

BAB III

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian mix methods, yaitu metode yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Ada beberapa desain yang bias digunakan dalam penelitian mix method, yaitu *Sequential explanatory*, *Sequential exploratory*, *Embedded*, dan *Convergent Parallel Design*. Pada penelitian ini, penulis menggunakan desain paralel konvergen, yaitu metode penelitian melalui pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan dalam satu fase penelitian. Dalam metode ini, data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dan dianalisis secara paralel, kemudian digabungkan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang masalah penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memanfaatkan kekuatan dari kedua metode dan mengatasi keterbatasan masing-masing metode secara individual. Sebagai integrasi data, temuan yang dicapai akan digabungkan melalui analisis kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang fenomena yang diteliti. Kemudian Dengan melalui teknik triangulasi data (Data Triangulation) dalam penelitian untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan dengan memanfaatkan berbagai sumber data, metode, atau perspektif. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, serta untuk meminimalkan bias dan kesalahan dalam hasil penelitian (Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L., 2018). Dalam hal ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti hasil pretest-posttest, angket untuk siswa, dan observasi kelas. Di mana pengumpulan data dilakukan pada beberapa waktu yang berbeda (awal semester dan akhir semester) untuk melihat perubahan atau perkembangan.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data melalui observasi langsung untuk melihat proses pembelajaran pemelajar BIPA tingkat sekolah menengah pertama di Bandung Independent School, Bandung dalam meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dengan metode gamifikasi. Selain itu, siswa BIPA di SMP Bandung Independent School akan diberikan kesempatan untuk dapat mengemukakan seberapa efektif penggunaan metode gamifikasi berupa Kahoot ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *Google Form*. Selain itu, untuk memperkuat argumen dan akurasi data yang diperoleh, maka diperlukannya beberapa dokumen seperti silabus, RPP, hasil tugas pemelajar BIPA, dan hasil kuesioner minat siswa..

3.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini memerlukan observasi langsung ke lapangan untuk mendapatkan hasil yang dibutuhkan. Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian yaitu Pada siswa sekolah menengah BIPA yang bertempat di Bandung Independent School, Jalan Surya Sumantri, Bandung. Siswa-siswi sekolah menengah pertama di kelas BIPA Bandung Independent School berjumlah 9 orang. Setiap siswa berasal dari negara yang berbeda-beda, namun didominasi oleh siswa-siswi yang berasal dari Korea.

Berikut ini merupakan data siswa yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Nama-nama siswa ditulis dengan menggunakan inisial dikarenakan adanya peraturan sekolah internasional untuk merahasiakan segala bentuk informasi yang berkaitan dengan siswa BIPA di Bandung Independent School dalam perjanjian '*Child Protection*' yang sudah disetujui oleh seluruh pihak sekolah dan orang tua siswa. Oleh karena itu, penjelasan mengenai informasi siswa berdasarkan nama dengan menggunakan inisial, jenis kelamin, dan negara dari mana mereka berasal.

Tabel 3.1
Data Siswa BIPA

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Negara
1.	MJ	Laki-laki	Korea
2.	EJ	Laki-laki	Korea
3.	CI	Perempuan	Jerman
4.	KY	Laki-laki	Australia
5.	LM	Laki-laki	Korea
6.	SJ	Laki-laki	Korea
7.	SY	Laki-laki	Korea
8.	AU	Perempuan	Amerika
9.	EL	Perempuan	Amerika

3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen kualitatif dan kuantitatif instrumen yang survei kuesioner dan wawancara semi-terstruktur. Alasannya di balik pilihan instrumen penelitian adalah untuk mengukur keterlibatan siswa terhadap alat gamifikasi, dampak persaingan sehat di antara teman sekelasnya, dan preferensi belajar kosa kata melalui Kahoot. Sedangkan instrumen kuantitatif digunakan untuk mengukur pembelajaran siswa, preferensi pelatihan dan partisipasi siswa secara keseluruhan. Tes kosakata diadaptasi dari lembar kerja online, “Lembar Kerja Bahasa Indonesia”. diberikan dua kali (sebelum dan sesudah percobaan) kepada siswa di kedua kelompok untuk mengukur pengetahuan kosakata mereka. Setiap pre-test dan post-test berisi 10 pertanyaan, yang mana berbeda dalam hal konten kosa kata namun serupa dalam komposisi dan karakteristik. Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk tahap kuantitatif adalah hasil survey dengan menggunakan aplikasi Mentimeter untuk

mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa untuk berlatih kosakata melalui metode gamifikasi. Pertanyaan yang akan diajukan adalah “Media pembelajaran atau aplikasi apa yang paling Anda sukai dalam untuk berlatih kosakata dalam mempelajari bahasa asing?” Kemudian hasil survey akan memberikan sebuah penguatan kepada peneliti untuk melakukan eksperimen dengan menggunakan aplikasi yang dituju yaitu Kahoot.

Untuk mengetahui karakteristik siswa serta kemampuan menghafal kata dan menggunakannya dalam kalimat, penulis akan melakukan eksperimen dengan metode gamifikasi melalui aplikasi Kahoot dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi pertanyaan yang akan disusun dalam bentuk Kahoot. Pertanyaan-pertanyaan ini akan selalu dimodifikasi dan diulang di dalam setiap kesempatan agar siswa dapat terus belajar baik itu dalam mengingat maupun menggunakan kosakata ke dalam sebuah kalimat atau kemampuan berbicara mereka.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Pertanyaan Berlatih Kosakata Melalui Kahoot

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Kunci Jawaban
1.	Jenis sampah yang bisa membusuk adalah....	a. sampah anorganik b. botol c. plastik d. sampah organik	d. sampah organik
2.	Berikut ini yang bukan merupakan sampah beracun adalah....	a. limbah pabrik b. sampah rumah sakit c. kulit pisang d. membakar sampah	c. kulit pisang
3.	Cara membuang sampah yang baik adalah dengan membuangnya....	a. ke sungai b. ke tempat sampah c. sembarangan d. ke selokan	b. ke tempat sampah
4.	Apa arti kata ‘ <i>reduce, reuse, recycle</i> ’ dalam bahasa Indonesia?	a. menambah-mengulangi-menggunakan kembali	c. mengurangi

		b. mendaur ulang-menggunakan kembali-mengulangi c. mengurangi-menggunakan kembali-mendaur ulang d. mengurangi-memakai lagi-menambah	i-menggunakan kembali-mendaur ulang
5.	Pembuangan sampah sembarangan dapat menyebabkan....	a. gempa b. tsunami c. kekurangan air bersih d. banjir	d. banjir
6.	Sampah yang busuk dapat menyebabkan....	a. bau yang tidak sedap b. lingkungan yang sehat c. banyak hewan mati d. tempat menjadi bersih	a. bau yang tidak sedap
7.	Salah satu cara menjaga kebersihan lingkungan adalah dengan....	a. membuang sampah sembarangan b. mengumpulkan sampah di selokan c. menerapkan gaya hidup ramah lingkungan d. bersama-sama kita menjaga agar hewan tidak berada di jalanan	c. menerapkan gaya hidup ramah lingkungan
8.	Pilih jawaban yang tepat untuk kata berimbuhan me- di bawah ini:	a. menyuci b. mentari c. membasuh d. mensapu	d. membasuh
9.	Pilih jawaban yang tepat untuk pengulangan kata di bawah ini:	a. berputar-putir b. berbondong-banding c. bergotong-royong d. bermalas-malasnya	c. bergotong-royong
10.	Kata ' <i>comfortable</i> ' dalam bahasa Indonesia adalah....	a. tenang b. sehat c. bersih d. nyaman	d. nyaman
11.	Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kata yang tepat. Ibu merasa _____ melihat kamar Lia yang bersih dan rapi.	a. senang b. marah c. sedih d. kesal	a. senang
12.	Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kata yang tepat	a. ramai b. sejuk	b. sejuk

	Udara di penguungan ini sangat _____.	c. panas d. bau	
13.	Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kata yang tepat Dalam tubuh yang _____ terdapat jiwa yang _____.	a. sakit-kuat b. lemah-sehat c. sehat-kuat d. lemah-kuat	c. sehat-kuat
14.	Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kata yang tepat Membuang puntung rokok sembarangan dapat menyebabkan _____ hutan.	a. banjir b. kerusakan c. kesempatan d. kebakaran	d. kebakaran
15.	Lengkapilah kalimat berikut ini dengan kata yang tepat Rani selalu bangun setiap pagi untuk _____ halaman rumahnya.	a. mencuci b. menjaga c. menyapu d. membuang	c. menyapu

Dokumen sebagai sumber data adalah salah satu hal terpenting dalam penelitian. Data berupa dokumen dapat memperkuat penelitian sebagai suatu bukti. Jenis dokumen dapat berupa dokumen tertulis, foto, film, suatu karya dan lain-lain. (Guba dan Lincoln, 1981: 228 dalam Nugrahani, 2010: 98). Sumber data dalam penelitian ini berupa silabus, RPP, tugas siswa yang berupa tulisan, hasil tes, observasi pada saat permainan Kahoot berlangsung (hasil dari pembelajaran kelas pada tingkat sekolah menengah pertama BIPA Bandung), dan hasil kuesioner. Pengukuran tersebut memerlukan suatu alat ukur (instrumen) penelitian. Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Dengan skala pengukuran ini maka variabel yang diukur dalam instrumen dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Untuk memperoleh instrumen penelitian yang layak disebarkan, memerlukan beberapa langkah penyusunan instrumen, yaitu pengembangan kisi-kisi instrumen, perumusan butir pernyataan, teknik penskoran, dan uji kelayakan instrumen. Sumber data diklasifikasikan menjadi tiga bagian yakni dokumen, informan, dan hasil uji coba di lapangan.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

Variabel	Indikator Soal	Materi	No. butir
Tes Struktur (Tata Bahasa)			
Pembentukan dan pemakaian kata	Melengkapi kalimat sederhana dengan memilih kata yang sesuai (pilihan ganda)	Memilih satu jawaban yang tepat	1
Melengkapi kalimat sederhana dengan menggunakan struktur kalimat (SPOK)	Menuliskan kata yang tepat dari kata-kata yang sudah disediakan	Memilih dan menuliskan satu kata yang tepat untuk dapat melengkapi kalimat sederhana	2
Tes Keterampilan (Keberbahasaan)			
Menyimak			
Mengidentifikasi gambar sesuai dengan kata yang disediakan	Menghubungkan gambar dan kata dengan menarik garis lurus	Mencocokkan kata dengan gambar yang sesuai	3
Membaca			
Mengidentifikasi kalimat pernyataan sesuai dengan teks bacaan	Membaca teks dengan seksama	Memberi jawaban “Benar” atau “Salah” terhadap kalimat pernyataan sesuai dengan teks bacaan	4
Berbicara			
Menjawab pertanyaan	Menyimak pertanyaan dengan baik dan menjawabnya	Menjawab pertanyaan dengan menggunakan kosa kata yang sudah	5

		dipelajari	
Menyebutkan kata sesuai dengan makna	Diktasi	Menyimak kata-kata yang diberikan oleh guru kemudian menyebutkan jawabannya sesuai dengan gambar yang telah disediakan	6
Menulis			
Menulis kalimat sederhana/kompleks dengan menggunakan struktur SPOK	Menuliskan 10 kata dan membuat kalimat	Menjelaskan arti kata dengan kata-kata (kata dalam bahasa Inggris) dan membuat kalimat	7

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini juga dapat berupa angket. Angket diberikan kepada siswa BIPA dengan menggunakan *Google Form*. Angket digunakan untuk mendapatkan data terkait pembelajaran BIPA serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran BIPA menggunakan multimedia gamifikasi. Angket ini berisi lima item Likert 5 poin (dengan skor mulai dari 5 hingga 1: 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = netral, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju) dan dikirim ke siswa untuk mendapatkan pendapat mereka tentang peningkatan kosakata pengetahuan melalui Kahoot. Angket diadaptasi dari penelitian Rabu dan Talib (2017) dan kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penelitian ini. Kemudian, siswa diminta untuk memberikan pendapatnya melalui pertanyaan dengan jawaban terbuka untuk menentukan perbedaan sikap siswa terhadap Kahoot dalam menggunakannya sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan kosakata mereka. Instrumen ini diadaptasi dari kajian Rodiyah (2020) dalam “Game interaktif, Kahoot! sebagai media penilaian kosakata siswa”. Berikut ini merupakan rincian dari kisi-kisi pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa BIPA di SMP.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek	Pertanyaan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Ketertarikan	a. Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk berpartisipasi di kelas saat menggunakan Kahoot?					
		a. Apakah Anda merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia karena Kahoot?					
2	Tujuan	a. Apakah dengan menggunakan Kahoot membantu Anda memahami kosakata bahasa Indonesia dengan lebih baik?					
		a. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Indonesia setelah bermain Kahoot?					
3	Usaha	a. Apakah Anda merasa termotivasi oleh kompetisi di Kahoot untuk belajar lebih giat?					
		a. Apakah Anda lebih sering mempersiapkan diri untuk belajar sebelum kelas karena Kahoot?					
4	Kepuasan	a. Apakah Kahoot membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan?					
		a. Apakah Kahoot membantu saya mengingat kosakata bahasa Indonesia dengan lebih baik?					
5	Metode	a. Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia ketika menggunakan Kahoot?					
		a. Apakah setelah menggunakan Kahoot Anda lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas?					

Tabel 3.5

Kisi-kisi Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1.	Apa yang paling Anda sukai tentang penggunaan Kahoot dalam belajar bahasa Indonesia?
2.	Bagaimana Kahoot membantu Anda memahami dan mengingat kosakata bahasa Indonesia?
3.	Dapatkah Anda memberikan contoh bagaimana Kahoot membantu Anda mengembangkan keterampilan membaca, menyimak, berbicara, atau menulis dalam bahasa Indonesia?
4.	Bagaimana Kahoot memengaruhi motivasi belajar Anda secara keseluruhan?
5.	Apakah Anda punya saran lain untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia menggunakan metode gamifikasi?

Dalam penelitian ini dengan melalui tiga syarat terakhir yang dikemukakan oleh Lado itu pada dasarnya sama dengan kepraktisan.

Adapun kriteria yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu validitas di mana diperlukannya suatu tingkat ketepatan untuk mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Validitas dibedakan atas validitas isi (content validity), validitas kriteria (criterion validity), dan validitas konstruk (construct validity) (Wiersma, 1990:183-194). Adapun pengertian dari ketiga syarat tersebut, yaitu Validitas Isi (Content Validity) merupakan alat untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat mencakup semua aspek atau isi yang seharusnya diukur dalam konsep atau domain tertentu. Validitas isi menilai apakah instrumen benar-benar mencakup keseluruhan domain yang ingin diukur. Sebagai contoh, jika kita merancang tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia, validitas isi akan

terpenuhi jika tes tersebut mencakup berbagai aspek berbicara, seperti kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara formal. Yang kedua adalah Validitas Kriteria (Criterion Validity) di mana validitas ini menilai sejauh mana hasil pengukuran sesuai dengan suatu kriteria luar yang dianggap sebagai standar emas. Ada dua jenis validitas kriteria: validitas kriteria prediktif dan validitas kriteria kontekstual. Contohnya, jika kita membuat tes kecakapan berbahasa untuk menilai kemampuan siswa dalam berbicara, kita dapat membandingkan hasil tes tersebut dengan tingkat keberhasilan siswa dalam situasi komunikasi nyata, seperti presentasi di depan kelas. Lalu yang ketiga validitas Konstruk (Construct Validity) di mana validitas ini menilai sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur konsep atau variabel yang dimaksudkan. Ini melibatkan pengujian sejauh mana instrumen mengukur secara tepat dan konsisten sesuatu yang dianggap sebagai konsep abstrak atau konstruk. Contohnya adalah ketika kita membuat tes kecerdasan emosional, validitas konstruk akan diperoleh jika tes tersebut benar-benar mengukur dimensi-dimensi emosional yang dimaksud, seperti pengenalan emosi, pengelolaan emosi, dan empati.

Pada penelitian ini, salah satu validitas yang akan digunakan adalah validitas kriteria. Di mana hasil belajar siswa akan diukur dengan menggunakan rubrik berdasarkan kriteria yang terdapat di dalam kurikulum IB (*International Baccalaureate*). Kriteria BIPA terdiri dari 4 aspek yang diantaranya adalah Menyimak (*Listening*), Membaca (*Reading*), Berbicara (*Speaking*), dan Menulis (*Writing*). Ke-4 aspek tersebut masing-masing memiliki indikator yang harus diperhatikan untuk mengukur kemampuan siswa BIPA di SMP.

Validitas kriteria yang akan ditampilkan dalam penelitian ini memiliki hubungan yang sangat erat baik berdasarkan kriteria BIPA secara nasional maupun kriteria akuisisi bahasa Indonesia di kurikulum internasional yaitu MYP.

Berikut ini adalah aspek serta indikator-indikator BIPA yang perlu diperhatikan dalam mengukur kemampuan siswa dalam bentuk tabel:

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian

A. Menyimak (<i>listening</i>)	i. mengidentifikasi informasi eksplisit dan implisit (fakta, pendapat, pesan dan detail pendukung ii. menganalisis konvensi iii. menganalisis koneksi
B. Membaca (<i>reading</i>)	i. mengidentifikasi informasi eksplisit dan implisit (fakta, pendapat, pesan dan detail pendukung ii. menganalisis konvensi iii. menganalisis koneksi
C. Berbicara (<i>speaking</i>)	i.menggunakan berbagai kosakata ii.menggunakan berbagai struktur tata bahasa secara umum akurat iii.menggunakan lafal dan intonasi yang jelas dengan cara yang mudah dipahami iv.mengkomunikasikan semua informasi yang diperlukan dengan jelas dan efektif
D. Menulis (<i>writing</i>)	i.menggunakan berbagai kosakata ii.menggunakan berbagai struktur tata bahasa secara umum akurat iii. mengatur informasi secara efektif dan koheren dalam format yang sesuai dengan menggunakan berbagai perangkat kohesif sederhana dan beberapa kompleks iv.mengkomunikasikan semua informasi yang diperlukan dengan pemahaman yang jelas tentang audiens dan tujuan yang sesuai dengan konteksnya

3.3 Prosedur Penelitian

Metode penelitian Mix Method dengan jenis Paralel Konvergen adalah pendekatan penelitian di mana data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dan dianalisis secara bersamaan, kemudian hasilnya dibandingkan dan dikombinasikan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Prosedur ini sangat sesuai untuk mengeksplorasi dan memahami kompleksitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan motivasi belajar bagi siswa BIPA di SMP.

Diawali dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Indonesia dan pengaruhnya terhadap kemampuan berbahasa dan motivasi belajar siswa BIPA di SMP berdasarkan rumusan masalah yang diantaranya: bagaimana penerapan metode gamifikasi dalam mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP?, apakah metode gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa BIPA untuk mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia?, apakah metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia?, dan bagaimanakah efektivitas pencapaian kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP dengan metode gamifikasi?.

Guru akan memberikan survei kepada siswa untuk mengetahui aplikasi-aplikasi apa saja yang paling sering mereka gunakan dan yang paling mereka sukai untuk belajar kosakata dalam mempelajari sebuah bahasa. Survei ini akan dilakukan menggunakan Mentimeter, sebuah alat interaktif yang memudahkan pengumpulan data secara real-time. Alasan utama survei ini dilakukan adalah untuk mengidentifikasi preferensi siswa terhadap aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan mengetahui aplikasi yang paling disukai dan sering digunakan, guru dapat mengintegrasikan elemen-elemen dari aplikasi tersebut ke

dalam metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian dalam tesis berjudul "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Bahasa Indonesia dan Motivasi Belajar bagi Siswa BIPA di SMP". Survei ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga tentang preferensi siswa, sehingga penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dalam proses pengembangan instrumen penelitian, langkah pertama adalah mengembangkan instrumen pengumpulan data yang mencakup survey aplikasi permainan, angket, kuesioner, dan soal. Setelah instrumen tersebut disusun, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Untuk memastikan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat maksimal dan mendukung tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa BIPA di SMP, maka diperlukannya instrumen validasi. Berikut adalah kriteria validasi produk gamifikasi untuk Kahoot yang dapat digunakan untuk menilai efektivitas dan kualitas penerapannya dalam pembelajaran:

Tabel 3.7:

Kisi-kisi Validasi Instrumen Gamifikasi

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Materi/Isi	Soal sesuai dengan indikator yang diukur.						
	Pilihan jawaban homogen dan logis						
	Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat						
	Soal sesuai dengan ranah kognitif						

	yang diukur						
B. Penyajian	Pokok soal dirumuskan dengan jelas						
	Menunjukkan konsistensi						
	Pokok soal tidak memberikan pernyataan negatif ganda						
	Gambar/grafik/tabel/diagram yang digunakan pada soal disajikan dengan jelas						
C. Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia						
	Menggunakan bahasa yang komunikatif/dialogis						
	Pilihan jawaban tidak menggunakan kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian						
	Instruksi umum menggunakan kalimat yang jelas/efektif, mudah dimengerti dan terdapat terjemahan dalam bahasa Inggris						
	Interaktif						

Selanjutnya, validasi instrumen pretest dan posttest adalah langkah penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur secara akurat dan konsisten. Validasi ini melibatkan beberapa tahap, termasuk uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa soal-soal dalam pretest dan posttest benar-benar mencerminkan kompetensi yang ingin diukur, seperti kemampuan berbahasa Indonesia dan motivasi belajar siswa. Validitas konten dapat diuji melalui review oleh ahli (expert judgment) di bidang pendidikan bahasa, yang akan menilai kesesuaian dan relevansi soal-soal tersebut dengan tujuan penelitian. Selain itu, validitas konstruksi dapat diuji dengan menggunakan analisis statistik untuk melihat

hubungan antara soal-soal dalam tes. Berikut ini merupakan kisi-kisi validitas instrumen pretest-posttest:

Tabel 3.8

Kisi-kisi Validasi Instrumen Pretest-Posttest

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Materi/Isi	Soal sesuai dengan indikator yang diukur.						
	Pilihan jawaban homogen dan logis						
	Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat						
	Soal sesuai dengan ranah kognitif yang diukur						
B. Konstruksi	Pokok soal dirumuskan dengan jelas						
	Pokok soal tidak memberikan pernyataan negatif ganda						
	Gambar/grafik/tabel/diagram yang digunakan pada soal disajikan dengan jelas						
C. Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia						
	Menggunakan bahasa yang komunikatif/dialogis						
	Pilihan jawaban tidak menggunakan kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian						
	Instruksi umum menggunakan kalimat yang jelas/efektif, mudah dimengerti dan terdapat terjemahan dalam bahasa Inggris						

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen pretest dan posttest. Ini dapat dilakukan dengan metode seperti uji coba instrumen pada sampel kecil siswa dan kemudian menganalisis hasilnya untuk melihat apakah instrumen tersebut memberikan hasil yang stabil dan konsisten dari waktu ke waktu.

Dengan melakukan validasi yang tepat, peneliti dapat memastikan bahwa hasil pretest dan posttest dapat diandalkan dan valid untuk mengukur efek penerapan gamifikasi terhadap kemampuan berbahasa Indonesia dan motivasi belajar siswa BIPA di SMP. Validasi ini juga membantu mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam instrumen sebelum digunakan secara luas dalam penelitian.

Untuk pengumpulan data kualitatif, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa mengenai motivasi dan tanggapan mereka terhadap metode gamifikasi. Selain itu, pengamatan terhadap proses pembelajaran dan penggunaan gamifikasi di kelas juga dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif.

Tabel 3.9

Kisi-kisi Validasi Kuesioner Minat dan Motivasi Siswa

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
A. Isi	Kesesuaian antara kisi-kisi dengan kuesioner siswa						
B. Konstruksi	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner siswa						
	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner siswa						
C. Bahasa	Butir pertanyaan pada kuesioner siswa menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar						
	Butir pertanyaan pada kuesioner siswa diterjemahkan ke dalam bahasa						

	Inggris						
--	---------	--	--	--	--	--	--

Dalam pengumpulan data kuantitatif, kuesioner disebarakan kepada siswa BIPA untuk mengukur motivasi belajar dan kemampuan bahasa Indonesia setelah penerapan gamifikasi. Selain itu, hasil tes bahasa Indonesia siswa dikumpulkan sebelum dan setelah penerapan gamifikasi untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

3.4 Prosedur Pengolahan Data

Pada tahap analisis, data yang telah dikumpulkan diolah secara sistematis untuk mendapatkan informasi yang bermakna. Analisis data kualitatif melibatkan pengolahan data wawancara dan observasi menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan penerapan gamifikasi dan pengaruhnya terhadap pembelajaran. Tema-tema yang muncul akan memberikan gambaran mendalam tentang pengalaman dan pandangan guru serta siswa mengenai gamifikasi.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah data kuesioner dan hasil tes menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang data, sementara statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Perbandingan hasil pre-test dan post-test ini membantu menilai peningkatan kemampuan bahasa dan motivasi belajar siswa setelah penerapan gamifikasi. Nilai yang diperoleh akan dianalisis dan kemudian dikonversi berdasarkan standar MYP berikut ini:

Tabel 3.10**Batas Nilai Kurikulum MYP**

MYP	%	Inisial	Deskripsi
1	12-22	L	Low (rendah)
2	23-33	B	Below expectations (di bawah standar)
3	34-44	G	Going to meet expectations (menuju standar)
4	45-55	R	Rarely meets expectations (jarang memenuhi standar)
5	56-66	S	Sometimes meets expectations (kadang-kadang memenuhi standar)
6	67-77	U	Usually meets expectations (biasanya memenuhi standar)
7	78-88	C	Consistently meets expectations (selalu memenuhi standar)
8	89-99	C	Consistently meets expectations (selalu memenuhi standar)

Pada tahap akhir, interpretasi hasil penelitian dilakukan dengan mengintegrasikan temuan kualitatif dan kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Integrasi ini memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan motivasi belajar siswa. Kesimpulan yang ditarik akan didasarkan pada analisis yang telah dilakukan, memberikan bukti yang kuat tentang dampak gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP. Hasil penelitian ini kemudian disusun dalam laporan akhir yang jelas dan sistematis.