

ABSTRACT

MARDIANA. 2017. “The Effectiveness of Spelling Bee Game to Students in learning Vocabulary at SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Antasari State Islamic University Faculty of Tarbiyah and Teacher Training English Education Department. **Advisor:** (1) Drs. Saadillah M.Pd. (2) Afifah Linda Sari, M.Pd.

Keywords: Effectiveness, Spelling bee game, and Vocabulary.

This research is entitled: “The Effectiveness of Spelling Bee Game to Students in Learning Vocabulary at SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”. The objective of this research is to find out the result of teaching-learning process on students’ vocabulary achievement in English class by using or not spelling bee game of SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

The design of this study was experimental study which belongs to quantitative method. The population of this study was the entire fourth graders of SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. There were two classes, they were IVB consisted of 33 students who got treatment using spelling bee game and IVA consisted of 36 students who got treatment using conventional teaching. The instrument of the study was vocabulary test consisted of spelling items. Before treatment was offer, pre-test was conducted to both groups. Meanwhile, post-test was conducted after the treatment. Then, the data were analyzed by using SPSS for Windows version 22.0.

The result of this thesis shows that at fourth grade using spelling bee game score is 12.76 (t-count is higher than t-table), while at fourth grade without using spelling bee game score -10.14 (t-count is higher than t-table). The t-test calculation showed that there was a significant difference who used spelling bee game and who did not use spelling bee game. The independent sample t-test showed that t-test score is 3.335 was 0,05%. It is mean that H0 was rejected and H1 was accepted. So, spelling bee game was effective to teach English Vocabulary in the fourth grade of Elementary Students.

ABSTRAK

MARDIANA,2016. “Keefektifan penggunaan permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran kosakata di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”. Universitas Islam Negeri Antasari, Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Drs. Saadillah M.Pd. and Afifah Linda Sari M.Pd.

Kata Kunci: Keefektifan, Permainan *Spelling Bee*, dan Kosakata

Skripsi ini berjudul “Keefektifan penggunaan permainan Spelling Bee dalam pembelajaran kosakata di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan atau tanpa menggunakan Spelling Bee pada kelas bahasa inggris di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.find

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimental yang termasuk kedalam metode quantitative. Populasi untuk penelitian ini adalah semua siswa kelas empat di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Ada dua kelas, yakni kelas IVB yang terdiri dari 33 siswa mendapatkan pengajaran dengan spelling bee game dan IVA terdiri dari 36 siswa mendapatkan pengajaran dengan metode mengajar biasa. Alat pengumpul data adalah tes kosakata yang terdiri dari mengeja kata. Sebelum sebuah perlakuan diberikan, pre-test terlebih dahulu diberikan pada kedua kelas. Sedangkan, post-test diberikan setelah perlakuan telah dilakukan. Kemudian, data dianalisis oleh penulis menggunakan program SPSS versi 22.0.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa siswa kelas empat yang menggunakan permainan spelling bee mendapat skor 12.76 (t-hitung lebih tinggi dari t-table), sementara pada kelas empat yang tidak menggunakan permainan spelling bee skor - 10.14 (t-hitung lebih renda dari t-table) . Perhitungan t-test menunjukkan bahwa ada perbedaan yang significant antara siswa yang menggunakan permainan ejaan lebah dan yang tidak menggunakan permaiana ejaan lebah. Independent sample t-test menunjukkan bahwa t-test $3.335 > 0.05$. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, permainan mengeja efektif untuk digunakan mengajar kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas lempat sekolah dasar.