

## Menguatkan Hafalan Kosakata Siswa menggunakan *Spelling Bee*

Ulfi Fadlillah\*, Titik Nurmanik, Yuliwati  
STKIP Kusuma Negara

\*ulfi\_fadlillah@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

*Vocabulary* adalah salah satu faktor penting dalam belajar bahasa Inggris, *vocabulary* dapat membantu seseorang dalam membuat kalimat untuk berkomunikasi antara seseorang lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguatkan ingatan terhadap kumpulan kosakata siswa menggunakan *spelling bee game*. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini melalui metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan tes menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan hafalan *vocabulary* yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata siswa pada siklus satu sebesar 73.2, pada siklus dua sebesar 77.2 dan pada siklus tiga sebesar 82.8. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan proses pembelajaran menulis.

Kata kunci: *vocabulary memorize, teaching vocabulary, vocabulary, spelling bee, game.*

### Pendahuluan

Menurut kata negara Hibert adalah dasar atau asas bahasa (Hibert, 2005), itu berarti dalam belajar kosakata mereka harus mengetahui arti dari kata dan guru harus mempertimbangkan untuk mengajarkan kata-kata yang berguna bagi siswa. Bangsa mengusulkan bahwa dalam membangun siswa kosakata baru, siswa harus memenuhi kata sedikitnya lima atau enam kali dalam buku teks (Cameron, 2001: 84). Selain itu, Decaricco menyatakan bahwa belajar kata tidak hanya tentang mengetahui kata-kata tidak hanya tentang mengetahui kata-kata dengan menghafal. Kata tidak harus dipelajari hanya dengan menghafal, tetapi harus dipahami, juga (Cameron, 2001:84).

Kosakata adalah salah satu hal penting dalam belajar bahasa Inggris. Siswa perlu belajar banyak kata karena bermanfaat bagi mereka karena Kosakata belajar bukan periode jangka pendek. Bahwa dasar belajar bahasa asing adalah membangun kosakata yang berguna. Kosakata membantu orang, tidak hanya siswa, untuk membangun kalimat untuk komunikasi antara orang, karena belajar bahasa Inggris adalah proses yang berkesinambungan dari sekolah dasar sampai siswa pergi ke Universitas. Dalam silabus Inggris kurikulum 13 di kelas 7, siswa expeted untuk dapat berkomunikasi secara interaktif dengan guru dan teman dalam interaksi singkat dan sederhana dengan benar pronunciation, intonasi, ejaan, tanda baca, dan tulisan tangan dengan kelancaran. Belajar Kosakata adalah hal yang paling penting untuk pengembangan bahasa. Hal ini juga harus mengakses pengetahuan dan keahliannya satu mereka dalam berbicara. Sementara itu, siswa harus memahami Kosakata untuk komunikasi. Untuk alasan ini sangat penting untuk mengajar dan belajar kosakata.

Singkatnya, kosakata adalah kumpulan kata yang dipelajari oleh individu secara keseluruhan dan kosakata adalah komponen bahasa untuk orang atau kelompok yang tahu atau gunakan. Oleh karena itu, siswa dapat secara harfiah menggunakan bahasa untuk berkomunikasi satu sama lain dengan menguasai itu.

Sayangnya, siswa tidak dapat melakukannya cenderung menghadapi difficult dalam belajar bahasa Inggris di tingkat sekolah. Bahwa masalah dalam mengajar

kosa kata adalah perkataan yang diajarkan kepada siswa tidak dimengerti dan siswa tidak diingat oleh siswa meskipun kata-katanya berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka atau kata-katanya dimengerti oleh para siswa namun tidak perlu untuk kehidupan sehari-hari. Jadi, siswa tidak bisa fokus pada apa yang harus berbicara dan siswa tidak bisa mengekspresikan gagasan mereka secara efektif karena mereka tidak memiliki kosakata. Solusinya, *Spelling Bee* dapat digunakan sebagai kegiatan alternatif dalam mengajar kosakata. *Spelling Bee* adalah kegiatan yang dapat memberikan kenikmatan.

*Spelling bee* digunakan dalam studi ini sebagai metode pengajaran untuk belajar kosa kata. ejaan lebah sebagai kompetisi ketika seorang pesaing yang mengeja kata salah akan dihilangkan. *Spelling Bee* juga disebut Spelldown. *Spelling Bee* bukan hanya tentang cara menghafal dan mengeja huruf kata. Hal ini dianggap sebagai proses pemikiran yang rumit (Williams, 2008). Ejaan lebah sebagai kompetisi yang permintaan kontestan untuk mengeja kata.

Sebenarnya, ejaan lebah telah menjadi bagian dari budaya Amerika untuk waktu yang lama. Peserta dari *Spelling Bee* mempunyai anak yang sudah belajar ejaan, biasanya di sekolah dasar dan menengah. Setelah proklamasi kemerdekaan Amerika Serikat, buku ejaan pertama ditulis oleh Noah Webster, diterbitkan oleh American Press. Buku ejaan Amerika Serikat oleh Noah Webster digunakan sebagai buku ejaan dalam pengertian modern dan merupakan keterusan dalam ejaan lebah. Itu juga begitu populer di daerah pedesaan. *Spelling Bee* semakin populer setelah kematian Webster pada 1843 (Monaghan, 1999).

Pemilihan dan organisasi kata sesuai dengan prinsip linguistik utama ini dapat menjadi bantuan untuk studi ejaan. Mengetahui prinsip dan aturan ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk mengeja kata yang belum dipelajari dan mungkin mengeja dengan benar karena pola telah dipelajari. Dalam kaitannya dengan nilai pengajaran langsung dari aturan ejaan, tanduk negara dalam buku *The mengapa dan bagaimana mengajarkan ejaan* bahwa hanya generalisasi ejaan yang harus diajarkan sebagai aturan adalah mereka yang berlaku untuk sejumlah besar kata dan memiliki beberapa pengecualian (Adams, 2010). Generalisasi berikut, selain hubungan phoneme-grapheme dasar (terutama suara vokal), adalah mereka yang paling ahli linguistik setuju yang menguntungkan bagi siswa Anda untuk belajar.

Foran membuat kesimpulan berikut mengenai instruksi tersebut (Adams, 2010): (1) hanya satu aturan atau keterampilan yang harus diperkenalkan pada suatu waktu; (2) aturan seharusnya hanya diajarkan bila diperlukan; (3) pengajaran aturan harus diintegrasikan bila memungkinkan dengan pengaturan atau pengelompokan kata-kata dalam daftar; (4) setelah generalisasi telah diperkenalkan, itu harus sistematis ditinjau dan diterapkan. Baik dalam pengajaran asli dan ulasan, penekanan harus pada penggunaan aturan bukan hanya hafalan dari pernyataan verbal; (5) ejaan generalisasi harus diajarkan induktif daripada dikurangi bila memungkinkan.

Dalam mengajar lerning menggunakan permainan kompetitif seperti *Spelling Bee* juga memiliki beberapa keuntungan. Keuntungan: (1) *game* ini pernah digunakan sebagai kegiatan atau kontes untuk memotivasi siswa, dan itu dirasakan sebagai kesempatan bagi para peserta yang baik untuk menampilkan kemampuan menghafal kata dengan ejaan yang benar; (2) *bee spelling* memungkinkan individu untuk bersaing dalam lingkungan yang mendukung, otak

activity dan excitement yang berlangsung dengan ejaan lebah hanya sebagai merangsang sebagai kompetisi fisik dapat memompa adrenalin para kontestan dan penonton; (3) *spelling bee* adalah salah satu permainan yang menarik untuk mengajar kosakata dan ejaan yang membantu siswa untuk mempelajari kata ganti dan tahu lebih banyak Kosakata lebih baik dari sebelumnya; (4) lebah ejaan akan memungkinkan anak kita untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif termasuk kemampuan untuk menangani tekanan. Proses pembelajaran yang menyertai ejaan lebah kemungkinan akan mempesona memori anak Anda dan memungkinkan anak Anda untuk mengembangkan keterampilan belajar yang lebih baik, yang dapat membuktikan menjadi sangat bermanfaat selama pendidikan tinggi.

Siswa ingin memberikan peran serta di kelas, siswa harus mengetahui apa arti teks tertulis atau apa yang orang lain katakan. Siswa harus berbicara atau menulis untuk mengekspresikan pemikiran mereka atau memberikan informasi. Permainan membantu siswa untuk mengalami bahasa daripada. Penggunaan ejaan lebah di kelas: (1) guru memberitahu siswa tentang beberapa aturan permainan; (2) guru dan siswa mulai dengan menyanyikan lagu abjad, untuk mengingat bagaimana mengucapkan abjad; (3) guru menyebutkan hal, tempat, hewan, atau beberapa kata; (4) siswa mendengarkan dengan seksama dan mengeja kata kemandirian atau dalam kelompok; (5) pemenang permainan akan melihat dari berapa banyak awal mereka mendapatkannya.

Dari uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa permainan ejaan lebah adalah teknik yang efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa akan dengan mudah mengetahui makna kata sendiri. Jadi, kosakata penguasaan siswa akan bertambah.

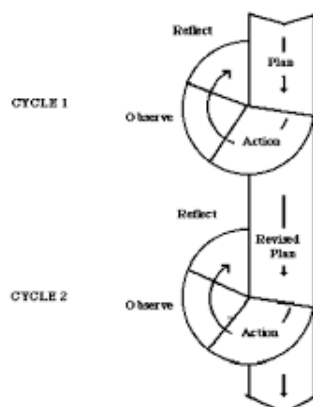
### **Metodologi Penelitian**

Metode penelitian ini adalah paradigma kualitatif dengan mengambil tindakan kelas. Adapun desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model (Kemmis, McTaggart & Nixon, 2014) yang dilakukan dalam 3 siklus.

Para peneliti collected sumber data yang terkait dengan penelitian ini dari pengamatan yang dilakukan dalam setiap siklus. Penelitian tindakan kelas menghasilkan data dari partisipasi semua siswa kelas tujuh di SMP Bhakti Jaya terdiri dari 25 siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observation and Interview. Data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner dan test. 1. pengamatan: peneliti akan mengamati kemampuan siswa dan motivasi mereka terhadap bahasa Inggris. Pengamatan ini sebelum peneliti akan dilakukan. 2. Test: peneliti akan menggunakan beberapa jenis tes seperti pilihan ganda, tes cloze dan mengatur campur aduk. Tes akan digabungkan dalam satu kertas, Total pertanyaan adalah 20 dalam siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Bahan uji akan diambil dari LKS (lembar kerja siswa) dan juga sumber yang beradaptasi dari kurikulum 2013. 3. Interview: Reseacher akan mewawancarai guru bahasa Inggris tentang kondisi siswa di kelas dan peneliti juga mewawancarai para siswa sebelum dan sesudah bermain *game Spelling Bee*. 4. Dokumentasi: peneliti akan mengambil gambar dan video selama penelitian dan jika kondisi tidak mungkin bagi saya untuk mengambilnya, saya

akan meminta teman saya untuk membantu saya. Gambar dan video yang disertakan dalam laporan penelitian. Dokumentasi penelitian ini akan membantu peneliti lain.



**Gambar 1. Model Kemmis and Mc Taggart**

Peneliti menjelaskan teknik dan kriteria analisis yang digunakan untuk menganalisa data seperti: (1) pengurangan data, (2) data Description, (3) verifikasi data.

Data yang divalidasi oleh triangulasi sumber data adalah penggunaan berbagai sumber data, termasuk waktu, ruang dan orang, dalam sebuah studi. (Thiessen dan Denzin, 1970). Data yang divalidasi oleh triangulasi sumber data adalah penggunaan berbagai sumber data, termasuk waktu, ruang dan orang, dalam sebuah studi (Thiessen dan Denzin, 1970).

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Deskripsi Pra-Tindakan**

Peneliti menemukan beberapa siswa tidak mampu memahami dan mengingat kata, sehingga cenderung menghadapi kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, ketika diskusi peneliti dengan guru, ia memberikan argumen bahwa beberapa siswa memiliki masalah untuk memahami dan mengingat perkataan yang diajarkan kepada para siswa tidak dimengerti oleh para siswa dengan kata lain yang berguna dalam kehidupan sehari-hari atau kata-kata dipahami oleh siswa, tetapi tidak perlu untuk hidup sehari-hari, dan siswa tidak fokus pada apa yang harus berbicara dan siswa tidak dapat mengekspresikan ide mereka efektif karena mereka tidak memiliki confidence dan mereka tidak memiliki kosakata.

#### **2. Deskripsi Tindakan**

Dalam siklus satu, peneliti mengamati bahwa masih ada beberapa kelemahan dalam kegiatan siswa, beberapa siswa masih malu untuk bersama dengan permainan ini seperti siswa yang duduk di belakang kelas ketika kita memainkan permainan ejaan lebah mereka tidak dapat bersama karena mereka masih pemalu dan takut untuk mengeja kata. Hari pertama penelitian tidak berjalan dengan baik itu hanya awal, tapi aku bisa menyimpulkan bahwa metode ini efektif untuk membuat mereka belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Saya bisa dilihat dari antusiasme para siswa. Para siswa tertarik dalam proses pengajaran dan pembelajaran terutama ketika mereka menyebutkan tentang hal dan ketika mereka harus mengeja bahkan banyak siswa ' masih pemalu

tapi aku bisa melihat thet mereka bahagia dan mereka ingin mencoba mungkin dalam siklus ini mereka mantra bersama-sama. Nilai rerata siswa adalah 73, 2.

Dari kegiatan di siklus II, saya mengamati bahwa siswa membuat kemajuan yang signifikan dalam kosa kata mereka dan percaya diri mereka. Itu memastikan saya bahwa teknik bekerja dengan baik, itu membuktikan bahwa saya bisa memberikan hasil yang lebih baik untuk memiliki siswa meningkatkan Kosakata mereka menghafal, setelah saya memberi aturan baru dan membuat siswa kelas bahagia memberi saya umpan balik yang baik. Mereka lebih antusias dalam siklus ini karena mereka juga belajar bagaimana untuk bersaing dengan teman mereka. Nilai rerata siswa adalah 77, 2. yang Skor increaser 12% dari siklus satu. Masih ada 72% dari siswa yang mendapat di bawah Skor standar, jadi ini lebih baik pergi ke siklus berikutnya dengan mengharapkan Skor lebih baik yang diperoleh oleh siswa.

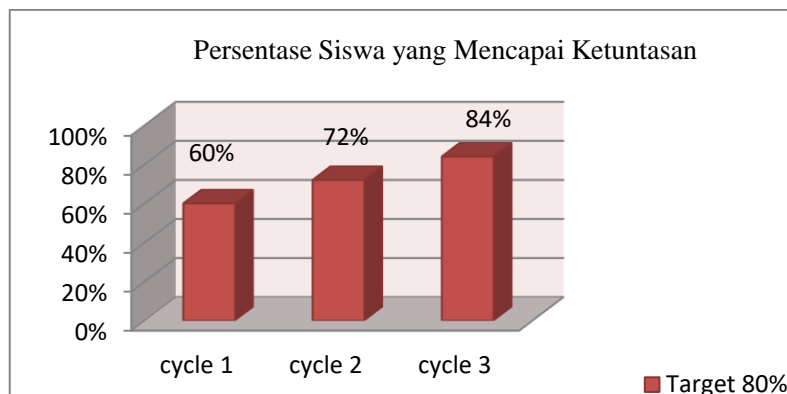
Berdasarkan siklus tiga di atas, peneliti akan menemukan kemajuan sepanjang siklus 1 sampai 3, misalnya mereka mulai menjadi lebih percaya diri, minat dan motivasi dalam pelajaran bahasa Inggris. Peneliti juga memberikan Kosakata daftar mahasiswa dari siklus 1 sampai 3 dan kemudian siswa juga senang melakukan *Spelling Bee* dan kenyamanan dengan situasi proses belajar-mengajar. Hasil yang Diperoleh dari pengamatan adalah sebagai, mahasiswa antusias untuk mengikuti kegiatan belajar di siklus tiga, dan untuk nilai rata-rata siswa yang 82, 8 atau 12% meningkat dari siklus dua sampai tiga.

Penelitian tindakan ini dibagi menjadi tiga siklus. Setelah treated dalam siklus satu, beberapa siswa merasa bahagia karena baru bagi mereka untuk belajar kosa kata dengan menggunakan permainan *Spelling Bee* di dalam kelas, 60% siswa memiliki motivasi yang baik atau tinggi untuk mengikuti pelajaran dan hanya 40%% merasa cukup baik. Setelah mereka mengikuti pelajaran bahasa Inggris terutama dalam kosakata menghafal dan melakukan tes assement dan juga memiliki ejaan lebah dalam siklus satu mengakibatkan 36% mendapatkan Skor yang baik, 24% yang adil dan 40% masih miskin. Tapi masih ada peningkatan dengan pre Test. Nilai rata mencapai 73, 2.

Dari hasil siklus satu yang masih membutuhkan peningkatan yang lebih baik, sehingga penelitian terus siklus dua yang mengakibatkan peningkatan yang lebih baik. Didukung dengan memiliki motivasi yang lebih baik dilakukan oleh para siswa yang hampir mencapai 72% memiliki motivasi yang sangat baik dan 28% yang baik, itu mencerminkan Skor yang lebih baik diperoleh oleh siswa yang menunjukkan 44% dari mereka memiliki Skor yang baik, 32% yang adil dan 24% masih miskin. Skor rata-rata adalah 77, 2 dan meningkat dari siklus satu untuk siklus dua.

Dalam siklus tiga, hasilnya menunjukkan jauh lebih signifikan, tidak hanya motivasi yang sangat baik yang mencapai 84% dari mereka yang menyukai Kosakata belajar dengan menggunakan permainan *Spelling Bee* tetapi juga peningkatan Skor rata-rata yang mencapai 82, 8 atau meningkatkan 12% dari siklus dua untuk siklus tiga.

Secara otomatis, dapat dikatakan bahwa tindakan kelas penelitian adalah keberhasilan dan siklus dihentikan. Berikut adalah bagan yang menunjukkan Enhancer siswa sebelum dan setiap akhir siklus. Grafik yang ditampilkan dalam persentase.



**Gambar 2. Hasil Penelitian**

Tabel hasil siswa di atas disajikan dalam persentase. Berdasarkan grafik Skor siswa di atas, ditemukan bahwa Kosakata siswa menghafal meningkat di setiap siklus. Hasil Skor siswa di setiap siklus dapat dilihat pada lampiran. Dalam siklus satu, Skor tertinggi adalah 100, Skor terendah adalah 45, dan Skor rata-rata adalah 73,2. Dalam siklus dua, Skor tertinggi adalah 90 dan Skor terendah adalah 65 juga Skor rata-rata meningkat menjadi 77,2 akhirnya, dalam siklus tiga, Skor tertinggi adalah 100, Skor terendah adalah 30 dan Skor rata-rata siklus tiga adalah 82,2.

Belajar menyediakan beberapa tahapan kegiatan untuk menarik siswa cukup untuk meningkatkan Kosakata menghafal siswa. Sesi ini dimulai dengan memahami apa aturan ejaan lebah, bagaimana melakukan ejaan lebah dalam pribadi atau dalam kelompok, berlatih dan mengucapkan kata yang mereka dapatkan dan menerapkan semua pemahaman mereka menghafal Kosakata dengan memiliki beberapa tes menulis dari materi mereka telah mendapat sebelumnya. Dengan demikian, mengajarkan penguasaan kosa kata, khususnya para penyok kelas VII dari SMP Bakti Jaya.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisa pembahasan dan data dalam Bab IV, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Spelling Bee*, ejaan dapat meningkatkan kosakata yang menghafal siswa di SMP Bakti Jaya. Kesimpulannya adalah sebagai berikut: 1. Kosakata adalah salah satu hal penting dalam belajar bahasa Inggris. Siswa perlu belajar banyak kata karena bermanfaat bagi mereka karena Kosakata belajar bukan periode jangka pendek. Bahwa dasar belajar berotak asing adalah membangun kosakata yang berguna. Kosakata adalah komponen inti dari kecakapan bahasa dan memberikan banyak dasar untuk seberapa baik pelajar dalam empat keterampilan bahasa Inggris: berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. 2. *Spelling Bee* bukan hanya tentang bagaimana menghafal dan mengeja huruf kata. *Spelling Bee* juga dapat digunakan sebagai teknik untuk mengajar bahasa Inggris khususnya kosa kata dan juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka, karena ejaan bukan hanya sekedar menyenangkan tetapi juga mengandung pembelajaran pendidikan. Itu juga merupakan cara yang hebat untuk mendorong seluruh siswa dalam kelas untuk bekerja. Anak masih diberi daftar kata ejaan, oleh karena itu akan membantu siswa untuk menghafal kata ejaan yang benar,

dibuat dari pengetahuan mereka tentang bahasa karena *Spelling Bee* adalah permainan menyenangkan bagi siswa untuk belajar kosa kata.

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa efek dari penelitian ini. Efeknya adalah sebagai berikut: a. dengan menerapkan *Spelling Bee game*, Skor siswa semakin baik dari sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata siswa yang meningkat setelah peneliti mengajar dengan menggunakan permainan *Spelling Bee*. b. dengan mendapatkan Skor perbaikan, itu membuat siswa lebih menikmati untuk belajar bahasa Inggris. Mereka juga merasa bahwa Kosakata belajar tidak terlalu sulit lagi. c. motivasi para siswa juga bertambah setelah para peneliti mengimplementasikan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *Spelling Bee*.

*Spelling Bee* memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan dan cara menantang. *Spelling Bee game* di kelas juga membuat cooperation mereka di sekitar kelompok mereka untuk memenangkan permainan. Siswa mendapat motivasi dan kepercayaan diri siswa menjadi lebih baik untuk belajar bahasa Inggris dan mereka juga berusaha untuk membantu teman mereka yang mendapat kesulitan untuk mengeja. *Spelling Bee* permainan memberi kita bagaimana untuk membangun motivasi, mendukung teman dan juga menunjukkan kepada kita tentang sportif ketika kita berlari permainan kami.

### Daftar Rujukan

- Adams-gordon Bverly L. (online:2010). *The Why and How to Teach Spelling*.  
Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.  
H. Hibert, Elfrieda and Michael L. Kamil. (2005). *Teaching and Learning Vocabulary :Bringing Research To Practice*. London.  
Monaghan, E, J and Barry, A, L. "Writting The Past: Teaching Reading in Colonial American and The United States," the catalogue, 1640-1940  
Thorns Bury, Scott. (1990). *How to Teach Vocabulary*. England: P. 3-  
Wiliams, E, "The Challenge Of Spelling in English," online.  
Wright, A, et.al. (2006). *Games For Language Learning*. Cambridge: Cambridge University.