

THE USE OF SPELLING BEE GAME TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT THE SEVENTH GRADE STUDENTS OF SMPN 10 KUPANG

ABSTRACT

Marlince Baba Mollu¹ Erny S. N. Hambandima² Tiarma Marpaung³

Vocabulary was the basic knowledge in English that must be learn first by learners. The research problem was does the use of spelling bee game can improve the student's vocabulary mastery?. The main aim of this research is to finding out the improvement of the students' vocabulary mastery by using spelling bee game. This research was conducted at SMPN 10 Kupang, with the total population of students from class seventh are 240 students and the sample for this research was class VII H, which consisted of 20 students. The method used in this research is a quantitative method, and the design of this research is pre-experimental. In this research, the researcher gave a test as an instrument to collect students data on vocabulary mastery. The type of test used is a spelling words test with a total 20 items. The data were analyzed statistically. The result of the analysis show that the value of t-test (10.57) was higher than the value of t-table (1.72) by applying a significance level of 0.05 with a degree freedom (df) 19 (n-1). It means that the hypothesis is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of spelling bee game is effective in improving students' vocabulary mastery.

Keywords : *Improving, Spelling Bee Game, Vocabulary.*

**PENGUNAAN PERMAINAN SPELLING BEE UNTUK
MENINGKATKAN PENGUSAAN KOSAKATA SISWA PADA SISWA
KELAS TUJUH SMPN 10 KUPANG**

ABSTRAK

Marlince Baba Mollu¹

Erny S. N. Hambandima²

Tiarma Marpaung³

Kosakata merupakan pengetahuan dasar dalam bahasa Inggris yang harus dipelajari terlebih dahulu oleh pembelajar. Permasalahan penelitiannya adalah apakah penggunaan permainan spelling bee dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa?. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan permainan spelling bee. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 10 Kupang, dengan jumlah populasi siswa- siswa kelas tujuh sebanyak 240 siswa dan sampel penelitiannya adalah kelas kelas VII H yang berjumlah 20 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dan desain dari penelitian ini adalah pre-eksperimental. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes sebagai instrumen untuk mengumpulkan data siswa dalam penguasaan kosakata. Jenis tes yang digunakan adalah tes mengeja kata dengan jumlah 20 item. Data dianalisis secara statistik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai t hitung (10.57) lebih tinggi dari nilai t tabel (1.72) dengan menerapkan taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) 19 (n-1). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan spelling bee efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci : *Peningkatan, Permainan Spelling Bee, Kosakata.*