

### BAB III

#### METODELOGI PENELITIAN

##### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakan penelitian berada di SDN Belendung III, di Jl. Pundong, RT 03 RW 03, Belendung, Kecamatan. Klari, Kab. Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada saat tahun ajaran genap 2023/2024

##### B. Desain dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* dan bentuk *one-group pre-test-post-test design*. Desain *Pra-Eksperimental* merupakan desain yang tidak bisa disebut desain yang tepat (Sugiyono, 2017). Karena terdapat variabel asing yang dapat mempengaruhi terbentuknya variabel terikat karena tidak ada dan sampel tidak dipilih secara acak. Variabel Kontrol *One-group pre-post-test design* merupakan metode eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok, dan diberikan pre-test sebelum diberikan perlakuan, dilanjutkan dengan post-test untuk melihat hasil tes akhir. *One group pretest and posttest design* merupakan cara untuk memahami efek pretest dan posttest (Wicaksono et al., 2022). Tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah pembelajaran melalui permainan kartu *flash card*.

**Tabel 3. 1 *One group pretest-posttest design***

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Pretest untuk membandingkan tingkat penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan.
- X : Perlakuan dengan menggunakan media *flash card*
- O<sub>2</sub> : *Posttest* untuk membandingkan tingkat penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa setelah diberikan perlakuan

Selama penelitian tes diberikan sebanyak dua kali. Hanya terdapat satu kelompok eksperimen dalam desain *One group pretest and posttest design* yang berarti tidak adanya kelompok lain yang terlibat dalam eksperimen. Pretest adalah penilaian yang dilakukan terlebih dahulu sebelum diberikannya perlakuan. Peneliti pertama-tama memberikan pretest terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan kepada siswa memakai media *flash card*, materi yang digunakan untuk penelitian ini ialah transportasi dalam buku bahasa Inggris kelas IV SD. dan terakhir diberikan posttest untuk melihat perbandingan siswa setelah diberikan perlakuan.

Dari kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih tepat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, penggunaan desain ini dengan tujuan untuk mengetahui hasil pada perkembangan penguasaan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Belendung III.

### C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Belendung III dari kelas I-VI yang berjumlah 540 siswa. Berikut adalah tabel populasi dan sampel dalam penelitian ini:

**Tabel 3. 2 Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	I	49	44	93
2.	II	52	53	105
3.	III	48	45	93
4.	IV	36	38	74
5.	V	47	51	98
6.	VI	36	42	78
Jumlah		267	273	540

Sementara sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagian sebagai subjek penelitian. Adapun sampel yang terpilih dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV B. Siswa yang diteliti berjumlah 24 siswa. Berikut tabel sampel dalam penelitian ini:

**Tabel 3. 3 Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV B	23	16	39

#### D. Rancangan Eksperimen

**Tabel 3. 4 Rancangan Eksperimen**

Langkah-langkah	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
<i>Pretest</i>	Guru memberikan soal pretest <i>vocabulary</i> pilihan ganda.	Siswa menjawab soal pretest yang diberikan.
Penyampaian materi <i>vocabulary</i>	Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan terdiri dari kata benda, kata sifat, kata kerja, kata keterangan.	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan mengenai materi <i>vocabulary</i>
Cara penggunaan media <i>flash card</i>	Guru menjelaskan dan memberitahu cara penggunaan <i>flash card</i> .	Siswa memperhatikan guru cara memakai media <i>flash card</i>
Siswa mencoba menggunakan media <i>flash card</i> .	Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengetahui dan mempelajari berbagai macam kosa kata.	Setiap siswa maju dan mencoba menggunakan media <i>flash card</i> .
Bermain dan belajar menggunakan <i>flash card</i>	Guru mencontohkan cara bermain menggunakan <i>flash card</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan cara bermain menggunakan <i>flash card</i>
Uji coba media <i>flash card</i>	Guru meminta siswa untuk mencoba bermain	Siswa satu persatu mencoba bermain

	menggunakan <i>flash card</i> sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru.	menggunakan <i>flash card</i> untuk menambah penguasaan kosa kata siswa.
<i>Posttest</i>	Guru meminta mengerjakan soal tes	Siswa menjawab soal posttes yang diberikan.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan teknik yang dipakai untuk mendapatkan informasi dari data yang ada di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu:

#### 1. Instrumen Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk pengukuran kepada objek tertentu (Munthe, 2015). Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Irawan (2015) ialah. Tes adalah metode (dapat digunakan) atau prosedur (harus dilakukan) berupa pengukuran dan penilaian dalam bidang pendidikan, berupa pekerjaan rumah atau rangkaian latihan berupa soal (yang wajib dikerjakan) atau perintah (harus dilaksanakan) oleh penguji, sehingga (berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengukuran) dapat memberikan suatu nilai yang mewakili tingkah laku atau keberhasilan orang yang diuji, nilai tersebut bisa dibandingkan dengan nilai yang didapatkan oleh penguji.

Maka dari itu untuk memperoleh data yang objektif dan valid terkait penguasaan *vocabulary* siswa kelas IV di SDN Belendung III, untuk mendapatkan

hasil data yang baik maka perlu metode pengambilan data yang sesuai, peneliti memilih pengambilan data berupa tes. Tes yang akan diberikan adalah pretest dan posttest. Pretest merupakan tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan posttest merupakan tes yang dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flash card*. Tes awal digunakan untuk mengukur penguasaan *vocabulary* siswa sebagai evaluasi pada saat awal dan akhir perlakuan (*treatment*). Kedua hasil tes tersebut nantinya akan dibandingkan, apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *flash card* saat proses pembelajaran. Instrument yang dipakai berupa tes pada ranah kognitif.

a. Definisi Konseptual

Penguasaan *vocabulary* adalah kemampuan siswa dalam penguasaan kata dan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi supaya mempermudah siswa dalam memahami suatu bahasa. Untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa, siswa harus menguasai beberapa indikator yang digunakan karena berpengaruh dalam pengucapan yang ingin disampaikan agar dapat dipahami oleh orang lain dan menggunakan ejaan yang benar kemampuan tersebut ialah kemampuan siswa dalam memakai kata sifat, kata keterangan, kata kerja, dan kata benda.

b. Definisi Operasional

Penguasaan *vocabulary* adalah skor total yang menunjukkan kemampuan kosa kata bahasa Inggris. Adapun aspek yang diukur yaitu kata sifat, kata keterangan, kata kerja, dan kata benda.

c. Kisi-kisi Instrument

Kisi-kisi instrument adalah deskripsi kemampuan dan materi yang akan diujikan (Yuniawatika Yuniawatika, Ibrahim Sani Ali Manggala, 2021). Kisi-kisi instrument pada penelitian ini yaitu:

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Istrumnen Soal**

No	Indikator	Butir soal
1	Kata kerja	5,6*,7,8,9,10*,11
2	Kata sifat	2*,3,4*,12,13
3	Kata benda	1*,14,15*,16,17,18,19,20.21,22,
4	Kata keterangan	23,24,25*,26*,27*,28*,29,30*
	Jumlah	30

d. Uji Validitas

Validitas ini menggunakan uji ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui layak atau tidak instrumen yang digunakan kepada beberapa ahli yaitu dosen ahli. Instrumen yang dipakai yaitu soal bertipe pilihan ganda. Uji validitas instrumen diperiksa oleh dosen ahli bahasa inggris yaitu bapak Asep Darojatul Romli, S.Pd., M.Pd. dan juga *expert judgment* untuk mengetahui kelayakan instrument yang digunakan untuk penelitian setra memberikan masukan kepada mahasiswa. Adapun pengujian validitas ini menggunakan validitas butir soal.

Uji validitas butir soal ialah jika  $r_{pbis}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka hipotesis dapat diterima. Nilai Setiap soal yang dijawab oleh siswa benar maka siswa mendapatkan 1 point dan jika siswa menjawab salah maka

siswa tidak mendapatkan point atau 0 point. Jumlah soal dalam penelitian ini sebanyak 30 butir soal . Setelah diuji cobakan, maka hasil dapat dianalisis untuk melihat apakah mendapatkan butir soal yang valid. Penelitian ini menggunakan rumus *point biserial*. Rumus *point biserial* yaitu:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{Sd_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- $r_{pbis}$  = koefisien korelasi point biserial  
 $M_p$  = jumlah siswa yang menjawab benar  
 $M_t$  = Jumlah siswa yang menjawab salah  
 $Sd_t$  = standar deviasi untuk semua item  
 $P$  = proporsi siswa yang menjawab benar  
 $Q$  = proporsi siswa yang menjawab salah

Setelah dihitung  $r_{pbis}$  lalu dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% jika  $r_{pbis} > r_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut valid.

**Tabel 3. 6 Hasil Pengujian Validitas Instrumen**

Nomor soal	Keterangan	Jumlah
3,5,7,8,9,11,12,13,14,16,17 18,19,20,21,22,23,24,29	Valid	19
1,2,4,6,10,15,25,26,27,28,30	Invalid	11
Jumlah		30 Butir soal



#### e. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kadar stabilitas atau kemantapan nilai tes. Uji reliabilitas dipakai untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat yang digunakan dapat dipercaya dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Dian Ayunita Nugraheni Nurmala Dewi, 2018). Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa reliabilitas yaitu sebuah alat ukur yang dapat dapat diyakini dan diandalkan jika melakukan suatu pengukuran secara berulang. Peneliti ini menggunakan metode Kuder-Richardson 20, sering disingkat KR-20, digunakan untuk mengukur reliabilitas konsistensi internal suatu tes yang setiap soalnya hanya mempunyai dua jawaban: benar atau salah, Adapun rumus *Cronbach's Alpha* yaitu:

$$KR_{20} = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2 X} \right]$$

Keterangan:

$KR_{20}$	= koefisien korelasi point biseral
$K$	= jumlah seluruh pertanyaan
$P$	= Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar
$Q$	= jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan salah
$\sum pq$	= jumlah hasil perkalian antara p dan q
$\sigma^2$	= variasi skor seluruh individu yang mengikuti tes

**Tabel 3. 7 Hasil Penghitungan Reliabilitas Instrumen**

KR20	Rtabel	Keterangan
0,8515	0,4044	Reliabel

## f. Tingkat Kesukaran

Cara yang digunakan untuk mengetahui kualitas soal yang baik sekaligus dapat menjamin validitas dan reliabilitasnya adalah dengan menyeimbangkan tingkat kesulitan soal yang diajukan. Terdapat rumus yang digunakan untuk

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

menentukan tingkat kesukaran suatu soal:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Klasifikasi indeks kesukaran soal

K = 0,71-1,00 = Mudah

0,31-0,70 = Sedang

0,30-0,00 = Sukar

**Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

No. Butir soal	Jumlah Soal	Kategori
1,3,6,7,8,10,11,12,15,16,17,24	12	Mudah

2,4,5,9,13,14,18,20,21,22,23 25,27,28,29	15	Sedang
19,26,30	3	Sukar

g. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda merupakan kemampuan soal untuk membedakan antara siswa

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

pintar dan siswa tidak pintar.

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda

BA : Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB : Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

JA : Jumlah kelompok atas

JB : Jumlah kelompok bawah

PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3. 9 Kriteria Penafsiran Daya Pembeda**

Daya beda	Kriteria
Kurang dari 0,20	Buruk
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

**Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda**

No. Butir Soal	Jumlah Soal	Kategori
1,23,4,6,8,10,11,15,25,26 27,28,30	14	Buruk
7,12,14,16,17,18,19,20	8	Cukup
5,9,13,21,23,29	6	Baik
22	1	Sangat baik

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan merupakan motode dalam memproses data menjadi informasi. Teknik analisis data ditunjukkan untuk mendapatkan informasi tentang penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif, maka analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik.

##### 1. Uji normalitas

Salah satu uji yang wajib digunakan dalam penelitian untuk melihat data yang didapatkan berupa normal atau tidak normal. Jui normalitas yang digunakan yaitu Uji *Shapiro wilk*. Uji *Shapiro wilk* apabila  $p > 0,05$  maka data yang didapatkan normal dan Jika nilai  $p < 0,05$  maka data yang didaptkan tidak normal. Pengujian ini memakai *SPSS versi 26,00 for windows*.

##### 2. Uji Homogenitas

Uji homegenitas yang dilakukan yaitu untuk mengetahui perbedaan penguasaan *vocabulary* siswa sebelum diberikan media pembelajaran *flash card* dan sesudah diberikan media pembelajaran *flash card*. Peneliti menggunakan uji *levene* dengan menggunakan *SPSS versi 26,00 for windows*.

- a. Nilai signifikansi  $(p) \geq 0.05$  maka kelompok dinyatakan homogen.
  - b. Nilai signifikansi  $(p) < 0.05$  maka kelompok dinyatakan tidak homogen.
3. Uji T (t-test)

Uji T-test memperkirakan jika data yang dites mempunyai distribusi normal dan memiliki jenis yang sama. Uji T-test yang digunakan oleh peneliti adalah *Uji Paired Sample Test*, kriteria yang ditentukan untuk melihat hasil nilai signifikansi yaitu:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

#### G. Hipotesis Statistik

Uji hipotesis dikerjakan agar mengetahui hipotesis yang dibuat sama dengan penelitian atau tidak. Adapun rumus yang dipakai untuk menguji hipotesis:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh Media Pembelajaran *flash card* terhadap penguasaan *vocabulary* siswa.

$H_a$ : Terdapat pengaruh Media Pembelajaran *flash card* terhadap penguasaan *vocabulary* siswa.

$$H_0 = t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_a = t_{hitung} > t_{tabel}$$