

BAB III

METODE PENELITIAN

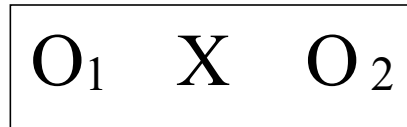
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian digunakan sebagai petunjuk bagaimana sebuah penelitian harus berjalan. Begitu pula pada penelitian yang telah dilaksanakan kali ini. Peneliti ini menggunakan jenis penelitian Pre-Eksperimen tipe tes awal-akhir kelompok tunggal. Hermawan (2019, hlm. 33) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji atau mencari validasi pengaruh dari suatu variabel yang diteliti terhadap variabel lainnya. Variabel-variabel tersebut kemudian harus masing-masing diuji dengan menggunakan serangkaian tes ataupun instrumen pengukur lainnya yang validitasnya sudah sesuai dengan standar atau dibakukan. Karena penelitian ini menguji apakah akan terdapat pengaruh pada variabel terikat ataupun variabel bebas, maka variabel di luar variabel tersebut harus dikontrol.

Arikunto (2010, hlm 124) menjelaskan bahwa tipe tes awal-akhir kelompok tunggal ini merupakan penelitian yang memberikan subjek 2 jenis tes, yaitu tes sebelum diberikannya perlakuan dan tes setelah diberikannya perlakuan. Desain penelitian ini cocok untuk digunakan mengingat tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu pengaruh dari penggunaan permainan ular tangga pada peningkatan kemampuan siswa menguasai kosakata Bahasa Inggris. Hasil penelitian yang menggunakan metode ini dianggap mampu memberikan data yang akurat mengenai perubahan kemampuan siswa di bidang bersangkutan saat sebelum dan sesudah digunakannya media.

Pada penelitian ini, siswa diberikan 2 macam tes yang akan mengukur kemampuan kosakata Bahasa Inggris mereka. Tes pertama adalah *Pretest*, dilakukan sebelum diberikannya perlakuan untuk melihat kemampuan awal siswa. Kemudian tes kedua adalah *Posttest*, yang dilakukan setelah diberikannya perlakuan dengan tujuan melihat apakah ada peningkatan pada kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Sugiyono (2017, hlm 74) menggambarkan desain penelitian *One Group pretest-posttest* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Design penelitian *One Group pretest-posttest*

Keterangan:

- O_1 = *Pretestt* (sebelum diberikan perlakuan)
- X = Pemberian perlakuan
- O_2 = Post-test (sesudah diberikan perlakuan)

3.2 Definisi Operasional

Sugiyono (2015, hlm. 38) menjelaskan bahwa definisi operasional merupakan nilai dari objek maupun kegiatan dalam sebuah penelitian yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan dipahami. Variabel penelitian harus didefinisikan secara jelas untuk mengurangi resiko adanya salah paham dan ketidaksesuaian ketika pengumpulan data berlangsung. Berikut adalah definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini:

3.2.1 Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di seluruh dunia. Permainan ini memiliki 100 kotak yang digambar di atas sebuah media dan dibagi menjadi 10 baris dengan masing-masing 10 kotak pada setiap barisnya. Pada kotak-kotak tersebut terdapat tangga dan juga ular yang tersebar secara acak. Tangga menandakan bahwa pemain bisa memanjat tangga tersebut sampai ke puncak tangga dan dapat secara langsung melewati banyak kotak. Sedangkan ular menandakan bahwa pemain harus turun mulai dari kepala ular sampai ke kotak tempat buntut ular berada. Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang dengan menggunakan dadu sebagai penentu banyaknya kotak yang dilewati

oleh pemain. Dalam penelitian ini, Permainan Ular Tangga yang digunakan memiliki beberapa penyesuaian, yaitu terdapat kotak khusus bergambar bintang. Pemain yang berhenti pada kotak berbintang tersebut harus mengambil sebuah kartu yang berisikan baik perintah maupun pertanyaan mengenai konteks yang sedang dibahas.

3.2.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Dalam penelitian ini dilihat apakah ada peningkatan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah digunakannya media pembelajaran berupa Permainan Ular Tangga. Berikut ini adalah beberapa kemampuan yang dianalisis pada penguasaan kosakata siswa:

- a. Kemampuan siswa untuk memilih kata yang tepat sesuai dengan pertanyaan maupun perintah yang diberikan.
- b. Kemampuan siswa untuk menghubungkan sebuah kata dengan kelompok kata sesuai dengan konteks yang diberikan.
- c. Kemampuan siswa untuk membentuk kalimat yang tepat dengan menggunakan kosakata yang sesuai.

Kemampuan-kemampuan tersebut diukur dengan menggunakan tes tertulis yang terbagi dalam 3 bagian berbeda, yaitu 1) Pilihan Ganda, 2) Menjodohkan, dan 3) Isian Singkat. Bagian Pilihan Ganda memiliki 10 soal, bagian Menjodohkan memiliki 5 soal, dan bagian Isian Singkat memiliki 5 soal dengan total skor maksimum yang dapat diraih siswa adalah 40.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Leni (2017, hlm 50) menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan data dan juga fakta yang diteliti oleh seseorang. Sedangkan sampel merupakan sebagian data ataupun fakta yang diteliti, dan dapat mewakili populasi. Pemilihan sampel harus dilakukan dengan sedemikian rupa agar mampu mewakili keadaan

yang sebenarnya pada suatu populasi yang diwakilkan. Jumlah sampel yang digunakan diusahakan jangan sampai terlalu sedikit. Semakin besar cakupan populasi penelitian tersebut, maka semakin besar juga sampel yang diperlukan. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3.3.2 Sampel

Sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa ketentuan, antara lain merupakan siswa kelas IV dengan rentang usia 10-12 tahun, mendapatkan pembelajaran Bahasa Inggris minimal di sekolah, dan seluruh siswa diterima di sekolah dan naik jenjang kelas sesuai dengan peraturan yang berlaku.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis, wawancara juga observasi. Wawancara dilakukan untuk melihat kondisi awal dan juga pendapat siswa mengenai pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Sedangkan observasi dilakukan selama jalannya penelitian untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal untuk *pretest* dan juga soal untuk *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa sebelum digunakannya permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran. Sedangkan soal *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris setelah digunakannya permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Instrumen Tes

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian. Instrumen penelitian digunakan

untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti. Melihat tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini juga berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Nation, maka penulis memutuskan untuk menggunakan soal tes sebagai salah satu instrumen penelitian.

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

Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Bobot	TES	
				Bentuk Soal	Nomor Soal
Pemahaman kata, frasa, dan kalimat dalam Bahasa Inggris yang berkaitan dengan topik <i>Daily Activities</i> .	Disajikan gambar, siswa mampu menjawab soal berdasarkan gambar yang berhubungan dengan topik.	C2	1	PG	1, 2, 7
	Disajikan soal, siswa mampu melengkapi kalimat rumpang yang berhubungan dengan topik.	C3	1	PG	3, 5
	Disajikan sebuah	C3	1	PG	4, 6

Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Bobot	TES	
				Bentuk Soal	Nomor Soal
	percakapan, siswa mampu melengkapi dialog yang berhubungan dengan topik.				
	Disajikan daftar kosakata, siswa mampu mengaitkan kosakata sesuai dengan pasangannya yang berhubungan dengan topik.	C4	2	Menjodohkan	11, 12, 13, 14, 15
Mengidentifikasi informasi dari kalimat tertulis dalam	Disajikan sebuah teks, siswa mampu mengenali informasi	C2	1	PG	8, 9, 10

Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Bobot	TES	
				Bentuk Soal	Nomor Soal
Bahasa Inggris mengenai topik <i>Daily Activities..</i>	dari teks yang berhubungan dengan topik .				
Mengeja ujaran Bahasa Inggris secara tepat beserta tanda bacanya dan melibatkan: kata, frasa, dan kalimat mengenai topik <i>Daily Activities..</i>	Disajikan sebuah soal, siswa mampu menyebutkan jawaban soal yang berhubungan dengan topik.	C1	4	Esai	16, 17, 18
	Disajikan sebuah soal, siswa mampu menyusun kalimat yang berhubungan dengan topik sesuai dengan perintah.	C6	4	Esai	19, 20

Tabel 3.1 berisi kisi-kisi untuk instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Baik soal *pretest* maupun *posttest* dibagi menjadi soal pilihan ganda, menjodohkan, dan juga isian singkat dengan skor maksimal yaitu sebesar 40 poin. Terdapat total 3 soal C1, 6 soal C2, 4 soal C3, 5 soal C4, dan 2 soal C6. Di bawah ini merupakan rubrik penilaian dari *pretest* dan juga *posttest*.

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

No.	Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Skor
1.	Memahami kata, frasa, dan kalimat dalam Bahasa Inggris yang berkaitan dengan topik	Disajikan gambar, siswa mampu menjawab soal berdasarkan gambar.	3
		Disajikan soal, siswa mampu melengkapi kalimat rumpang.	2
		Disajikan sebuah percakapan, siswa mampu melengkapi dialog.	2
		Disajikan daftar kosakata, siswa mampu mengaitkan kosakata sesuai dengan pasangannya.	10
2.	Mengidenti-fikasi informasi dari kalimat tertulis dalam Bahasa Inggris.	Disajikan sebuah teks, siswa mampu mengenali-sis informasi dari teks tersebut.	3
3.	Mengeja ujaran Bahasa Inggris secara tepat beserta tanda bacanya dan	Disajikan sebuah soal, siswa mampu menyebutkan jawaban soal.	12
		Disajikan sebuah soal,	8

No.	Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Skor
	melibatkan: kata, frasa, dan kalimat.	siswa mampu menyusun kalimat sesuai dengan perintah.	
Skor Maksimal			40

Tabel 3.2 berisikan rubrik yang digunakan sebagai acuan dalam pemberian skor pada tes yang dilakukan siswa. Berdasarkan tabel kisi-kisi, tes yang dilakukan pada siswa dibagi menjadi 3 bagian soal yang diuraikan sebagai berikut.

a. Pilihan Ganda

Pada bagian ini, siswa diminta untuk memilih satu dari 4 pilihan jawaban yang menurut mereka benar sesuai dengan perintah maupun pertanyaan yang ada pada soal. Pada bagian ini terlihat bagaimana kemampuan siswa untuk memahami dan menjawab sebuah soal. Artinya, dibutuhkan penguasaan kosakata yang baik agar siswa mampu menjawab soal pada bagian ini.

Contoh soal:

1. *We cook in the....*
 - a. *Bathroom*
 - b. *Kitchen*
 - c. *Garage*
 - d. *Living room*

Jawaban untuk soal di atas adalah (A), maka siswa harus memilih jawaban (A) pada lembar jawaban mereka.

b. Menjodohkan

Siswa diminta untuk mencari pasangan dari sebuah kata yang memiliki konteks sesuai atau sesuai dengan yang diperintahkan. Pada bagian ini dapat terlihat kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan, kecocokan, maupun kesesuaian suatu kata dengan kata lain berdasarkan konteks yang sedang dibahas. Terdapat 5 soal pada bagian ini dengan skor maksimal sebesar 10 poin.

Contoh Soal:

1. Carilah pasangan kata dibawah ini yang memiliki arti saling bertolak belakang.

Big () () *Beautiful*
Short () () *Bright*
Dark () () *Small*
Ugly () () *Tall*

Siswa diminta untuk mencari pasangan dari masing-masing kata yang ada. Kemudian kata yang berpasangan tersebut dihubungkan dengan sebuah garis.

c. Essai

Siswa diminta untuk menjawab sebuah pertanyaan ataupun mengisi bagian rumpang pada sebuah kalimat. Pada bagian ini terlihat bagaimana kemampuan siswa dalam memahami perintah maupun melengkapi sebuah kalimat. Selain itu kemampuan menulis siswa juga terlihat pada bagian ini. Essai terdiri dari 5 soal dengan skor maksimal sebesar 20 poin.

Contoh Soal:

1. *Mention 3 names of public places!*

Untuk menjawab soal di atas, siswa harus menyebutkan 2 nama tempat umum dalam bahasa Inggris. Poin maksimal yang bisa didapatkan siswa untuk satu butir soal adalah 4, dan poin minimalnya adalah 0. Kriteria penilaian untuk bagian isian singkat dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian pada Soal Essai

Skor	Keterangan
4	Siswa menjawab soal dengan tepat dan dengan ejaan yang benar.
3	Siswa menjawab soal dengan tepat namun dengan beberapa ejaan yang salah.
2	Siswa menjawab soal namun belum tepat dan banyak terdapat ejaan yang salah.

1	Siswa belum mampu menjawab soal dengan tepat.
0	Siswa tidak memberikan jawaban apapun pada soal.

3.5.2 Instrumen Non-Tes

Selain dengan menggunakan Tes sebagai instrumen pengumpulan data, terdapat instrumen lain yang digunakan. Instrumen non-tes yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan juga observasi. Kegiatan wawancara merupakan kegiatan ketika responden diberikan pertanyaan-pertanyaan oleh orang yang melakukan wawancara mengenai variabel yang sedang diteliti sebagai upaya untuk mengumpulkan data. Selain wawancara, instrumen non-tes lainnya yang digunakan oleh penulis adalah observasi. Instrumen observasi ini digunakan untuk sebagai acuan untuk mengamati dan juga pencatatan hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya penelitian.

3.5.2.1 Wawancara

Wawancara digunakan penulis untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran Bahasa Inggris dan juga penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas IV. Wawancara ini dilaukan untuk menemukan serta mengkonfirmasi permasalahan yang ada serta mencsri tshu bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Berikut pedoman wawancara yang digunakan.

Tabel 3.4 Lembar Format Wawancara

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Inggris?	
2.	Apa alasan kamu menyukai/tidak menyukai pelajaran Bahasa Inggris?	
3.	Apakah kamu mengikuti kursus Bahasa Inggris di luar sekolah?	
4.	Sejak kapan kamu mulai belajar Bahasa	

NO.	Pertanyaan	Jawaban
	Inggris?	
5.	Apa kesulitan yang kamu hadapi dalam ketika belajar Bahasa Inggris?	
6.	Apakah guru di sekolahmu pernah menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Inggris? Jika pernah, media apa yang digunakan?	
7.	Bagaimana kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang kamu harapkan?	
8.	Apakah kamu mengetahui permainan Ular Tangga?	
9.	Bagaimana tanggapanmu tentang penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Inggris?	

3.5.2.2 Observasi

Mania (2017, hlm. 221) menjelaskan bahwa observasi adalah cara ataupun metode mengumpulkan data dengan melakukan pemantauan yang sistematis terhadap suatu gejala yang dijadikan sebagai sasaran. Berikut ini adalah pedoman observasi yang digunakan.

Tabel 3.5 Lembar Format Observasi

NO.	Kegiatan Belajar Siswa	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1.	Siswa menunjukkan keinginan untuk belajar juga rasa ingin tahu yang tinggi.			
2.	Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan			

NO.	Kegiatan Belajar Siswa	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
	menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.			
3.	Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.			
4.	Siswa mampu menjawab pertanyaan seputar kosakata bahasa Inggris yang diberikan oleh peneliti melalui permainan ular tangga.			
5.	Siswa menunjukkan kepercayaan diri dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris yang mereka ketahui ketika menjawab pertanyaan.			
6.	Siswa mampu menggunakan kosakata bahasa Inggris yang mereka ketahui untuk menyusun sebuah kalimat.			
Rata-rata Total				

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang Diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 4$$

Skala Penilaian:

Sangat Baik = 3,50 – 4,00

Baik = 2,75 – 3,49

Cukup = 2,00 – 2,74

Kurang = < 2,00

3.6 Uji Instrumen Penelitian

Instrumen yang sudah disusun selanjutnya dikembangkan dengan melalui uji coba untuk mengetahui kelayakan instrumen sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian. Uji coba soal tes dilakukan kepada siswa yang bukan merupakan bagian dari populasi dan sampel, juga telah mempelajari materi yang diujikan pada penelitian. Hasil tes tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan juga tingkat kesukaran.

3.6.1 Uji Validitas

Sebelum melaksanakan penelitian, instrumen yang digunakan harus diuji terlebih dahulu kelayakannya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Uji Validitas Konstruksi yang menggunakan penilaian dari ahli (*Judgement Expert*) yang sesuai dengan bidang dalam penelitian. Instrumen yang sudah disusun kemudian dikonsultasikan kepada ahli untuk dimintai pendapat juga perbaikan agar layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian.

Berikut nama ahli yang memberikan *judgement* pada instrumen penelitian yang telah disusun:

Tabel 3.6 Daftar Pemberi *Judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Nadia Tiara Antik Sari, M.Pd.	Dosen PGSD UPI Kampus Purwakarta

Instrumen yang telah dirancang terdiri dari soal *pretest* dan soal *posttest*, daftar pertanyaan wawancara, dan panduan observasi. Instrumen tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal menjodohkan, dan 5 soal esai mengenai materi *Daily Activities* yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Berikut merupakan hasil *Judgement Expert* yang telah dilakukan.

Tabel 3.7 Hasil *Judgement Expert*

No.	Instrumen	Hasil
1.	Soal <i>Pretest</i>	Perbaiki penulisan pada tes, seperti menggunakan tanda petik, penggunaan kata ganti yang tepat, juga penggunaan gambar pada soal.
2.	Soal <i>Posttest</i>	Perbaiki penulisan pada tes, seperti menggunakan tanda petik, penggunaan kata ganti yang tepat, juga penggunaan gambar pada soal.
3.	Wawancara	Lengkapi poin pertanyaan wawancara nomor 9.
4.	Observasi	Tidak ada perbaikan

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli, maka instrumen yang telah disusun penulis dapat digunakan sebagai alat pengambil data dengan melalui perbaikan terlebih dahulu.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Novikasari (2016, hlm 5) menjelaskan bahwa uji reliabilitas menunjukkan instrumen soal yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dipercaya juga efektif untuk mengumpulkan data sesuai dengan yang dibutuhkan. Berikut merupakan tolak ukur interpretasi derajat reabilitas menurut Guilford (dalam Purnamasari, 2013, hlm 27). Rumus reliabilitas yang digunakan oleh penulis adalah *Alpah Cronbach* yang

Tabel 3.8 Klasifikasi Reabilitas

Besanya r_{11}	Intepretasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Baik
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup baik
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Buruk
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Buruk

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan aplikasi Anates didapatkan skor reliabilitas soal *pretest* dengan hasil sebesar 0,80 untuk soal pilihan ganda dan menjodohkan, dan skor 0,81 untuk soal esai. Hal ini menandakan reabilitas soal *pretest* berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian untuk hasil perhitungan reliabilitas soal *posttest* didapatkan hasil sebesar 0,80 untuk soal pilihan ganda dan menjodohkan, dan 0,69 untuk soal esai. Dapat ditarik kesimpulan bahwa soal pilihan ganda juga soal mejodohkan pada instrumen *posttest* memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sedangkan untuk soal esai berada pada kategori reliabilitas yang baik.

3.6.3 Daya Pembeda

Purnamasari (2013, hlm 28) menjelaskan bahwa daya pembeda butir soal mampu memberikan informasi mengenai perbedaan kemampuan butir soal terhadap pengetahuan juga kemampuan siswa untuk menjawab soal dengan benar. Berikut ini merupakan rumus daya pembeda:

$$DP = \frac{\bar{x}_A - \bar{x}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

\bar{x}_A = Rata-rata siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

\bar{x}_B = Rata-rata siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

SMI = Skor maksimal ideal

Klasifikasi intepretasi daya pembeda menurut Suherman dan Sukjaya (dalam Purnamasari, 2013, hlm. 28) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda

Besanya <i>DP</i>	Intepretasi
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik (SB)
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik (B)
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup (C)
$0,00 < DP \leq 0,20$	Kurang (K)
$DP \leq 0,00$	Sangat Kurang (SK)

Perhitungan uji daya pembeda dilakukan melalui aplikasi Anates dengan hasil uji daya pembeda dari setiap butir soal pada soal *pretest* maupun *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal *Pretest*

No. Soal	Nilai DP	Intepretasi
1	0,60	B
2	0,20	C
3	0,40	B
4	0,20	C
5	0,60	B
6	0,20	C
7	0,40	B
8	0,60	B
9	0,20	C
10	0,80	SB
11	0,40	B
12	0,40	B
13	0,60	B
14	0,60	B
15	0,40	B
16	0,20	C
17	0,15	K

No. Soal	Nilai DP	Intepretasi
18	0,30	C
19	0,35	C
20	0,45	B

Tabel 3.11 berisikan hasil perhitungan daya pembeda pada soal *pretest*. Dapat dilihat bahwa intepretasi dari daya pembeda pada setiap soal berada pada kategori yang berbeda, mulai dari tingkat kurang sampai dengan sangat tinggi.

Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal *Posttest*

No. Soal	Nilai DP	Intepretasi
1	0,40	B
2	1,00	SB
3	0,40	B
4	0,80	SB
5	0,60	B
6	0,80	SB
7	0,60	B
8	0,40	B
9	0,20	C
10	0,80	SB
11	0,40	B
12	0,60	B
13	0,40	B
14	0,60	B
15	0,60	B
16	0,10	K
17	0,15	K
18	0,10	K
19	0,35	C
20	0,40	B

Berdasarkan tabel 3.11 bisa diketahui bahwa instrumen soal yang telah disusun ada dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan ada beberapa soal dalam kategori kurang. Maka dari itu, soal yang telah disusun dinilai cukup mampu untuk membedakan kemampuan masing-masing siswa.

3.6.4 Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran merupakan ukuran yang dapat memperlihatkan kesukaran sebuah butir soal. Semakin tinggi nilai IK pada satu butir nomor soal, semakin tinggi tingkat kesulitannya. Sebaliknya, soal dengan nilai IK rendah menandakan bahwa soal tersebut terbilang sulit. Indeks kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$IK = \frac{\bar{x}_{AB}}{SMI}$$

Keterangan:

IK = Indeks Kesukaran

\bar{x}_{AB} = Rata-rata skor siswa pada kelompok tinggi dan rendah.

SMI = Skor maksimal ideal

Klasifikasi interpretasi dari daya pembeda menurut Suherman dan Sukjaya (dalam Purnamasari, 2013, hlm. 29) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Besarnya DP	Intepretasi
$IK = 1, 0$	Sangat Mudah (SM)
$0,70 < IK \leq 1, 00$	Mudah (M)
$0,30 < IK \leq 0, 70$	Sedang (S)
$0,00 < IK \leq 0, 30$	Sukar (Sk)
$IK = 0, 00$	Sangat Sukar (SS)

Melalui perhitungan dengan menggunakan aplikasi Anates, hasil uji tingkat kesukaran dari setiap butir soal pada soal *pretest* maupun *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.13
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

No. Soal	Nilai DP	Intepretasi
1	0,85	M
2	0,80	M
3	0,75	M
4	0,95	M
5	0,80	M
6	0,80	M
7	0,90	M
8	0,70	S
9	0,90	M
10	0,30	Sk
11	0,80	M
12	0,90	M
13	0.65	S
14	0,75	M
15	0,90	M
16	0,90	M
17	0,93	M
18	0,85	M
19	0,83	M
20	0,78	M

Berdasarkan hasil uji kesukaran pada soal *pretest* dapat dilihat bahwa kebanyakan soal berada pada kategori yang mudah, dan beberapa butir soal ada pada ketgori sedang juga sukar.

Tabel 3.14
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

No. Soal	Nilai DP	Intepretasi
1	0,75	M
2	0,65	S
3	0,80	M
4	0,60	S
5	0,75	M
6	0,70	S
7	0,70	S
8	0,85	M
9	0,95	M
10	0,75	M
11	0,85	M
12	0,65	S
13	0,70	S
14	0,80	M
15	0,65	S
16	0,95	M
17	0,93	M
18	0,95	M
19	0,78	M
20	0,80	M

Berdasarkan pada tabel 3.14 dapat dilihat hasil dari uji tingkat kesukaran pada soal *posttest*. Kebanyakan soal berada pada tingkat mudah dan beberapa pada tingkat sedang. Tidak ada soal dengan tingkat kesukaran tinggi pada soal *posttest* namun jumlah butir soal pada tingkat sedang lebih banyak daripada soal *pretest*.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian eksperimen ini akan dipaparkan melalui langkah-langkah berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, kegiatannya meliputi:

- a. Merancang penelitian
- b. Studi literatur
- c. Membuat media pembelajaran beserta instrumen penelitian.
- d. Validasi media pembelajaran beserta instrumen penelitian.
- e. Menentukan Populasi, Sampel, dan juga Lokasi penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pelaksanaan Wawancara

- Hari/Tanggal : Rabu, 25 Mei 2022
- Kegiatan : Wawancara
- Sasaran : Mengetahui kondisi awal pembelajaran Bahasa Inggris di kelas 4 dan pendapat siswa mengenai pelajaran Bahasa Inggris.
- Waktu : 60 menit
- Tempat : SDN 2 Cipaisan
- Uraian Kegiatan : 10 orang siswa diminta untuk menjawab 10 pertanyaan dalam wawancara tentang pembelajaran Bahasa Inggris.

b. Pelaksanaan Uji Instrumen Penelitian

- Hari/Tanggal : Kamis, 26 Mei 2022
- Kegiatan : Uji Instrumen Tes
- Sasaran : Mengetahui kualitas instrumen tes dari aspek reliabilitas, daya beda, juga tingkat kesukaran.
- Waktu : 2 x 35 menit
- Tempat : SDN 2 Cipaisan
- Uraian Kegiatan : Siswa kelas V mengerjakan 20

soal *pretest* juga 20 soal *posttest* Bahasa Inggris pada materi *Daily Activities*.

c. Pelaksanaan *Pretest* sebelum kegiatan pembelajaran.

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Mei 2022
 Kegiatan : *Pretest* (mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan)
 Sasaran : Mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities*.
 Waktu : 30 menit
 Tempat : SDN 2 Cipaisan
 Uraian Kegiatan : Siswa mengerjakan 20 soal Bahasa Inggris pada materi *Daily Activities*.

d. Penggunaan permainan Ular Tangga pada pembelajaran Bahasa Inggris sebanyak 2 pertemuan.

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Mei 2022 & Kamis, 2 Juni 2022
 Kegiatan : Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.
 Sasaran : Memberikan media pembelajaran baru dalam upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.
 Waktu : 2 x 35 menit
 Tempat : SDN 2 Cipaisan
 Uraian Kegiatan : Pemberian perlakuan dilakukan

dengan memberikan pemaparan terlebih dahulu mengenai kosakata pada materi *Daily Activities*. Setelah itu, siswa diajak memainkan permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi untuk mendorong siswa menggunakan kosakata Bahasa Inggris yang mereka ketahui.

e. Pelaksanaan *Posttest*

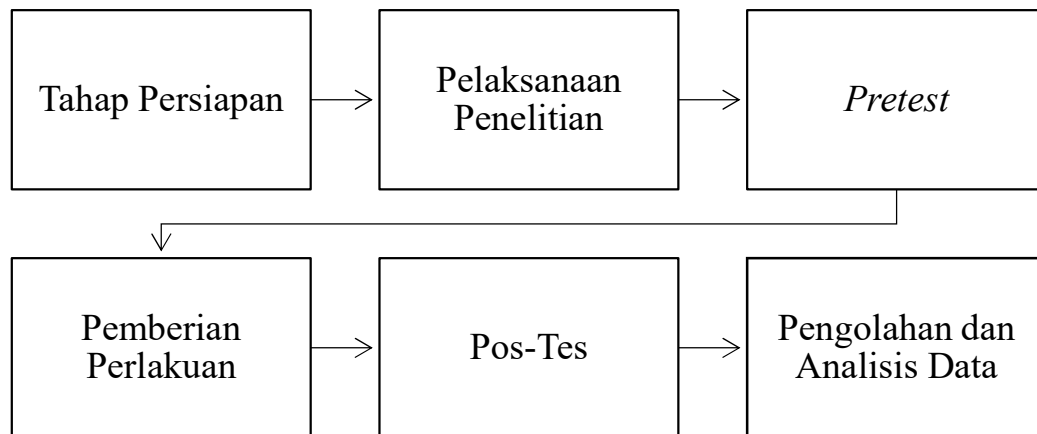
Hari/Tanggal	: Kamis, 2 Juni 2022
Kegiatan	: <i>Posttest</i>
Sasaran	: Mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi <i>Daily Activities</i> setelah diberikannya perlakuan.
Waktu	: 30 menit
Tempat	: SDN 2 Cipaisan
Uraian Kegiatan	: Siswa mengerjakan 20 soal Bahasa Inggris pada materi <i>Daily Activities</i> .

3. Tahap Analisis Data

4. Penarikan Kesimpulan

Pemaparan di atas merupakan alur dari penelitian eksperimen yang sudah disusun secara sistematis. Prosedur penelitian juga bisa dilihat melalui bagan di bawah ini.

Gambar 3.2 Alur Penelitian Eksperimen



3.8 Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dihitung sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dianalisis. Perhitungan data penelitian dilakukan dengan menggunakan beberapa rumus tertentu untuk mendapatkan ringkasan juga kesimpulan dari data yang telah terkumpul. Menganalisis dan menafsirkan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur baku. Analisis ini dilakukan dengan mengarah pada masalah dan juga tujuan dilakukannya penelitian. Data mentah yang berupa hasil nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif dan juga inferensial.

3.8.1 Analisis Data Deskriptif

1. Data *Pretest*

Data diperoleh dari soal *pretest* yang telah diberikan dan kemudian dikerjakan oleh siswa sebelum diberikannya perlakuan.

a) Rumus nilai akhir *pretest*

$$NA = \frac{\sum S}{SM} \times 100$$

Keterangan:

$\sum S$: Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

- b) Rumus rata-rata nilai akhir *pretest*

$$RNA = \frac{\sum NA}{JS}$$

Keterangan:

$\sum NA$: Jumlah nilai akhir seluruh siswa

JS : Jumlah siswa yang mengikuti *pretest*

- c) Rumus persentase jawaban benar pada *pretest*

$$P = \frac{\sum R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

$\sum R$: Jumlah skor dari setiap indikator yang terjawab benar

$\sum SM$: Jumlah skor dari setiap indikator

2. Data *Posttest*

Data diperoleh dari hasil pengerjaan soal yang dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan berupa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada peajaran Bahasa Inggris.

- a) Rumus nilai akhir *posttest*

$$NA = \frac{\sum S}{SM} \times 100$$

Keterangan:

$\sum S$: Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum yang dapat diperoleh

- b) Rumus rata-rata nilai akhir *posttest*

$$Rata - Rata \text{ Nilai Akhir} = \frac{\sum NA}{JS}$$

Keterangan:

$\sum NA$: Jumlah nilai akhir seluruh siswa

JS : Jumlah siswa yang mengikuti *posttest*

- c) Rumus persentase jawaban benar pada *posttest*

$$P = \frac{\sum R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

$\sum R$: Jumlah skor dari setiap indikator yang terjawab benar

$\sum SM$: Jumlah skor maksimum setiap indikator

3.8.2 Analisis Data Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan memiliki distribusi yang normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka selanjutnya dihitung dengan menggunakan uji statistika parametik. Namun, jika data tidak memiliki distribusi yang normal, selanjutnya dihitung dengan menggunakan uji statistika non parametik. Untuk menguji normalitas distribusi data, penulis menggunakan aplikasi SPSS.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan memiliki variansi yang homogen atau tidak. Jika data bersifat homogen, maka perhitungan selanjutnya menggunakan uji t. Namun, jika data tidak bersifat homogen, maka selanjutnya perhitungan menggunakan rumus uji t'. Untuk menguji homogenitas data, penulis menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

3. Uji T (*Paired Sample T Test*)

Uji t sampel berpasangan dilakukan untuk membandingkan rata-rata pada data nilai *pretest* dan juga *posttest* siswa untuk melihat perubahan apa yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji t ini dapat digunakan apabila kedua data berasal dari distribusi yang normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk menghitung uji ini, penulis menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mencari hubungan satu arah antara variabel bebas dan juga variabel

terikat. keterhubungan antara dua variabel ini perlu dihitung agar bisa diketahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS.

5. Uji N-Gain

Penghitungan skor *gain* ternominalisasi dilakukan untuk melihat seperti apa peningkatan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Rumus yang digunakan untuk mencari skor *gain* ternominalisasi adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Meltzer (dalam Oktavia, dkk, 2019, hlm. 598) mengklasifikasikan nilai Gain (selanjutnya ditulis N-gain) seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.15 Klasifikasi Nilai Gain

Nilai N-gain	Kriteria
$0,70 < n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 < n \leq 0,70$	Sedang
$0,01 < n \leq 0,30$	Rendah
$0,00 = n$	Stabil
$n < 0,00$	Menurun