soal mampu membedakan kemampuan siswa. Melalui uji ini, peneliti dapat mengidentifikasi perbedaan performa antara peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya, klasifikasi daya pembeda untuk masing-masing soal yang telah dijawab oleh siswa disajikan dalam bentuk tabel, sesuai dengan kategori yang dikemukakan oleh K. E. Lestari & Yudhanegara (2018:217).

Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Interpretasi Indeks Daya Pembeda
$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Cukup Baik
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

(Sumber: E. K. Lestari & Yudhanegara 2018)

Di bawah ini disajikan rekap hasil uji daya pembeda pada instrumen tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

No. Butir	Daya Pembeda	Tafsiran
1	14,29	Buruk
2	0,00	Buruk
3	28,57	Cukup Baik
4	28,57	Cukup Baik
5	57,14	Baik
6	28,57	Cukup Baik
7	85,71	Sangat Baik
8	14,29	Buruk
9	14,29	Buruk
10	57,14	Baik
11	14,29	Buruk
12	57,14	Baik
13	85,71	Sangat Baik
14	57,14	Baik
15	85,71	Sangat Baik
16	57,14	Baik

17	57,14	Baik
18	85,71	Sangat Baik
19	57,14	Baik
20	28,57	Cukup Baik

Merujuk pada Tabel, ditampilkan hasil uji daya pembeda terhadap instrumen tes pilihan ganda untuk penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan analisis tersebut, ditemukan bahwa terdapat 4 butir soal yang tergolong dalam kategori sangat baik, 7 butir soal dalam kategori baik, 4 soal masuk dalam kategori cukup baik, dan 5 kategori buruk.

3.6.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2018, hlm. 223), indeks kesukaran merupakan nilai yang menggambarkan seberapa sulit suatu butir soal dikerjakan oleh peserta tes. Indeks ini dihitung berdasarkan proporsi siswa yang menjawab benar terhadap suatu soal dibandingkan dengan jumlah keseluruhan peserta tes. Semakin tinggi nilai indeksnya, semakin mudah soal tersebut; sebaliknya, nilai yang rendah menunjukkan bahwa soal tersebut tergolong sulit.

Tabel 3. 9 Indeks Kesukaran Instrumen

Indeks kesukaran	Interpretasi Indeks Kesukaran
$IK \leq 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 \leq IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 \leq IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq IK \leq 1,00$	Mudah
$IK \leq 1,00$	Terlalu Mudah

(Sumber: Lestari & Yudhanegara, 2018)

Dalam penelitian ini, analisis tingkat kesukaran instrumen dilakukan dengan menggunakan aplikasi Anates versi 4.0.2 untuk menganalisis soal pilihan ganda. Adapun ringkasan hasil pengujian tingkat kesukaran instrumen penguasaan kosakata Bahasa Inggris disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Butir	Tingkat Kesukaran(%)	Tafsiran
1	96,00	Sangat Mudah
2	92,00	Sangat Mudah
3	92,00	Sangat Mudah
4	88,00	Sangat Mudah
5	84,00	Mudah
6	92,00	Sangat Mudah
7	76,00	Mudah
8	92,00	Sangat Mudah
9	80,00	Mudah
10	76,00	Mudah
11	76,00	Mudah
12	80,00	Mudah
13	76,00	Mudah
14	60,00	Sedang
15	76,00	Mudah
16	72,00	Mudah
17	72,00	Mudah
18	76,00	Mudah
19	60,00	Sedang
20	80,00	Mudah

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran terhadap 10 butir soal yang digunakan dalam instrumen tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris, dapat diketahui bahwa soal-soal tersebut umumnya tergolong dalam kategori mudah. Dari keseluruhan soal yang dianalisis, sebanyak 9 butir soal (nomor 5, 7, 10, 12, 13, 15, 16, 17, dan 18) memiliki tingkat kesukaran antara 72% hingga 84%, yang menurut klasifikasi masuk dalam kategori mudah. Sementara itu, hanya 1 butir soal, yaitu

soal nomor 6, yang menunjukkan tingkat kesukaran sebesar 92%, sehingga termasuk dalam kategori sangat mudah.

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian persiapan sebelum pelaksanaan penelitian, yang meliputi:

1. Melakukan studi literatur terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* terhadap perkembangan kosakata bahasa Inggris siswa SD.
2. Mempelajari serta membedah kurikulum bahasa Inggris di kelas V SD terkait kosakata yang akan dikembangkan melalui model pembelajaran berbasis game.
3. Berdiskusi dengan dosen pembimbing untuk membahas prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan teknis pelaksanaan penelitian sebelum menemui pihak sekolah.
4. Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan partisipan penelitian serta memperoleh izin pelaksanaan penelitian di kelas yang telah ditentukan.
5. Merumuskan masalah penelitian berdasarkan kajian teori dan hasil observasi awal.
6. Merancang prosedur penelitian, termasuk penyusunan instrumen penelitian seperti lembar observasi, *pretest*, *posttest*, dan pedoman pembelajaran berbasis *scratch*
7. Menyusun proposal penelitian untuk memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing dan pihak sekolah sebelum pelaksanaan penelitian.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini, penelitian akan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti menjelaskan kepada pihak sekolah dan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan serta metode pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* yang akan diterapkan.
2. Melaksanakan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan

awal mereka dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris sebelum diberikan perlakuan (treatment).

3. Melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Games Based Learning* berbantuan *Scratch*, di mana siswa akan belajar kosakata bahasa Inggris melalui aktivitas interaktif berbasis visual programming.
4. Melaksanakan *posttest* setelah perlakuan guna mengukur perkembangan kosakata siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Scratch*.
5. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil *pretest*, *posttest*, serta observasi selama pembelajaran berlangsung untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Scratch* terhadap perkembangan kosakata siswa.
6. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing terkait hasil penelitian dan menyusun kesimpulan berdasarkan temuan yang telah diperoleh.

3.7.3 Tahap Akhir Penelitian

1. Analisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
2. Penyusunan laporan hasil penelitian dan kesimpulan.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif merupakan pengolahan data yang bertujuan untuk menggambarkan atau merangkum hasil penelitian tanpa berfokus pada pengujian hipotesis maupun hubungan antarvariabel. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2021), analisis deskriptif pada dasarnya berfungsi untuk menyajikan data secara lebih teratur dan jelas sehingga mudah dipahami, tanpa bermaksud menarik generalisasi yang berlaku luas. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Scratch* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.

3.8.2 Analisis Data Inferensial

Pada penelitian kuantitatif diperlukannya teknik analisis data berupa analisis statistik inferensial yang digunakan sebagai alat dalam mengambil kesimpulan dari

sekumpulan data yang didapatkan dengan disusun dan diolah untuk. Pada analisis ini merupakan langkah yang dilakukan setelah melakukan analisis deskriptif.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dipakai dalam menilai bagaimana populasi dua kelompok sampel dianalisis dan berdistribusi normal. Hal ini menyangkut pada ketepatan dalam memilih uji statistik. Uji normalitas merupakan tes yang mengevaluasi distribusi dalam kumpulan data. Dalam penelitian ini dapat menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* uji normalitas menggunakan SPSS.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk menemukan bagaimana varian suatu populasi bernilai sama. Pengujian homogenitas ini dilakukan apabila kumpulan data didistribusikan secara normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan data dari hasil uji statistik deskriptif dengan $\alpha = 0,05$. Jika $\text{sig. Pengujian} > 0,05$ menunjukkan data bervariasi homogen, sedangkan jika nilai $\text{sig. Pengujian} < 0,05$ menunjukkan data tidak bervariasi homogen.

3. Uji T

Uji t merupakan uji yang berfungsi untuk mengetahui bahwa variabel independen memiliki pengaruh atau tidak. Uji t digunakan dalam penelitian yang memiliki variabel independen satu atau lebih. Dalam menggunakan uji t sebagai pembandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . hipotesis pada uji-t sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kosakata bahasa Inggris siswa SD setelah menggunakan model pembelajaran Game- Based Learning berbantuan *Scratch*.

H_1 = Terdapat peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kosakata bahasa Inggris siswa SD setelah menggunakan model pembelajaran Game- Based Learning berbantuan *Scratch*.

4. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear merupakan metode statistik dengan menelaah antara dua variabel

atau lebih. Hal ini berkaitan untuk mengetahui variasi dari suatu variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel terikat.

5. *N-Gain*

N-Gain merupakan alat ukur yang biasanya digunakan ketika ingin mengetahui bagaimana dan apakah terdapat peningkatan terhadap variabel terikat sesudah diberikannya perilaku (variabel bebas) terhadap hasil belajar.

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{SMI - Skor\ pretest}$$

Keterangan:

SMI = Skor Maksimum Ideal