

ABSTRACT

ATIKA ZULVATUL CHUSNA, 2016. “*The Effectiveness of Spelling Bee Game to Enrich Students’ Vocabulary*” (A Case of the Fifth Grade Students of SD Islam Sultan Agung 4 Semarang in the Academic Year of 2015/2016). Advisor: Hartono, S.S., M.Pd. A final project. English Education Department, Under-Graduate, Sultan Agung Islamic University, 2016.

The objective of the study is to find out the effectiveness of spelling bee game to enrich students’ vocabulary of the fifth grade students of SD Islam Sultan Agung 4 Semarang in the academic year of 2015/2016. The design of this study was experimental study which belongs to quantitative method. The population of this study was the entire fifth graders of SD Islam Sultan Agung 4 Semarang in the academic year of 2015/2016. There were two classes, they were VA consisted of 26 students who got treatment using spelling bee game and VB consisted of 27 students who got treatment using conventional teaching. The instrument of the study was vocabulary test consisted of multiple choice items and matching items. Before treatment was given, 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 21.0. The result of pre-test showed that the mean of the experimental and control group in pre-test were 59.54 and 58.30, respectively. After being given the treatment, post-test was conducted in both groups. The mean score for experimental and control group were 86.15 and 70.30, respectively. The t-test calculation showed that there was a significant difference. The independent sample t-test showed that sig (2-tailed) was $0.000 < 0.05$. It means that H_0 was declined and H_1 was accepted. So, spelling bee game was effective to teach English Vocabulary in the fifth grade of Elementary Students.

Keywords: *Spelling Bee Game and Vocabulary*

INTISARI

ATIKA ZULVATUL CHUSNA, 2016. “*The Effectiveness of Spelling Bee Game to Enrich Students’ Vocabulary*” (A Case of the Fifth Grade Students of SD Islam Sultan Agung 4 Semarang in the Academic Year of 2015/2016). Pembimbing: Hartono, S.S, M.Pd. Tugas Akhir. Pendidikan Bahasa Inggris, Sarjana Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2016.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu keefektifan permainan mengeja untuk memperkaya kosakata siswa kelas lima di SD Islam Sultan Agung 4 Semarang pada tahun akademik 2015/2016. Penelitian ini menggunakan teknik eksperimental yang termasuk kedalam metode *quantitative*. Populasi untuk penelitian ini adalah semua siswa kelas lima SD Islam Sultan Agung 4 Semarang tahun ajaran 2015/2016. Ada dua kelas, yakni kelas VA yang terdiri dari 26 siswa mendapatkan pengajaran dengan spelling bee game dan VB terdiri dari 27 siswa mendapatkan pengajaran dengan metode mengajar biasa. Alat pengumpul data adalah tes kosakata yang terdiri dari pilihan ganda dan menjodohkan. 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 21.0. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata untuk kelas *experimental* dan *control* adalah 59.54 dan 58.30 secara berurutan. Setelah diberikan perlakuan, post-test dilakukan pada kedua kelompok. Rata-rata untuk kelas *experimental* dan *control* adalah 86.15 dan 70.30 secara berurutan. Perhitungan t-test menunjukkan bahwa ada perbedaan yang berarti. *Independent sample t-test* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, permainan mengeja efektif untuk digunakan mengajar kosakata bahasa Inggris bagi siswa kelas lima sekolah dasar.

Kata Kunci: *Spelling Bee Game dan Kosakata*