

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data yang empirik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui metode pembelajaran *pictionary game* pada siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober sampai Desember 2013

## **C. Metode dan Desain Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dipilih oleh peneliti atas dasar keinginan untuk meningkatkan kinerja dalam proses belajar mengajar di kelas. Usaha atas kesadaran untuk memecahkan permasalahan serta memperbaiki kegiatan pada proses belajar pembelajaran itulah, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas juga merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi praktik dan produk pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dalam dunia pendidikan merupakan strategi, metode, dan taktik pemecahan masalah-masalah baru yang berfungsi untuk mengambil tindakan yang tepat.

Berdasarkan alasan diatas, maka peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan digunakan dalam penelitian ini, sehingga diupayakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan melalui metode *pictionary game*.

### **2. Desain Intervensi Tindakan**

Desain intervensi penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart dimana peneliti sendiri melakukan penelitian dengan kolaborator/observer yang dilakukan dalam beberapa

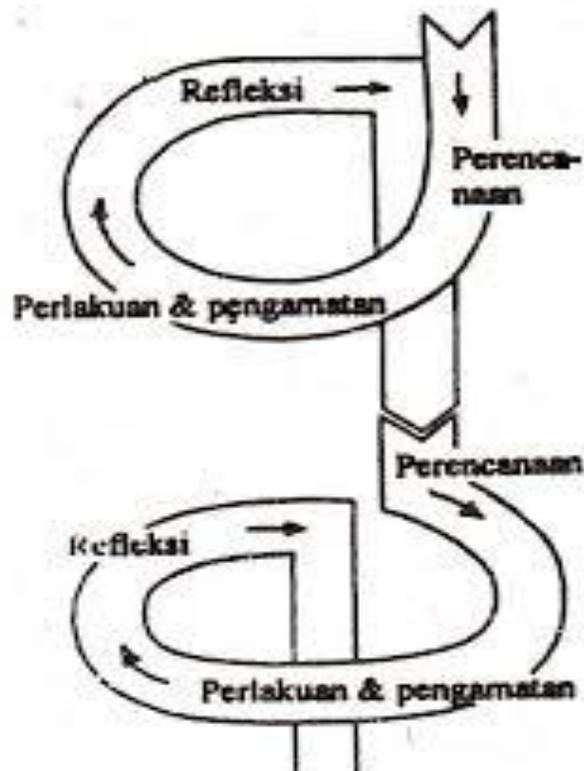
siklus. Model penelitian versi Kemmis dan Mc. Taggart meliputi tiga komponen yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*) dan pengamatan (*observasi*), (3) refleksi (*reflection*) kemudian dilanjutkan dengan perencanaan kembali sampai siklus berikutnya.

Pada model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart komponen pelaksanaan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) dijadikan menjadi satu karena keduanya merupakan tindakan yang tidak bisa dipisahkan, terjadi dalam jangka waktu yang bersamaan, saat tindakan dilaksanakan begitu pula dengan observasi yang juga harus dilaksanakan.<sup>1</sup> Pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan berbentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya membentuk sebuah siklus.

Desain intervensi tindakan atau model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Wijaya Kusumah, dkk, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 27



**Gambar 3.1**

**Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart**

Tahap 1 merupakan perencanaan. Pada tahap ini peneliti merencanakan suatu tindakan yang difokuskan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV melalui media *pictionary game* dalam setiap siklus penelitian. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Instrumen penelitian (tabel pengamatan), dan Instrumen pemantauan tindakan guru dan siswa. Serta meminta bantuan

guru kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan sebagai kolaborator.

Tahap II merupakan tindakan dan pengamatan. Pada tahap ini sebenarnya pelaksanaan pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, sehingga keduanya berlangsung pada waktu yang bersamaan.

Tahap III merupakan refleksi, dimana peneliti dan kolaborator bersama-sama mendiskusikan hasil intervensi tindakan dalam penelitian serta berdiskusi tentang kekurangan serta kelebihan yang telah dilakukan dalam penelitian sebagai masukan pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

#### **D. Subyek/Partisipan dalam Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Siswa/i tersebut tercatat sebagai siswa kelas IV semester I pada tahun ajaran 2013-2014.

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas IV yang bertindak sebagai observer yang akan secara kolaboratif dalam membantu pelaksanaan penelitian ini, serta Kepala Sekolah SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta selatan.

## E. Peran dan Posisi dalam Penelitian

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan dan pelaku tindakan. Dalam kaitannya dengan posisi ini, maka peneliti mengadakan pra penelitian dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan. Langkah selanjutnya membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Adapun posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku utama. Pelaku utama adalah tingkat keikutsertaan peneliti sebagai pelaksana tindakan. Peneliti hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah disusun dan berusaha mengumpulkan data sesuai dengan fokus penelitian. Dengan peneliti terlibat langsung sesuai pelaku utama dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data yang tepat dan akurat sehingga tujuan peneliti yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui media *pictionary game* dapat tercapai secara maksimal.

## **F. Tahap Intervensi Tindakan**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang melalui beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflektion*). Berikut ini adalah uraian dari tiap tahapan:

### **1. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media *pictionary game*. Setelah ditelaah dengan seksama, akhirnya kompetensi dasar yang dipilih yaitu: 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima seperti: ucapan selamat dan pesan tertulis.

Langkah berikutnya di dalam perencanaan tindakan ini adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan metode pembelajaran, mempersiapkan media yang sesuai dengan rancangan tindakan. Peneliti juga membuat instrumen pemantau dan tindakan, serta evaluasi hasil belajar setiap siklus, dan jurnal/catatan harian dan dokumentasi.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Sesuai dengan rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran dalam setiap siklusnya. Dalam tahap ini peneliti diamati oleh kolaborator yang dicatat pada lembar pemantau tindakan dan catatan lapangan.

Kegiatan pelaksanaan tindakan akan dilakukan peneliti dalam beberapa pertemuan, dimana setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (satu jam pelajaran selama 35 menit) pada satu kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti mengikuti petunjuk-petunjuk yang telah disusun dalam rencana pembelajaran tentang '*Things Inside My Home*' dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*. Pelaksanaan tindakan disesuaikan juga dengan waktu belajar yang telah dijadwalkan oleh pihak sekolah.

**Tabel 3.1**

### **Rencana Umum Tindakan Meningkatkan Pengusaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Metode Pembelajaran Pictionary Game**

<b>Siklus</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Alat/Sumber</b>
	Pertemuan 1 a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gambar yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.</li> <li>○ Buku paket ba-</li> </ul>

1	<p>b) Menentukan kompetensi yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.</p> <p>c) Mengembangkan skenario pembelajaran dengan menggunakan metode <i>pictionary game</i>.</p> <p>d) Melaksanakan tugas rutin guru (absensi siswa)</p> <p>e) Melalui tahap <i>introducing</i>, guru memperkenalkan kata baru dengan ucapan yang jelas dan benar, melalui gambar yang diperlihatkan kepada siswa.</p> <p>f) Sedangkan pada tahap <i>modeling</i>, guru mencontohkan cara menggambar salah satu kosakata yang sesuai dengan materi pembelajaran.</p> <p>g) Selanjutnya melalui tahap <i>practicing</i>, guru membimbing siswa dalam bermain <i>pictionary game</i></p> <p>h) Menyiapkan kartu yang berisi kumpulan kosakata untuk membantu siswa menguasai kosakata sesuai materi pembelajaran dan siswa dibentuk dalam 3 kelompok.</p> <p>i) Guru menjelaskan langkah-langkah <i>pictionary game</i>.</p> <p>j) Kemudian melalui tahap <i>tahap applying</i>, siswa dibimbing guru dalam</p>	<p>hasa Inggris kelas IV.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Kartu yang berisi kumpulan kosakata.</li> </ul>
---	---	--

	<p>bermain pictionary game secara berkelompok dengan menggambar kata-kata pada kartu kosakata yang didapat secara bergantian</p> <p>k) Merangkum hal-hal yang telah dipelajarinya.</p>	
--	--	--

### 3. Pengamatan atau Observasi

Tahap ini berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

### 4. Refleksi

Tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada hasil perlakuan tindakan pada siklus pertama, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilakukan sebagai jalan pemecahan masalah sudah mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan atau belum. Melalui refleksi inilah peneliti dapat mengambil keputusan untuk melanjutkan siklus atukah berhenti karena masalah telah terpecahkan.

## **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Pencapaian hasil dari setiap tindakan yang dilaksanakan dilihat dari peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar yang ditandai dengan perolehan data dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game* serta pada perubahan hasil belajar siswa.

Tindakan dalam penelitian dianggap berhasil jika pada siklus yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata pada mata pelajaran bahasa Inggris sampai mencapai target pencapaian 80% dari jumlah siswa mendapat nilai 70. Adapun proses pembelajaran yang kondusif pada pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game* tersebut dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Apabila persentasenya telah mencapai 80%, maka kriteria keberhasilan dapat dikatakan telah tercapai.

## **H. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian yang dilakukan adalah data berupa aktivitas dalam kegiatan belajar peserta didik dan guru lalu berakhir pada hasil belajar peserta didik yang selanjutnya disebut sebagai data penelitian. Dalam pengumpulan data penelitian ini juga menggunakan

data pemantau tindakan yang mengumpulkan data apakah antara rencana kegiatan yang telah dilakukan atau masih belum sesuai. Data-data yang terkumpul akan digunakan sebagai pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan selanjutnya dan juga dapat dijadikan sebagai kesimpulan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan.

Selain menggunakan data-data tersebut peneliti juga melampirkan foto-foto kegiatan selama proses pembelajaran. Foto-foto yang disisipkan merupakan gambaran kegiatan peserta didik saat mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Dokumentasi foto memuat gambar kegiatan peserta didik pada setiap siklus dan dibuat pula gambaran kejadian-kejadian selama proses penelitian dalam bentuk catatan lapangan. Data pendukung lainnya berupa hasil refleksi yang dianalisis dengan teknik narasi deskripsi yang tertuang dalam catatan lapangan.

## **2.Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu: (1) Sumber data pemantau tindakan diperoleh dari hasil pengamatan pada lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, (2) Sumber data hasil penelitian diperoleh dari hasil tes awal dan akhir pada setiap siklus untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

## **I. Instrumen- instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

Berdasarkan data yang ingin digunakan, maka instrumen – instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi instrumen proses dan instrumen hasil.

### **1. Instrumen Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

#### **a. Definisi Konseptual**

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata adalah pemahaman arti/makna dari kata-kata yang dimiliki oleh seseorang sebagai modal untuk berkomunikasi dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin terampil pula seseorang dalam berbahasa.

#### **b. Definisi Operasional**

Penguasaan kosakata merupakan skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti pelajaran bahasa Inggris dan mengerjakan soal evaluasi yang diberikan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata dengan teknik penilaian tertulis tentang penguasaan kosakata siswa melalui standart kompetensi mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas dengan materi *things inside my home*. Skor tersebut

diambil dari hasil evaluasi siswa pada setiap akhir siklus. Dengan kata lain, skor merupakan hasil penilaian kognitif siswa setelah diberikan tindakan.

### c. Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Tabel 3.2.

#### Kisi–Kisi Penguasaan Kosakata Siswa

Standart Kompetensi : 4. Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks kelas								
No	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif				Jenis Instrument	Jumlah soal
			C1	C2	C3	C4		
1	4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima seperti ucapan selamat dan pesan tertulis	Menuliskan bagian-bagian rumah	11, 12, 13, 14, 15				<i>Complete Sentences</i>	5
2		Mengidentifikasi nama-nama benda yang terdapat pada bagian-bagian rumah		16, 17, 18, 19, 20			<i>Word Search</i>	5
3		Menentukan penggunaan artikel a dan an dalam kata benda				1, 2, 3, 4, 5	<i>Multiple Choice</i>	5
4		Mencocokkan kata dengan gambar sesuai dengan penggunaan singular dan plural pada kata benda			6, 7, 8, 9, 10		<i>Matching Pictures</i>	5
Jumlah butir soal								20

**Keterangan****Ranah Kognitif :**

- C1 = Ingatan (*remember*)  
C2 = Pemahaman (*understand*)  
C3 = Penerapan (*apply*)  
C4 = Analisa (*analyze*)

**Bentuk Soal :**

- Multiple choice* = 5 soal  
*Matching pictures* = 5 soal  
*Complete sentences* = 5 soal  
*Word search* = 5 soal  
Jumlah Soal = 20 soal

Setiap butir soal memiliki skor 5

Maka jumlah total nilai:  $20 \times 5 = 100$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100 \%$$

## **2. Instrumen Metode Pembelajaran *Pictionary Game***

### **a. Definisi Konseptual**

Melalui penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa *pictionary game* adalah permainan menebak kata melalui gambar yang digambar oleh siswa lain untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, keterampilan berfikir kreatif, dan kerjasama diantara siswa. Permainan ini dapat diterapkan kapan saja di dalam pembelajaran karena alat dan bahan yang dibutuhkan hanya papan tulis, spidol, serta kartu yang berisi kosakata.

### **b. Definisi Operasional**

Metode pembelajaran *pictionary game* adalah skor yang diperoleh dari instrument berupa lembar pengamatan yang dibuat untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *pictionary game* baik dari segi guru maupun dari segi siswa. Untuk pencapaian terlaksananya proses pembelajaran maka pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrument pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*. Pengamatan dilakukan oleh observer dengan menggunakan rentang nilai 0-1, dengan

penjelasan nilai 1 apabila deskriptor muncul dan nilai nol apabila tidak muncul deskriptor.

### c. Kisi-kisi Metode Pembelajaran *Pictionary Game*

Kisi-kisi merupakan bahan untuk menyusun instrumen yang disusun oleh peneliti berdasarkan definisi operasional metode *pictionary game* berupa lembar pengamatan pelaksanaan terhadap aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran metode *pictionary game*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penilaian proses metode *pictionary game*:

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Pictionary Game***

Dimensi	Indikator	
	Guru	Siswa
Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari melalui gambar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tema/topik pembelajaran</li> <li>• Memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari dengan cara menunjukan gambar dari kosakata tersebut.</li> <li>• Menuliskan kosakata yang dipelajari di papan tulis dengan cara mengacak kata (jumble word).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak penjelasan guru ketika guru sedang menyampaikan tema/topik pembelajaran.</li> <li>• Memperhatikan gambar-gambar yang ditunjukan oleh guru ketika sedang memperkenalkan kosakata yang akan dipelajari.</li> <li>• Menyebutkan dengan benar kata yang guru tuliskan secara acak di papan tulis.</li> </ul>

<p>Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode <i>pictionary game</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tata cara bermain <i>pictionary game</i></li> <li>• Mencontohkan cara menggambar salah satu dari kosakata yang dipelajari.</li> <li>• Menunjuk siswa untuk menggambar salah satu kosakata di papan tulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan penjelasan guru mengenai cara bermain <i>pictionary game</i></li> <li>• Menebak kosakata berdasarkan gambar guru di papan tulis.</li> <li>• Menuliskan kosakata apa yang digambar oleh siswa lainnya di papan tulis.</li> </ul>
<p>Penerapan <i>pictionary game</i> di dalam pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok siswa</li> <li>• Memperlihatkan kartu kosakata kepada siswa yang maju ke depan kelas.</li> <li>• Mengamati siswa yang aktif dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.</li> <li>• Membimbing siswa selama <i>pictionary game</i> berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru.</li> <li>• Menggambar di papan tulis sesuai dengan kata yang ditunjukkan oleh guru.</li> <li>• Bergantian maju ke depan kelas untuk menggambar kosakata.</li> <li>• Mengikuti instruksi atau bimbingan guru selama <i>pictionary game</i> berlangsung.</li> </ul>
<p>Jumlah</p>	<p>10</p>	<p>10</p>

**Keterangan :**

Setiap butir memiliki skor 1

Maka jumlah total nilai:  $20 \times 1 = 20$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah total nilai}} \times 100 \%$$

## **J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan cara: 1) Data proses: data penilaian proses saat melaksanakan pembelajaran melalui media *pictionary game* yang diisi oleh observer, untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *pictionary game* yang dilakukan oleh guru dan siswa; 2) Data hasil: data penelitian tentang peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui media *pictionary game* berupa tes untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa, selain itu terdapat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan soal evaluasi di akhir pembelajaran ; 3) Dokumentasi yang diambil berupa foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung; d) Jurnal/catatan harian yaitu catatan kejadian penting selama penelitian berlangsung. Jurnal tersebut juga dijadikan sebagai bahan refleksi diri bagi peneliti, baik berupa kekurangan atau hal yang perlu ditambah dan diperhatikan.

## **K. Teknik Pemeriksaan Kepercayaan Data**

Untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan cara pengujian kredibilitas data yang dilakukan dengan diskusi antara peneliti (guru) dan pengamat, perpanjangan waktu pengamatan dan triangulasi. Diskusi dilakukan untuk mencocokkan temuan yang diperoleh di lapangan yang nantinya sebagai acuan pada setiap pelaksanaan tindakan

yang akan dilakukan. Pengamatan dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil keterpercayaan serta kreadibilitas data yang diperoleh. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan kembali (refleksi) kegiatan pada tiap siklusnya. Pengulangan ini dilakukan bila data yang diperoleh pada siklus yang masih kurang akurat.

Untuk pemeriksaan keabsahan data juga menggunakan triangulasi yaitu dengan cara mengumpulkan dan membandingkan serta menyimpulkan data dari hasil pengamatan tiga pihak yaitu siswa, guru, dan pengamat pada pelaksanaan tiga siklus. Data yang didapat dari hasil tiga pengamatan digunakan untuk memeriksa kembali apakah tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan rencana dan hasil yang telah ditentukan.

Selanjutnya untuk mendapatkan data yang kredibel, peneliti mengecek dan mencocokkan data yang diperoleh dengan observasi yang berupa jurnal, dokumentasi dalam bentuk foto-foto, perolehan hasil tes penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan lembar pengamatan pembelajaran melalui metode *pictionary game* yang berisi butir-butir aktifitas guru dan siswa. Data penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa jika sudah mencapai 80 % dari seluruh siswa maka penelitian dikatakan berhasil. Data pemantauan untuk guru dan siswa, jika skor sudah mencapai presentase 80% maka penelitian dikatakan berhasil, tetapi jika belum mencapai persentase 80% maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Oleh karena itu, apabila semua indikator yang telah ditetapkan sudah memenuhi ketuntasan (mencapai skor minimal 70) maka dapat diinterpretasikan bahwa penelitian mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui metode pembelajaran *pictionary game* meningkat.

#### 1) Data Penguasaan Kosakata Siswa

Data yang sudah diisi, kemudian dikumpulkan untuk dihitung jumlah skor untuk masing-masing siswa. Setelah dihitung kemudian dipersentasekan dari jumlah seluruh siswa. Untuk menghitung persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{\text{jumlah siswa yang memperoleh skor} \geq 70}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

#### 2) Data Pemantau Tindakan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode *Pictionary Game*

Data pemantau, setelah data terkumpul dapat dihitung jumlah skor perolehan, kemudian skor tersebut dibagi dengan jumlah skor minimum. Dari hasil persentase apabila mencapai 80% dari indikator pemantauan, penelitian itu dinyatakan berhasil.

Untuk mencari jumlah persentase dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

## L. Analisis Data Interpretasi Hasil Analisis

### 1. Analisis Data

Pengelolaan data dilakukan dengan: 1) pengecekan kelengkapan; 2) pentabulasi data; 3) analisis data. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif dan persentase. Setelah dianalisis data yang diperoleh dijadikan pedoman untuk perbaikan siklus berikut.

### 2. Interpretasi Hasil Analisis

Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan metode *pictionary game* dilakukan dengan lembar pengamatan setiap siklus. Jika terlihat adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dalam setiap siklus dikategorikan adanya peningkatan yang merupakan dampak dari keberhasilan proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris dalam penelitian ini adalah 80% dari jumlah siswa dapat mencapai skor 70.

Jika penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilakukan siklus II untuk mencapai nilai yang telah ditetapkan sesuai dengan target pencapaian nilai minimal.

Tabel berikut merupakan skala kriteria ketuntasan dalam belajar:

**Tabel 3.4**

**Skala Penilaian Penguasaan Kosakata**

Nilai	Keterangan	Ketuntasan KKM	<b>Keterangan:</b> $\geq 70$ = sudah tuntas KKM $< 70$ = belum tuntas KKM
$\geq 90$	Istimewa	Tuntas KKM	
80-89	Baik Sekali		
70-79	Baik		
60-69	Cukup		
$\leq 59$	Kurang	Belum Tuntas KKM	

**Tabel 3.5**

**Kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa**

Nilai	Keterangan	Kriteria
81%-90%	Baik sekali	Tercapai
71%-80%	Baik	Tercapai
61%-70%	Cukup	Belum tercapai
$\leq 51\%$ -60%	Kurang	Belum tercapai

### **M. Tindak Lanjut (Pengembangan Perencanaan Tindakan)**

Apabila pada setiap siklus terdapat kekurangan, peneliti mendiskusikan dengan kolaborator untuk menentukan cara memperbaiki untuk siklus berikutnya. Namun, apabila dalam siklus sudah mencapai kesesuaian serta keberhasilan dengan indikator pencapaian keberhasilan, peneliti berusaha mempertahankan pada pelaksanaan siklus-siklus berikutnya. Dengan adanya pengamatan serta tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator diharapkan kekurangan-kekurangan siswa dapat diperbaiki pada siklus berikutnya sehingga tujuan pembelajaran ini tercapai sesuai dengan yang diharapkan.