THE EFFECT OF SPELLING BEE GAME TOWARDS STUDENT'S VOCABULARY MASTERY OF EIGHTH GRADE STUDENTS AT SMP 18 IN BENGKULU CITY

QUASI EXPERIMENT AT STUDENTS OF SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULU

Gilang Redi Fadli, Ferri Susanto, Ali Akbarjono
FTT Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Alamat e-mail : Griffadil@gmail.com, Ferrisusanto@mail.uinfasbengkulu.ac.id, Aliakbarjono@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to investigate the effect of the Spelling Bee Game on the vocabulary mastery of eighth-grade students at SMP 18 in Bengkulu City. This study was conducted based on the issue of low vocabulary proficiency among students, which is often caused by monotonous learning methods, the lack of interactive spelling activities, and students' low motivation to learn new vocabulary. The research employed a quasi-experimental design using the Non-Equivalent Control Group Design, involving two classes with a total of 48 students. The instrument used was a vocabulary test assessing students' spelling accuracy, word recognition, word meaning comprehension, and their ability to use vocabulary in simple contexts. The results demonstrate a significant disparity in post-test scores between the experimental and control groups, with mean scores of 53.50 and 74.50, respectively. The independent samples t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), confirming that the Spelling Bee Game significantly improved students' vocabulary mastery.

Keywords: Spelling Bee Game, vocabulary mastery, educational game, English learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dirancang untuk mengkaji sejauh mana penerapan Spelling Bee Game berpengaruh terhadap tingkat penguasaan kosakata siswa kelas kelas VIII

di SMPN 18 Kota BengkuluPenelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya tingkat penguasaan kosakata siswa, yang dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang mampu menarik minat belajar, minimnya kegiatan latihan mengeja, serta rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari kosakata baru. Studi ini dirancang sebagai penelitian kuasi-eksperimen yang melibatkan desain Non-Equivalent Control Group. yang melibatkan dua kelas dengan jumlah total 48 siswa. Instrumen penelitian berupa tes kosakata yang menilai kemampuan siswa dalam mengeja, memahami makna kata, mengenali kata, dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan yang jelas antara hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan Spelling Bee Game memperoleh skor rata-rata 53.50, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 74.50. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0.000 < 0.05, yang berarti Spelling Bee Game berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Spelling Bee Game terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMP.

Kata Kunci: Spelling Bee Game, penguasaan kosakata, permainan edukatif, pembelajaran bahasa Inggris.

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris memiliki peran penting dalam pendidikan di Indonesia seiring dengan tuntutan global terhadap penguasaan bahasa internasional. Pembelajaran bahasa Inggris sejak jenjang sekolah menengah pertama menjadi dasar dalam membangun kompetensi berbahasa siswa. Salah satu unsur utama dalam penguasaan bahasa Inggris adalah kosakata, karena kosakata berperan penting dalam menunjang kemampuan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan siswa memahami dan menyampaikan makna secara tepat.

Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan melafalkan kosakata bahasa Inggris. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton, seperti menghafal atau mencari arti kata di kamus, sering kali menurunkan minat dan efektivitas belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi

metode pembelajaran kosakata yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu alternatif yang potensial adalah pembelajaran berbasis permainan, khususnya spelling games. Pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan mengeja, dan pelafalan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh spelling games terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Bengkulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam pengajaran kosakata.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, khususnya nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap penguasaan kosakata siswa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Bengkulu yang berjumlah 363 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik kelas. Dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas VIII 5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.11 sebagai kelompok kontrol, dengan total 66 siswa.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran kosakata menggunakan Spelling Bee Game, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran kosakata menggunakan metode konvensional. Perlakuan dilaksanakan selama empat kali pertemuan, masing-masing berdurasi 30 menit.

Instrumen penelitian berupa tes kosakata berbentuk pilihan ganda yang digunakan sebagai pretest dan posttest. Tes disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Dari 60 butir soal yang diujicobakan, sebanyak 26 soal dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach’s Alpha

sebesar 0,902, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik dengan bantuan SPSS versi 25. Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis effect size digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan Spelling Bee Game terhadap penguasaan kosakata siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas dengan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,353 dan posttest sebesar 0,061, yang berarti varians kedua kelompok homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran kosakata menggunakan Spelling Bee Game melalui aplikasi Word Club menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 50,79 meningkat menjadi 53,50 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional juga mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 74,50. Secara deskriptif, kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan kosakata, meskipun capaian akhir kelas kontrol lebih tinggi.

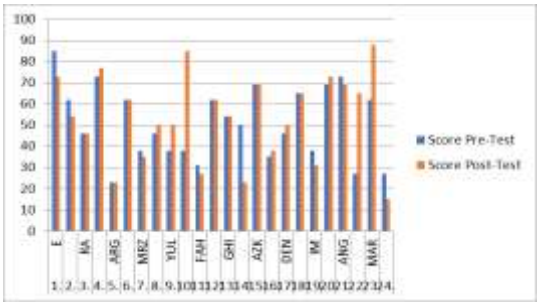


Diagram 2 : Chart Score of Pre Test & Post Test Experimental Class



Diagram 3 : Chart Score of Pre Test & Post Test Control Class

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test terhadap skor posttest menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,156 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran kosakata yang diterapkan pada kedua kelas menghasilkan capaian yang berbeda secara statistik.

Analisis lanjutan menggunakan uji F (Tests of Between-Subjects Effects) menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa (pretest) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil posttest ($F = 63,761$; $p = 0,000$) dengan nilai Partial Eta Squared sebesar 0,586, yang termasuk kategori pengaruh kuat. Sementara itu, variabel perlakuan (kelompok) memiliki nilai Partial Eta Squared sebesar 0,015, yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan Spelling Bee Game tergolong kecil setelah kemampuan awal dikontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar kosakata siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan awal yang telah dimiliki sebelum perlakuan diberikan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Spelling Bee Game berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Temuan ini memperkuat bahwa Spelling Bee Game mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat retensi kosakata, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran kosakata di tingkat sekolah menengah pertama.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, cakupan sekolah yang lebih luas, serta durasi perlakuan yang lebih panjang guna menguji konsistensi dan keberlanjutan pengaruh penggunaan Spelling Bee Game terhadap penguasaan kosakata siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, R., & Mandasari, R. (2020). The use of spelling bee to improve students' English vocabulary mastery. Journal of English Language Teaching and Learning, 1(2), 38–43.

Aniza, G. H., Wangi, W., & Wageyono, W. (2021). The effect of spelling bee games on students' vocabulary mastery. LUNAR (Language and Art), 5(1), 194–202. https://doi.org/10.36526/ln.v5i1.1465

Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.

Banjarnahor, D. L., Candra, M., & Subroto, G. (2022). The implementation of spelling bee in teaching English. Jurnal Pendidikan, 324–328.

Beck, I. L., & McKeown, M. G. (2023). Vocabulary instruction: Effective methods and strategies. Reading Research Quarterly, 58(1), 67–85.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. New York, NY: David McKay.

Brown, H. D. (2004). Language assessment: Principles and classroom practices. New York, NY: Pearson Education.

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and quasi-experimental designs for research. Boston, MA: Houghton Mifflin.

Cohen, J. (2019). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). New York, NY: Routledge.

Cornejo-Torres, R., Smith, J., & Lopez, A. (2023). Gamified learning and student engagement. Educational Technology Review, 15(1), 77–92.

Crystal, D. (2010). The Cambridge encyclopedia of language (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Elmahdi, A. M., & Hezam, H. A. (2020). Techniques of teaching vocabulary: An analytical study. International Journal of English Research, 6(3), 45–52.

Hadiyansah, D. N., Hidayatullah, M., & Wahid, M. Z. (2023). Increasing students' vocabulary through spelling bee games. JOEY: Journal of English Ibrahimy, 2(1), 50–57.

Hariati, S. (2020). The correlation between students' vocabulary mastery and reading comprehension at SMP Negeri 2 Makassar (Undergraduate thesis). Universitas Negeri Makassar.

Heaton, J. B. (1988). Writing English language tests. London: Longman.

Herlawan, H., Hidayat, R., & Purnamasari, I. (2021). The reliability of test instruments in educational research. Journal of Education and Learning, 15(2), 145–152.

Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. Asian EFL Journal, 5(4), 1–10.

Imran, H., Rahman, F., & Sari, D. (2024). Metacognition in vocabulary learning: A classroom study. Journal of Applied Linguistics, 18(1), 23–40.

Kimberlin, C. L., & Winterstein, A. G. (2008). Validity and reliability of measurement instruments used in research. American Journal of Health-System Pharmacy, 65(23), 2276–2284. https://doi.org/10.2146/ajhp080007

Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1985). The input hypothesis. London: Longman.

Mahendra, I. (2021). The use of spelling bee to improve students' English vocabulary mastery. Jurnal Pendidikan, 5(2), 1027–1033.

Nation, I. S. P. (2011). Learning vocabulary in another language (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759

Olajide, S. B. (2018). Vocabulary development and the teaching of

English as a second language. Journal of Education and Practice, 9(18), 45–52.

Pratiwi, P. T., Zasrianita, F., & Akbarjono, A. (2021). Enriching students' vocabulary mastery through English spelling bee games. Jadila: Journal of Development and Innovation in Language and Literature Education, 2(2), 155–169.

Pusparini, I., & Ningrum, M. P. (2020). Improving students' vocabulary mastery using spelling bee game. Journey (Journal of English Language and Pedagogy), 3(2), 66–73.

Rahmawati, W. T., & Harahap, Y. M. (2023). Spelling bee games to increase students' vocabulary mastery. JOLLT Journal of Languages and Language Teaching, 11(1), 61–71.

Roberts, P., & Priest, H. (2006). Reliability and validity in research. Nursing Standard, 20(44), 41–45.

Schmitt, N. (2020). Vocabulary in language teaching (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Sudijono, A. (2015). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. (2012). Praktik terbaik dalam penelitian pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). Games for language learning. Cambridge: Cambridge University Press.

Yusup, M. (2017). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. Jurnal Tarbiyah, 6(1), 17–23. https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v6i1.2100