



EFEKTIVITAS SPELLING BEE BERBANTUAN ALPHABET CARD TERHADAP HASIL BELAJAR SPELLING BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SD

Rawiyah Fatimatuz Zahra¹, Albert Pauli Sirait², Eva Betty Simanjuntak³, Elvi Mailani⁴, Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email: rawiyahzahra@gmail.com

Corresponding author:

Rawiyah Fatimatuz Zahra

Universitas Negeri Medan

Email : rawiyahzahra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode spelling bee berbantuan media alphabet card untuk melihat hasil belajar spelling di kelas III. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental dengan design Nonequivalent Control Group Design. Populasi yang digunakan adalah kelas III-A dan III-B SDN 068474 Medan yang berjumlah 50 siswa. Sampel yang digunakan adalah total sampel yaitu III-A 25 siswa kelas eksperimen dan III-B yaitu 25 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh dari penerapan metode spelling bee berbantuan media alphabet card. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil belajar posttest siswa pada kelas eksperimen adalah 82,8 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 73,04. Hal ini terbukti hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari selisih rata-rata nilai pretest dan posttest yang memiliki signifikan sig.(2-tailed) sebesar 0,004 atau $p < 0,05$ pada uji independent sample t test Paired Sample t Test. Dari hasil yang didapatkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-3,031 < 1,677$) dimana t_{tabel} dengan $df = 48$ pada taraf signikansi 5 % dengan nilai 1,677 mutlak H_0 ditolak dan H_a di terima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Posttest kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode spelling bee berbantuan media alphabet card dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Kata kunci: Spelling Bee, Alphabet Card, Hasil Belajar Spelling

Abstract: This study aims to determine the effect of implementing the spelling bee method assisted by alphabet card media to see spelling learning outcomes in grade III. This type of research is quantitative research. The research method used is Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The population used is class III-A and III-B SDN 068474 Medan totaling 50 students. The sample used is the total sample, namely III-A 25 students in the experimental class and III-B 25 students in the control class. Data collection techniques used are test techniques, interviews and documentation. Based on the results of the study, it was found that there was an effect of implementing the spelling bee method assisted by alphabet card media. This can be seen from the difference in the average value of the posttest learning outcomes of students in the experimental class which is 82.8 and the average value of the learning outcomes of students in the control class is 73.04. This is proven by the results of student learning which can be seen from the difference in the average pretest and posttest values which have a significant sig. (2-tailed) of 0.004 or $p < 0.05$ in the independent sample t test Paired Sample t Test. From the results obtained that the calculated t value $< t_{table}$ ($-3.031 < 1.677$) where the t table with $df = 48$ at a significance level of 5% with an absolute value of 1.677 H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is a significant difference between the results of the Posttest of the experimental class which was given treatment with the spelling bee method assisted by alphabet card media and the control class which used the conventional model.

Keywords: Spelling Bee, Alphabet Card, Spelling Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi internasional. Dalam kurikulum di Indonesia, bahasa Inggris menjadi salah satu mata



pelajaran yang perlu dipelajari karena berfungsi sebagai bahasa internasional (Hartatiningsih, 2022, hlm. 303). Oleh karena itu, pengenalan bahasa Inggris perlu dilakukan sejak dini agar siswa memiliki dasar yang kuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa di masa depan.

Menurut Ayu et al. (2023, hlm. 4), terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Dari keempat keterampilan tersebut, kemampuan mengeja (spelling) merupakan salah satu komponen penting dalam penguasaan bahasa Inggris, karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca dan menulis siswa.

Penyampaian materi *spelling* di Sekolah Dasar menjadi dasar bagi siswa dalam berbahasa Inggris, apalagi kemampuan *spelling* merupakan kemampuan awal yang dapat mencakup aspek-aspek dasar dalam berbahasa Inggris. Pengenalan dan pengucapan huruf yang benar dengan di eja akan memperkuat pondasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. (Marifah, 2019, h. 260). Hasil belajar *spelling* (pengejaan) siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kemampuan siswa dalam mengeja kata kata dengan benar sesuai dengan kaidah ejaan dalam Bahasa Inggris. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek yakni pengenalan huruf, pemahaman pola ejaan serta penerapan ejaan dalam konteks kata kata sehari hari. Selain itu kemampuan *spelling* yang baik dalam Bahasa Inggris dapat membantu siswa memahami dan menggunakan kosakata atau *vocabulary* secara efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris yang ada di SDN 068474 Medan, mengatakan bahwa masalah yang sering dihadapi siswa di dalam kelas adalah kemampuan dalam *spelling* (pengejaan), siswa hanya mengenal beberapa *vocabullary* dasar dalam Bahasa Inggris, tetapi sering kali tidak mampu mengejanya dengan benar, hal ini disebabkan karena siswa tidak dilatih untuk mengeja secara berkala. Ditambah metode pembelajaran guru belum relevan dengan materi pelajaran *spelling*, sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar akan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa apabila disajikan dengan metode yang menyenangkan, salah satunya melalui aktivitas permainan (games). Salah satu metode pembelajaran berbasis game edukatif yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris adalah *Spelling Bee*, yang dapat menggabungkan aspek kognitif dan kompetisi sehat dalam belajar mengajar. Permainan *Spelling Bee* atau permainan ejaan lebah adalah sebuah kompetisi dimana orang (seringkali adalah anak anak) diminta untuk mengeja salah satu kata atau *vocabulary* (Astina, dkk, 2020, hlm. 239). *Spelling bee* juga dapat membantu siswa dalam mengeja dan mengetahui lebih banyak kosakata lagi. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar dan dapat membuat siswa mengingat beberapa kosakata dalam Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan permainan *Spelling Bee* dengan berbantuan media *Alphabet Card* (Kartu Huruf). Menurut Nainggolan, dkk (2024, h. 823) dalam jurnalnya mengatakan bahwa media kartu huruf adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan huruf abjad atau huruf tertentu. Kelebihan dari media *Alphabet Card*, dapat memberikan

pemahaman siswa mengenai kemampuan membacanya, dapat mengenal Alfabet dalam Bahasa Inggris serta dapat menarik minat belajar siswa. Berikut contoh Media *Alphabet Card* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 1. Media *Alphabet Card*

Metode permainan *Spelling Bee* ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. *Spelling Bee* juga mampu memberikan dorongan semangat dan tantangan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilannya, sekaligus membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam mengeja,

Dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan bahwa metode spelling bee ini mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *spelling* siswa. Seperti hasil penelitian Novalina Sembiring (2022) yang menyatakan bahwa hasil dari kegiatan *Spelling bee* ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *spelling bee* mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik, sekaligus memperkenalkan banyak kosakata baru. Di samping itu, kemampuan siswa dalam mengeja kata-kata Bahasa Inggris juga mengalami perkembangan yang positif dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk dapat membantu meningkatkan hasil belajar *spelling* Bahasa Inggris siswa secara keseluruhan dengan pengaruh yang diberikan dari permainan *Spelling Bee* berbantuan media *Alphabet Card*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Design ini yaitu pemberian perlakuan dengan cara membandingkan nilai *Pretest* dan *Posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian ini serupa dengan *pretest-posttest control group design*, namun perbedaannya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2018, hlm. 120).

Variabel dalam penelitian ini adalah Variabel Independent dan Variabel Dependent. Variabel Independet (Variabel Bebas) pada penelitian ini adalah Permainan *Spelling Bee* Berbantuan Media



Alphabet Card. Sedangkan variabel Dependent (Variabel Terikat) pada penelitian ini adalah Hasil belajar *spelling* Bahasa Inggris Siswa pada materi "*In The Classroom*."

Populasi dalam penelitian eksperimen ini adalah siswa siswi kelas III SDN 068474 Medan Labuhan yang berjumlah 50 siswa, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni menggunakan total sampling. Sugiyono (2018, h. 134) menjelaskan bahwa total sampling digunakan ketika jumlah populasi kurang dari 100, sehingga seluruh populasi dapat diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III-A dan III-B di SD Negeri 068474 Medan, dengan total sebanyak 50 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara bersama guru serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar *spelling* ini memuat 3 hal yang akan menjadi instrumen tesnya, yaitu instrumen kognitif (soal pilihan ganda), instrumen afektif psikomotorik (keterampilan). Dalam instrumen terdapat beberapa indikator di dalamnya yang menyesuaikan dengan variabel terikatnya yaitu keterampilan *spelling* (Y).

Dalam penelitian ini, untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan dua cara validasi, yaitu validitas logis yang dilakukan oleh ahli materi dan validitas empirik. Instrumen pada penelitian ini diuji validitasnya secara logis oleh ibu Vidya Mutia Amalia Zati, S.S., M.Hum yang merupakan dosen prodi PGSD FIP UNIMED dengan bidang keahlian Bahasa Inggris dan kepada 30 responden yaitu peserta didik kelas IV/A SDN 068474 Medan sebagai bagian dari uji empirik.

Uji coba instrument pada penelitian ini terdiri dari uji validitas tes, uji reabilitas, taraf kesukaran serta daya pembeda. Sedangkan Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan uji *Independent sampel t-test*. Dalam proses pengujiannya, penelitian menggunakan bantuan program *software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) versi 27 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 068474 Medan yang bertempat di Jln. Tangguk Damai Blok III Griya Martubung, Kecamatan Medan Labuhan pada bulan Mei hingga Juni 2025. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *spelling bee* berbantuan media *alphabet card* terhadap hasil belajar *spelling* Bahasa Inggris siswa kelas III SDN 068474 Medan. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan metode pembelajaran yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dengan metode permainan *spelling bee* berbantuan media *Alphabet Card* dan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen tes yang telah disusun terlebih dahulu diujicobakan kepada 30 siswa kelas IV SDN 068474 yang sebelumnya telah mempelajari materi *spelling*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sebanyak 30 butir soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Namun, sebelum soal-soal tersebut digunakan dalam pengambilan data utama, dilakukan analisis terlebih dahulu untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, serta daya pembeda dari setiap butir soal.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui validitas pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap tujuan penelitian. Validitas diuji pada siswa yang telah mempelajari materi *spelling*. Dari 25 soal yang sudah diujicobakan, 15 soal yang dinyatakan valid, dan 10 soal dinyatakan tidak valid, berdasarkan perhitungan validitas yang dilakukan dengan *microsoft excel* 2019, dengan teknik pengujian validitas menggunakan rumus *person correlation* dimana butir soal dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5% maka akan diperoleh $r_{tabel} = 0,361$.

Reabilitas adalah suatu alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan peneliti dapat diandalkan. Pengujian reabilitas ini dilakukan setelah pengujian validitas tes dengan pengujiannya menggunakan rumus Kuder-Richardson (KR-20). Tes dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *microsoft excel* 2019 diperoleh nilai varians skor sebesar 11,03. Dari nilai $r_{tabel} = 0,361$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$, maka diperoleh hasil KR-20 sebesar 0,762. Jika dibandingkan $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,762 > 0,361$ maka dari hal itu dinyatakan tes tersebut reliabel dalam kategori reabilitas yang tinggi.

Taraf kesukaran soal ini digunakan untuk melihat tingkat kesukaran soal antara mudah, sedang atau sukar. Dari 25 soal yang diuji cobakan terdapat 12 soal dikategorikan sukar, 10 soal dikategorikan sedang dan 4 soal dikategorikan mudah. Penguji taraf kesukaran ini, dihitung dengan menggunakan *microsoft excel* 2019.

Untuk menentukan apakah tes dapat membedakan siswa yang berkemampuan rendah dari yang berkemampuan tinggi, siswa dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing dengan 15 siswa kelompok atas (JA) dan 15 siswa kelompok bawah (JB), diperoleh hasil uji daya beda soal dari 20 soal terdapat 3 butir soal kategori cukup, 9 soal kategori baik dan 3 soal dikategorikan baik sekali. Penguji daya beda soal ini, dihitung dengan menggunakan *microsoft excel* 2019.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui populasi dan sampel yang diteliti apakah berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik adalah data yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Pada pengujian normalitas ini, peneliti menggunakan uji shapiro wilk dengan SPSS for Windows 27 serta $\alpha = 5\%$. Pada data pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov*			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statisic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.143	25	.200	.935	25	.116
	Post- Test Eksperimen	.163	25	.086	.930	25	.085
	Pre-Test Kontrol	.139	25	.200	.953	25	.287
	Post- Test Kontrol	.141	25	.200	.963	25	.407

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,116 dimana nilai $0,116 > 0,05$. Pada posttest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,085 dimana nilai $0,085 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol, diperoleh nilai pretest $0,287 > 0,05$. Pada posttest kelas kontrol diperoleh nilai signifikansinya $0,407 > 0,05$. Maka

dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data siswa dalam setiap kelas memiliki varians yang serupa atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Uji Levene dengan bantuan software SPSS for Windows versi 27. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah data yang diperoleh dari kedua kelompok menunjukkan keseragaman varians. Adapun hasil output uji homogenitas untuk data pretest dan posttest disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	df3
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.900	3	96	.135
	Based on Median	1.973	3	96	.123
	Based on Median and with adjuste	1.973	3	81.993	.124
	d df				

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh hasil uji homogenitas variabel, nilai signifikan 0,135 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka nilai signikansi (sig.) $> 0,05$ dengan arti menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini ialah untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari metode spelling bee berbantuan alphabet carrd terhadap hasil belajar spelling Bahasa Inggris siswa di kelas III SD Negeri 068474 Medan. Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan uji homogenitas. Dengan hipotesis yang dilakukan yakni:

H_0 = Tidak adanya pengaruh spelling bee berbantuan alphabet card terhadap hasil belajar spelling Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 068474 Medan.

H_a = Adanya pengaruh spelling bee berbantuan alphabet card terhadap hasil belajar spelling Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 068474 Medan.

Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil uji hipotesis $t_{\text{hitung}} = -3,031$ dengan nilai signikansi (2-tailed) sebesar 0,004 dimana nilai $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *spelling bee* berbantuan *alphabet card* terhadap hasil Belajar *spelling* Bahasa Inggris siswa Kelas III SD Negeri 068474 Medan Labuhan.

Pada bagian ini adalah mengenai hasil penelitian tentang metode *spelling bee* berbantuan *alphabet Card* terhadap hasil *spelling* Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 068474 Medan yang dilihat dari segi aspek kognitif. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh persentase peningkatan yang dicapai oleh setiap siswa sebesar 30%, dapat simpulkan bahwa terdapat pengaruh *spelling bee* berbantuan media *alphabet card* ini terhadap hasil belajar *spelling* Bahasa Inggris siswa di kelas III SDN 068474 Medan. Selain itu data pada kelas kontrol diperoleh hasil belajar di kelas kontrol sedikit meningkat yaitu 13 % dimana ini dengan menggunakan metode hanya konvensional tanpa perlakuan metode *spelling bee* berbantuan media *alphabet card*.

Pada bagian ini, akan di paparkan mengenai peningkatan kemampuan spelling siswa sebelum dan sesudah di berikan perlakuan dengan metode spelling bee yang berbantuan media

alphabet card. Penilaian dilakukan berdasarkan enam indikator yang telah ditetapkan. Berikut adalah pemaparannya:

Tabel 3. Data Peningkatan Keterampilan *Spelling* Bahasa Inggris Siswa

No.	Indikator	Rata- rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Peningkatan
1.	Volume	1,84	2,56	0,72
2.	Brave & Spirit	2,08	2,64	0,56
3.	Vowel and Consonants	2,04	2,76	0,72
4.	Pronunciation	1,92	2,64	0,72
5.	Confidence	2,00	2,88	0,88
6.	Fluency	2,32	2,72	0,4

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata nilai keterampilan spelling siswa pada keenam indikator mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui metode spelling bee berbantuan media alphabet card. Indikator dengan peningkatan tertinggi terdapat pada aspek fluency, yang mengalami peningkatan dari skor awal 2,00 menjadi 2,88. Hal ini terlihat dari 15 siswa mengalami peningkatan nilai, serta 10 siswa tetap dengan nilainya. Sehingga ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan cukup efektif dalam membantu siswa meningkatkan kelancaran dalam mengeja kata. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurul Marifah (2019) yang mengatakan bahwa keberhasilan dari keterampilan *spelling* juga meningkat pada aspek *fluency* (kecepatan) yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman *spelling* Bahasa Inggris siswa.

Dari penjabaran hasil peneleitian yang dilakukan dengan berbagai pengujian, terlihat bahwa metode *Spelling Bee* yang berbantuan media *Alphabet Card* ini dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar dan keterampilan *spelling* siswa di kelas III. Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hanya diberikan metode konvensional. Ini erlihat dari hasil *posttest* pada nilai mean antara kedua kelas adalah ($82,76 > 73,04$). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Windasari,dkk (2023) dengan judul “The Effect of Spelling Bee Games on The Students’ Achievement in English Vocabulary Mastery”. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($\text{Sig} \leq$ taraf signifikansi 0,05 yaitu sebesar $0,026 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa pengajaran kosakata melalui permainan Spelling Bee dapat membantu siswa meningkatkan pembentukan kosakata mereka dengan *posttest* dan *pretest* menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam penguasaan kosakata siswa, yang mencerminkan kegunaan permainan Spelling Bee dalam mengajarkan tema kosakata tertentu dan pengucapannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar spelling pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan melalui metode spelling bee dengan bantuan media alphabet card. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, yaitu dari 52,92 menjadi 82,08. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan dengan metode tersebut, peningkatan nilai yang terjadi tergolong lebih rendah, yakni dari 59,84 menjadi 73,04.



Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,004 atau $p < 0,05$. Selain itu, nilai t hitung sebesar -3,031 lebih kecil dari t tabel sebesar 1,677 (dengan $df = 48$ pada taraf signifikansi 5%). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode spelling bee berbantuan alphabet card terhadap hasil belajar spelling Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri 068474 Medan.

Sebagai saran, bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perencanaan yang lebih matang, menyesuaikan materi yang digunakan dengan mata pelajaran lain, serta mempertimbangkan kelas yang berbeda guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astina, C., & oyibah, T. (2020). Penggunaan media permainan “*Spelling Bee*” untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 233-255.
- Ayu, C., Asilestari, P., Zalisman, Z., Rifyanti, H., Mahmud, S., Rosadi, A., ... & Rumalean, E. L. B. (2023). Buku Ajar Bahasa Inggris. *Literasi Nusantara Abadi Group*.
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan penguasaan vocabulary Bahasa Inggris dengan menggunakan media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303-312.
- Marifah, N. (2019). Pengaruh “Alphabet Race Game” Terhadap Kemampuan Spelling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas IV SD Qurrota A’yun Babadan Banguntapan Bantul. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(4), 259-268.
- Nainggolan, T., Sirait, J., & Sijabat, D. (2024). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 2 Tubuhku Siswa Kelas I SD Negeri 091287 Panei Tongah Kabupaten Simalungun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 821-834.
- Rustam, A., Wulastri, L., & Puteri, S. M. (2024). Pengaruh Media Alphabet Card terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 4(1), 39-43.
- Sembiring, N., & Sari, A. S. P. (2022). Spelling Bee Games: Belajar Bahasa Inggris sambil bermain bagi Anak-anak Pengungsian di Desa Simacem, Siosar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 5, 1-10.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Windasari, W., Ghozali, I., & Al Fauzi, F. (2023). The Effect of Spelling Bee Games on The Students’ Achievement in English Vocabulary Mastery. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)*, 1(2), 185-191.