

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas VII MTsN 1 Bojonegoro dengan sampel penelitian dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang pengambilan sampelnya dipilih secara *random cluster sampling* (pemilihan secara acak pada kelas yang sebelumnya sudah diambil secara acak), sehingga didapatkan 16 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan durasi 45 menit pada tiap pertemuan. Alasan peneliti memberikan treatment sebanyak 4 kali pertemuan ini dimaksudkan untuk menghindari adanya kebosanan siswa dan menghindari adanya pengaruh-pengaruh dari kelas lain yang tidak mendapatkan treatment. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Keterangan
1.	Kamis, 05 April 2012	09.45 WIB	Menyerahkan surat penelitian skripsi beserta proposal penelitian ke MTsN 1 Bojonegoro	Peneliti menyerahkan surat penelitian beserta proposal penelitian kepada Kepala Sekolah MTsN 1 Bojonegoro
2.	Jum'at, 06 April 2012	09.15 WIB	Koordinasi dengan guru bidang studi	Peneliti bertemu dengan guru bidang studi bahasa Inggris untuk membicarakan proses penelitian yang akan berlangsung
3.	Selasa, 17 April 2012	07.00 WIB	Pelaksanaan <i>pre-test</i>	Peneliti memberikan soal <i>pre-test</i> berupa instrument <i>self regulation</i> kepada siswa kelas VII-F dan VII-G.
4.	Selasa, 17 April 2012	07.45 WIB	Pemberian <i>treatment</i> pertama	Peneliti bersama guru mulai menerapkan metode pembelajaran <i>good behavior game</i> di kelas. Game pertama yang diberikan pada siswa berupa permainan mencari kata kerja.
5.	Jum'at, 20 April 2012	08.45 WIB	Pemberian <i>treatment</i> kedua	Pemberian <i>treatment</i> kedua dengan memberikan game berupa soal berbentuk teka-teki.
6.	Jum'at , 27 April 2012	08.45 WIB	Pemberian <i>treatment</i> ketiga	Game yang diberikan pada pemberian <i>treatment</i> ketiga ini permainan berupa pertanyaan berbentuk <i>puzzel</i> .
7.	Selasa, 01 Mei 2012	07.00 WIB	Pemberian <i>treatment</i> ke-empat (terahir)	Peneliti bersama guru memberikan game dengan memberikan soal dalam bentuk kata-kata acak, kemudian siswa harus mencari kata berupa kata profesi pekerjaan.
8.	Selasa, 01 Mei 2012	09.45 WIB	Pemberian <i>post-test</i>	Peneliti memberikan <i>post-test</i> berupa instrument <i>self regulation</i> untuk melihat adanya perubahan <i>self regulation</i> setelah diberikan treatment.
9.	Senin, 07 Mei 2012	08.45 WIB	Peneliti meminta surat keterangan	Peneliti meminta surat keterangan yang berisikan pernyataan bahwa penelitian sudah selesai dan benar-benar melakukan penelitian di MTsN 1 Bojonegoro.

2. Deskripsi hasil penelitian

a) Penelitian pada tanggal 17 April 2012

Penelitian pada tanggal 17 April 2012 merupakan hari pertama dilakukannya penelitian, dimana pada hari tersebut diadakan kegiatan pertama yakni pemberian *pre-test*. Sebelum pelaksanaan *pre-test* peneliti sudah mempersiapkan instrument *self regulation* yang akan digunakan dalam *pre-test* tersebut. instrument tersebut sebelumnya sudah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing penelitian untuk digunakan sebagai instrument penelitian ini.

Pre-test yang pertama akan diberikan pada siswa kelas VII-G pada pukul 07.00 WIB, yang mana kelas VII-G ini berkedudukan sebagai kelompok eksperimen. Kemudian pada pukul 08.30 WIB dilakukan *pre-test* pada siswa kelas VII-F, yang mana kelas VII-F ini berkedudukan sebagai kelompok kontrol.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

Pada langkah persiapan peneliti mempersiapkan *instrument* berupa soal yang berisikan pernyataan *self-regulation* yang akan digunakan sebagai alat data awal sebelum pemberian *treatment*.

2. Langkah pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

a. Tahap pembukaan

- 1) Mengucapkan salam pada para siswa-siswi
- 2) Memperkenalkan diri
- 3) Mengutarakan maksud dan tujuan kedatangan peneliti di sekolah
- 4) Mengabsen kehadiran siswa

b. Tahap inti

- 1) Membagikan soal *pre-test*
- 2) Membacakan tatacara pengerjaan dan lamanya waktu pengerjaan
- 3) Memulai untuk melaksanakan *pre-test*

c. Tahap pengakhiran

- 1) Memberitahukan pada siswa-siswi bahwa waktu pengerjaan akan segera habis
- 2) Mengambil jawaban soal
- 3) Mengucapkan terimakasih pada siswa-siswi atas partisipasinya
- 4) Berdoa sebelum meninggalkan kelas
- 5) Mengucapkan salam penutup

3. Hasil pengamatan ketika proses pelaksanaan *pre-test* berlangsung

Hari pertama peneliti masuk kelas, siswa merasa agak canggung dengan peneliti. Begitu juga peneliti harus beradaptasi dahulu pada kondisi kelas dan mulai berkenalan dengan siswa-siswi. Peneliti mulai membagikan soal pada siswa, beberapa siswa mengaku pernah mengerjakan soal semacam ini. Sesekali beberapa siswa melihat peneliti kemudian tersenyum. Peneliti mengingatkan kepada siswa bahwa waktu pengerjaan soal masih lama, dan siswa dapat bertanya kepada peneliti jika tidak paham dengan maksud soal tersebut. Siswa mengerjakan soal dengan khidmat akan tetapi setelah memasuki setengah perjalanan beberapa siswa mulai ramai dan tertawa-tawa kecil, bahkan ada beberapa yang mulai mengerjakan soal dengan bekerja sama atau mencontek jawaban teman. Sesekali peneliti mengingatkan bahwa soal tersebut harus dikerjakan secara individu dan tidak ada penilaian pada soal tersebut jadi para siswa tidak perlu melakukan kerjasama dalam menyelesaikan soal-soal tersebut.

4. Refleksi

Hari pertama penelitian dapat dikatakan sebagai hari penentuan, jika kesan awal siswa terhadap peneliti tidak menyenangkan maka pada pertemuan selanjutnya juga tidak akan menyenangkan. Hari pertama penelitian, peneliti tidak menemukan

kesulitan. Para siswa-siswi menyambut baik kedatangan peneliti, selain itu pada saat pengerjaan soal *pre-test* para siswa juga mengerjakannya dengan baik meskipun ada beberapa siswa yang mengerjakan soal tersebut dengan bekerjasama bersama teman sebangkunya.

b) Penelitian pada tanggal 17 April 2012

Penelitian pada tanggal 17 April 2012, peneliti dan guru akan memulai penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *good behavior game* dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi metode ini hanya akan diberikan kepada kelompok eksperimen saja, yaitu kelas VII-G. Sedangkan untuk kelas VII-F yang menjadi kelompok kontrol akan diberikan metode pembelajaran seperti biasa.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian adalah:

1. Langkah persiapan

Peneliti berkoordinasi dengan guru mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian peneliti mempersiapkan *game* yang mendukung materi yang akan disampaikan oleh guru.

2. Langkah pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yaitu:

a. Tahap pembukaan

- 1) Salam pembuka
- 2) Mengutarakan maksud dan tujuan kedatangan peneliti
- 3) Mengabsen

b. Tahap inti

- 1) Guru bersama peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dikemas dengan metode yang berbeda dengan metode yang biasa dilakukan.
- 2) Guru bersama peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, pembagian kelompok tersebut dilakukan oleh guru dengan cara yang sederhana, yaitu membagi kelompok sesuai deret bangku tempat duduk siswa. Masing-masing kelompok beranggotakan 8-9 siswa.
- 3) Peneliti menyampaikan aturan permainan yang akan berlangsung. Adapun aturannya adalah:
 - a) Masing-masing kelompok harus kompak dalam mengumpulkan poin.
 - b) Untuk kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan tambahan poin.

- c) Tidak ada pengurangan poin untuk jawaban salah.
- 4) Guru juga menyampaikan bahwa di akhir pertemuan akan ada *reward* untuk kelompok dengan nilai poin tertinggi.
 - 5) Guru memulai pembelajaran dengan bentuk pemberian *game*. Game tersebut berisikan sejumlah pertanyaan yang dikemas dalam bentuk *puzzel* yang menyenangkan. Dalam permainan tersebut siswa harus mencari kata kerja sebanyak-banyaknya.
 - 6) Guru mempersilahkan pada siswa yang hendak menjawab pertanyaan untuk menuliskan jawaban di papan tulis yang sudah tersedia.
 - 7) Setelah semua pertanyaan terjawab, kemudian guru bersama siswa mengoreksi jawaban tersebut satu-persatu. Sehingga nanti akan terlihat kelompok mana yang menjawab benar dan kelompok mana yang menjawab salah.
 - 8) Setelah itu guru mencatat poin yang diperoleh masing-masing kelompok yang nantinya akan dijumlahkan dengan pertemuan selanjutnya.
 - 9) Guru mengumumkan kelompok mana yang memperoleh poin tertinggi pada pertemuan tersebut. Sambil mengingatkan bahwa kelompok yang mendapatkan poin tertinggi pada pertemuan tersebut belum tentu menjadi

pemenang karena masing-masing kelompok masih dapat mengumpulkan poin pada pertemuan selanjutnya.

c. Tahap pengakhiran

- 1) Menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan belajar sudah selesai.
- 2) Peneliti mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang, yaitu kelompok dua. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk selalu rajin belajar dan mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan di rumah.
- 3) Guru bersama peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

3. Hasil pengamatan ketika pemberian treatment berlangsung

Pertemuan ini adalah pemberian treatment pertama. Ketika guru menyampaikan bahwa akan ada *game* dalam proses pembelajaran siswa menyambut dengan begitu antusias. Meskipun ada beberapa diantara mereka memperlihatkan ekspresi yang kurang senang. Ketika guru mulai memasang kertas karton yang berisikan permainan, siswa mulai penasaran ingin cepat-cepat melihat permainan tersebut. Setelah guru menjelaskan peraturan game tersebut maka siswa mulai mengacungkan tangannya untuk maju kedepan kemudian menuliskan jawabannya dipapan tulis. Beberapa siswa terlihat berebut untuk menuliskan jawabannya,

masing-masing kelompok berusaha mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan mencoba menjawab *game* yang telah disediakan. Setelah dirasa cukup dan siswa pun sudah tidak menemukan kata kerja, maka guru mengakhiri *game* tersebut. Setelah *game* berakhir tiba saatnya guru untuk mengoreksi jawaban siswa, guru menemukan beberapa jawaban yang salah kemudian memberitahukan pada siswa bahwa kata tersebut bukanlah kata kerja. Setelah guru selesai mengoreksi peneliti mengumumkan kelompok mana yang mendapatkan skor tertinggi pada pertemuan kedua ini.

4. Refleksi

Antusias para siswa membuat peneliti sangat senang melakukan penelitian ini. Pemberian treatment pertama berjalan dengan lancar, terdapat empat kelompok yang saling berebut poin. Pada pertemuan ini Kelompok 3 dan kelompok 4 yang mendominasi jalannya permainan. Kedua kelompok saling berebut untuk menjawab game yang disediakan, bahkan mereka juga harus berebut spidol untuk menuliskan jawaban mereka dipapan tulis. Sedangkan kelompok 1 dan kelompok 2 sesekali maju kedepan untuk menjawab *game*, mungkin mereka masih malu-malu untuk berebut poin. Bahkan terlihat anggota kelompok 1 yang masih bermalas-malasan untuk melihat kertas karton yang sudah ditempel oleh guru di papan tulis, peneliti memberikan semangat kepada

kedua kelompok tersebut, akan tetapi hasilnya tetap sama kedua kelompok tersebut tetap saja malu-malu untuk berebut pion.

c) Penelitian pada tanggal 20 April 2012

1. Langkah persiapan

Untuk pemberian treatment kedua, peneliti menyiapkan game berupa permainan acak. dimana nanti akan ada sebuah kata berupa nama hewan, nama buah dan profesi. Kata tersebut disusun secara acak hingga tidak terlihat susunan kata yang benar, kemudian nanti siswa harus menyusun kata tersebut menjadi kata yang benar.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

1) Salam

2) Absensi

b. Tahap inti

Berbeda dengan pertemuan kedua, pada pertemuan ketiga ini peneliti tidak ditemani oleh guru pendamping. peneliti tidak lagi menerangkan jalannya permainan, karena para siswa sudah paham akan peraturan yang sudah diberikan oleh guru pada pertemuan yang lalu. Pada pertemuan ketiga ini peneliti menyiapkan game berupa permainan acak, dimana nanti akan

ada sebuah kata berupa nama hewan, nama buah dan profesi. Kata tersebut disusun secara acak hingga tidak terlihat susunan kata yang benar, kemudian nanti siswa harus menyusun kata tersebut menjadi kata yang benar. Setelah kata tersebut tersusun menjadi sebuah kata yang dirasa benar oleh kelompok maka kata tersebut dapat dituliskan dipapan tulis.

c. Tahap pengakhiran

- 1) Peneliti memberitahukan bahwa waktu permainan akan segera habis.
- 2) Mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang
- 3) Salam penutup.

3. Hasil pengamatan ketika proses penelitian berlangsung

Game kedua berjalan dengan lancar, siswa semakin antusias untuk berebut poin. Jika pada pertemuan kedua kemarin hanya kelompok 3 dan kelompok 4 yang aktif, kini kelompok 1 dan kelompok 2 pun tidak mau ketinggalan. Kelompok 1 mulai menunjukkan kemampuannya, terlihat beberapa kali anggotanya maju kedepan untuk menuliskan jawaban. Sedangkan kelompok 4 yang pada pertemuan lalu aktif, sekarang tidak begitu aktif mengumpulkan poin ini terlihat dari jumlah jawaban yang mampu mereka jawab kali ini kelompok 4 hanya mampu mendapatkan 7

poin saja. Pada pertemuan ini kelompok 1 yang berhasil menjadi pemenang.

4. Refleksi

Pada pertemuan kali ini peneliti tidak menemukan kesulitan yang berarti. Para siswa sudah memahami apa yang harus mereka lakukan. Beberapa diantara mereka malah membantu peneliti memasang karton di papan tulis yang berisi *game* yang akan dimainkan pada pertemuan ini. Sebelum penelitian berlangsung, peneliti memberikan sedikit motivasi kepada para siswa. Para siswa mulai mengatur strategi untuk mengerjakan *game* tersebut. Para siswa bermain dengan semangat, terlihat kelompok 4 yang mulai tidak bersemangat. Peneliti mendekati kederetan kelompok 4 untuk memberikan semangat. Mereka terlihat bersemangat akan tetapi mereka tidak juga menjawab pertanyaan yang ada, mungkin mereka kurang menguasai jawaban untuk *game* ini. Peneliti kembali memberikan semangat kepada semua kelompok agar lebih bersemangat untuk memperebutkan poin.

d) Penelitian pada tanggal 27 April 2012

1. Langkah persiapan

Sama seperti pertemuan ketiga, pada pertemuan keempat ini peneliti akan memberikan treatment tanpa ditemani oleh guru

pendamping. peneliti menyiapkan game berupa teka-teki silang dan siap untuk dimainkan dikelas.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

1) Salam

2) Absensi

b. Tahap inti

Pada pertemuan keempat ini peneliti akan memberikan treatment tanpa ditemani oleh guru pendamping. Peneliti menyiapkan *game* berupa teka-teki silang. Dimana terdapat beberapa pertanyaan dan terdapat kolom untuk jawaban yang didalamnya terdapat huruf bantu untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan tersebut. Sebelum permainan dimulai peneliti menyampaikan beberapa peraturan, diantaranya bagi siswa yang sudah maju untuk menjawab pertanyaan tidak diperbolehkan untuk menjawab kembali, harus ada perwakilan siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan. Hal ini agar siswa yang lain juga aktif untuk maju kedepan menuliskan jawaban dipapan tulis tidak hanya menyumbangkan fikiran dibangku.

c. Tahap pengakhiran

- 1) Peneliti memberitahukan bahwa waktu permainan akan segera habis.
- 2) Mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang
- 3) Salam penutup.

3. Hasil pengamatan ketika proses penelitian berlangsung

Game pada pertemuan kali ini dirasa lebih menarik dibandingkan *game* pada pertemuan sebelumnya. Terlihat siswa lebih aktif pada pertemuan ini. Berapa siswa yang sebelumnya tidak mau untuk menuliskan jawabannya dipapan, sekarang sudah mulai berani memperlihatkan kemampuannya. Keempat kelompok saling berebut, mereka berebut untuk mengacungkan tangan agar terpilih oleh peneliti dan menuliskan jawabannya, jika sudah begitu sudah pasti kelompok mereka akan mendapatkan tambahan poin. Terlihat kelompok lain yang tidak terpilih bersorak-sorak tidak terima, yang kemudian peneliti memberikan penjelasan bahwa kelompok mereka kurang cepat mengacungkan tangan sehingga tidak mendapatkan kesempatan tersebut. Dan kali ini pion yang diperoleh semua kelompok adalah sama.

4. Refleksi

Pada pemberian *treatment* ketiga ini peneliti merasa senang karena dapat mengkondisikan para siswa dengan baik. Siswa

sangat aktif berebut poin. Sekarang peneliti mulai mengetahui kelompok mana yang menguasai permainan dan siswa mana yang aktif maju kedepan kelas. Pada pertemuan kali ini terdapat siswa yang merasa permainan ini tidak adil, ia berteriak tidak terima karena kelompok mereka tidak berkesempatan menjawab pertanyaan. Peneliti menghampiri siswa tersebut dan menjelaskan kebenarannya, bahwasanya kelompok mereka kurang cepat dalam mengacungkan tangannya sehingga kelompok mereka tidak berkesempatan menjawab pertanyaan tersebut.

e) Penelitian pada tanggal 01 Mei 2012

1. Langkah persiapan

Seperti biasa sebelum memulai penelitian peneliti menyiapkan *game*. Kali ini *game* yang disiapkan oleh peneliti adalah siswa harus menemukan sebuah kata bidang profesi dalam sekumpulan huruf yang disusun secara acak.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

1) Salam

2) Absensi

b. Tahap inti

Pada pertemuan ini *game* yang disiapkan oleh peneliti adalah siswa harus menemukan sebuah kata bidang profesi dalam sekumpulan huruf yang disusun secara acak. Kata tersebut tersembunyi diantara huruf-huruf yang tidak beraturan, siswa dapat mencari kata tersebut dengan format *vertikal* dan *horisontal*. Peneliti memberitahukan kepada para siswa bahwa disini sangat dibutuhkan konsentrasi yang tinggi dan juga kerjasama kelompok untuk menemukan profesi yang dicari

c. Tahap pengakhiran

- 1) Peneliti memberitahukan bahwa waktu permainan akan segera habis
- 2) Mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang
- 3) Salam penutup

3. Hasil pengamatan ketika proses penelitian berlangsung

Pertemuan kelima ini merupakan pemberian treatment yang terakhir. Siswa menjawab *game* tersebut dengan sangat baik meskipun sesekali mereka kesulitan menemukan kata profesi yang dimaksud. Karena ini *game* terakhir yang akan menentukan siapa pemenangnya maka masing-masing kelompok beradu cepat menemukan kata tersebut, bahkan ada diantara mereka yang harus lari dan berdesak-desakan menulis jawaban dipapan tulis.

Sedangkan sebagian siswa lainnya bersorak dibangku masing-masing. Suasana kelas semakin memanas ketika tinggal satu kata saja yang belum terjawab. Masing-masing kelompok berfikir semakin keras untuk menemukan jawabannya, bahkan salah satu siswa dari kelompok 3 dan kelompok 4 maju kedepan untuk melihat soal secara dekat. Akhirnya kelompok 4 menemukan jawabannya dan berahirlah *game* pada pertemuan ini, pemenang pada pertemuan ini adalah kelompok 4.

4. Refleksi

Pertemuan kali ini peneliti didampingi oleh guru pendamping, ada atau tidak guru pendamping saat dilakukan penelitian siswa tetap akan berlaku baik kepada peneliti. Peneliti memberitahukan kepada para siswa bahwa ini merupakan *game* terahir yang akan diberikan oleh peneliti. Permainan berlangsung dengan seru, masing-masing kelompok berlarian kedepan untuk menuliskan jawabannya. Ketika tinggal satu kata yang belum terjawab, terlihat dengan jelas ekspresi penasaran dari wajah para siswa. Mereka melihat sekumpulan huruf acak tersebut dengan seksama dan berharap mereka segera menemukan jawaban tersebut. hingga akhirnya kelompok 4 berhasil menemukan kata yang dimaksud. Karena ini merupakan pertemuan terahir, peneliti dan guru akan mengumumkan kelompok mana yang akan memenangkan permainan yang berlangsung selama 4 kali

pertemuan tersebut. Setelah peneliti menjumlahkan keseluruhan poin mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir, pemenang dari keseluruhan *game* adalah kelompok 1 dengan perolehan poin sebanyak 94 poin.

f) Penelitian pada tanggal 01 Mei 2012

Pada tanggal 01 Mei 2012 merupakan hari terakhir dilakukannya penelitian. Pada pertemuan terakhir ini, peneliti akan melakukan *pos-test* yakni dengan memberikan soal berupa pernyataan tentang *self regulation* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perubahan setelah diberikannya *treatment*.

Pos-test yang pertama akan diberikan pada siswa kelas VII-G pada pukul 09.45 WIB, yang mana kelas VII-G ini berkedudukan sebagai kelompok eksperimen. Kemudian pada pukul 10.15 WIB dilakukan *Pos-test* pada siswa kelas VII-F yang mana kelas VII-F ini berkedudukan sebagai kelompok kontrol.

1. Langkah persiapan

Peneliti menyiapkan *instrument* tentang *self regulation* sebanyak 66 soal. Soal tersebut sama seperti soal yang diberikan pada *pre-test*, akan tetapi soal tersebut diacak untuk menghindari adanya jawaban yang sama.

2. Langkah pelaksanaan
 - a. Tahap pembukaan
 - 1) Salam
 - 2) Mengutarakan maksud peneliti
 - 3) Absensi
 - b. Tahap inti
 - 1) Membagikan soal *post-test*
 - 2) Memulai untuk melaksanakan *post-test*
 - c. Tahap pengakhiran
 - 1) Memberitahukan pada siswa bahwa waktu akan segera habis
 - 2) Mengucapkan terimakasih atas partisipasi siswa selama pelaksanaan penelitian ini
 - 3) Berdoa sebelum meninggalkan kelas
 - 4) Mengucapkan salam
3. Hasil pengamatan ketika proses penelitian berlangsung

Pagi itu siswa mengerjakan soal *post-test* dengan khidmad. Ketika peneliti memberikan intruksi mereka mendengarkannya dengan baik. Pada pemberian *post-test* ini sangat berbeda dengan pada saat pemberian *pre-test*, sekarang tidak ada suara gaduh di dalam kelas, dan juga tidak ada kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan soal *post-test* tersebut. Hal ini mungkin dikarenakan

para siswa-siswi sudah merasa nyaman dan akrab dengan peneliti sehingga mereka mengerjakan soal tersebut juga dengan nyaman. Beberapa siswa menanyakan maksud dari salah satu pernyataan yang ada, yang kemudian peneliti menjelaskannya dengan sabar. Soal *post-test* telah selesai mereka kerjakan, dan tiba saatnya bagi peneliti untuk berpamitan karena penelitian sudah berakhir.

4. Refleksi

Ini merupakan hari terakhir peneliti melakukan penelitian. Peneliti berharap penelitian ini akan berakhir dengan baik. Ketika peneliti mulai membagikan soal *post-test* siswa menerima lembar soal tersebut dengan segera. Setelah peneliti mengintruksikan bahwa waktu mengerjakan dimulai, siswa segera mengerjakan soal tersebut. Siswa tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan soal-soal tersebut, dan soal *post-test* pun selesai mereka kerjakan. Peneliti mulai mengambil soal tersebut dengan bantuan salah satu siswa. Penelitian pun berakhir pada hari itu.

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dipaparkan di BAB 1, bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *good behavior game* efektif untuk meningkatkan *self regulation* siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bojonegoro pada pelajaran bahasa inggris. Maka perlu

adanya pengujian hipotesis dengan menguji secara statistik, dikarenakan data berdistribusi normal maka analisis data menggunakan *T-test of Related*.

Pada *output* SPSS tabel pertama dengan menggunakan *T-test of Related*, menunjukkan bahwa sampel penelitian ini adalah 16 untuk kelompok kontrol dan 16 untuk kelompok eksperimen, rata-rata *self regulation* sesudah pemberian treatment untuk kelompok eksperimen adalah 11,5000 dengan standart deviasi 3,24551 dan rata-rata rata *self regulation* untuk kelompok kontrol yang tidak mendapatkan treatment adalah 5,1875 dengan standart deviasi 5,84487. Jadi rentang data kelompok eksperimen sesudah pemberian treatment adalah antara 21,23653 sampai dengan 1,76347. Sedangkan rentang data kelompok kontrol sesudah pemberian treatment adalah antara 22,72211 sampai dengan -12,34711. Skor ini merupakan penjabaran dari $\text{Mean} \pm 3$ Standart Deviasi. Sedangkan rentang rata-rata kelompok eksperimen sesudah pemberian treatment adalah antara 12,31138 sampai dengan 10,68862. Sedangkan rentang rata-rata kelompok kontrol sesudah pemberian treatment adalah antara 6,64872 sampai dengan 3,72628. Skor interval ini adalah dari $\text{Mean} \pm 1$ Standart Error Of Mean.

Pada tabel *output* kedua ini menunjukkan bahwa korelasi antara variabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah -0,209. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi data dari masing-masing responden adalah sangat erat.

Pada tabel output ketiga, menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 6,3125, dengan standart deviasi 7,25460 dan *Standart Error Of Mean* sebesar 1,81365. Hal yang sangat penting dari output ini adalah t_{hitung} sebesar 3,481, skor ini ternyata lebih tinggi dibandingkan $t_{tabel (0,05;16)}$ sebesar 2,120. Dengan demikian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan ini sama apabila digunakan skor sig untuk 2 sisi, yaitu 0,003 yang jauh lebih kecil bila dibandingkan dengan kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05 (5%). Berangkat dari hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah berbeda.

Adapun hipotesis statistik yang diajukan adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah menggunakan metode pembelajaran *Good Behavior Game*.

H_a : Ada perbedaan *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah menggunakan metode pembelajaran *Good Behavior Game*.

Berdasarkan data diatas, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan dua cara sebagai berikut:

1) Dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

T_{tabel} dapat dihitung pada tabel t, dengan $\alpha = 5\%$, untuk mencari skor t_{tabel} 0,05; 16 maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,120. Berdasarkan hasil analisis *Uji T-test of Related* diperoleh t_{hitung} sebesar = 3,481. Sehingga t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} ($3,481 > 2,120$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pemberian treatment berupa metode pembelajaran *good behavior game* pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bojonegoro.

2) Dengan membandingkan taraf signifikansi (*p-value*)

- Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak

Berdasarkan pada kolom *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003 atau signifikansi $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pemberian treatment berupa metode pembelajaran *good behavior game* pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bojonegoro.

Berdasarkan data penelitian, nilai *pre-test* instrument *self regulation* sebelum diberikannya treatment metode pembelajaran *good behavior game* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *post-test* setelah diberikannya treatment metode pembelajaran *good behavior game*. Artinya disini dinyatakan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada *self regulation* siswa. Dan hipotesis nol (H_0) yang diajukan bahwa tidak ada perbedaan *self regulation* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pemberian treatment berupa metode pembelajaran *good behavior game* pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bojonegoro ditolak, artinya penggunaan metode pembelajaran *good behavior game* berpengaruh dalam meningkatkan *self regulation* siswa kelas VII MTs Negeri 1 Bojonegoro.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa indikator dari *self regulation* yaitu, 1) *Persoal* meliputi; organisasi dan transformasi, siswa mampu memorsasi materi, mampu penetapan tujuan dan mampu melakukan perencanaan, 2) *Perilaku* meliputi; siswa mampu mengevaluasi diri, mampu melakukan konsekuensi diri, mampu melakukan pencatatan dan mampu mengemukakan ide, 3) *Lingkungan* meliputi; siswa mampu mengatur lingkungan, mampu mencari informasi, mampu mereview dan mampu meminta bantuan. Indikator tersebut dikemas dalam instrument *self regulation* dengan jumlah 66 soal pernyataan.

Adapun faktor yang mempengaruhi *self regulation* antara lain terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi; 1) observasi diri, siswa memperhatikan kualitas dan kuantitas penampilannya dan memperhatikan perilakunya, dimana jika siswa mempunyai penampilan dan perilaku yang baik maka akan membuat dia merasa nyaman untuk melakukan segala hal. Seperti pada siswa yang bernama V dan R mereka berdua terlihat lebih menonjol dibandingkan teman-teman yang lainnya dikarenakan kedua siswa tersebut mempunyai rasa percaya diri yang tinggi salah satunya dikarenakan penampilan mereka. 2) Proses penilaian, ini mengacu pada penilaian diri terhadap hal yang telah dilakukan selama ini, biasanya siswa mempunyai suatu acuan atau model seperti guru atau teman yang pintar dikelas. 3) Reaksi diri, menanggapi sesuatu dengan respon positif maupun negatif, respon ini tergantung bagaimana perilaku tersebut diukur.

Selain ketiga faktor tersebut, faktor motivasi diri juga sangat berpengaruh dalam menumbuhkan *self regulation*. Motivasi merupakan dorongan yang ada dalam diri individu sehingga individu tersebut menunjukkan bahwa dirinya mempunyai kemampuan untuk memperoleh hasil yang baik dalam usahanya. Siswa bernama I selalu menunjukkan kepada teman-teman lainnya bahwa ia mampu mengerjakan soal tersebut tidak peduli apakah jawabannya benar atau salah, sehingga setiap kali permainan dimulai ia menjadi siswa pertama yang maju untuk menjawab pertanyaan.

Sedangkan faktor eksternal meliputi, 1) Adanya penguatan (*reinforcement*). Seperti yang kita tahu bahwa siswa sangat suka dengan

pemberian hadiah, terkadang hadiah intrinsik tidak selalu memberikan kepuasan oleh karena itu diperlukan adanya hadiah yang sifatnya nyata. Hal ini tentunya sangat terlihat ketika guru dan peneliti memberitahukan bahwa dalam pembelajaran nantinya akan ada *reward*. 2) Metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Terlihat pada setiap hari ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa lebih bersemangat ketika menggunakan metode pembelajaran *good behavior game* pada pelajaran bahasa inggris.

Siswa merasa kali ini pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, siswa yang awalnya hanya diam kini mulai menunjukkan kemampuannya dan tak segan lagi untuk maju ke depan kelas. Siswa menjadi lebih mandiri dalam mengeluarkan pendapat dan kemampuannya, selain itu siswa juga lebih akrab dalam berkoordinasi dengan teman-teman kelasnya. Seperti yang kita ketahui bahwa metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas atau kondisi siswa maka akan menumbuhkan semangat belajar yang lebih besar. Jika semangat sudah muncul maka materi pelajaran juga akan mudah untuk dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dalam meningkatkan *self regulation* siswa pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan metode pembelajaran *good behavior game*, dirasa mampu meningkatkan *self regulation* siswa dari yang awalnya mempunyai *self regulation* rendah menjadi meningkat, hal ini dikarenakan metode pembelajaran *good behavior game* dapat membuat siswa-siswi nyaman dan mudah menerima informasi dalam bentuk game-game yang diberikan oleh peneliti. Pelajaran bahasa inggris yang dulunya terasa

membosankan karena disampaikan dengan metode pembelajaran yang biasa kini menjadi menyenangkan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji t (*T-test of Related*) dengan menggunakan SPSS 11,5 hasil data sebelum perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan skor self regulation antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,061 > 0,05$).

Sedangkan data hasil penelitian setelah pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa ada perbedaan *self regulation* yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan signifikansinya yang lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05 ($0,003 < 0,05$).

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen yang diberikan metode pembelajaran *good behavior game* dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan metode pembelajaran *good behavior game* adalah $11,5 > 5,1875$, ini menyatakan bahwa ada perbedaan peningkatan yang signifikan pada *self regulation* siswa. Dari data statistik juga menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar $3,481 > t_{tabel}$ 2,120 dan hipotesis statistik (H_a) yang diajukan bahwa ada perbedaan *self regulation* antara kelompok eksperimen yang mendapatkan treatment metode pembelajaran *good behavior game*

dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan treatment metode pembelajaran *good behavior game* diterima, dengan uji hipotesis membandingkan taraf signifikan hasilnya adalah signifikansi $0,003 <$ taraf signifikansi $0,05$ artinya antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *good behavior game* terdapat perbedaan *self regulation* yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *good behavior game* ini efektif dalam meningkatkan *self regulation* siswa kelas VII pada pelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan hasil analisis data diatas yang menunjukkan bahwa antara kelompok eksperiment yang mendapatkan teratment metode pembelajaran *good behavior game* dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan treatment metode pembelajaran *good behavior game* menunjukkan adanya perbedaan peningkatan *self regulation* siswa kelas VII pada pelajaran bahasa inggris. Berarti sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh pemberian metode pembelajaran *good behavior game* terhadap *self regulation* siswa. Dengan metode ini siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, tidak merasa bosan dan juga mempermudah siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru melalui game yang diberikan oleh peneliti.

Kurangnya penguasaan *vocabulary* pada pelajaran bahasa inggris membuat siswa kurang memahami dan kesulitan dalam mengikuti penjelasan guru yang pengucapannya menggunakan bahasa inggris. Bahasa inggris merupakan pelajaran pokok dalam pembelajaran, dikarenakan mata pelajaran

ini nantinya akan masuk pada mata pelajaran UAN, jadi diharapkan siswa mampu menguasai materi pelajaran ini. Kebanyakan dari siswa pun menyadari sulitnya menguasai pelajaran bahasa inggris. Selain dikarenakan kurangnya penguasaan kata, siswa juga tidak memiliki *self regulation* yang tinggi sehingga mereka pasif dikelas. Jika *self regulation* siswa rendah, pastinya mereka tidak akan semangat dan juga tidak dapat mengatur kemampuannya sendiri. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh bahwa metode pembelajaran *good behavior game* efektif untuk meningkatkan *self regulation* siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa inggris.

Hal ini dikarenakan metode pembelajaran *good behavior game* merupakan metode pembelajaran yang sifatnya luwes dan menyenangkan. Artinya dalam pelaksanaannya tidak seperti metode yang biasa digunakan oleh guru, pada metode ini materi pelajaran akan disampaikan oleh guru dengan memberikan game yang sesuai dengan materi pelajaran. Game yang diberikan mengharuskan siswa untuk aktif, memperhatikan perilaku dan harus mampu berkoordinasi dengan teman kelompoknya. Dengan adanya tuntutan untuk aktif tersebut nantinya akan menumbuhkan *self regulation* dalam diri mereka. Sesuai dengan teori Zimmerman (1988) bahwa siswa yang mempunyai *self regulation* adalah siswa yang aktif dalam mengoptimalkan fungsi personal dimana siswa nantinya mampu untuk merencanakan, mengolah dan mengevaluasi informasi yang dipelajari pada proses pembelajaran, fungsi perilaku dimana siswa mampu berusaha memperbaiki kesalahan atau evaluasi diri terhadap hal yang kurang baik yang pernah

dilakukan dan fungsi lingkungan dimana siswa nantinya mampu mencari teman dalam menyelesaikan kesulitannya.

Dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan *self regulation* siswa akan tumbuh dan meningkat jika digunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan kondisi kelas. Untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh siswa membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan apalagi materi yang akan disampaikan dirasa sulit untuk cepat dapat dipahami oleh siswa, oleh karena itu guru hendaknya juga harus memikirkan kondisi siswanya. Dari alasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *good behavior game* efektif untuk meningkatkan *self regulation* siswa tidak hanya pada mata pelajaran bahasa inggris saja akan tetapi pada mata pelajaran lainnya.