

PENGUNAAN PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA

Arienta Eka Kurniawati
Universitas Muhammadiyah Surabaya
peserta.02929@ppg.belajar.id

Abstrak

Permainan *Spelling Bee* dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk mengajarkan penguasaan kosakata kepada siswa SMP melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak hanya didorong untuk menghafal kosakata, tetapi juga untuk mengeja dan mengucapkannya dengan benar. Dalam penelitian ini, siswa kelas VII menghadapi beberapa masalah seperti kesulitan memahami bentuk kata dalam bahasa Inggris, keterbatasan kosakata, dan pelafalan yang kurang tepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui penerapan permainan *Spelling Bee*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus karena target peningkatan belum tercapai pada siklus pertama. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas 7. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan, sementara data kuantitatif diambil dari nilai pre-test dan post-test siswa. Hasil data kualitatif menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan *Spelling Bee*. Hasil data kuantitatif menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa, dengan rata-rata nilai kelas meningkat dari 65,00 pada pre-test menjadi 84,59 pada post-test siklus kedua. Selain itu, 85,71% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal pada akhir siklus kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Spelling Bee* dapat menjadi metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Katakunci: Spelling Bee; Permainan; Kosakata; EFL; Ejaan

Abstract

Spelling Bee game can be considered as an effective method to teach vocabulary mastery to junior high school students through a fun and engaging activity. The students are not only encouraged to memorize words but also to spell and pronounce them accurately. In this study, seventh-grade students encountered problems such as difficulty understanding English word forms, limited vocabulary, and incorrect pronunciation. The objective of this research was to solve these problems and improve students' vocabulary mastery by applying the *Spelling Bee* game. The method used was Classroom Action Research (CAR), which involved the steps of planning, acting, observing, and reflecting in each cycle. The research was carried out in two cycles since the targeted improvement had not been achieved in the first cycle. The subjects of the research were 28 students of grade 7. Qualitative data were obtained through observation and field notes, while quantitative data were collected from students' pre-test and post-test scores. The qualitative findings indicated that students were more enthusiastic and actively engaged in the learning process through the use of the *Spelling Bee* game. The quantitative results showed an improvement in students' vocabulary mastery, with the class average increasing from 65.00 in the pre-test to 84.59 in the post-test of the second cycle. Additionally, 85.71% of students reached the minimum mastery criteria by the end of Cycle II. These results indicate that the criteria for success were achieved. Therefore, it can be concluded that using the *Spelling Bee* game can be an effective alternative method to improve students' vocabulary mastery in an enjoyable and motivating learning environment.

Keyword: Spelling Bee; Game; Vocabulary; EFL; Spelling

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa sekolah menengah pertama yang masih mengembangkan keterampilan komunikasi dasar mereka. Namun, upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa melalui pengajaran kosakata masih menghadapi berbagai tantangan (Rachmaida & Mutiarani, 2022). Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teks berbahasa Inggris karena keterbatasan perbendaharaan kata (Chonnia & Izzah, 2022), kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar (Kenza-Tacarraoucht dkk., 2022), serta kerap mengalami kesulitan dalam membedakan kelas kata seperti verba, nomina, adjektiva, dan adverbial (Habibi dkk., 2022). Selain itu, masalah dalam pelafalan dan ejaan juga tetap menjadi hambatan besar dalam pemerolehan bahasa mereka (Buana & Irawan, 2021).

Hasil observasi awal di kelas sasaran menunjukkan bahwa masalah-masalah yang terus terjadi ini sebagian besar disebabkan oleh penggunaan strategi pengajaran yang monoton. Metode tradisional dalam pengajaran kosakata seringkali gagal melibatkan siswa secara bermakna, yang berujung pada rendahnya tingkat retensi dan motivasi belajar. Di beberapa pertemuan, siswa hanya diminta untuk menghafal daftar kosakata, termasuk klasifikasi kata berdasarkan kelas katanya, tanpa diberikan kesempatan untuk menggunakannya dalam konteks yang bermakna. Akibatnya, siswa sering kesulitan mengungkapkan ide secara jelas dan tidak terbiasa untuk melatih keempat keterampilan berbahasa utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan kondisi tersebut, sangat diperlukan pendekatan yang lebih efektif dan menyenangkan dalam pengajaran kosakata. Salah satu strategi yang menjanjikan adalah penerapan permainan edukatif seperti *Spelling Bee*. Permainan ini menyediakan wadah interaktif di mana siswa dapat terlibat aktif dalam menyimak, mengeja, dan melafalkan kata-kata dengan benar dalam suasana yang mendukung dan kompetitif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan *Spelling Bee Game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penguasaan kosakata merujuk pada kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kata secara tepat dalam konteks. Menurut Nation (2001), pengetahuan kosakata merupakan inti dari pembelajaran dan penggunaan bahasa. Siswa yang memiliki perbendaharaan kata yang kaya lebih mampu memahami teks bacaan, terlibat dalam percakapan, serta mengekspresikan diri secara jelas baik secara lisan maupun tulisan. Faktor-faktor seperti paparan terhadap kata-kata baru, strategi belajar, dan motivasi sangat berpengaruh dalam pemerolehan kosakata.

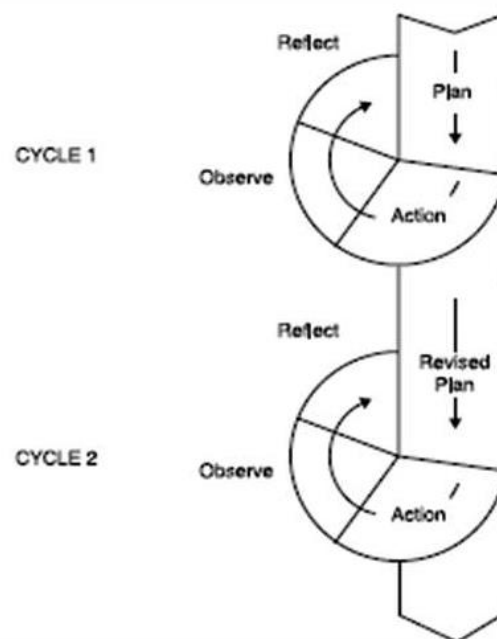
Spelling Bee adalah permainan kompetitif di mana peserta mengeja kata-kata yang dibacakan dengan lantang. Permainan ini secara tradisional populer di negara-negara berbahasa Inggris, namun kini telah diadaptasi untuk digunakan di kelas guna menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa. Menurut Allen (2007), mengintegrasikan permainan seperti *Spelling Bee* ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat, keterampilan menyimak, pelafalan, dan pengenalan kata siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan dampak positif dari penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Misalnya, Putri (2018) menemukan bahwa penggunaan permainan secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dan penguasaan kosakata. Studi lain oleh Syafrizal (2020) menyimpulkan bahwa kompetisi *Spelling Bee* meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan kosakata baru dalam berbagai konteks. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Spelling Bee Game* dalam pengajaran kosakata dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, yang menjadi fokus utama dari penelitian ini.

Penelitian ini didasarkan pada teori *Active Learning* (Bonwell & Eison, 1991), yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta *Motivational Theory* (Deci & Ryan, 1985), yang menyoroti peran motivasi intrinsik dalam pencapaian pendidikan. Dengan menggunakan *Spelling Bee Game*, siswa terlibat secara kognitif dan afektif, sehingga pemerolehan kosakata menjadi lebih baik melalui interaksi yang bermakna dan dorongan motivasional.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus dan dihentikan ketika $\geq 85\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.



Gambar 1. Model Alur PTK oleh Kemmis dan McTaggart (1988)

Penelitian dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 34 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan partisipan sebanyak 28 siswa berusia 13–14 tahun yang memiliki kemampuan bahasa Inggris beragam. Teknik pengumpulan data menggabungkan pendekatan

kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* berbentuk soal isian kosakata, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif terhadap keterlibatan dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata, dan secara kualitatif melalui analisis catatan observasi lapangan untuk melihat pola keterlibatan siswa. Gabungan kedua pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas permainan *Spelling Bee* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

HASIL

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII di SMP Negeri 34 Surabaya adalah ≥ 75 sebagai ketuntasan individu. Dengan demikian, siswa dianggap tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Sedangkan kelas dapat dikatakan tuntas belajar apabila persentase $\geq 85\%$ siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, berbagai persiapan dilakukan sebelum Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan. Persiapan ini mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang langkah-langkah penelitian, menyusun materi ajar dan media pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi lapangan dan soal tes untuk *pre-test* dan *post-test*.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai guru dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang, dengan mengintegrasikan permainan *Spelling Bee* sebagai komponen utama dalam pengajaran kosakata. Permainan *Spelling Bee* dilaksanakan di akhir pembelajaran, tepat sebelum kegiatan penutup. Pemilihan waktu ini bertujuan agar siswa telah memperoleh materi dan pengenalan konteks kosakata terlebih dahulu dalam kegiatan inti, sehingga mereka memiliki *background knowledge* yang memadai saat permainan berlangsung. Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan daftar kosakata yang akan digunakan dalam permainan *Spelling Bee* dan memastikan bahwa siswa telah memiliki pemahaman dasar terhadap makna kata-kata tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya fokus pada aspek ejaan, tetapi juga mengaitkannya dengan penggunaan kata dalam konteks. Tahapan pelaksanaan permainan *Spelling Bee* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Permainan *Spelling Bee*

Kegiatan diawali dengan sesi pendahuluan selama 5 menit, di mana guru menjelaskan tujuan dari permainan *Spelling Bee* dan menyampaikan aturan main secara jelas. Guru juga memberikan contoh pengejaan kata yang benar agar siswa memiliki gambaran yang tepat. Setelah itu, siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yang akan saling berkompetisi dalam mengeja kata-kata dari kartu kosakata. Dalam putaran pertama, guru menunjukkan kata pertama (misalnya "*Schedule*"), dan siswa dari kedua kelompok secara bergiliran menuliskan ejaan kata tersebut di papan tulis. Jika ejaan yang ditulis benar, kelompok memperoleh poin; jika salah, giliran berpindah ke anggota kelompok yang berada di belakang.

Proses yang sama dilanjutkan dalam putaran kedua dengan kata berbeda (misalnya "*Subject*"), dan kegiatan berlanjut hingga semua siswa mendapat giliran mengeja. Hal ini memberi kesempatan pada seluruh siswa untuk terlibat secara aktif. Setiap kata yang telah dieja oleh siswa kemudian diucapkan dengan benar. Guru memberikan umpan balik mengenai pelafalan dan ejaan, guna memperkuat pemahaman fonetik dan struktur kata siswa.

Selanjutnya, guru menambahkan penggunaan kata dalam konteks kalimat. Misalnya, untuk kata "*Schedule*", guru akan mengatakan, "*You can find your class schedule on the notice board.*" Ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengeja dan melafalkan kata, tetapi juga memahami cara

penggunaannya secara fungsional dalam kalimat sehari-hari. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan diskusi selama 10 menit. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk merenungkan kata-kata yang telah mereka eja, membahas tantangan yang dihadapi, serta mendiskusikan strategi untuk mengingat ejaan yang benar secara efektif.

Observasi

Observasi dilakukan secara bersamaan dengan proses belajar mengajar. Fokus observasi adalah untuk mengidentifikasi kendala atau tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Di akhir sesi, siswa diberikan post-test dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test and Post-test Siklus I

Siklus	Asesmen	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas Individu ≥ 75	Persentase Ketuntasan Belajar
Siklus I	Pre-test	65.00	11 dari 28	39.29%
Siklus I	Post-test I	78.04	17 dari 28	60.71%

Data diperoleh dari nilai 28 siswa pada pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai kelas sebesar 65,00, dengan hanya 11 dari 28 siswa (39,29%) yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 75). Mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah ambang batas kompetensi minimum, yang menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam pemahaman kosakata. Beberapa siswa bahkan memperoleh nilai serendah 10 atau 20, yang menandakan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Setelah pelaksanaan RPP yang mengintegrasikan strategi pembelajaran aktif, kolaborasi antar siswa, dan permainan *Spelling Bee*, dilakukan post-test. Meskipun tingkat ketuntasan secara keseluruhan hanya mengalami peningkatan yang moderat, data observasi menunjukkan perkembangan positif. Beberapa siswa yang awalnya hanya memperoleh nilai antara 10 hingga 30, mengalami peningkatan menjadi 30 hingga 60. Akibatnya, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,04, mencerminkan peningkatan moderat dibandingkan dengan pre-test. Walaupun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan tetap sama, terdapat kemajuan signifikan pada nilai individu, yang berkontribusi pada peningkatan performa kelas menjadi 60,71%. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Spelling Bee* memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata, meskipun pengaruhnya bervariasi antar siswa. Namun demikian, hasil observasi di kelas juga mencatat bahwa manajemen kelas oleh guru selama pelaksanaan permainan belum optimal, yang kemungkinan turut menghambat hasil belajar yang lebih maksimal.

Implementasi pada siklus pertama menghasilkan peningkatan yang terukur dalam penguasaan kosakata siswa, walaupun rata-rata nilai dan jumlah siswa yang mencapai standar minimum masih tergolong rendah. Oleh karena itu, meskipun permainan *Spelling Bee* menunjukkan potensi dalam

mendukung pembelajaran kosakata, penyesuaian strategi pengajaran dan manajemen kelas dipandang perlu untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Refleksi

Pada tahap refleksi, data dari siklus pertama dianalisis untuk menentukan apakah diperlukan revisi dan apakah perlu dilakukan siklus kedua. Karena hasil pada Siklus I belum mencapai target ketuntasan kelas $\geq 85\%$, disimpulkan bahwa akan dilakukan perbaikan perlakuan di Siklus II. Perbaikan di siklus II dapat ditekankan khususnya dalam aspek manajemen kelas dan manajemen pelaksanaan permainan. Pada Siklus I, permainan *Spelling Bee* pada putaran pertama dilaksanakan dengan memberikan waktu terbatas kepada siswa untuk menuliskan ejaan kata di papan tulis saat permainan berlangsung. Dalam catatan observasi lapangan, waktu yang terbatas tersebut berhasil menciptakan suasana kelas yang aktif melalui partisipasi siswa yang tinggi, namun di sisi lain justru menimbulkan kegaduhan. Antusiasme siswa yang tinggi menyebabkan kelas menjadi kurang terkendali, dan guru mengalami kesulitan dalam mengontrol situasi.

Salah satu insiden yang terjadi adalah ketika seorang siswa menangis di tengah permainan karena diejek oleh temannya akibat tidak mampu mengeja dengan benar. Teman-temannya menganggap bahwa kesalahan tersebut membuat kelompoknya kalah dan tidak mendapatkan nilai. Peristiwa ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengelola dan menjaga aspek sosial-emosional siswa. Guru dituntut memiliki keterampilan dalam pengelolaan emosi siswa secara bijaksana. Dalam kejadian tersebut, guru memberikan pengarahan secara individual kepada kedua siswa yang terlibat. Dari hasil post-test dan catatan observasi lapangan menunjukkan siswa yang sebelumnya diejek menunjukkan peningkatan hasil belajar yang minimal. Hal ini diduga karena rasa percaya dirinya menurun dan ia menjadi kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, tingkat kesulitan kosakata yang digunakan dalam permainan juga perlu disesuaikan. Perbaikan dilakukan dengan menambahkan kosakata yang masih berada dalam lingkup tema yang sama, namun memiliki susunan kata yang lebih panjang dan menantang, untuk mendorong perkembangan kemampuan siswa secara bertahap.

Dalam hal modifikasi pelaksanaan permainan, untuk menjaga suasana kelas tetap kondusif, disarankan agar siswa tidak lagi menulis di papan tulis secara bersamaan. Sebagai alternatif, siswa dapat menuliskan jawaban mereka di lembar kertas folio atau dengan media Quizizz. Strategi ini diharapkan tetap dapat menumbuhkan semangat kompetisi, namun dengan risiko intervensi dan tekanan dari teman sebaya yang lebih minim. Dengan demikian, suasana belajar dapat lebih terkontrol, serta fokus siswa terhadap kegiatan dapat lebih terjaga.

Siklus II

Berdasarkan refleksi dari Siklus I, beberapa perbaikan dilakukan dalam Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyesuaian tingkat kesulitan kosakata, pengaturan ulang kelompok, serta modifikasi pelaksanaan permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran.

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Seperti pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan matang, dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah direvisi. Penyesuaian yang didasarkan pada refleksi Siklus I diimplementasikan guna menciptakan kondisi belajar yang lebih baik. Di akhir siklus ini, dilakukan post-test lanjutan untuk mengukur kemajuan siswa dan membandingkan hasilnya dengan hasil pada Siklus I.

Observasi

Siklus kedua dari Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk semakin meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa melalui penggunaan permainan *Spelling Bee* yang berkelanjutan. Data dikumpulkan dari hasil post-test yang diberikan kepada kelompok siswa yang sama setelah penerapan strategi yang telah diperbaiki. Hasil penelitian pada Siklus II disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Post-test Siklus I dan II

Siklus	Asesmen	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas Individu ≥ 75	Persentase Ketuntasan Belajar
Siklus I	Post-test I	78.04	17 dari 28	60.71%
Siklus II	Post-test II	84.59	24 dari 28	85.71%

Rata-rata nilai post-test pada pelaksanaan pertama Siklus I adalah 78,04, sedangkan pada pelaksanaan kedua meningkat menjadi 84,59, mencerminkan kenaikan total sebesar 6,55 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan *Spelling Bee* yang telah direvisi memberikan dampak yang lebih signifikan dan positif terhadap performa siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Pada post-test pertama Siklus I, sebanyak 17 siswa (60,71%) mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 75). Pada post-test kedua, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 24 siswa (85,71%), yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata. Selain itu, sebagian besar siswa menunjukkan kemajuan individu, di mana beberapa siswa yang sebelumnya memperoleh nilai antara 60 hingga 70 berhasil meningkatkan nilainya menjadi 75 hingga 100.

Data juga menunjukkan peningkatan yang jelas dalam jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas 80. Secara khusus, sebanyak 12 siswa (42,86%) memperoleh nilai antara 90 hingga 100 pada post-test kedua di Siklus II, dibandingkan dengan 11 siswa (39,28%) yang mencapai rentang nilai tersebut pada post-test pertama di Siklus I. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan performa siswa secara individual sekaligus mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang telah direvisi. Meskipun jumlah siswa yang mengalami peningkatan tidak terlalu signifikan secara kuantitas, namun signifikan dalam persentase ketuntasan belajar.

Refleksi

Siklus kedua dari penelitian ini menunjukkan peningkatan, baik dalam nilai ketuntasan belajar siswa yang mencapai ketuntasan secara individu maupun dalam performa kelas secara keseluruhan. Peningkatan rata-rata nilai, disertai dengan tingginya persentase siswa yang mencapai ketuntasan, menunjukkan bahwa penerapan permainan *Spelling Bee* memberikan pengaruh positif terhadap perolehan kosakata siswa. Mengingat keterbatasan waktu dan ambang batas ketuntasan yang telah terlampaui, penelitian ini disimpulkan setelah pelaksanaan siklus kedua.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I. Salah satu perbaikan utama terletak pada modifikasi pelaksanaan permainan, di mana media digital digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Permainan *Spelling Bee* pada siklus II dilaksanakan melalui platform digital, yang memungkinkan siswa menjawab secara lebih mudah, interaktif dan kompetitif namun tetap kondusif. Berdasarkan catatan lapangan, siswa yang sebelumnya kurang terlibat menunjukkan peningkatan partisipasi dan motivasi setelah pengejaan kosakata dilakukan melalui platform digital, menggantikan metode sebelumnya yang menggunakan papan tulis pada siklus I. Lebih lanjut, seorang siswa yang sebelumnya mengalami konflik dan menangis saat permainan *Spelling Bee* pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan pada Siklus II. Siswa tersebut, tampak lebih tenang dan percaya diri. Ia sering beberapa kali bertanya mengenai permainan kepada guru dengan ekspresi wajah yang ceria dan antusias. Perubahan ini kemungkinan terjadi karena ia tetap merasakan semangat kompetisi dengan teman-temannya, namun jawabannya tidak lagi terlihat oleh siswa lain. Hal ini membuatnya merasa lebih percaya diri. Hasil post-test yang diperoleh siswa tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Meskipun media permainan telah dimodifikasi, tahapan pelaksanaan, aturan permainan, dan sistem pembagian kelompok tetap mengikuti pola yang telah diterapkan pada siklus I. Selain itu, dalam hal penyesuaian tingkat kesulitan kosakata, guru melakukan perbaikan dengan membangun konteks pembelajaran menggunakan video yang relevan, bukan hanya melalui penyampaian kalimat seperti yang dilakukan pada siklus I. Penggunaan video ini bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami penggunaan kosakata dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga proses perolehan makna menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Siklus berhenti pada siklus II karena kelas dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran. Sebanyak 85,71% siswa berhasil mencapai atau melampaui standar kompetensi minimum ($\geq 85\%$).

DISKUSI

Bagian ini membahas temuan berdasarkan proses pelaksanaan: pre-test, perlakuan menggunakan permainan *Spelling Bee*, post-test, dan observasi catatan lapangan.

Peningkatan Penguasaan Kosakata

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh siswa, menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan *Spelling Bee* memiliki implikasi positif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa

SMP. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun kelas secara keseluruhan. Peningkatan ini dapat terjadi karena dalam proses permainan *Spelling Bee*, suasana yang kompetitif dan menyenangkan membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran kosakata. Selain itu, untuk dapat berpartisipasi dalam permainan ini, siswa harus terlebih dahulu mempelajari, menghafal, dan memahami makna kata. Proses ini memperluas kosakata mereka.

Dalam permainan *Spelling Bee* yang telah diterapkan, siswa harus menuliskan ejaan kata satu per satu dengan benar. Hal ini melatih pemrosesan fonemik dan visual, sehingga mereka lebih akrab dengan pola ejaan bahasa Inggris yang sering tidak konsisten. Selanjutnya, permainan ini membantu siswa menghubungkan pelafalan (mendengarkan dan berbicara) dengan tulisan (membaca dan menulis). Hal ini penting karena banyak kata dalam bahasa Inggris yang tidak dieja sesuai bunyi.

Pada awalnya, pre-test dilakukan untuk menilai kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata. Pada tahap ini, peneliti mengamati bahwa siswa cukup memperhatikan dan sesekali mengajukan pertanyaan klarifikasi dalam menulis kosakata. Hasil pre-test menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa, terutama dalam mengeja dan mengenali makna kata. Rata-rata nilai hanya 65,00, dengan hanya 39,29% siswa yang mencapai nilai KKTP ≥ 75 . Ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, permainan *Spelling Bee* diperkenalkan sebagai strategi pembelajaran kosakata yang interaktif, dengan fokus khusus pada keterampilan mengeja. Setelah dilakukan berulang, siswa secara bertahap menjadi lebih percaya diri dalam mengidentifikasi dan menuliskan ejaan kata yang benar. Permainan ini mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat kata, tetapi juga menulis secara akurat, yang memperkuat keterampilan kosakata dan mengeja mereka secara terpadu. Hal ini sejalan dengan temuan Sulviana dan Mahendra (2021) yang melaporkan bahwa penggunaan *Spelling Bee* di tingkat SMP secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Siswa juga merasa lebih termotivasi dan antusias dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Sifat permainan yang interaktif dan repetitif membantu siswa mempertahankan kosakata dengan lebih efektif dan menggunakannya secara tepat dalam tugas menulis.

Berdasarkan refleksi dan kelemahan yang teridentifikasi—seperti perlunya manajemen kelas yang lebih baik—siklus kedua dilaksanakan dengan sejumlah penyesuaian. Ini termasuk strategi baru seperti integrasi platform digital, peraturan permainan, dan alokasi waktu yang lebih baik. Nilai rata-rata meningkat secara signifikan pada siklus kedua menjadi 84,59, dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan naik menjadi 85,71%, menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Temuan ini konsisten dengan Rahmawati dkk. (2023) yang menyatakan bahwa permainan berbasis ejaan, khususnya jika terintegrasi secara daring, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Demikian pula, Qomariyah dkk. (2020) menekankan bahwa permainan *Spelling Bee* adalah alternatif praktis untuk pembelajaran kosakata karena sifatnya yang menarik.

Hasil data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini mendukung kesimpulan bahwa permainan *Spelling Bee* berkontribusi terhadap hasil belajar kosakata yang lebih baik. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu mengeja serta melafalkan kata-kata bahasa Inggris dengan benar. Hal ini mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti *Spelling Bee* dapat menciptakan proses akuisisi kosakata yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa SMP.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas

Kemampuan guru dalam mengelola kelas memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif. Dalam penelitian ini, guru berhasil melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan, termasuk membimbing dan mengamati siswa, memberikan contoh kontekstual, serta memberikan umpan balik yang membangun. Kegiatan-kegiatan ini menunjukkan tingkat keterlibatan guru yang tinggi. Namun, pada siklus pertama, terjadi konflik di kelas di mana seorang siswa diejek oleh teman-temannya karena salah mengeja sebuah kata. Hal ini menyebabkan tekanan emosional dan mengganggu proses pembelajaran. Insiden ini menyoroti pentingnya guru memiliki kompetensi sosial-emosional yang kuat untuk menjaga keharmonisan kelas dan merespons kebutuhan emosional siswa.

Fitriani dan Busyairi (2019) menekankan bahwa guru memainkan peran sentral dalam manajemen kelas, khususnya dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Lingkungan kelas yang dikelola dengan baik dapat mendorong pertumbuhan emosional dan meminimalkan gangguan perilaku. Demikian pula, Mokodompit dkk. (2022) menemukan bahwa manajemen kelas yang efektif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, menyumbang hingga 54,10% terhadap keberhasilan akademik.

Dalam konteks mengintegrasikan permainan seperti *Spelling Bee* ke dalam pembelajaran di kelas, manajemen kelas menjadi semakin penting. Jenis aktivitas ini memerlukan instruksi yang jelas dan kontrol kelas yang baik untuk menghindari kesalahpahaman atau konflik antar siswa. Sebagai tindak lanjut dari permasalahan pada Siklus I, guru melakukan revisi terhadap instruksi permainan *Spelling Bee* pada Siklus II. Penyesuaian ini menghasilkan suasana kelas yang lebih kondusif dan peningkatan capaian belajar siswa, yang menunjukkan pentingnya praktik mengajar yang adaptif dan reflektif.

Penerapan Permainan Spelling Bee dalam Penguasaan Kosakata

Penerapan permainan *Spelling Bee* menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa selama dua siklus pelaksanaan. Pada Siklus I, nilai rata-rata post-test adalah 78,04, mengalami peningkatan sebesar 13,04 poin dibandingkan dengan nilai pre-test. Jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan minimal (≥ 75) meningkat dari 11 menjadi 17 siswa, atau sebesar 60,71% dari total siswa. Meskipun peningkatan ini belum mencapai ketuntasan belajar kelas secara keseluruhan, hasil observasi kelas menunjukkan adanya perubahan positif. Beberapa siswa yang awalnya mendapat nilai antara 10 hingga 30, meningkat menjadi kisaran 30–60, yang menunjukkan bahwa permainan mulai memberikan dampak terhadap perkembangan kosakata individu siswa.

Peningkatan skor kosakata yang terlihat, terutama pada siswa dengan nilai awal yang rendah, dapat dikaitkan dengan beberapa aspek utama dari permainan *Spelling Bee*. Struktur permainan yang menekankan pada kegiatan mengeja kata memperkuat keterampilan menulis ejaan yang benar, sehingga membantu retensi kosakata. Selain itu, sifat kompetitif dan interaktif dari permainan ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Damanhoury (2024) yang menekankan bahwa aspek kompetitif dalam permainan *Spelling Bee* menumbuhkan rasa pencapaian dan mendorong siswa untuk lebih mendalami materi pembelajaran. Observasi positif di kelas, di mana siswa dengan nilai awal yang rendah menunjukkan peningkatan, mendukung temuan ini dan menunjukkan bahwa permainan *Spelling Bee* efektif dalam membantu pengembangan kosakata siswa.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih nyata dalam penguasaan kosakata siswa. Pada post-test di Siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat secara signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Revisi instruksi dalam permainan *Spelling Bee* pada Siklus II turut berkontribusi terhadap peningkatan performa siswa. Salah satu perubahan penting adalah pergeseran dari menulis di papan tulis secara terbuka menjadi menulis dengan berbasis platform digital. Penyesuaian ini berdampak positif pada konsentrasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, serta meningkatkan pengelolaan kelas.

Pada post-test kedua, jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan semakin meningkat dan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Selain itu, semakin banyak siswa yang menunjukkan peningkatan nilai secara individu, dengan lebih banyak siswa yang mencapai kategori nilai tertinggi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Misalnya, Padidi dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Spelling Bee* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa, dengan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Demikian pula, Rahmawati dkk. (2023) menemukan bahwa integrasi permainan *Spelling Bee* daring ke dalam pembelajaran kosakata mampu meningkatkan pencapaian siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat bahwa permainan *Spelling Bee* merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

KESIMPULAN

Temuan dari dua siklus pelaksanaan menunjukkan adanya kemajuan yang terukur dalam perolehan kosakata siswa. Pada Siklus I, nilai rata-rata post-test meningkat dari 65,00 (pre-test) menjadi 78,04, dengan hanya 60,71% siswa yang mencapai standar kompetensi minimal 75. Pada Siklus II, terjadi peningkatan lebih lanjut, dengan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 84,59 dan 85,71% siswa berhasil mencapai atau melebihi standar minimal tersebut. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan baik secara individu maupun secara klasikal. Selain itu, banyak siswa yang menunjukkan perkembangan yang bermakna secara individu, khususnya mereka yang sebelumnya memiliki nilai di bawah standar. Temuan ini mengonfirmasi bahwa permainan *Spelling Bee* secara

efektif meningkatkan keterampilan kosakata, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan ini merupakan pendekatan yang bermanfaat dan praktis dalam meningkatkan penguasaan kosakata di kelas Bahasa Inggris tingkat SMP.

Penggunaan strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, dapat menciptakan suasana kelas yang lebih berpusat pada siswa dan memotivasi. Kedua, ketika diintegrasikan dengan baik dalam pelajaran, permainan *Spelling Bee* dapat mendukung pembelajaran aktif serta mendorong peningkatan keterampilan bahasa yang penting, termasuk pelafalan, menyimak, dan penggunaan kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa guru Bahasa Inggris, khususnya di tingkat SMP, sebaiknya mempertimbangkan penggunaan pembelajaran berbasis permainan untuk mengatasi tantangan penguasaan kosakata yang umum dialami siswa.

Disarankan untuk menggunakan permainan *Spelling Bee* secara rutin sebagai kegiatan tambahan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata. Namun, pengelolaan kelas dan persiapan yang tepat sangat penting untuk memastikan efektivitasnya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan edukatif serupa dalam aspek keterampilan bahasa lainnya atau pada populasi siswa yang berbeda untuk memperluas temuan ini.

REFERENSI

- Allen, V. F. (2007). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford University Press. <https://www.amazon.com/Techniques-Teaching-Vocabulary-English-Language/dp/0194341305>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. <https://eric.ed.gov/?id=ED336049>
- Buana, T. S., & Irawan, L. A. (2021). Students' Phonological Awareness and Their Strategy in Pronouncing Words. *Journal of Language and Literature Studies*, 1(1), 51–56. <https://doi.org/10.36312/jolls.v1i1.528>
- Chonnia, I. U., & Izzah, L. (2022). The Use of Squid Game Simulation for Challenging Students' Vocabulary Mastery. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(4), 508. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.6000>
- Damanhour, M. Y. (2024). Exploring the cognitive processes of preparation for a *Spelling Bee* game to enhance vocabulary learning in a foreign language. *Forum for Linguistic Studies*, 6(5), 637–648. <https://doi.org/10.30564/fls.v6i5.7067>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Fitriani, C., & Busyairi, A. (2019). *Peran Guru dalam Manajemen Kelas untuk Peningkatan Kecerdasan Emosional*. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/KR-10-1-03>
- Habibi, A., Jupri, & Dehghani, S. (2022). Developing the Prototype of Text-Based Learning Materials for the Teaching of Reading Skills at the Middle Schools. *Journal of Language and Literature Studies*, 2(2), 75–87. <https://doi.org/10.36312/jolls.v2i2.760>
- Jannah, M. dkk. (2020). Exploring the Effects of Using Game on Students' Vocabulary Mastery: A Case Study in Instructional Material and Media Development Class. https://www.researchgate.net/publication/341287806_Exploring_the_Effects_of_Using_Gam

[e on Students%27 Vocabulary Mastery A Case Study in Instructional Material and Media Development Class](#)

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University. <https://educons.edu.rs/wp-content/uploads/2020/05/2014-The-Action-Research-Planner.pdf>
- Kenza-Tacarraoucht, Zano, K., & Zamorano, A. (2022). Team Games-Language Learning Model in Improving Students' Speaking and Listening Skills Viewed from Creativity. *Journal of Language and Literature Studies*, 2(1), 53–61. <https://doi.org/10.36312/jolls.v2i1.711>
- Mokodompit, N. F., Samal, A. L., & Mamonto, S. B. (2022). *Pengaruh Manajemen Kelas dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMK Islam Yapim Manado*. *Journal of Islamic Education Leadership*, 2(2). <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jmpi/article/view/455>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/learning-vocabulary-in-another-language/491314AA1B451AD04F3536000F1C9F0D>
- Padidi, dkk. (2022). *Spelling Bee Games to Increase Students' Vocabulary Mastery at the Islamic-Affiliated Middle Schools: An Action Research*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/367297567_Spelling_Bee_Games_to_Increase_Students%27_Vocabulary_Mastery_at_the_Islamic-Affiliated_Middle_Schools_An_Action_Research
- Qomariyah, S. S., & Nafisah, B. Z. (2020). *Spelling Bee game in students' vocabulary achievement. Jo-ELT (Journal of English Language Teaching)*, 7(2), 89–95. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v7i2.3200>
- Rachmaida, F., & Mutiarani, M. (2022). The Use of Spinning Wheel Games to Improve Students' Writing Procedural Texts. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(4), 530. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.5766>
- Rahmawati, dkk. (2023). *The Use of Online Spelling Bee Game in Teaching Vocabulary*. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JoEELE/article/view/67091>
- Sulviana, S., & Mahendra, I. (2021). *Use of Spelling Bee to Improve Students' English Vocabulary Mastery at SMP Negeri 11 Makassar*. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 678–685. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3193>
- Syafrizal, T. (2020). *Spelling Bee Game in Students' Vocabulary Achievement*. https://www.researchgate.net/publication/348208033_Spelling_Bee_Game_in_Students%27_Vocabulary_Achievement