

## Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui *Game Spelling Bee*

Pipit Rantika\*, Danti Pudjiati, Megawati  
STKIP Kusuma Negara

\*pipit\_rantika@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui Spelling Bee Games di kelas tujuh SMP Negeri Satu Atap Karang Kobong. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengikuti Model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini menggunakan 3 siklus dimana setiap siklus memiliki 4 langkah yaitu Perencanaan, Bertindak, Mengamati dan Mencerminkan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar bahasa Inggris yang signifikan di kelas tujuh. Hal ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata tes yang diberikan dalam setiap siklus meningkat. Hasil skor rata-rata pada setiap siklus, pada siklus 1 70,5 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 80,25 dan yang terakhir pada siklus 3 meningkat menjadi 80,25 dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar bahasa Inggris melalui Spelling Bee Games menarik bagi siswa. Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang baik dalam penguasaan kosakata siswa melalui Game Spelling Bee di kelas tujuh SMP Negeri Satu Atap Karang Kobong.

Kata kunci: peningkatan, penguasaan kosakata, *game spelling bee*.

### Pendahuluan

Kosa kata adalah salah satu komponen bahasa Inggris yang memiliki peran penting dalam memahami membaca dan mengekspresikan semua ide dalam bentuk tulisan atau pengucapan. Semua orang tidak akan mengerti semua yang mereka baca, tulis, atau ucapkan ketika mereka tidak tahu satu kata pun. Untuk alasan itu, sangat penting untuk membangun banyak kata karena jika mereka tidak memiliki penguasaan kosa kata yang cukup. Mereka tidak akan menguasai keterampilan bahasa. Dengan demikian, guru bahasa Inggris dapat mengatur kegiatan belajar mengajar. Mereka harus memberikan materi dengan menggunakan teknik yang sesuai dan menguasai pelajaran secara efektif. Khususnya dalam belajar kosa kata, guru harus mengizinkan siswa untuk menghafal kata-kata seperti itu dalam bahasa Inggris dan kelompok kata-kata baru.

Salah satu teknik yang digunakan oleh para peneliti adalah permainan ejaan lebah adalah permainan kosakata yang membantu siswa dalam penguasaan kosakata. Ejaan Lebah juga dapat membantu siswa mempraktikkan keterampilan mengeja dan kosa kata mereka. Game yang digunakan dalam penelitian ini adalah Spelling Bee. Spelling Bee lebih dari sekedar kegiatan menghafal karena selain siswa menghafal kata-kata mereka juga diperkenalkan dengan proses berpikir yang rumit ketika mereka menerima beberapa petunjuk untuk mengeja kata dengan benar seperti definisi, pengucapan, jenis kata (kata benda, kata kerja, kata sifat) dan kata-kata kalimat yang digunakan. Tujuan dari Game Spelling Bee adalah untuk membantu siswa meningkatkan ejaan mereka dan meningkatkan kosa kata mereka.

Berbicara tentang kosa kata, ada banyak definisi kosa kata menurut beberapa ahli. Menurut Hiebert (2004) bahwa kosakata adalah pengetahuan kata dan makna kata. Namun, kosakata lebih kompleks dari definisi yang disarankan ini. Pertama, kata-kata datang dalam dua bentuk: lisan dan cetak. Kosakata lisan mencakup kata-kata yang kami kenali dan gunakan dalam mendengarkan dan berbicara. Cetak kosakata mencakup kata-kata yang kami kenali dan gunakan dalam membaca dan

menulis. Kedua, kata pengetahuan juga datang dalam dua bentuk, reseptif dan produktif. Kosakata reseptif mencakup kata-kata yang kita kenali ketika kita mendengar atau melihatnya. Kosakata yang produktif mencakup kata-kata yang kita gunakan saat berbicara atau menulis. Sementara itu Kosakata adalah komponen inti dari kemahiran bahasa dan menyediakan banyak dasar untuk seberapa baik peserta didik berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis (Richards & Renandya, 2002). Menurut beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah indeks kata-kata yang telah digunakan oleh orang untuk berkomunikasi, biasanya disusun berdasarkan abjad dan juga merupakan bagian dari komponen bahasa. Jadi, sangat penting ketika orang saling berkomunikasi.

Pendapat lain oleh John (2000) bahwa kosakata adalah pengetahuan untuk mengetahui arti kata-kata dan oleh karena itu tujuan dari tes kosakata adalah untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mencocokkan setiap kata dengan sinonim, definisi kaset kamus atau kata yang setara dalam kata-kata mereka. bahasa sendiri. Dalam belajar kosa kata secara otomatis mereka harus mengetahui arti kata-kata itu sendiri dan dapat menggunakannya dalam kalimat. Kosakata dapat didefinisikan sebagai kata-kata yang harus kita ketahui untuk berkomunikasi secara efektif; kata-kata dalam berbicara (kosa kata ekspresif) dan kata-kata dalam mendengarkan (kosa kata reseptif) (Neuman, 2009) Dalam bahasa, Kosakata memiliki hal-hal penting untuk mengendalikan komunikasi kita. Berkomunikasi secara efektif datang dengan pemahaman kosa kata dan makna kata-kata.

Ejaan lebah adalah kontes di mana kontestan akan dihilangkan jika mereka gagal mengeja kata yang diberikan dengan benar (Rahayu, 2009). Ini juga disebut spell-down. Ini dimulai satu dekade yang lalu untuk meningkatkan kosa kata anak-anak. Kompetisi ini di mana kontestan diminta mengeja papan pilihan kata, biasanya dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Lebah ejaan lebih dari sekadar menghafal kata-kata, huruf yang membentuk kata, tetapi merupakan proses berpikir yang rumit. Siswa menerima beberapa petunjuk untuk menjawab atau mengeja kata dengan benar, seperti definisi, pengucapan, jenis kata (kata benda kata benda, dll), hingga contoh kalimat yang menggunakan kata-kata itu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui permainan ejaan lebah pada siswa kelas 7 SMPN Satu Atap Karang Kobong. Game Spelling Bee akan menjadi cara yang lebih baik bagi guru untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengikuti Model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini menggunakan 3 siklus dimana setiap siklus memiliki 4 langkah yaitu Perencanaan, Bertindak, Mengamati dan Mencerminkan.

Objek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMPN Satu Atap Karang Kobong dengan dua puluh siswa yang menjadi siswa dalam kegiatan penelitian ini, sehingga mereka adalah objek utama dari kegiatan penelitian ini untuk mendapatkan beberapa data yang dibutuhkan dari penelitian ini.

Pengumpulan data adalah melalui pengamatan, tes, wawancara dan dokumentasi.

#### **1. Pengamatan**

Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui lebih banyak tentang lokasi dan kualitas penguasaan kosakata siswa di sekolah. Peneliti dibantu oleh

kolaborator ketika peneliti mengamati. Peneliti dan kolaborator mengamati semua kegiatan adalah semua siswa dalam belajar kosa kata, sehingga objek pengamatan ini adalah semua siswa kelas tujuh SMPN Satu Atap Karang Kobong.

## 2. Tes

Peneliti juga menggunakan tes kosa kata. Ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki kemampuan kosakata bahasa Inggris. Tes diberikan pada akhir langkah tindakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil tes juga digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan tindakan.

## 3. Wawancara

Peneliti juga melakukan penelitian wawancara ke sekolah. Peneliti membuat beberapa instrumen untuk mewawancarai para siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui lebih banyak tentang kualitas penguasaan kosakata siswa di sekolah.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto-foto kegiatan belajar mengajar selama penelitian.

Analisis data dilakukan dengan beberapa langkah yaitu pengurangan data, deskripsi data, dan verifikasi data.

### 1. Pengurangan Data

Peneliti memilih data yang dikumpulkan dari hasil observasi, hasil wawancara, dan tes kosa kata.

### 2. Deskripsi Data

Deskripsi Data untuk merangkum hasil penelitian dari penelitian tindakan kelas dengan menafsirkan wawasan fenomena yang terjadi di kelas selama pengobatan siklus berjalan mencatat kejadian positif, negatif, menjelaskan hubungan sebab akibat dan akhiri dengan ringkasan.

### 3. Verifikasi Data

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan mengeja permainan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan minat belajar bahasa Inggris. Menurut Guru Bahasa Inggris sebelum penelitian dilakukan skor tulisan siswa di bawah jauh dari standar rata-rata (KKM) Tapi, dengan menggunakan permainan ejaan dapat merangsang mereka untuk menguasai kosakata. Oleh karena itu, hasil keterampilan bahasa Inggris siswa lebih baik daripada pra-siklus yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan triangulasi untuk validitas data yang dikumpulkan dari hasil observasi, hasil wawancara, dan tes kosa kata. Dari data ini, peneliti mengambil kesimpulan tentang penelitian ini jika penelitiannya berhasil atau tidak.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

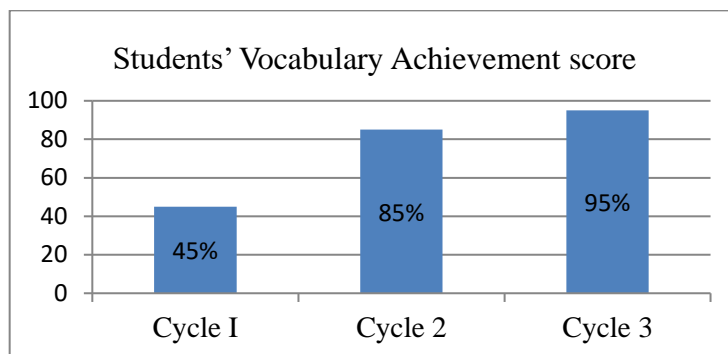
### 1. Deskripsi Pra-Tindakan

Pra Tindakan- deskripsi dilakukan pada awal penelitian. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata. Dalam temuan ini, peneliti mempresentasikan

hasil penelitian dan analisis data yang dikumpulkan yang dilakukan melalui siklus satu, siklus dua dan siklus tiga.

## 2. Deskripsi Tindakan

Peneliti menggunakan tiga siklus dalam penelitian ini, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus ada perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam hal ini peneliti menentukan silabus, rencana pelajaran, materi, post-test, lembar observasi siswa dan lembar kolaborator untuk peneliti.



**Gambar 1. Grafik penguasaan kosakata siswa setiap siklus**

Berdasarkan penelitian di kelas, peneliti menemukan bahwa kondisi yang baik dari proses belajar mengajar dapat diciptakan karena siswa terlibat dalam proses tersebut. Siklus pertama skor siswa masih rendah, hanya 45% dengan rata-rata 70,05. Mereka masih perlu perbaikan untuk membangun kosa kata mereka, siklus kedua hasil tes meningkat hingga 85% dengan rata-rata 80,25, siklus terakhir siswa tampak tertarik rasanya dari hasil tes hingga 95% dengan rata-rata 86,25 di sini guru tidak hanya sebagai pusat kelas tetapi siswa menjadi pusat kelas. Karena targetnya adalah 100% siswa harus lulus semua yang terbaik maka, peneliti akan memberikan perbaikan kepada siswa yang masih gagal di siklus terakhir sampai mereka dapat lulus skor. Ada hubungan antara materi dengan kehidupan sosial mereka.

Fakta yang ditemukan dalam penelitian ini adalah ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai rendah. Menggunakan Game Spelling Bee untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka adalah membuat belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik untuk memainkan game ini. Ejaan bermain di kelas untuk membangun siswa Game Bee juga permainan alternatif yang dapat percaya diri dan tim mereka bekerja jika kita memainkan permainan ini secara kelompok. Setelah tiga siklus mereka belajar dengan saya, mereka memiliki pengalaman baru bagaimana membangun penguasaan kosakata dengan permainan ejaan lebah. Sekarang, mereka tahu bahwa kosakata juga penting bagi mereka karena tanpa kosakata kita tidak dapat mengatakan apa-apa dan itu akan membantu mereka untuk memahami kata-kata di sekolah dan juga bagi mereka yang hidup.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan beberapa kesimpulan, diharapkan pembaca dapat mengetahui banyak tentang tesis ini dengan mudah, kesimpulannya seperti di bawah ini:

Game Ejaan Lebah dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang sebelumnya siswa memiliki penguasaan kosakata rendah, karena guru mereka menggunakan metode tradisional dengan mencari kata-kata yang sulit dan menemukan artinya dalam kamus. Tujuan utama membangun atau menguasai kosa kata adalah untuk membuat siswa memahami apa arti kata tersebut. Mengajar perbendaharaan kata melalui Spelling Bee Game mampu memotivasi siswa dalam penguasaan kosakata, karena mengajar melalui permainan ini dapat menciptakan situasi yang menyenangkan dan tentu saja dapat meningkatkan motivasi siswa dan mereka akan antusias dalam menghafal kata-kata baru. Belajar bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata siswa juga membutuhkan metode yang baik untuk mendukung mereka untuk memahami makna kata dengan mudah, dengan menggunakan permainan ejaan lebah siswa dapat bermain dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan memahami kata dengan mudah juga karena mereka akan bersaing dengan teman mereka.

Kelebihan dari Game Spelling Bee dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris adalah selain siswa dapat mengetahui arti kata tersebut juga membuat siswa mandiri dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam penguasaan kosakata. Proses penguasaan kosakata dengan menggunakan Spelling Bee Game dapat membuat siswa tidak pasif di kelas.

Dalam hal efektivitas permainan Spelling Bee dalam belajar kosa kata, hasil post-test dari siklus I hingga siklus III menunjukkan bahwa skor prestasi siswa telah meningkat. Hampir semua siswa mendapat skor yang lebih tinggi dari KKM pada siklus III, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Spelling Bee adalah permainan yang efektif untuk diimplementasikan dalam belajar bahasa Inggris di kelas dan dapat membawa peningkatan bagi siswa yang sangat senang belajar bahasa Inggris ketika saya berlari. proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman siswa meningkat setelah diajarkan dengan menggunakan Game Spelling Bee, hal ini dapat dilihat dari hasil proses observasi siswa setiap siklusnya. Pada siklus pertama, aktivitas pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena beberapa siswa bingung dan malu ketika Game Spelling Bee melakukannya, tetapi pada siklus berikutnya, kegiatan mulai berjalan dengan baik karena siswa dapat memahami bagaimana belajar bersama dalam kelompok. Pada siklus terakhir pengamatan menunjukkan ada peningkatan, siswa lebih tertarik, antusias dan lebih bersemangat ketika berkompetisi dalam proses pembelajaran. Tampaknya peneliti dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan Game Spelling Bee.

### Daftar Rujukan

- Bromley, K. (2004). *Rethinking vocabulary instruction*. The Learning and Literacy Spectrum, Vol 14 Spring.
- C. Richards, Jack & A Renandya. (2002). *Methodology in Language Teaching and Anthology of Current Practice*, New York: Cambridge University Press.
- Frydrychova, Klimova Blanka. (2015). *Games in the Teaching of English*, Procedia-Social and Behavioral Sciences 191.
- Harmer, Jeremy. (2002). *The Practice of English Language Teaching (3rd Ed.)*. London: Longman.
- Hadfield, Jill. (1999). *Intermediate Grammar Games*. England: Pearson Education Limited.

- Hiebert,Elfrieda. (2004).*A focus on Vocabulary*. PREL : Pasific Reseources for Education and Learning
- Maybin,J.,& Swann,J. (2009).*The Routledge companion to English language studies*. Routledge.
- Morris, William, *The American Heritage Onary of The English Language*, Boston: American Heritage publishing Co.Inc
- Murcia-Celce. (2001).*Teaching English as a secondor foreign language*. Boston: Heinle & Heinle.
- Neuman and Dwyer. (2009).*Missing in Action :Vocabulary Instruction in Pre-K*.The Reading Teacher Vol.62.No.5.
- Paiva C.R Ana et al, (2016). *ilearn Test-Framework for Educational Games*.Procedia-social and behavioral science 228.
- Read John, (2000). *Assessing Vocabulary*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Rahayu,Jeani Shinta. (2009). *Spelling Bee Game in Teaching Narrative Text* .Research Paper Submitted for Sarjana Degree FPBS UPI: Unpublished work.
- Tarwiyah,Siti. (2012). *Games, Songs, and Practical Ideas to Teach Language*. Semarang: Need's Press.
- Stephen Kemmis and Robin Mc.Taggart, (2005). Participatory Action Research.The Sage Handbook of Qualitative Research.
- Thornbury,Scott. (2002). *How to Teach Vocabulary*, Charlbury: Pearson Education Limited.
- Wright, Andrew et.al. (2006).*Games for Language Learning*, Cambridge university press.