

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan tentang desain penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian, hipotesis penelitian yang diangkat, tempat dan sumber data yang diteliti, instrumen yang digunakan dalam penelitian serta cara menguji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, teknik analisis data serta cara menguji validitas dan reliabilitas data yang diperoleh setelah penelitian, hasil yang diharapkan setelah dilakukan penelitian, dan rencana kegiatan penelitian yang dilakukan.

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini dikonversikan ke dalam angka yang dianalisis dengan menggunakan statistik.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai berikut

a type of empirical research into a social phenomenon or human problem, testing a theory consisting of variables which are measured with numbers and analysed with statistics in order to determine if the theory explains or predicts phenomena of interest. [Jenis penelitian empiris atas fenomena sosial atau masalah manusia, menguji teori yang terdiri dari variabel yang diukur dengan angka dan dianalisis dengan statistik untuk menentukan apakah teori tersebut menjelaskan atau memprediksi fenomena yang menarik] (Yilmaz, 2013; Gay & Airasian, 2000; Creswell, 1994).

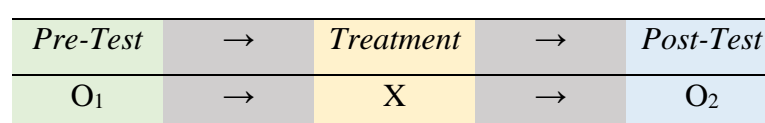
Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *pre-experimental design*. Sugiyono (dalam Muslim, dkk., 2019, hlm. 109) mengatakan bahwa *pre-experimental design* merupakan sebuah pengkajian yang dilakukan pada sebuah grup eksperimen tanpa ada grup kontrol atau pembanding. Bentuk umum dari *pre-experimental design* ialah di mana intervensi terjadi dengan satu kelompok dengan pengamatan atau tes sebelum dan sesudahnya (White & Arzi, 2005, hlm. 140). Adapun alasan peneliti menggunakan metode penelitian ini adalah karena dalam penelitian ini terdapat keterbatasan, serta masih terdapat variabel lain yang berpengaruh terhadap hasil penelitian.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *one group pre-test post-test design*. Arikunto (dalam Sudibjo dan Wasis, 2013, hlm. 187) mengatakan

bahwa *one group pre-test post-test design* merupakan pengkajian yang dilakukan dua kali, yakni sebelum penelitian atau *pre-test* kemudian setelah penelitian dan *post-test* dalam sebuah grup subjek.

“The presence of pre-test in the model helps to know the degree of group similarity in the pre-experimental process and adjust the results of post-test accordingly this.” [Kehadiran pre-test dalam model membantu untuk mengetahui tingkat kesamaan kelompok dalam proses pra-eksperimen dan menyesuaikan hasil post-test yang sesuai] (Karasar dalam Tunaboylu, C. & Demir, E., 2017, hlm. 83).

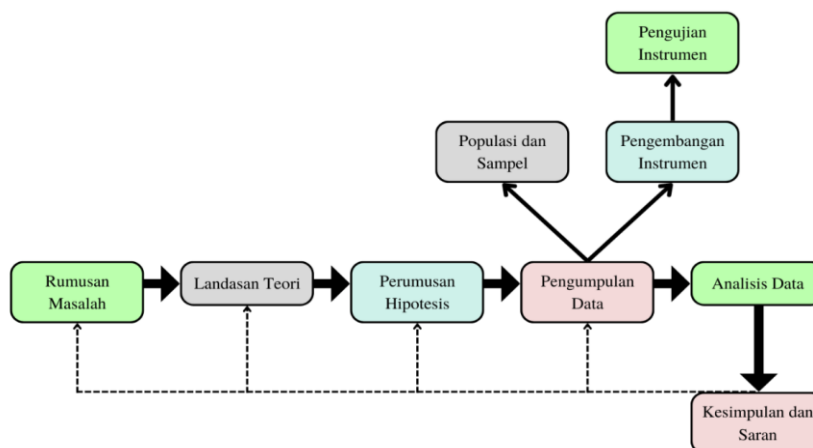
Kegiatan dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 1. *One group pre-test post-test design*

Penelitian ini memiliki dua variabel, yakni variabel independen atau variabel bebas yang ditandai dengan X serta variabel dependen atau variabel terikat yang ditandai dengan Y. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini yaitu kegiatan *reading race game*, sedangkan variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu hasil kegiatan belajar dari siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca ekstensif teks deskriptif bahasa Korea.

Bersumber pada paparan di atas, kegiatan penelitian ini diawali dengan tes awal (*pre-test*). Hasil tes awal digunakan sebagai standar ukur untuk tes akhir (*post-test*) yang menandakan apakah tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan atau penurunan. Selain itu, adanya variabel bebas dan variabel terikat dikarenakan adanya kegiatan *reading race game* mempengaruhi hasil belajar siswa baik progresif maupun regresif dalam pembelajaran keterampilan membaca ekstensif teks deskriptif bahasa Korea. Adapun proses dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2. Proses penelitian

3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

1) Partisipan Penelitian

1) Populasi

Sugiyono (dalam Mutiarosa, 2019, hlm. 24) mengatakan bahwa populasi merupakan sebuah lingkup generalisasi berupa subjek yang memiliki karakteristik dan kapasitas khusus yang ditetapkan oleh seorang peneliti guna dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri 1 Dawuan tahun ajaran 2021/2022 yang mempelajari bahasa Korea atau 122 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas, yaitu kelas X1, X2, dan X3.

2) Sampel

“Purposive sampling is a nonprobability sampling procedure in which elements are selected from the target population on the basis of their fit with the purposes of the study and specific inclusion and exclusion criteria.”

[Pengambilan sampel pertimbangan adalah prosedur pengambilan sampel nonprobabilitas di mana elemen dipilih dari populasi target berdasarkan kecocokannya dengan tujuan penelitian dan kriteria inklusi dan eksklusi yang spesifik.] (Daniel, 2012, hlm. 87).

Peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk teknik pengambilan sampel.

Purposive sampling dipilih karena salah satu syarat penelitian yang menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu, yaitu tidak mengambil sampel penelitian secara acak. Pengambilan sampel secara *purposive sampling* bertujuan agar sampel dapat mewakili populasi sehingga diperoleh informasi yang cukup

guna mengestimasi populasinya. Kriteria sampel yang ditentukan oleh peneliti dalam pengambilan sampel, yaitu

- 1) siswa SMK Negeri 1 Dawuan dengan strata atau kedudukan kelas yang sama atau homogen, yakni kelas X,
- 2) siswa SMK Negeri 1 Dawuan yang mendapatkan mata pelajaran muatan lokal bahasa Korea, yakni kelas X-1, X-2, dan X-3, dan
- 3) siswa kelas X SMK Negeri 1 Dawuan dengan keterampilan berbahasa Korea yang beragam sesuai dengan ciri dan tujuan pembelajaran kooperatif.

Gay, Mills, dan Airasian (dalam Alwi, 2015, hlm. 141) mengatakan bahwa minimal 20% populasi diambil untuk sampel penelitian apabila populasi relatif kecil. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel sebanyak 30% dari jumlah populasi (122 siswa), yaitu 36,6. Peneliti membulatkan sampel menjadi 36 dengan pertimbangan agar jumlah anggota dalam setiap kelompok sama. Tiga puluh enam siswa yang dijadikan sampel harus memiliki keterampilan berbahasa Korea yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah) karena merupakan salah satu kriteria yang peneliti tetapkan dalam memilih sampel. Siswa yang peneliti jadikan sampel, yaitu siswa gabungan dari kelas X-1 dan X-3 dengan kompetensi keahlian agribisnis ternak unggas, tata busana, teknik dan bisnis sepeda motor, dan teknik komputer dan jaringan di SMK Negeri 1 Dawuan tahun ajaran 2021/2022.

2) Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Dawuan yang beralamatkan di Jalan Raya Cisampih, Kecamatan Dawuan, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Pertimbangan pemilihan tempat penelitian di SMK Negeri 1 Dawuan, antara lain

- 1) SMK Negeri 1 Dawuan dapat diakses, layak, dan cocok untuk melakukan penelitian ini dari segi waktu, mobilitas, dan keterampilan (McMillan & Schumacher dalam Nugraha, 2017, hlm. 48),
- 2) Belum pernah ada penelitian dengan model *reading race game* di SMK Negeri 1 Dawuan,
- 3) SMK Negeri 1 Dawuan merupakan salah satu sekolah yang mengadakan pengajaran bahasa Korea sebagai mata pelajaran mulok atau muatan lokal, dan sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas atau PTMT.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tes pilihan ganda dan angket atau kuesioner. Tes pilihan ganda dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui keterampilan membaca ekstensif sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *reading race game*. Selain itu angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa atas diterapkannya model pembelajaran *reading race game*.

1) Tes

Arikunto (2009, hlm. 168) menjelaskan bahwa tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dalam satu soal pilihan ganda terdiri atas tiga komponen, yaitu *stem* atau bagian keterangan dan opsi atau bagian kemungkinan jawaban atau alternatif. Pada bagian opsi atau kemungkinan jawaban terdiri dari satu jawaban benar dan beberapa pengecoh (*distractors*). Nitko (dalam Labudasari dan Rochmah, 2018, hlm. 25) mengatakan bahwa tujuan dasar dari penilaian soal pilihan ganda, yaitu untuk melakukan identifikasi terhadap siswa yang telah mencapai tingkat keterampilan, kemampuan, ataupun kinerja yang mencukupi target pembelajaran yang dinilai.

Tes pilihan ganda ini dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu mengenai kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *reading race game*. Selain itu tes pilihan ganda juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua, yaitu mengenai tingkat signifikansi kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *reading race game*.

2) Angket atau kuesioner

Kuesioner atau *questionnaire* sering juga disebut dengan angket. Angket atau kuesioner menurut Labudasari dan Rochmah (2018, hlm. 32), yaitu sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang di dalamnya berisi pertanyaan ataupun pernyataan tertulis dan sistematis untuk diisi oleh responden untuk mengetahui fakta maupun opini responden. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Arikunto (2009, hlm. 27—31) yang mengatakan kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur atau responden.

Berdasarkan segi siapa yang menjawabnya, kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Sedangkan berdasarkan cara menjawabnya, kuesioner dibagi menjadi kuesioner tertutup, kuesioner terbuka, daftar cocok atau *check list*, wawancara atau *interview*, pengamatan atau *observation*, dan riwayat hidup.

Teknik kuesioner peneliti gunakan untuk memperoleh informasi mengenai kepuasan siswa dalam pembelajaran bahasa Korea terutama dengan model pembelajaran *reading race game*. Selain itu peneliti juga ingin memperoleh pendapat siswa terhadap model pembelajaran *reading race game*.

Peneliti membagikan kuesioner setelah tindakan dilakukan. Kuesioner yang dibagikan oleh peneliti menggunakan skala Likert (dalam Budiaji, 2013, hlm. 128) sehingga alternatif jawaban yang digunakan, yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (R), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Penggunaan teknik ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa setelah melaksanakan kegiatan *reading race game* dan menjawab rumusan masalah ketiga.

3.4 Instrumen Penelitian

Berdasarkan teknik pengumpulan data maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu

1) Instrumen Tes *Pre-test* dan *Post-test*

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Tes ini berisikan 15 soal dengan 4 pilihan jawaban atau opsi. Sebelum memulai pengambilan data, peneliti menyusun kisi-kisi soal tes pilihan ganda dan menyusun soal tes pilihan ganda berdasarkan kisi-kisi terlebih dahulu. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen tes:

KISI-KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* PENELITIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dawuan

Mata Pelajaran : Bahasa Korea

Alokasi Waktu : 60 menit

Jumlah Soal : 15 butir

Peneliti : Nawang Kirana Daniswari

No	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan objek yang dideskripsikan dengan bantuan gambar.	Pilihan Ganda	1, 2
2	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan objek yang dideskripsikan tanpa bantuan gambar.		3, 4, 5
3	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menjawab pertanyaan yang jawabannya secara jelas terdapat dalam teks deskriptif.		6, 7, 8, 9, 10
4	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan melengkapi bagian yang rumpang dengan memilih kosakata yang tepat diantara beberapa kosakata.		11, 12
5	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan melengkapi bagian yang rumpang dengan memilih kalimat yang tepat diantara beberapa kalimat.		13, 14
6	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan inti dari teks tersebut.		15

Tabel 1. Kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* penelitian

KISI-KISI SOAL LATIHAN PENELITIAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dawuan
Mata Pelajaran : Bahasa Korea
Alokasi Waktu : 60 menit
Jumlah Soal : 12 butir
Peneliti : Nawang Kirana Daniswari

No	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan objek yang dideskripsikan dengan bantuan gambar.	Pilihan Ganda	1
2	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan objek yang dideskripsikan tanpa bantuan gambar.		2
3	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menjawab pertanyaan yang jawabannya secara jelas terdapat dalam teks deskriptif.		3, 4, 5
4	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan melengkapi bagian yang rumpang dengan memilih kosakata yang tepat diantara beberapa kosakata.		6, 7
5	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan melengkapi bagian yang rumpang dengan memilih kalimat yang tepat diantara beberapa kalimat.		8, 9, 10
6	Siswa mampu memahami teks deskriptif singkat dan menentukan inti dari teks tersebut.		11, 12

Tabel 2. Kisi-kisi soal latihan penelitian

Kisi-kisi di atas disusun berdasarkan kompetensi tingkat pemula A1 dan A2, serta tingkat menengah B1 yang terdapat pada tabel di bab sebelumnya. Soal tes pilihan ganda, terlampir.

a. Uji Validitas Tes Pilihan Ganda

Setelah soal pilihan ganda disusun, peneliti melakukan dua kali pengujian validitas tes pilihan ganda, yaitu dengan meminta pertimbangan ahli atau pakar dan mengujikan kepada responden. Uji validitas yang pertama dilakukan oleh tiga ahli atau pakar, yaitu Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., Ibu Ashanti Widyana, S. Hum., M.A., dan Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A pada 14 Desember 2021 s.d. 21 Januari 2022. Dalam uji validasi ini terdapat beberapa perbaikan dan saran yang disampaikan oleh para ahli atau pakar, seperti perbaikan soal, kosakata, dan

tatabahasa. Surat keterangan validasi dengan pertimbangan ahli atau pakar, terlampir.

Kemudian peneliti melakukan pengujian terhadap validitas instrumen kepada 10 siswa kelas X di SMK Negeri 1 Dawuan tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 14 Februari 2022 dengan bantuan guru Bahasa Korea SMK Negeri 1 Dawuan. Sebelum data hasil uji validitas instrumen diujikan dengan bantuan SPSS versi 25, peneliti melakukan penilaian terlebih dahulu dengan kriteria sebagai berikut:

Penilaian pada setiap butir soal pilihan ganda adalah apabila responden menjawab benar maka memperoleh nilai 1, sedangkan apabila responden menjawab salah maka memperoleh nilai 0. Skor mentah apabila responden menjawab benar pada setiap soal adalah 10. Untuk mengetahui nilai responden dengan rentang nilai 0—100, peneliti menggunakan rumus dari Septiyani (dalam Mustika, 2018, hlm. 51) sebagai berikut

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

Rumus 1. Penilaian butir soal

Keterangan:

S : Nilai

R : Skor mentah responden

N : Skor maksimum

SM : Nilai *standard mark* (100)

Berikut ini merupakan penafsiran hasil responden yang menggunakan standar ketuntasan belajar berdasarkan Arikunto (dalam Nurpratiwi, dkk., 2015, hlm. 5):

Ketuntasan Belajar	Keterangan
≤ 40	Sangat kurang
40 – 55	Kurang
56 – 65	Cukup
66 – 79	Baik
80 - 100	Sangat baik

Tabel 3. Penafsiran nilai ketuntasan belajar

Setelah dilakukan pengujian terhadap 10 responden, peneliti melakukan penilaian sesuai dengan kriteria di atas. Berikut hasil penilaian responden untuk instrumen tes pilihan ganda:

Responden	Nilai	Keterangan
1	100	Sangat baik
2	0	Sangat kurang
3	100	Sangat baik
4	100	Sangat baik
5	33	Sangat kurang
6	100	Sangat baik
7	93	Sangat baik
8	100	Sangat baik
9	73	Baik
10	67	Baik

Tabel 4. Hasil responden untuk instrumen tes pilihan ganda

Berdasarkan tabel nilai di atas dapat diketahui bahwa dari 10 responden terdapat berbagai keterampilan Bahasa Korea di SMK Negeri 1 Dawuan, Subang, yaitu terdapat enam responden dengan keterampilan bahasa Korea sangat baik, dua responden dengan keterampilan bahasa Korea baik, dan dua responden dengan keterampilan bahasa Korea sangat kurang.

Selain itu, peneliti juga melakukan penilaian terhadap soal latihan dan didapatkan hasil berikut:

Nama	Nilai	Keterangan
1	100	Sangat baik
2	0	Sangat kurang
3	100	Sangat baik
4	100	Sangat baik
5	42	Kurang
6	100	Sangat baik
7	100	Sangat baik
8	100	Sangat baik

9	75	Baik
10	67	Baik

Tabel 5. Hasil responden untuk instrumen soal latihan

Selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data hasil pengujian dengan bantuan SPSS versi 25. Peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2009, hlm. 70) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Rumus 2. Korelasi *product moment*

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$: jumlah perkalian x dengan y

x^2 : kuadrat dari x

y^2 : kuadrat dari y

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila nilai signifikansi yang diperoleh setelah pengujian adalah < 0.05 . Namun, apabila nilai signifikansi yang diperoleh setelah pengujian > 0.05 maka instrumen penelitian tidak valid. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen tes, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Validitas	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.008	0.05	VALID
2	0.003		VALID
3	0.039		VALID
4	0		VALID
5	0.008		VALID
6	0		VALID
7	0		VALID
8	0.003		VALID
9	0.003		VALID
10	0		VALID
11	0.008		VALID
12	0.008		VALID

13	0		VALID
14	0.003		VALID
15	0.029		VALID

Tabel 6. Hasil uji validitas instrumen tes

Berdasarkan hasil pengujian SPSS yang peneliti ringkas menjadi tabel di atas, 15 soal yang peneliti susun dinyatakan **VALID** maka peneliti menggunakan seluruh soal atau 15 soal tersebut guna mendapatkan instrumen penelitian yang akurat. Hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

Peneliti juga melakukan uji validitas soal latihan. Peneliti melakukan pengujian terhadap 12 soal latihan yang sudah peneliti susun. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Validitas	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.005	0.05	VALID
2	0.004		VALID
3	0.025		VALID
4	0.001		VALID
5	0.005		VALID
6	0.001		VALID
7	0.001		VALID
8	0.004		VALID
9	0.004		VALID
10	0.001		VALID
11	0.005		VALID
12	0.005		VALID

Tabel 7. Hasil uji validitas instrumen soal latihan

Berdasarkan hasil pengujian SPSS yang peneliti ringkas menjadi tabel di atas, 12 soal yang peneliti susun dinyatakan **VALID** maka peneliti menggunakan seluruh soal atau 12 soal tersebut untuk menjadi latihan dalam pemberian tindakan atau *treatment*. Hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

b. Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda

Setelah melakukan pengujian terhadap validitas instrumen, peneliti melakukan pengujian reliabilitas instrumen tes pilihan ganda. Peneliti

menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan tingkat signifikansi 5% untuk menginterpretasikan hasil pengujian terhadap reliabilitas instrumen. Data yang diperoleh akan peneliti olah dengan SPSS versi 25. Rumus *Cronbach's Alpha* yang dikemukakan oleh Arikunto (2009, hlm. 109), yaitu

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_t^2} \right)$$

Rumus 3. *Cronbach's Alpha*

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas yang dicari

$\sum \delta_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

δ_t^2 : varians total

Janna dan Herianto (2021, hlm. 7) mengatakan bahwa hasil uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* dapat diterima atau dikatakan reliabel apabila r hitung $>$ r tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Dalam hal ini, hasil pengujian instrumen yang peneliti lakukan harus memiliki hasil $>$ 0.632 agar dapat dikatakan reliabel dikarenakan peneliti melakukan pengujian kepada 10 orang responden. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan
1	0.962	RELIABEL
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

14		
15		

Tabel 8. Hasil uji reliabilitas instrumen tes pilihan ganda

Berdasarkan tabel distribusi nilai r-tabel dengan jumlah responden 10 orang dengan tingkat signifikansi 5% nilainya adalah 0.632. Hasil pengujian terhadap reliabilitas di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.962. Oleh karena itu, dengan ketentuan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka $0.962 > 0.632$, nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga instrumen tes yang peneliti gunakan merupakan instrumen yang dapat dipercaya atau **RELIABEL**. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

Selain itu, peneliti juga melakukan pengujian reliabilitas terhadap soal yang digunakan untuk latihan dalam pemberian tindakan atau *treatment*. Peneliti melakukan pengujian terhadap 12 soal latihan yang sudah peneliti susun. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan
1	0.955	RELIABEL
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Tabel 9. Hasil uji reliabilitas instrumen soal latihan

Berdasarkan tabel distribusi nilai r-tabel dengan jumlah responden 10 orang dengan tingkat signifikansi 5% nilainya adalah 0.632. Hasil pengujian terhadap reliabilitas di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.955. Oleh karena itu,

dengan ketentuan r hitung $>$ r tabel maka $0.955 > 0.632$, nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga instrumen tes yang peneliti gunakan merupakan instrumen yang dapat dipercaya atau **RELIABEL**. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

c. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

Setelah melakukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitas instrumen, peneliti melakukan pengujian terhadap tingkat kesukaran instrumen tes pilihan ganda. Peneliti melakukan uji kesukaran pertanyaan atau derajat kesulitan pertanyaan tes pilihan ganda untuk mendapatkan informasi mengenai instrumen soal yang dibuat oleh peneliti sudah tepat atau belum. Tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (2010, hlm. 207) merupakan sebuah bilangan yang memperlihatkan sukar atau mudahnya sebuah soal.

Untuk mengetahui derajat kesukaran soal, peneliti akan mengolah data menggunakan SPSS versi 25. Peneliti menggunakan rumus dari Arikunto (2009, hlm. 208) sebagai berikut.

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

Rumus 4. Tingkat kesukaran soal

Keterangan:

P : indeks kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : jumlah seluruh peserta tes

Penafsiran tingkat kesulitan butir soal dalam Arikunto (2009, hlm. 210) digambarkan dalam tabel berikut

Interval	Keterangan
0.70 – 1.00	Mudah
0.30 – 0.70	Sedang
0.00 – 0.30	Sulit

Tabel 10. Penafsiran tingkat kesukaran butir soal

Peneliti melakukan pengujian terhadap 15 soal yang dinyatakan valid dan reliabel pada pengujian terhadap validitas instrumen tes pilihan ganda. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	B	P	Keterangan
1	9	0.9	MUDAH
2	6	0.6	SEDANG
3	8	0.8	MUDAH
4	8	0.8	MUDAH
5	9	0.9	MUDAH
6	8	0.8	MUDAH
7	8	0.8	MUDAH
8	6	0.6	SEDANG
9	6	0.6	SEDANG
10	8	0.8	MUDAH
11	9	0.9	MUDAH
12	9	0.9	MUDAH
13	8	0.8	MUDAH
14	6	0.6	SEDANG
15	7	0.7	SEDANG

Tabel 11. Hasil uji tingkat kesukaran soal instrumen tes pilihan ganda

Berdasarkan hasil pengujian kesukaran instrumen tes pilihan ganda yang peneliti sampaikan pada tabel di atas, terdapat 10 soal yang dinyatakan mudah dan 5 soal yang dinyatakan sedang. Hasil uji kesukaran instrumen tes pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

Selain itu peneliti juga melakukan pengujian terhadap 12 soal latihan yang dinyatakan valid dan reliabel pada pengujian terhadap validitas instrumen tes pilihan ganda sebelumnya. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	B	P	Keterangan
1	9	0.9	MUDAH
2	6	0.6	SEDANG
3	8	0.8	MUDAH
4	8	0.8	MUDAH
5	9	0.9	MUDAH

6	8	0.8	MUDAH
7	8	0.8	MUDAH
8	6	0.6	SEDANG
9	6	0.6	SEDANG
10	8	0.8	MUDAH
11	9	0.9	MUDAH
12	9	0.9	MUDAH

Tabel 12. Hasil uji tingkat kesukaran soal instrumen soal latihan

Berdasarkan hasil pengujian kesukaran instrumen tes pilihan ganda yang peneliti sampaikan pada tabel di atas, terdapat 3 soal yang dinyatakan mudah dan 9 soal yang dinyatakan sedang. Hasil uji kesukaran instrumen tes pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

d. Uji Daya Pembeda Instrumen Tes

Setelah melakukan pengujian terhadap tingkat kesukaran instrumen tes pilihan ganda, peneliti melakukan pengujian terhadap daya pembeda instrumen tes pilihan ganda. Arikunto (2010, hlm. 211) mengatakan bahwa uji ini dilakukan untuk melakukan seleksi antara siswa yang pandai atau yang berkemampuan tinggi dan siswa yang kurang pandai atau yang berkemampuan rendah. Rumus yang peneliti gunakan untuk menghitung daya pembeda berdasarkan Arikunto (2009, hlm. 213) sebagai berikut.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Rumus 5. Daya pembeda soal

Keterangan:

J : jumlah peserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_B}{J_B}$: proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Penafsiran daya pembeda berdasarkan Arikunto (2010, hlm. 218) digambarkan dalam tabel berikut

Nilai	Keterangan
0.70 – 1.00	Baik sekali
0.40 – 0.70	Baik
0.20 – 0.40	Cukup
0.00 – 0.20	Buruk

Tabel 13. Penafsiran daya pembeda soal

Peneliti melakukan pengujian ini dengan bantuan SPSS versi 25. Pengujian ini serupa dengan pengujian validitas instrumen tes pilihan ganda. Peneliti menguji 15 soal tes pilihan ganda yang sudah peneliti susun, kemudian mengeliminasi ke-5 soal pada saat penafsiran. Peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Nilai	Keterangan
1	0.749	BAIK SEKALI
2	0.790	BAIK SEKALI
3	0.607	BAIK
4	0.894	BAIK SEKALI
5	0.749	BAIK SEKALI
6	0.894	BAIK SEKALI
7	0.894	BAIK SEKALI
8	0.790	BAIK SEKALI
9	0.790	BAIK SEKALI
10	0.894	BAIK SEKALI
11	0.749	BAIK SEKALI
12	0.749	BAIK SEKALI
13	0.894	BAIK SEKALI
14	0.790	BAIK SEKALI
15	0.630	BAIK

Tabel 14. Hasil uji daya pembeda instrumen soal

Berdasarkan hasil pengujian daya pembeda instrumen tes pilihan ganda yang peneliti sampaikan pada tabel di atas, terdapat 13 soal yang dinyatakan baik sekali dan dua soal yang dinyatakan baik. Hasil uji daya pembeda instrumen tes pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

Selain itu peneliti juga melakukan pengujian daya pembeda terhadap 12 soal latihan. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Nilai Mean	Keterangan
1	0.778	BAIK SEKALI
2	0.773	BAIK SEKALI
3	0.637	BAIK
4	0.865	BAIK SEKALI
5	0.778	BAIK SEKALI
6	0.865	BAIK SEKALI
7	0.865	BAIK SEKALI
8	0.773	BAIK SEKALI
9	0.773	BAIK SEKALI
10	0.865	BAIK SEKALI
11	0.778	BAIK SEKALI
12	0.778	BAIK SEKALI

Tabel 15. Hasil uji daya pembeda soal latihan

Berdasarkan hasil pengujian daya pembeda instrumen tes pilihan ganda yang peneliti sampaikan pada tabel di atas, terdapat 11 soal yang dinyatakan baik sekali dan satu soal yang dinyatakan baik. Hasil uji daya pembeda instrumen tes pilihan ganda dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

2) Instrumen Angket atau kuesioner

Instrumen angket atau kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respons siswa setelah melaksanakan kegiatan *reading race game* dan menjawab rumusan masalah ketiga. Angket atau kuesioner berisikan 11 pernyataan dengan 5 opsi jawaban (sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat tidak setuju). Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen angket atau kuesioner:

**KISI-KISI ANGKET RESPONS SISWA TERKAIT *READING RACE*
GAME**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Dawuan

Mata Pelajaran : Bahasa Korea

Alokasi Waktu : 10 menit

Jumlah Soal : 15 butir

Peneliti : Nawang Kirana Daniswari

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Butir Nomor
1	Ketertarikan siswa	Ketertarikan siswa terhadap Bahasa Korea.	1	1
		Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran <i>reading race game</i> .	1	2
		Desain papan kosakata menarik.	1	4
2	Ketepatan teknis	Kesesuaian kosakata dalam papan kata dengan materi yang diajarkan.	2	3, 5
		Papan kosakata memudahkan siswa dalam menghafal kosakata.	1	6
3	Pengaruh bagi siswa	Pengaruh model <i>reading race game</i> dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Korea.	2	7, 8
		Pengaruh pelaksanaan model <i>reading race game</i> bagi keterampilan membaca siswa.	1	9
4	Efektivitas dalam proses pembelajaran	Pengaruh model <i>reading race game</i> untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam bekerja sama.	1	10

		Model <i>reading race game</i> memudahkan siswa dalam memahami materi.	1	11
--	--	--	---	----

Tabel 16. Kisi-kisi angket respons siswa terkait *reading race game*

Kisi-kisi di atas disusun berdasarkan adaptasi dari penelitian terdahulu. Angket atau kuesioner respons siswa atau responden terhadap model pembelajaran *reading race game*, terlampir.

a. Uji Validitas Angket atau Kuesioner

Uji validitas tidak hanya dilakukan pada instrumen tes pilihan ganda, tetapi juga dilakukan pada instrumen angket atau kuesioner. Uji validitas angket atau kuesioner juga dilakukan sebanyak dua kali, yaitu dengan meminta pertimbangan ahli atau pakar, yaitu bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd pada 28 Desember 2021. Dalam uji validasi ini terdapat beberapa perbaikan dan saran yang disampaikan oleh ahli atau pakar, seperti perbaikan perubahan kosakata dan perubahan alokasi waktu. Surat keterangan validasi dengan pertimbangan ahli atau pakar, terlampir.

Menurut Arikunto (2013, hlm. 86), setelah angket atau kuesioner dibagikan kepada responden Peneliti melakukan pengujian terhadap validitas instrumen angket kepada 10 siswa kelas X di SMK Negeri 1 Dawuan tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 14 Februari 2022 dengan bantuan guru Bahasa Korea SMK Negeri 1 Dawuan. Sebelum data hasil uji validitas instrumen diujikan dengan bantuan SPSS versi 25, peneliti melakukan penilaian terlebih dahulu dengan kriteria sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Rumus 6. Penghitungan angket

Keterangan:

P : persentase

f : skor aktual

N : skor ideal

Untuk menafsirkan nilai persentase angket atau kuesioner, peneliti menggunakan klasifikasi interpretasi menurut pendapat Khabibah (dalam Majdi, dkk., 2018, hlm. 83) digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Persentase	Keterangan
Respons < 50%	Tidak positif (rendah)
$50\% \leq \text{respons} < 70\%$	Kurang positif (kurang tinggi)
$70\% \leq \text{respons} < 85\%$	Positif (tinggi)
$85\% \leq \text{respons}$	Sangat positif (sangat tinggi)

Tabel 17. Penafsiran hasil angket

Setelah melakukan penyebaran angket Berikut adalah hasil penyebaran angket:

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian					Skor	Skor	Persentase
		1	2	3	4	5	Aktual	Ideal	
1	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Korea menggunakan model pembelajaran <i>reading race game</i> .	-	-	1	5	4	43	50	86
2	Saya tertarik model pembelajaran <i>reading race game</i> .	-	-	-	5	5	45	50	90
3	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> memuat kosakata yang sesuai dengan materi yang dipelajari.	-	-	1	6	3	42	50	84
4	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> memiliki desain yang menarik.	-	-	-	6	4	44	50	88

5	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> memiliki korelasi dengan materi yang dipelajari.	-	-	1	4	5	44	50	88
6	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> membantu saya untuk menghafal kosakata yang dipelajari.	-	-	-	4	6	46	50	92
7	Model pembelajaran <i>reading race game</i> meningkatkan motivasi saya dalam menghafal kosakata bahasa Korea.	-	-	-	3	7	47	50	94
8	Model pembelajaran <i>reading race game</i> membantu menumbuhkan minat belajar saya khususnya dalam menghafal kosakata bahasa Korea.	-	-	-	4	6	46	50	92
9	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> dapat meningkatkan keterampilan membaca saya.	-	-	-	6	4	44	50	88

10	Model pembelajaran <i>reading race game</i> meningkatkan keterampilan saya dalam bekerja sama atau bekerja secara kelompok.	-	-	2	5	3	41	50	82
11	Papan kosakata yang digunakan dalam model pembelajaran <i>reading race game</i> membantu saya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.	-	-	-	5	5	45	50	90
Jumlah							487	550	88.55
Kategori							Sangat positif (sangat tinggi)		

Tabel 18. Hasil penghitungan instrumen angket

Berdasarkan 11 item pernyataan pada angket di atas, diketahui bahwa rata-rata persentase adalah 88.55% sehingga berdasarkan pada tabel penafsiran hasil hitung persentase angket berada dikategori sangat positif atau sangat tinggi. Item pernyataan nomor 7 merupakan item pernyataan yang mendapatkan persentase tertinggi, yaitu sebesar 94%. Item pernyataan nomor 10 merupakan item pernyataan yang mendapatkan persentase terendah, yaitu sebesar 82%.

Peneliti menguji validitas instrumen angket atau kuesioner dengan bantuan SPSS versi 25. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila nilai signifikansi yang diperoleh setelah pengujian adalah < 0.05 . Namun, apabila nilai signifikansi yang diperoleh setelah pengujian > 0.05 maka instrumen penelitian tidak valid. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen penelitian, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Validitas	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.001	0.05	VALID
2	0.003		VALID
3	0.01		VALID
4	0.003		VALID
5	0.014		VALID
6	0.017		VALID
7	0.006		VALID
8	0.029		VALID
9	0.013		VALID
10	0.015		VALID
11	0.001		VALID

Tabel 19. Hasil uji validitas instrumen angket

Berdasarkan hasil pengujian SPSS yang peneliti ringkas menjadi tabel di atas, 11 item pernyataan yang peneliti susun dinyatakan **VALID** maka peneliti menggunakan seluruh atau 11 item pernyataan tersebut guna mendapatkan instrumen penelitian yang akurat. Hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

b. Uji Reliabilitas Angket atau Kuesioner

Setelah melakukan pengujian terhadap validitas instrumen angket atau kuesioner, peneliti melakukan pengujian reliabilitas. Sama seperti pengujian reliabilitas instrumen tes pilihan ganda, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan tingkat signifikansi 5% untuk menginterpretasikan hasil pengujian terhadap reliabilitas instrumen. Data yang diperoleh diolah dengan SPSS versi 25.

Hasil pengujian instrumen yang peneliti lakukan harus memiliki hasil > 0.632 agar dapat dikatakan reliabel dikarenakan peneliti melakukan pengujian kepada 10 orang responden. Setelah melakukan pengujian terhadap instrumen, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Keterangan
1	0.933	RELIABEL
2		
3		

4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Tabel 20. Hasil uji reliabilitas instrumen angket

Berdasarkan tabel distribusi nilai rtabel dengan jumlah responden 10 orang dengan tingkat signifikansi 5% nilainya adalah 0.632. Hasil pengujian terhadap reliabilitas di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.933. Oleh karena itu, dengan ketentuan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka $0.933 > 0.632$, nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga instrumen tes yang peneliti gunakan merupakan instrumen yang dapat dipercaya atau **RELIABEL**. Hasil uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 25, terlampir.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Tahap Sebelum Penelitian

Tahap ini dilakukan sebelum dilakukannya penelitian. Pada tahap ini, dilakukan perumusan masalah penelitian, penyusunan proposal penelitian, mengikuti seminar proposal guna mendapatkan surat keputusan pengesahan judul dan penunjukan dosen pembimbing skripsi, pengurusan perizinan penelitian ke SMK Negeri 1 Dawuan, pembuatan instrumen penelitian, melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta merancang rencana pelaksanaan pembelajaran.

3.5.2 Tahap Penelitian

Tahap ini merupakan tahap inti penelitian. Hal-hal yang peneliti lakukan pada tahap ini, antara lain

1. Guru membuka kelas dengan berdoa dan melakukan presensi. Guru juga memperkenalkan peneliti kepada siswa. Selanjutnya peneliti akan mengambil alih kontrol di kelas.
2. Peneliti melakukan tes awal atau *pre-test* pada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum adanya penerapan model *reading race game*.
3. Peneliti menerapkan model *reading race game* dalam kegiatan pembelajaran dengan materi yang sudah disiapkan peneliti. Berikut rincian kegiatan yang akan peneliti lakukan saat penerapan model *reading race game*:
 - a. Peneliti menyampaikan materi dan penyampaian informasi mengenai pelaksanaan *reading race game*,
 - b. Peneliti mempersiapkan papan kosakata dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah sama. Peneliti melaksanakan *reading race game* sesuai dengan tata cara pada *Activate: Games for Learning American English* (dalam Oktaviani, 2016, hlm. 29).
4. Tes akhir atau *post-test* pada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah adanya tindakan atau penerapan model *reading race game*.
5. Penyebaran kuesioner kepada siswa yang peneliti teliti untuk mengetahui respons siswa.

3.5.3 Tahap Setelah Penelitian

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap data hasil penelitian, uji hipotesis guna mengetahui hipotesis yang peneliti buat dapat diterima atau tidak, dan membuat kesimpulan berdasarkan data hasil penelitian mengenai kemampuan membaca siswa pada kelas eksperimen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS versi 25.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Pre-Test dan Post-Test

Setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, hasil yang peneliti dapatkan selanjutnya dilakukan analisis. Analisis yang dilakukan antara lain pengujian

terhadap validitas data hasil *pre-test* dan *post-test*, reliabilitas *pre-test* dan *post-test*, tingkat normalitas data hasil *pre-test* dan *post-test*, tingkat homogenitas data hasil *pre-test* dan *post-test*, hipotesis H_0 dan H_1 , nilai *n-gain*, dan diakhiri dengan pengujian terhadap tingkat respons responden terhadap penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* dan dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25:

1. Uji Normalitas

Usmadi (2020, hlm. 58) mengatakan bahwa saat ini ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menguji kenormalan data. Salah satu caranya adalah dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Peneliti akan menggunakan SPSS versi 25 untuk melakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Data hasil pengujian dikatakan normal apabila hasil menunjukkan angka > 0.05 . Berikut ini merupakan rumus menurut Sugiyono (2013, hlm. 257) yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap homogenitas data:

$$KD = 1,36 \frac{n1 + n2}{n1n2}$$

Rumus 7. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov

Keterangan:

KD : Jumlah Kolmogorof-Smirnov yang dicari

n1 : Jumlah sampel yang diperoleh

n2 : Jumlah sampel yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Usmadi (2020, hlm. 51) mengatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesamaan atau perbedaan antar varian populasi. Peneliti akan melakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 25. Data hasil pengujian dikatakan homogen apabila hasil menunjukkan angka > 0.05 . Berikut ini merupakan rumus menurut Sugiyono (2019, hlm. 266) yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap homogenitas data:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Rumus 8. Uji homogenitas

3. Uji Hipotesis atau *t-test* (t-tabel)

Uji ini dilakukan untuk memperoleh data ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara variabel yang peneliti teliti. Peneliti akan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25. Berikut ini merupakan rumus menurut Sugiyono (2019, hlm. 263) yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap hipotesis:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Rumus 9. Uji Hipotesis atau t-test (t-tabel)

Aripin (dalam Mutiarosa, 2019, hlm. 60) mengatakan apabila nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak karena tidak ditemukan perbedaan atau selisih hasil pembelajaran siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan *reading race game* diterapkan dalam membaca ekstensif bahasa Korea. Apabila nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima karena ditemukan perbedaan atau selisih hasil pembelajaran siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan *reading race game* diterapkan dalam membaca ekstensif bahasa Korea.

4. *Normalized Gain Score*

Nismalasari, dkk. (2016, hlm. 83) mengatakan bahwa peningkatan keterampilan siswa sebelum adanya tindakan dan sesudah adanya tindakan dapat diukur dengan nilai *n-gain* atau *normalized gain score*. Rumus yang digunakan untuk mengukur *n-gain* adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre Test}{Skor Ideal - Skor Pre Test}$$

Rumus 10. *Normalized gain score*

Berikut ini merupakan penafsiran hasil *n-gain* yang menggunakan rumus Hake, R.R. (dalam Solikha, dkk. 2020, hlm. 83):

Nilai N-Gain	Keterangan
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Tabel 21. Penafsiran hasil *normalized gain score*

Setelah menentukan hasil *n-gain*, tingkat efektifitas ditafsirkan berdasarkan nilai *n-gain* dengan kategori sebagai berikut Arikunto (dalam Nashiroh, dkk. 2020, hlm. 47):

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 — 55	Kurang efektif
56 — 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Tabel 22. Penafsiran persentase hasil *normalized gain score*

3.6.2 Angket atau Kuesioner

Menurut Arikunto (2013, hlm. 86), setelah angket atau kuesioner dibagikan kepada responden, data yang sudah terkumpul peneliti hitung dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Rumus 11. Penghitungan angket

Keterangan:

P : persentase

f : jumlah jawaban

N : jumlah responden

Untuk menafsirkan nilai persentase angket atau kuesioner, peneliti menggunakan klasifikasi interpretasi menurut pendapat Khabibah (dalam Majdi, dkk., 2018, hlm. 83) digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Persentase	Keterangan
Respons < 50%	Tidak positif (rendah)
50% ≤ respons < 70%	Kurang positif (kurang tinggi)
70% ≤ respons < 85%	Positif (tinggi)
85% ≤ respons	Sangat positif (sangat tinggi)

Tabel 23. Penafsiran hasil angket