**BABVIIIQ**

**QMETODEBPENELITIANQ**

1. **JenisGPenelitian**
2. JenisOPenelitian

Metode penelitian terdiriQberasalQbeberapa jenis.QDari SuryanaQ(2010) jenis metode penelitianQberdasarkanQmasalah terdiriQdariQbeberapa jenis yaitu : 1). Penelitian Historis, bertujuanQbuat membentukQdirekonstruksi masa akhirnya secara sistematifQsertaQobjektifQmenggunakanQcaraQmengumpulkan,menambahkan,Qmemverifikasi,QsertaQmensintesiskanQbuktibuktiQbuatQmenegakanQberita-warta danQbukti guna memperolehQkesimpulan yang dengan seksama.2). penelitianQmenceritakan, bertujuan buat membuat menyukai secara sistematis, faktualserta dengan seksama tentang warta-keterangan,dan sifat-sifat populasi wilayah eksklusif. 3). Penelitian Perkembangan, bertujuan buat mengkaji pola urutan pertumbuhan atau perubahan sebagi fungsi waktu. 4). penelitianQmasalah dan Penelitan lapangan, bertujuanQbuat mengkajiQsecara intensif tentangallatar belakang keadaan sekarang dan interaksiQlingkungan suatu unit sosial.5).PenelitianQeksperimen bertujuanQbuatQbelajarQkemungkinan QsebabQakibatQdenganQcaraQmengenakanQuntukQsuatuQatauQlebihQkondisiQpengobatanWdanWmembandingkanQhasilnyaQmenggunakanQsesuatu atau lebihWgerombolanWkontrol. 6). Penelitian Korelasional, bertujuan untuk meneliti sejauh mana variasi-variasiWpadaWsuatu faktor yang berkaitanWdenganWvariasi-variasi faktor lain sesuai koefisien kolerasi. 7). Penelitian KausalWKomperatif, bertujuan buat menelaah kemungkinan sebabWakibatWterjadinya suatuWfenomena. 8). Penelitian tindakan *(movement studies)*, yangWbertujuanWbuat menyebarkan keterampilan-keterampilan baru atau cara-cara pendekatan baru dan buat memecahkan masalah menggunakan cara penerapan langsung pada global kerja atau dunia aktual lainnya.

Jenis-jenis metode penelitian lainQdariQSugiyono (2016)Qmerupakan sebagai berikut: a. Penelitian Dasar Jujun S.Suriasumantri dalam Sugiyono (2016, hlm 9) penelitian dasar adalah penelitian yang bertujuan menemukan pengetahuan baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. b. Penelitian Terapan Jujun S.Suriasumantri dalam Sugiyono (2016, hlm 9) penelitian terapan ialah bertujuan untuk memecahkan duduk perkara-masalah kehidupan mudah. c. Penelitian Pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2016,hlm 9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan buat menyebarkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan pada pendidikan serta pembelajaran. d. Penelitian Eksperimen, merupakan metode penelitian yang digunakan buat mencari imbas treatment (perlakuan) eksklusif. e. Metode informasi lapangan dipergunakan buat menerima data berasal kawasan tertentu yang alamiah. f. Metode penelitian naturalistik/kualitatif, digunakan buat meneliti di kawasan yang alamiah, serta penelitian tidak membuat perlakuan, sebab peneliti dalam mengumpulkan statistik bersifat emic, yaitu sesuai pandangan dari sumber information bukan pandangan peneliti. g. Metode Kuantitatif ialah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dipergunakan buat meneliti di populasi atau sampel tertentu. h. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yg berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan buat meneliti di syarat objek yg alamiah. asal berbagai macam jenis metode penelitian yang ada peneliti memakai jenis penelitian eksperimental.

Menurut Arikunto (2010:207) menyatakan bahwa penelitian eksperimen ialah penelitian yg dimaksudkan buat mengetahui terdapat tidaknya dampak asal “sesuatu” yang dikenakan di subyek selidik. pada pembicaraan penelitian dikenal adanya dua jenis penelitian eksperimen yaitu eksperimen betul (*authentic experiment)* dan eksperimen tidak betul-betul/ penelitian *(quasi test)*. Diklaim Penelitian eksperimen yg betul apabila terwujud persyaratan yang dikehendaki diantaranya : 1) kondisi-kondisi yg terdapat di lebih kurang atau yang diperkirakan mempengaruhi subyek yang dipergunakan untuk eksperimen “seyogyanya disingkirkan”, sehingga jika perlakuan terselesaikan dan ternyata terdapat disparitas akibat antara gerombolan eksperimen dengan gerombolan pembanding, maka perbedaan yang akan terjadi ini ialah dampak berasal adanya perlakuan; dua). terdapat gerombolan yang tidak diberi perlakuan, menjadi pembanding bagi grup yang diberi perlakuan; (*treatment*). Sebelum dilakukan eksperimen dilakukan syarat kedua kelompok sama, sehingga paparan akibat akhir dapat betul-betul adalah akibat terdapat serta tidaknya perlakuan; 4). apabila eksperimen dilakukan terhadap orang, dibutuhkan bahwa para anggota gerombolan eksperimen ataupun pembanding tidak terpengaruh akan reputation mereka, sehingga hasil eksperimen tak terpengaruh *Hawthorne impact* dan atau *John Henry effect*. *Hawthorne effect* adalah dampak sampingan yang disebabkan sebab anggota eksperimen mengetahui statusnya sebagai akibatnya hasil akhir tidak semurni yang diharapkan. Sedangkan *John Henry impact* ialah dampak sampingan yang disebabkan sebab anggota gerombolan pembanding mengetahui statusnya sehingga ada upaya ekstra asal mereka buat menyamai akibat kelompok eksperimen dan akibat akhir tidak semurni yang diperlukan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dalam bentuk *Factorial design.* Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa Penelitian kuantitatif disebut jua metode *discovery*, sebab metode ini bisa ditemukan dan dikembangkan banyak sekali iptek baru. Jenis penelitian ini merupakan suatu kerangka teori, gagasan para pakar, maupun pemahaman peneliti sesuai pengalaman yg lalu dikembangkan menjadi permasalahan-pertarungan beserta pemecahan yg diajukan untuk memperoleh pembenaran pada bentuk dukungan records yang bersifat realitas. dianggap kuantitatif sebab information penelitian berupa nomor -nomor serta analisis menggunakan statistik.

Jenis penelitian kuantitatif adalah suatu cara yang digunakan buat menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan records (Wahidmurni, 2017). Jenis penelitian ini memerlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep langkah yang dipergunakan buat memperoleh pembenaran berupa records. penjabaran langkah tersebut berupa populasi serta sampel, tool penelitian, teknik pengumpulan records, serta analisis records dalam thought ataupun laporan penelitian.

dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian kuantitatif ialah bentuk metode penelitian yg dipergunakan peneliti di sampel tertentu menggunakan menggunaka pengumpulan tool penelitian yang bersifat data atau statistik dengan menguji hipotesis yg sudah ditetapkan.

Penelitian ini memakai pendekatan verifikasi deduktif. Penelitian ini berjenis korelasional buat menjelaskan dampak penggunaan permainan guessing recreation terhadap peningkatan kemampuan speakme yang akan dilakukan pada peserta didik kelas 7 (tujuh) pada dua SMP Negeri pada Jatibarang secara akademik.tahun 2020/2021.

Dari Hastjarjo (2019), eksperimen ialah metode dalam penelitian yg melibatkan manipulasi variable independen, mengendalikan variable luar/extraneous dan mengukur impak variable independen di variable dependen. Desain ekperimen merupakan penelitian yg dimaksudkan buat mengetahui hubungan sebab akibat perlakuan eksklusif terhadap suatu variable (Jogiyanto, 2008). Penelitian ini dimaksudkan buat mempelajari apakah terdapat impak yg signifikan menggunakan version guessing game pada pembelajaran descriptive textual content terhadap peningkatan kemampuan speaking peserta didik. Peneliti menggunakan satu kelas, menjadi kelas eksperimen yg menerima perlakuan khusus yaitu mengajar dengan menggunakan permainan *guessing game* dan akan memberikan *pretest* dan *posttest* yg dilakukan sebelum serta setelah perlakuan buat membandingkan dampak perlakuan.

1. DesainKPenelitian

Desain penelitianQartinyaQsuatuQpanduanQlangkah-langkah prosesQyg wajibQdilakukanQpadaQmelakukan analisis dataQyang akan terjadiQpenelitian. BerdasarkanQSukardi (2012) desain penelitianQsudah ada seluruhQproses (persiapan,aplikasi,serta penulisan laporan) diharapkan penelitiQbuatQmemecahkanQmasalah dalam penelitian. SangadjiQsertaQSofiah (2010) mengemukakan bahwa desain penelitianQ mengemukakan bahwa desain penelitian adalah rancangan utama penelitian yang menyatakan metode-metode dan prosedur-prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pemilihan, pengumpulan dan analisis data. Desain penelitianQadalahQstrategiQdipilihQuntuk terintegrasi serta komponen-komponen penelitian dengan cara yang logistikQdanQsistematisQbuatQmenganalisis apa menjadi masalah.

Adapun langkah-langkah desain penelitiannya adalah menjadi berikut: 1).memutuskan masalah menjadi pertanda asal sekarangQpenelitian, selanjutnyaQmenetapkanQjudul penelitian;2). daftarWkonflik yangQterjadi;3).menetapkanQrumusanQmasalah; 4).menetapkan tujuan penelitian;5).menetapkanQhipotesisQpenelitian,QsesuaiQsekarangQdandukunganQteori;6).memutuskanQkonsepQvariabel/indikatorQpenelitianyangQdigunakan.Q7).menetapkanQsumberQdata,teknikQsampelQQsertapengumpulanQdata.8). melakukanQanalisisQdata. 9). melakukan pelaporanQyang akan terjadiQpenelitian

DesainQekperimenQmerupakanQmencariQkorelasiQsebabQakibatQpengobatanQeksklusifQterhadap suatu variabel . Desain penelitian iniQadalahQDesainQFaktorial. Desain Faktorial (*Factorial design*)QartinyaQmodifikasiQdariQdesain eksperimental sejati, yaitu denganQmemperhatikanQkemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhiQperlakuan (*variabel independen*) terhadap hasil (variabel dependen). KerangkaQberpikirQdesain FaktorialQdapat digambarkan seperti gambarQdi bawahQini.

Gambar 3.1. Desain Faktorial

R O1Q X Y1 O2Q

R O3 Z Y1 O4Z

R O5M X Y2 O6M

R O3 B Y2 O8B

Sumber: (Sugiyono, 2013)

PadaQdesain ini semuaQKelompok dipilih secaraQrandom, kemudianQmasing masing diberiQ*pretest.* KelompokQPenelitan dinyatakan baikQbila setiapQkelompok nilaiQpretesnyaQsama,

Keterangan :

R = Kelompok EksperimenQdan Kontrol peserta didik

O1, O3 = Keempat kelompok diobservasiQdengan pre test untuk

O5& O7 mengetahui kreatifitas awalnya

O2& O6 = Kreatifitas peserta didik setelahQpembelajaran dengan *guessing game*

O4& O8 = Kreatifitas peserta didik setelah pembelajaran dengan tidak

menggunakan *guessing game*

X = *Treatment*, Kelompok atas sebagai kelompok

Eksperimen diberiQperlakuan, yaitu pembelajaran dengan

*guessing game*  sedangkan bawah merupakan kelompok

kontrol yang tidak menggunakan *guessing game.*

Y1 = Kelompok SampelQberjenis kelamin laki-laki

Y2 = KelompokQSampel berjenis kelamin Perempuan

Dalam desain ini terdapat duaQkelompok yang dipilih secara random, kemudian diberiQ*pre test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pre test yang baik bila nilai kelompokQeksperimen tidak berbeda secara signifikan. Treament/perlakuan dicobakan pada kelompok eksperimen pertama yang telah diberi pretest (O1 = kelompok laki-laki) dan kelompok eksperimen keQdua yang telah diberi pretest (O5 =kelompok perempuan ). Pengaruh dari perlakuan (X) untuk kelompok laki-laki = (O2 - O1 ) – (O4 – O3 ). Sedangkan pengaruhQperlakuan (X) untuk kelompok perempuan = (O6 – O5 ) – (O8 – O7 ).

Apabila terdapat perbedaan hasil pengaruh perlakuan maka penyebab utamanya adalahQbukan karena *treatment* (karena perlakuan yang diberikan adalah sama) tetapi karena adanya variabel moderator, dalam hal ini adalah jenis kelamin laki-laki dan perempuan

Hasil dari perlakuan atau treatmenQdilakukan analisis dua kali yaitu:

1. Menguji perbedaanQkreatifitas awal antara kelompok eksperimen pertama/ eksperimen ke dua (O1:O5), dan Kelompok kontrol pertama dengan ke dua (O3:O7). PengujianyaQdengan t-tes. Hasil yang diharapkan tidak ada perbedaan yang signifikan dari ke empat kelompok
2. Menguji Hipotesis yang diajukan.TeknikQstatistik yang digunakan adalah teknik t-tes untuk dua sampelQrelated. Yang diuji adalah perbedaanQantara O2 dengan O4, dan O6 dengan O8. Jika terdapat perbedaan dimana O2 lebih besar dari pada O4, maka Pembelajaran dengan model *guessing game* berpengaruh positif terhadap kemampuan speaking peserta didikQkelasQ7 SMP di kecamatan Jatibarang. Jika O2 lebih kecil dari pada O4, maka berpengaruh negatif.
3. Menguji hipotesis yang diajukan ,terdapatQperbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar berdasarkanQkelompok pelajar laki-laki dan perempuan, bila n1 ≠ n2, varianQhomogen ( dengan t-test dengan separated varian.

**B. LokasiXPenelitian**

Penelitian iniQdilaksanakan di dua SMPQNegeri yang berada di wilayahQkecamatanQJatibarang,KabupatenqBrebes. Kedua SMP tersebut adalah SMPMNegeri 2 Jatibarang dan SMPBNegeri 4 Jatibarang. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah karena peneliti mengajar di SMP 2 Jatibarang, sehingga diharapkan lebih efisien adalah hal waktu tenaga dan biaya. Sedangkan dipilih SMP 4 Jatibarang adalah karena letaknya lebih masuk di pedesaan.

1. Profil SMP Negeri 2 Jatibarang

SMP Negeri 2 Jatibarang terletak di Jalan Jalan Raya TimurNo.14, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, ProvinsiQJawaQTengah. Sekolah ini merupakanQsekolah negeri yangQtelah terdaftarQQdengan SK Pendirian Sekolah tanggal 17 Febuari 1979. SMP Negeri 2 Jatibarang memiliki Kepala Sekolah bernama Mokh. Idi Fitriyadi. Jumlah guru yang ada di SMPLNegeri 2 Jatibarang berjumlah 56 orang dan tenaga pendidik Sejumlah 69 orang. Jumlah siswa pada SMPQNegeri 2 Jatibarang sejumlah 951 siswa yang terbagi atas siswa kelas 7 sejumlah 317, siswa kelas 8 sejumlah 321 dan siswa kelas 9 sejumlah 313. Kurikulum yang diterapkan merupakan kurikulum 2013.

1. Profil SMP Negeri 4 Jatibarang

SMP Negeri 4 Jatibarang terletak di Jalan Raya Rengasbandung, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, Provinsi JawaQTengah. Sekolah ini merupakanQsekolah negeri yang telahQterdaftar denganQSK Pendirian Sekolah tanggal 20 Oktober 1999. SMP Negeri 4 Jatibarang memiliki Plt. Kepala Sekolah bernama Mokh. Idi Fitriyadi. Jumlah guru yang ada di SMPZNegeri 4 Jatibarang berjumlah 44 orang dan tenaga pendidik Sejumlah 53 orang. KurikulumByang diterapkanPmerupakan kurikulum 2013.

**C. Populasi,BSampel, TeknikQSampling dan fokus Penelitian**

1. Populasi

Menurut Sugiono (dalam Supardi,2013,hlm.25) PopulasiQadalah wilayah generalisasi yangQQterdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas danQkarakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya. Menurut Arikunto (2010), Populasi adalahQkeseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin menelitiQsebuah elemen yang adaQdalam wilayah penelitian tersebut, maka penelitiannyaQmerupakan penelitian populasi. Menurut Sudjana (2010: 6), Populasi adalahZtotalitas semua nilai yang mungkin, hasil yang menghitungZataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatifZmengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelasZyang ingin mempelajari sifat-sifatnya. Sedangkan menurut Ridwan dan Lestari dalam Supardi (2013:25) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan dariZkarakteristik atau unit hasil pengukuranZyang menjadi obyekQpenelitian

Dari beberapaWpendapat di atas dapat diterik kesimpulan bahwa Populasi adalah obyek atau subyekQyang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah atau obyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPLNegeri di wilayah kecamatan Jatibarang , terdiri atas 2 (dua ) sekolah SMP Negeri terdapat 500 peserta didik putra dan putri; SMP Negeri 2 Jatibarang sebanyak 320 peserta didik dan SMPMNegeri 4 Jatibarang sebanyak 180 peserta didik.

2. SampelMI

Menurut Sugiyono (2013:118) SampelQadalah bagian dari jumlah danQkarakteristik yangQdimiliki oleh populasi itu sendiri. Sampel disebut juga contoh. Penentuan sampelQdari populasi dikenalQdengan istilahQsampling. Untuk menentukan besarnya sampel, menurut Sugiono (2013;99) perlu memahami adanaya “ Unit Analisis” , yang merupakan satu faktor yang dipertimbangkan oleh peneliti dalam menentukan besarnya sampel disamping pendekatan, ciri-ciri khusus ang ada pada populasi dan keterbatasan yang ada pada peneliti.

MenurutMArikunto (2010:95) bahwa terdapat beberapa teknik sampling: 1).SamplingZacak *(random sampling)*, 2). SamplingQkelompok *(cluster sampling)*, 3) SamplingXberstrata *(stratified sampling)*, 4).SamplingQbertujuan (*purposive sampling)*,5).SamplingQdaerahQatauQsamplingQwilayahQ(*AreaQsampling*), 6). SamplingQkembar (*double sampling*),7). SamplingQberimbang (*proportional sampling*)

TeknikQpengambilan sampelQdalam penelitian ini menggunakan *proporsional random sampling* sehingga setiap pesertaQdidik memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Sugiono, 2013 hlm. 132). Agar kesimpulannya dapat mengandung kebenaran dan dapat ditarik generalisasinya, maka sampel yang diambil dari populasi harus benar- benarQ*representative* (mewakili). Penentuan untuk dipilih menjadi anggota sampel dan jumlah sampel dari masing-masing kelas diambil secaraQproporsional berdasarkan jumlah siswa pada masing- masing kelas. Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil masing-masing 2 kelas 7 untuk masing-masing sekolah dengan jumlah keseluruhan sampel sejumlah 123 siswa.

**D. Teknik Pengumpulan Data**

1. Data Penelitian

Menurut Sugiono (2013) pengumpulan data dapatQdilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapatQdikumpulkan pada settingQalamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, seminar,diskusi dan lain lain. Menurut sumber maka data dapat ada sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber data sekunder merupakan sember data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, bisa melalui orang lain atau dokumen yang ada.

Data yangQakan diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari: a). Pengamatan/ObservasiQQ, b). Tes, dan c). Dokumentasi.

a). Pengamatan/Observasi.

Pengamatan/Observasi dilakukan melalui dokumen ( hasil penelitian pendahulu), maupun hasil perolehan nilai peserta didik pada periode sebelumnya.

b). Tes.

Tes terdiri dari jenis tes, yaitu: a) *pre-testQ* Qdan b) *post-test*. Pre-tesX akan dilakukan pada pertemuanXpertama sebelum melakukan perlakuan untuk mengetahui penguasaan kosa kata peserta didik sebelum menggunakan permainan *guessing game*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis untuk *pre-test*. Tes ini terdiri dari kalimat sederhana lengkap, dan *Post-test* akan diberikan pada pertemuan terakhir setelah melakukan perlakuan untuk mengetahui apakah perlakuan tersebut memberikan pengaruh menggunakan permainan *guessing game* terhadap kemampuan *speaking* peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis untuk post test.

Proses perolehan hasil tes ini tidak terlepas dari variabel penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya. Variabel adalah karakteristikQyang akan diobservasi dari satuan pengamatan. KarakteristikQyang dimiliki satuan pengamatanQkeadaanya berbeda-beda (berubah-ubah) atau memilikiQgejala yang bervariasi dari satu pengamatan ke satu satuan pengamatan lainya (Supardi,2013 hlm:22). Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian yang akan ditentukan yaitu : 1).Variabel Independen,C 2). Variabel dependen danD 3). Variabel Moderator.

VariabelHindependen adalah variabel stimulusMatau input beroperasi baik dalam diriMseseorang atau dalam lingkungan untuk mempengaruhi perilakunya, Dalam hal ini adalah model *Guessing Game* yaitu variasi pada bahasa yang dapat membantu peserta didik memiliki beberapaCjenis informasi seperti kata,Bfrasa, judul,Ratau lokasiCobjek di mana yang lain harus menebak dengan mengajukan atau menjawabCpertanyaan. Strategi ini dapat digunakan untuk bertanya kepada peserta didik bagaimana menguasai kosa kata dalam konteks yang benar dan memperkaya kosa kata mereka.

VariabelVdependen adalah variabel responsVatau output. Ini adalah aspek yang diamati dari perilaku suatu organisme yang telah distimulasi. Variabel dependen dari penelitian ini adalah kemampuan *speaking* yang ditandai oleh penguasaan kosakata siswa adalah total jumlah kata terdiri dari 1000 - 1500 kata yang berupaB kata benda,Bkata kerja danBkata sifat.

Variabel moderatorWadalah variabel yangWmempengaruhi (memperkuat atau memperlemah)Whubungan antara variabel independenZdanZdependen. VariabelWmoderator kadang disebut sebagai variabel independen ke dua. Yang berperan sebagai variabel moderatorZdalam penelitian ini adalahZadanya perbedaan jenis kelamin Peserta didik laki-laki dan perempuan.

Untuk mengukur variabel ini peneliti akan menggunakan tes sebagai alat untuk mengukur penguasaan kosakata siswa. Tes terdiri dari 30 (tiga puluh) pertanyaan.yang harus dijawab cara mendeskripsikan jenis benda,binatang/suatu profesi. Ahmad Rofi’uddinZdanZDarmiyati Zuhdi (2002) mengemukakanZbahwa secara umum, bentuk tes yangZdapat digunakan dalam mengukur kemampuan berbicara adalah tes subjektifZyang berisi perintah untuk melakukan kegiatanZberbicara.

Beberapa tes yangQdapat digunakan antara lain: 1).Tes kemampuan berbicara berdasarkan gambar. Tes ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaanQsehubunganQdengan rangkaian gambar atau menceritakan rangkaian gambar, 2). Tes wawancara, yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasaQyang sudah cukup memadahi, 3).Bercerita, yang dilakukan dengan cara mengungkapkan sesuatu (pengalamannya atau topik tertentu).,4) Diskusi, dengan cara meminta mendiskusikan topik tertentu.5).Ujaran terstruktur, yang meliputi mengatakan kembali, membaca kutipan, mengubah kalimat dan membuat kalimat. Selanjutnya, Puji Santoso, dkk (2007) mengemukakan bahwa ada tiga jenis tes yang dapat digunakan untuk menilai atau mengukurQkemampuan berbicara, yaitu 1). tes respons terbatas, 2),tes terpandu , 3) tes wawancara.. Tes Respons Terbatas, Tes iniQdigunakan untuk mengukur kemampuan berbicara secara terbatas atau secara singkat. Tes jenis ini mencakup beberapa macam tes, yaitu: a) Tes respons terarah. Tes ini dilakukan dengan cara meminta menirukanQisyarat (clue) yang disampaikan. b).Tes isyarat atau penanda gambar,. Tes ini menggunakan gambar sebagai sarana untuk mengukur kemampuan berbicara.dan Tes berbicara nyaring. Tes ini dilakukanQdengan cara meminta siswa untuk membacaQdengan bersuara kalimat atau paragraf yang disediakan oleh guru.

Pada penelitian ini yang dipakai adalah tes subyektif dengan respon terbatas, sebagaimanaQyang dicantumkanQdalam rubrik penilaian (diambil dari MichiganQDepartment of Education), seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. RubrikQPenilaian Kemampuan Berbicara/*Speaking conversation*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Score Point | Description |
| 1 |  | 1. Menyediakan dan bertukar informasi dengan lancer |
| 3 | 1. Menggunakan kosakata yang diperluas |
|  | 1. Bebas dari kesalahan yang menghalangi pemahaman |
| 2 |  | 1. Memberikan dan bertukar informasi secara tidak langsung atau tidak lengkap |
| 2 | 1. Menggunakan kosakata dasar |
|  | 1. Berisi beberapa kesalahan yang membatasi pemahaman |
| 3 |  | 1. Tidak memberikan informasi yang cukup; atau |
| 1 | 1. Kesalahan menghalangi pemahaman; |
|  | 1. Tidak ada respon atau respon dalam bahasa selainm bahasa Inggris |

Sumber: Helmanda& Nisa,2018

Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Kemampuan *Speaking Monolog (Story Retel)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Score Point | Description |
| 1 | 4 | 1. Respon lancer |
| 1. Urutan dan detail ditingkatkan dengan kosakata dan benar |
| 1. Respon bebas dari kesalahan yang menyebabkan Kebingungan |
| 2 | 3 | 1. Respon Sebagian besar lancar |
| 1. Urutan cerita dan detailnya disediakan oleh kosakata dasar dan benar |
| 1. Respon mungkin memiliki kesalahan yang menyebabkan Kebingungan |
| 3 | 2 | 1. Tanggapan memiliki penyimpangan atau keraguan yang mengganggu alur cerita |
| 1. Minimum urutan cerita dan detail yang disediakan oleh penggunaan dasar kosakata dan tata Bahasa |
| 1. Respons memiliki kesalahan yang menyebabkan Kebingungan |
| 4 | 1 | 1. Respon memiliki banyak penyimpangan atau keraguan yang mengganggu cerita mengalir |
| 1. Respon bisa hanya satu kata atau kalimat |
|  |  | 1. Respon mungkin memilikisedikit atautidak ada struktur Gramatikal |
| 5 | 0 | 1. Tanggapan tidak dapat dipahami |
| 1. Respon dalam bahasa asli |
| 1. Siswa berbicara terputus-putus |

Sumber: Helmanda& Nisa,2018

Dari kedua rubrik penilaian tersebut peneliti menggunakan rubrik peniaian yang berbentuk tes subyektif dengan respon terbatas, sebagaimana yang dicantumkan dalam rubrik 1 (diambil dari *Michigan Department of Education)*.

c). Dokumentasi

Peneliti menggunakan strategi ini untuk mendapatkan informasi data tentang sejarah sekolah, pemahaman tata bahasa peserta didik setelah menggunakan *guessing game* oleh guru, dan dokumentasi kegiatan belajar peserta didik saat implementasi permainan *guessing game* dalam proses pembelajaran.

**E. Unit Analisa Data, Uji Keabsahan Data,Uji Persyaratan Data dan Teknis Analisi Data, Teknik Penyajian Data**

1. Unit Analisa Data

DalamQpenelitianQkuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dariQseluruh responden atauQsumber data lain terkumpul. Sugiono, (2013) Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data, menyajikan data tiap variabel yangQditeliti, melakukan perhitunganQuntuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

TeknikQanalisis data pada penelitian dilakukan denganQperhitungan statistik.Q Terdapat dua macam statistik yang sering digunakan dalam penelitian, yaitu statistik deskriptifQdanQstatistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yangQtelah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksudQmembuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atauQgeneralisasi pada populasi (Sugiono,2013). Keduanya menyajikan data melaluiQgrafik,diagram lingkaran,pictogram, perhitungan modus, median, perhitungan desil, presentil,penyebaranQdata melalui perhitunganQrata-rata danQstandar deviasi . Statistik inferensial adalah teknik statistik yangQdigunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukanQuntuk populasi.

Statistik iniQdisebut juga statistik probabilitas karenaQkesimpulan yang diberlakukan untukQpopulasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Taraf kesalahan 5 % berarti memiliki kepercayaan 95%, bila peluang kesalaan 1% berarti kepercayaanya 99%. Peluang kesalahan dan kepercayaan itu disebut taraf signifikansi. Jadi signifikansi adalahQkemampuan untuk digeneralisasikan denganQkesalahan tertentu. (Sugiono,2013).

2). Uji Keabsahan Data

Untuk keterjaminan data yang diperoleh dimulai dari uji validitas dan Reliabilitas instrumen yang dipergunakan. ValidQberarti instrumen tersebutQdapat digunakan untukQmengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan instruman yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akanQmenghasilkan data yang samaQpula (Sugiono,2013). Validitas adalahQbagaimana peneliti mengkaji tentang sejauh mana instrumentQpenelitian mewakili kenyataan. Sedangkan, reliabilitas agar diperolehQtes yang reliableQdigunakan. Dalam penelitian iniQmenggunakan jenis penelitianQkuantitatif, yang mana penelitian ini mempelajariQfenomena yang nyata. Oleh sebab itu, validitas dan reliabilitas instrument mengacuQuntuk menjadikan alat ukur yang tepat untuk mengukurQfenomena yang sebenarnya. Sebelum instrumen diujikan terhadap sampel, peneliti melakukanQpengujian validasi dan reabilitas agarQdiperoleh instrumen yang valid. Hasil dari validasi instrumen dapatQdilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3. ValidasiBInstrumen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Instrumen** | **Nilai Signifikansi** | **Keterangan** |
| * Butir 1G | 0,446 | Tidak ValidG |
| * Butir 2G | 0,000 | ValidX |
| * Butir 3N | 0,010 | ValidX |
| * Butir 4N | 0,012 | ValidX |
| * Butir 5N | 0,003 | ValidX |
| * Butir 6N | 0,115 | Tidak ValidG |
| * Butir 7W | 0,017 | ValidX |
| * Butir 8W | 0,028 | ValidX |
| * Butir 9V | 0,000 | ValidX |
| * Butir 10V | 0,000 | ValidX |
| * Butir 11V | 0,179 | Tidak ValidG |
| * Butir 12V | 0,017 | ValidX |
| * Butir 13V | 0,028 | ValidX |
| * Butir 14V | 0,000 | ValidX |
| * Butir 15S | 0,000 | ValidX |
| * Butir 16Q | 0,698 | Tidak ValidG |
| * Butir 17Q | 0,000 | ValidX |
| **Instrumen** | **Nilai Signifikansi** | **Keterangan** |
| * Butir 18B | 0,010 | ValidX |
| * Butir 19C | 0,018 | ValidX |
| * Butir 20C | 0,003 | ValidX |
| * Butir 21C | 0,698 | Tidak ValidG |
| * Butir 22C | 0,002 | ValidX |
| * Butir 23C | 0,002 | ValidX |
| * Butir 24C | 0,018 | ValidX |
| * Butir 25C | 0,003 | ValidX |
| * Butir 26C | 0,115 | Tidak ValidG |
| * Butir 27C | 0,017 | ValidX |
| * Butir 28C | 0,028 | ValidX |
| * Butir 29C | 0,000 | ValidX |
| * Butir 30C | 0,000 | ValidX |

Sumber: Data Primer, 2021

Hasil dariQvalidasi tes yang telah dilakukan, didapati bahwa dari 30 butir soal ada beberapa soalnya yang tidak valid sejumlah 6 butir soal dan soal tersebut tidak dapat digunakan. Soal yang tidak valid tersebut nilai signifikansinya lebih kecil dari 0.05 sehingga butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Butir soal yang tidak valid adalah butir soal nomor 1, 6, 11, 16, 21 dan 26. SoalQtersebut tidak digunakan dalam penelitian. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil 20 butir soal dikarenakan agar lebih efisiensi waktu siswa dalam mengerjakan soal tersebut. Dari soal tersebut dapat diketahui reliabilitas agar diperoleh tes yang reliabel digunakan.

Uji Realibilitas merupakanQalat untuk menguji konsitensi alat ukur, apakah hasilnya tetapQkonsisten jika diulang. Uji realibilitas dilakukan dengan uji statistik cronbach alpha (α) yaitu apabila reliable (layak) jika cronbach alpha > 0,60 danQtidak reliabel jika < 0,60. Hasil dari reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4. Reliabilitas Instrumen

|  |  |
| --- | --- |
| **Reliability Statistics** | |
| Cronbach'sQAlphaQ | N of ItemsQ |
| .730 | 31 |

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan hasil outputQSPSS menunjukan bahwa nilai Cronbach Alpha untukQbutir soal menunjukanQnilai lebih besar dari kriteria 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa soalQtersebut bersifat reliabel.