

Research Article

Spelling Bee Games: Strategy to Improve Indonesian Vocabulary

Herista Merlin¹, Zulfahita², Lili Yanti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang^{1,2,3}

Article Information

Reviewed : Mar 13, 2025

Revised : Mar 20, 2025

Available Online : Mar 30, 2025

Keyword

Effectiveness

Spelling bee games

Indonesian Vocabulary

Correspondence E-mail

Heristamerlin003@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: 1) Describe the differences in students' mastery of Indonesian vocabulary using the spelling bee method. 2) Determine whether the spelling bee game method is effective in improving students' vocabulary mastery. 3) Examine students' learning activities in class using the spelling bee game method. The population and sample in this study consisted of all fourth-grade students of SDS Karuna Singkawang, totaling 92 students. The data collection techniques used in this study included tests and observations. Data analysis consisted of prerequisite data analysis and final data analysis. Based on the research findings, it was concluded that: 1) There is a significant difference in Indonesian vocabulary mastery between the control and experimental classes, as evidenced by the t-test calculation for two independent samples, where $t_{calculated} (6.69) > t_{table} (2.00)$. 2) The spelling bee game method is effective in improving Indonesian vocabulary mastery, as shown by the effect size calculation of 1.12, which falls into the large category. 3) Students' learning activities using the spelling bee game method during lessons reached a percentage of 90%, categorized as very good or active.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan bagi masa mendatang. Pendidikan merupakan Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas SDM di suatu negara. Suatu bentuk upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan mendorong dan memberi fasilitas yang mendukung bagi keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan dari pendidikan dapat terarah dengan sebagaimana mestinya.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian kegiatan yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan muatan mata pelajaran yang diajarkan. Proses belajar mengajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu

proses yang didalamnya terdapat perubahan tingkah laku pada diri siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimana hal ini akan menumbuh kembangkan potensi anak bangsa. Untuk dapat menumbuh kembangkan potensi anak bangsa upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan merancang kurikulum yang menyesuaikan pada perkembangan zaman.

Pada saat ini Menteri pendidikan Indonesia menetapkan kurikulum Merdeka sebagai acuan keberlangsungan pendidikan di Indonesia, kurikulum Merdeka sebagai suatu upaya pemerintah meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Berbagai mata Pelajaran di berikan pada jenjang sekolah dasar yang termuat dalam struktur kurikulum Merdeka yang dimana salah satunya termuat pembelajaran Bahasa indonesia. Pembelajaran Indonesia diberikan dalam rangka mengembangkan kemampuan berbahasa yang efektif dan komunikatif, oleh sebab itu diperlukan penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan kemampuan dalam memahami dan menggunakan kata-kata dalam suatu Bahasa secara efektif. Penguasaan kosakata mencakup pengetahuan tentang makna kata, cara pengucapan, penggunaan dalam konteks yang tepat serta pengenalan terhadap sinonim dan antonim. Penguasaan kosakata dalam suatu Bahasa berkaitan dengan jumlah kosakata yang dikuasai sehingga seseorang dapat menggunakan Bahasa untuk berkomunikasi dan memahami penggunaan kata yang dipilih sesuai dengan konteks (Putri, 2021:5). Penguasaan kosakata merupakan komponen penting dalam keterampilan berbahasa secara keseluruhan oleh sebab itu pembelajaran di sekolah semestinya memberikan kosakata yang baru kepada siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakatanya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan sarana yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak terkhususnya pada jenjang sekolah yang penguasaan kosakata nya belum terlalu luas. Sari dkk (2021:3617) berpendapat kosakata dapat disebut juga perbendaharaan kata yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang. Dalam meningkatkan penguasaan kosakata membutuhkan Latihan yang sering sehingga siswa memiliki kosakata yang banyak. Oleh sebab itu guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat dalam memberikan kosakata yang tidak hanya Sebatas diketahui namun dikuasai. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar sebaiknya guru merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif menyesuaikan dengan kebutuhan siswanya, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan penguasaan kosakata siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan sarana dalam mengajarkan siswa terhadap keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsi (Khair, 2018:89). Di sekolah dasar seorang guru harus memiliki keterampilan mengkondisikan kelas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang disesuaikan dari karakter usia siswa. Dalam pembelajaran tugas seorang guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar untuk dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi siswa (Ali, 2020:39). Maka diperlukan strategi ataupun metode bagi seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan kreatif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun fakta yang ada di lapangan berdasarkan hasil pra-riset dengan wawancara bersama walikelas IV siswa di SD karuna singkawang penguasaan kosakata nya masih rendah, penguasaan kosakata yang rendah dapat mempengaruhi kemampuan Bahasa siswa yang juga berdampak pada nilai Bahasa Indonesia siswa. Dari hasil wawancara Bersama guru walikelas IV A didapat nilai hasil belajar Bahasa Indonesia didapatkan data dari 28 siswa terdapat 15 (53,57%) yang tidak mencapai kategory tuntas, dan 13 (46,43%) yang mencapai kategori tuntas. Juga didapatkan 5 orang dari 28 siswa yang tidak dapat membaca bahkan kesulitan dalam mengeja kata. Siswa cenderung tidak berpartisipasi secara aktif dan gampang bosan dalam proses belajar sehingga menyepelkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas terlihat Siswa merasa gampang bosan dan tidak memperhatikan dengan baik. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak berjalan dengan maksimal, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah dalam membentuk, memerlukan upaya yang efektif dan langkah-langkah strategis yang dilakukan maupun praktisi pendidikan demi tercapainya tujuan pembelajaran Subban (2019:113). Oleh sebab itu seorang guru sebaiknya mendesain pembelajaran dikelas dengan sekreatif mungkin demi tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Peneliti memilih SD karuna Singkawang kelas IV A sebagai lokasi penelitian, dengan pertimbangan dari hasil data yang di dapatkan 53,57% siswa tidak mencapai ketuntasan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang Dimana hal ini berakar dari kurangnya penguasaan kosakta siswa. Salah satu solusinya metode pembelajaran spelling bee games, yang dimana permainan ini dapat dijadikan sebagai kegiatan alternatif dalam mengajarkan kosakata Bahasa

Indonesia. Spelling bee adalah kegiatan yang biasanya dijadikan kompetensi bahasa Inggris bergengsi yang dilakukan untuk anak-anak sekolah.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif seperti spelling bee games ini memiliki beberapa keuntungan. Yaitu dapat memotivasi siswa, mempelajari kata ganti, dan tahu lebih banyak kosakata, mengembangkan kemampuan kognitif, serta kemampuan untuk menguasai tekanan, permainan ejaan lebah ini dapat memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan spelling bee games memungkinkan merangsang memori anak serta anak dapat mengembangkan diri dalam belajar yang lebih baik. Karena siswa harus bisa berbicara atau menulis untuk mengekspresikan pemikiran mereka terkait dengan informasi yang didapatkan.

Proses pembelajaran yang menyertai spelling bee games memungkinkan dapat mengasah memori siswa serta memungkinkan siswa dapat mengembangkan keterampilan belajar yang lebih baik (Fadlillah dkk., 2019:3). Dengan demikian penggunaan spelling bee games dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Permainan spelling bee membantu siswa terkait penguasaan kosakata nya, mengeja kosakata serta makna kosakata (Sembiring dkk., 2022:3). Dapat disimpulkan bahwa siswa bisa menemukan maupun memperkaya kosakata yang dimiliki nya, dengan menggunakan permainan spelling bee games sebagai media pembelajaran permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kepentingan kosakata siswa.

Spelling bee games dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. permainan ejaan lebah dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan kompetisi yang sehat diantara teman sekelas dapat memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan kosakata yang ia miliki. Dengan permainan ini dapat menciptakan pembelajaran kontekstual, karena siswa dapat melihat penggunaan kosakata sesuai dengan situasi yang relevan serta membantu siswa memahami makna kata-kata secara lebih mendalam. Penggunaan permainan ejaan lebah atau spelling bee games dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai Upaya dan Solusi terkait dengan permasalahan penguasaan kosakata yang dialami siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dalam penelitian ini peneliti akan mengukur efektivitas metode spelling bee games terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV A SD Karuna Singkawang. Spelling bee games merupakan suatu alternatif yang dapat dilakukan

untuk membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata serta siswa akan mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Peneliti berpendapat bahwa permainan ejaan lebah efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan permainan ini dapat memudahkan siswa dalam belajar mengeja dan membaca serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah yang memanfaatkan data berupa angka atau kuantitatif untuk menganalisis fenomena yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2018:16) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, yang dimana hal ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental design. Sugiyono (2018:118) menyatakan bahwa quasi eksperimental design merupakan design yang memiliki kelompok control, namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design. (Sugiyono, 2018:120). Nonequivalent Control Group Design adalah jenis desain quasi-eksperimental di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan dengan mengukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Karuna Singkawang tahun ajaran 2024/2025 yang dimana terdapat 3 kelas IVA, IVB, dan IVC dan jumlah keseluruhannya adalah 62 siswa. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian kelas IV b sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukatif spelling bee games dan kelas IV a sebagai kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan jenis random sampling. Teknik Random Sampling adalah pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu, dengan memberi kesempatan yang sama kepada semua anggota populasi, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama untuk dipilih menjadi anggota sampel (Abubakar, 2021:76).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tekni observasi langsung dan Teknik pengukuran. Teknik pengumpulan data merupakan proses dalam sebuah penelitian dan merupakan bagian yang penting (Hafni, 2021:45). Instrumen dalam suatu penelitian digunakan dalam mengukur variabel yang akan diteliti untuk mengumpulkan data (Sukamadinata, 2010:228). Instrumen yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara dan lembar tes penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan metode *spelling bee games*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Spelling Bee Games dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi awal dan kondisi akhir setiap variabel yang diteliti. Data hasil penelitian diperoleh dari soal pilihan ganda pretest dan posttest penguasaan kosakata bahasa Indonesia dan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa.

Hasil pengumpulan data pada penelitian yang dilaksanakan di SDS Karuna Singkawang adalah di peroleh data hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen kelas kontrol disajikan pada table 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Data Nilai

Kelas	Rata-rata Nilai		Standar deviasi		Varians	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Eksperimen	52,3	75	11,4	15,3	128,8	225,8
Kontrol	49	51,6	13,7	11,8	188,6	138,5

Berdasarkan rekapitulasi data yang didapatkan pada table 1, terdapat perbedaan rata-rata untuk penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 52,3 dan 75, nilai varians pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 128,8 dan 225,8, standar deviasi pretest dan posttest kelas eksperimen sebesar 11,4 dan 15,3. Sedangkan rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 49 dan 51,6, nilai varians pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 188,6 dan 138,5, standar deviasi pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 13,7 dan 11,8.

Mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji perbedaan. Pada penelitian ini untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol dikelas IV SDS Karuna Singkawang yaitu menggunakan uji t dua sampel tidak berpasangan. Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis, data harus memenuhi syarat normalitas dan hogenitas terlebih dahulu. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas pada analisis data penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini untuk melakukan uji normalitas data akan digunakan rumus *Lilliefors*. Sudjana dalam Irwan (2016) menyatakan Uji Lilliefors dilakukan bila data merupakan data tunggal, bukan data distribusi frekuensi tunggal, bukan data distribusi frekuensi kelompok. Uji normalitas data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh data berdistribusi normal. Untuk hasil uji normalitas data pretest dan posttest penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data

Statistik	Eksperimen		Control	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Lilliefors</i> Hitung (LH)	0,14	0,15	0,13	0,15
<i>Lilliefors</i> tabel (LT)	0,161	0,161	0,161	0,161
Kesimpulan	LH<LT	LH<LT	LH<LT	LH<LT
Keputusan	Normal			

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari beberapa kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang sama, maka dapat dilakukan analisis statistik yang lebih lanjut, seperti uji-t dan analisis varians (Usmadi, 2020:51). Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan rumus uji F. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Homogenitas Data

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Standar Deviasi	11,3	13,7
Varians	128,8	188,6
Fhitung	1,46	
Ftabel	1,860	
Kesimpulan	Fhitung < Ftabel	
Keputusan	Homogen	

Perbedaan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Karuna Singkawang dengan menggunakan 2 sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A dipilih sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 30 orang sedangkan kelas IV B dipilih sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang juga. Yang dimana untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode Spelling Bee Games sedangkan untuk kelas kontrol diberikan metode pembelajaran konvensional.

Metode spelling bee games diberlakukan selama pembelajaran pada kelas eksperimen untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Amna dkk., (2021:159) Spelling bee games bertujuan menstimulus siswa meningkatkan penguasaan kosakata nya. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Bagustian (2023:14) yang menyatakan bahwa Spelling bee games dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis dan mengeja kata yang benar, serta memperbanyak minat dan keinginan dalam belajar Bahasa serta memperluas penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 75 dan 52,6 kemudian hasil hitung uji t dua sampel tidak berpasangan didapatkan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $6,69 > 2,00$. Sehingga berdasarkan data perhitungan yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika dilihat dari hasil perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan metode spelling bee games dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, berikut disajikan data hasil perhitungan:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Thitung	6,69	
Ttabel	2,00	
Kesimpulan	Thitung > Ttabel	
Keputusan	Terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan	

Besar Efektivitas Metode Spelling Bee Games

Metode spelling bee games efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Sejalan dengan hasil penelitian Rantika, pipit dkk (2019) yang menyatakan metode spelling bee games efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang sebelumnya siswa memiliki penguasaan kosakata yang rendah. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan yang diperoleh sebesar 1,12 dan berada pada kategori besar. Hasil perhitungan effect size dihitung menggunakan rumus effect size cohen's D. Berikut disajikan data hasil perhitungan effect size:

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji *Effect Size*

Statistika	Hasil
Rata-rata	23,3
Standar Deviasi	20,7
<i>Cohen's D</i>	1,12
<i>Effect Size</i>	Besar

Pengamatan Aktivitas Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode spelling bee games yang dilakukan oleh pengamat 1 dan 2 diperoleh data aktivitas belajar siswa sebesar 90% berada pada interpretasi sangat baik. sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode spelling bee games terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas eksperimen tergolong aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Imani dkk (2024) yang menyatakan bahwa spelling bee games dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, karena spelling bee games menciptakan situasi belajar sambil bermain yang dapat membuat semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Didukung oleh penelitian Malau, Klara Kristiani. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *spelling bee games* dalam pembelajaran selain dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa juga dapat membuat siswa aktif. Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen yang menggunakan metode *spelling bee* tersebut siswa tampak bersemangat didalam kelas untuk belajar. Hal ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan didalam serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga guru dapat menapai tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan oleh pengamatan pertama yaitu wali kelas IV A dengan hasil presentase perhitungan sebesar 92% dan pengamat kedua yaitu seorang mahasiswa dengan hasil presentase perhitungan sebesar 88% dari hasil presentase kedua pengamat tersebut maka didapatkan rata-rata yaitu sebesar 90%. Maka dari itu data hasil perhitungan presentase keaktifan siswa maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen tergolong sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitian wulandari (2017:7) yang menyatakan bahwa belajar sambil bermain didalam kelas dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Berikut disajikan hasil perhitungan lembar pengamat dalam bentuk tabel:

Tabel 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Pengamat 1	pengamat 2
1	4	3
2	4	3
3	4	4
4	3	4
5	3	3
6	4	4
7	3	4
8	3	4
9	4	3
10	3	4
11	4	3
12	4	4
13	4	3
14	4	3
15	4	3
16	4	4
Total	59	56
presentase aktivitas	92%	88%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode spelling bee games efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDS Karuna Singkawang. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka secara khusus disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan data yang dihitung menggunakan rumus uji t dua sampel tidak berpasangan yaitu $t_{hitung} (6,69) > t_{tabel} (2,00)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

- terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Efektivitas metode spelling bee games terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia diperoleh hasil perhitungan yaitu 1,12 dan berada pada kategori besar.
 3. Aktivitas belajar siswa menggunakan metode spelling bee games selama pembelajaran diperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik atau aktif.

REFERENSI

- Abdullah, K. dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammadiyah Zaini.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Amna, S., Gusta, W., & Primawati, Y. (2021). Meningkatkan Kemampuan Speaking dan Writing Bahasa Inggris Melalui Kompetisi Spelling Bee. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(2), 157–164.
- Bagustian, R. A. (2023). *The Effectivifness of Spelling Bee Game in Teaching Vocabulary*. Universitas Islam Negeri.
- Fadlillah, U., Nurmanik, T., Stkip, Y., & Negara, K. (2019). Memperkuat Hafalan Kosa Kata Siswa menggunakan Spelling Bee. Semnara.
- Hafni, S. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia.
- Imani, Tantri Selviana dkk. (2024) Efektivitas Game Spelling Bee Dan Puzzle Games dalam Meningkatkan kemampuan Kosakata bahasa Inggris Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*. 4(1).
- Irwan, Syafmawandi dkk. (2016). Kontibusi Partisipasi Aktiv Siswa dan fasilitas Praktikum terhasap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel (TKB) Kelas X Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Batipuh
- Khair. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1).
- Malau, Klara kristiani dkk. (2024). The Effectiveness of Using Spelling Bee Games to Improve Student's Vocabulary at Eight Grade of SMP Negeri 7 Pematangsiantar. *Jurnal Of Social Science Research*. 4(1).
- Putri dkk (2021). Peningkatan Kosakata bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Spelling Bee di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) Nomor 7 Kota Padang. *Jurnal Karya Abadi*. 2(1).
- Rantika, P., Pudjiati, D., Stkip, M., & Negara, K. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Game Spelling Bee. Semnara.

- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar.
- Sembiring, N., Stasya, A., & Sari, P. (2022). Spelling Bee Game: Belajar Bahasa Inggris sambil Bermain bagi Anak-anak Pengungsian di Desa Simacem, Siosar. *Prosiding PKM-CSR*, 5, 2655–3570.
- Subban. (2019). Efektivitas Pembelajaran Penanaman Nilai-nilai Karakter Sosial Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMA AL-Hidayah Medan. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 9(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; 1 ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sukamadinatasa, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Usmadi. (2020). *Pengujian Prasyarat Analisis. Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wulandari, Ratih dkk. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktiv Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2(8).