

BAB III

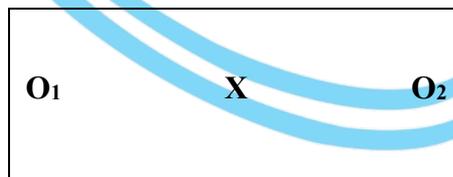
METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kertamulya 2 yang beralamat di Desa Sukarela, Kecamatan Pedes, Kabupaten Karawang. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai bulan Agustus.

B. Desain Penelitian Dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Ekperimental design*. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretes Postes Design*



Sukardi (2010:180-181)

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

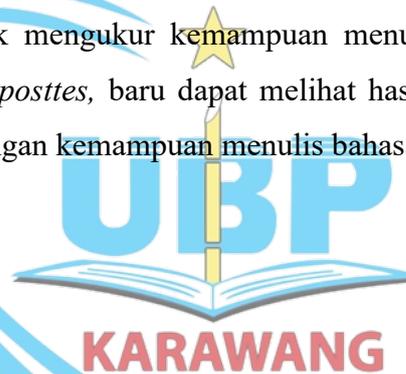
X = Perlakuan melalui metode pembelajaran TGT

O₁ = *Pretest* (Tes Awal)

O₂ = *Posttest* (Tes Akhir)

Penelitian ini dilakukan di SDN Kertamulya 2 kelas IV. Yang diberikan perlakuan (X) dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini melakukan *pretes* dan *postes* dengan instrumen yang sama.

Tes awal *pretest* diadakan pada saat siswa belum diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran TGT untuk mengukur kemampuan menulis bahasa Inggris siswa. Sedangkan *posttes* diadakan setelah siswa diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran TGT untuk mengukur kemampuan menulis bahasa Inggris siswa. Setelah dilakukannya *pretes* dan *posttes*, baru dapat melihat hasilnya apakah ada pengaruh dari model pembelajaran TGT dengan kemampuan menulis bahasa Inggris.

**C. Populasi Dan Sampel****1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2009:80). Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa SDN Kertamulya 2 dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 117 siswa.

2. Sampel

Sugiono (2011:81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kertamulya 2 sebanyak 20 siswa.

D. Rancangan Eksperimen

Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Adapun rancangan eksperimennya yaitu:

Tabel 3.1
Skenario pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran
Teams Games Tournament

Tahap	Tindakan Guru	Tindakan Siswa
Tahap 1 Presentasi dikelas	Guru menjelaskan materi tentang cara menulis bahasa Inggris yang benar	Siswa menyimak materi yang dijelaskan oleh guru
Tahap 2 Membagi kelompok	Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri 5 orang siswa	siswa berkumpul kepada masing-masing kelompoknya.
Tahap 3 Game	Guru mengadakan sebuah permainan. Masing-masing kelompok harus dapat bisa bersaing untuk memperoleh skor terbanyak	Masing-masing kelompok harus bekerja sama agar dapat mengumpulkan skor sebanyak mungkin
Tahap 4 Turnamen	Guru mengadakan turnamen, dimana setiap kelompok akan diberikan lembar soal.	Setiap kelompok akan berdiskusi untuk mencari jawaban yang benar
Tahap 5 Memberikan penghargaan	Setelah mengetahui pemenangnya, guru memberikan sebuah hadiah kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.	Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak mendapatkan hadiah dari guru

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Definisi Konseptual

Kemampuan menulis kata bahasan Inggris adalah kemampuan tata bahasa (*grammer*), penguasaan kosa kata (*vocabulary*), (*direction*) dengan cara penulisan yang sangat baik. Menulis dalam bahasa Inggris memerlukan minat, ketekunan serta konsentrasi yang tinggi terutama dalam kondisi yang cukup tenang, sehingga dapat menghasilkan

tulisan yang baik. Adapun indikator menulis ungkapan bahasa Inggris dengan sangat sederhana baik dan benar meliputi *vocabulary*, *direction* dan *grammar*

2. Definisi Operasional

Hasil kemampuan menulis kata bahasa Inggris yaitu penilaian atas nilai siswa setelah diujikan terhadap kemampuan menulis bahasa Inggris sesuai dengan kemampuan dasar untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh dari tes kemampuan menulis bahasa Inggris, dengan kemampuan menulis ungkapan bahasa Inggris dengan sangat sederhana baik dan benar meliputi *vocabulary*, *direction* dan *grammar*.

3. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen

No	Materi Pokok	Indikator	Nomer
1	Tulisan bahasa Inggris dengan sederhana	Menulis ungkapan bahasa Inggris dengan <i>vocabulary</i>	7,8,9,10,11
		Menulis ungkapan bahasa Inggris dengan <i>direction</i>	19,20
		Menulis ungkapan bahasa Inggris dengan <i>grammar</i>	1,2,3,4,5,6,12,13, 14,15,16,17,18

4. Uji Validitas Penelitian

Menurut Arikunto (2005:58) “sebelum menjelaskan validitas, terlebih dahulu memakai istilah “valid dan validitas”. Validitas merupakan kata benda sedangkan valid merupakan kata sifat. Misalnya tes ini baik karena sudah validitas. Jelas kalimat tersebut tidak tepat, yang tepat adalah tes ini baik karena sudah “valid” atau tes ini baik karena sudah memiliki “validitas” yang tinggi.

Rumus uji validitas penelitian:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien Korelasi Biserial

M_p = Rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari Validitasnya

M_t = Rerata skor total

SD_t = Standar deviasi dari total skor proporsi

p = Proporsi siswa yang menjawab benar

q = Proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

Berdasarkan perhitungan hasil uji coba dengan menggunakan rumus *kolerasi biserial*, maka diperoleh dari 30 butir instrumen terdapat 20 butir yang valid dan 10 butir yang tidak valid (drop). Butir yang tidak valid (drop) tersebut dibuang, dan tidak direvisi kembali karena indikator dari kemampuan menulis bahasa Inggris masih terwakili dengan butir-butir yang valid.

Responden yang digunakan dalam uji coba instrumen penelitian ini berjumlah 20 orang siswa, maka kriteria perbandingan untuk r ($\alpha = 0,05$) $n = 20-2$ adalah 18 jumlah siswa. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir dinyatakan valid dan butir tersebut dapat diterima dan dianggap layak untuk dijadikan instrumen.

5. Perhitungan Reliabilitas Penelitian

Reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik” Arikunto (2002: 154). Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan item total, dimana untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya 1 dan 0, misalnya soal pilihan ganda atau soal bentuk isian maka menggunakan rumus:

$$KR - 20 = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum p(1-p)}{(SD)^2} \right]$$

Keterangan :

K = Jumlah butir Soal

$(SD)^2$ = Varian

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas instrumen butir soal dilakukan dengan rumus KR-20, diperoleh nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,910 sedangkan r_{tabel} untuk $n= 20-2$ adalah 18 dengan taraf signifikansi 0.05 adalah 0.4, sehingga dapat dikatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan demikian instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

6. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2017: 226) “Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah”.

Analisis daya beda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya .

Klasifikasi terhadap daya beda dibagi menjadi empat bagian yakni:

1. 0.00-0.20 dengan kriteria jelek (*poor*)
2. 0.20-0.40 dengan kreteria cukup (*satisfactory*)
3. 0.40-0.70 dengan kriteria baik (*good*)
4. 0.70-1.00 dengan kriteria baik sekali (*excellent*)”

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

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 benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Berdasarkan hasil perhitungan daya beda butir instrumen dari 20 responden maka dari instrumen tersebut terdapat 4 bagian daya pembeda instrumen yakni 3 butir soal dengan daya pembeda dengan kategori “baik sekali”. 8 butir soal dengan kategori “baik”. 14 butir soal dengan kategori “cukup”, dan 5 butir soal dengan kategori “jelek”.

7. Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2017: 222) “Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0 indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.”

Instrumen perlu diuji tingkat kesukaran dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Angka indeks kesukaran item

B = Banyaknya peserta tes yang menjawab dengan benar terhadap butir item yang bersangkutan

JS = Jumlah peserta tes yang mengikuti tes

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran butir tes (*level of difficulty*) dari 20 responden maka dari instrumen tersebut terdapat 3 kategori soal yakni 4 (13%) butir soal dengan kategori sukar, 11 (37%) butir soal dengan kategori sedang dan 15 (50%) dengan kategori mudah

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009:224) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.”

1. Statistika Deskriptif

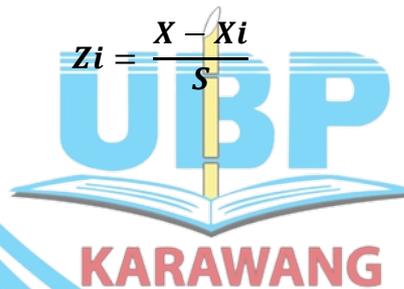
Ukuran statistik deskriptif dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu ukuran nilai tengah dan ukuran deviasi. Ukuran nilai tengah terdiri dari rata-rata (*mean*), median, dan modus. Sedangkan ukuran deviasi terdiri dari varians, simpangan baku, koefisien variasi, dan nilai jarak (*range*).

2. Statistika Inferensial

a. Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali (2013:110) “uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak.” Uji normalitas yang digunakan dengan metode *lilliefors*. Adapun rumus *lilliefors* yaitu:

$$Z_i = \frac{X - X_i}{S}$$



Keterangan:

- Z_i : Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal
 X_i : Angka pada data
 X : Probabilitas kumulatif normal
 S : Probabilitas kumulatif empiris

b. Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2006:18) “menyatakan bahwa pengujian homogenitas varian yang bertujuan untuk melihat apakah variabel tersebut mempunyai varian yang homogen atau tidak.”

Uji homogenitas ini menggunakan uji Fisher.

$$S^2 = \frac{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n(n-1)}$$

G. Hipotesis Statistika

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan penelitian atau tidak. Hasil data yang diperoleh untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh. Rumus t-test yang digunakan untuk sampel berpasangan (*paired*) adalah:

$$t = \frac{d}{SD_d/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

d : rata-rata selisih (deviasi)

SD_d : standar deviasi dari selisih (deviasi) sebelum dan sudah

Adapun untuk menguji hipotesis menggunakan rumus sebagai berikut:

H₀ = $\mu_1 = \mu_2$

H_a = $\mu_1 > \mu_2$

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

