

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif metode *spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia Siswa kelas IV SD Karuna Singkawang. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas control dengan jumlah sampel masing-masing 30 siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran kedua kelas ini mendapat perlakuan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan metode *spelling bee games* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Rumusan masalah pertama yaitu penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa yang mendapat perlakuan di kelas eksperimen dengan metode *spelling bee games* pembelajaran bahasa Indonesia pada materi bab IV untuk menjawab rumusan pertama ini digunakan hasil tes *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumusan masalah kedua yaitu efektivitas metode *spelling bee games* pada kelas eksperimen, untuk menjawab rumusan masalah ini digunakan hasil tes *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumusan masalah ketiga yaitu aktivitas belajar siswa yang mendapat perlakuan dengan metode *spelling bee games* untuk menjawab rumusan masalah ini digunakan hasil pengamatan dari tiga orang pengamat.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan termasuk pemberian *Pretest* dan *Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Spelling bee games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV secara signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan kondisi awal dan kondisi akhir setiap variabel yang diteliti. Data hasil penelitian diperoleh dari soal pilihan ganda *Pretest* dan *Posttest* penguasaan kosakata bahasa Indonesia dan lembar pengamatan Aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

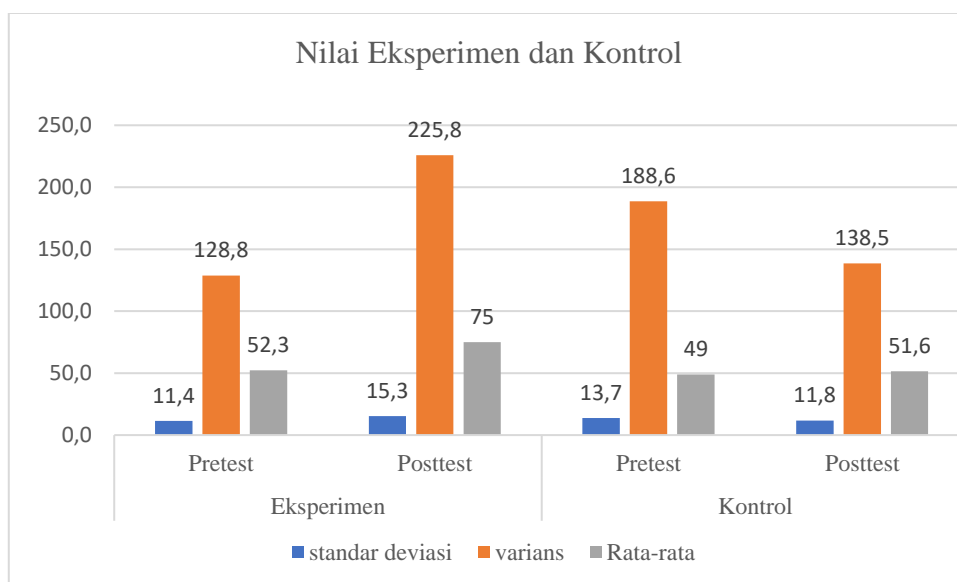
Hasil pengumpulan data pada penelitian yang dilaksanakan di SDS Karuna Singkawang adalah di peroleh data hasil *Pretest* dan *Posttest* dari kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan metode *Spelling bee games* dan dari kelas kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Adapun penilaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa dinilai dari skor rata-rata yang diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal *Pretest* dan 10 soal *Posttest*.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

kelas		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Jumlah
Eksperimen	<i>Pretest</i>	70	20	52,3	30
	<i>Posttest</i>	100	30	75	
Kontrol	<i>Pretest</i>	80	20	49	30
	<i>Posttest</i>	70	30	51,6	

Selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran C2-C3

Hasil rekapitulasi nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Diagram nilai eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil penelitian pada gambat 4.1, terdapat perbedaan rata-rata untuk penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas

eksperimen sebesar 52,3 dan 75, nilai varians *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen sebesar 128,8 dan 225,8, standar deviasi *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen sebesar 11,4 dan 15,3. Sedangkan rata nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol sebesar 29 dan 51,6, nilai varians *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol sebesar 188,6 dan 138,5, standar deviasi *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol sebesar 13,7 dan 11,8. Untuk data hasil analisis yang diperoleh tersaji pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2
perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas
eksperimen dan kelas kontrol

kelas		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	SD	var	n
Eksperimen	<i>Pretest</i>	70	20	49	11,4	128,8	30
	<i>Posttest</i>	100	30	51,6	15,3	225,8	
Kontrol	<i>Pretest</i>	80	20	52,3	13,7	188,6	30
	<i>Posttest</i>	70	30	75	11,8	138,5	

Selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran C1-C2

B. Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam penelitian ini diperoleh dari soal *pretest* dan *posttest* siswa dikelas IV SD Karuna Singkawang. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil soal *prestes* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan berbeda pada metode pembelajaran serta hasil pengamatan aktivitas belajar siswa. Sebelum melakukan perhitungan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang ada terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas jika data berdistribusi normal dan homogen maka akan dilanjutkan analisis data. Berdasarkan data yang diperoleh akan dilakukan analisis data yang kemudian akan dibahas dan dikaitkan dengan teori serta hasil penelitian yang mendukung sehingga diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah skor dari data soal *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Untuk hasil uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest* penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Eksperimen		kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Lilliefors</i> Hitung (LH)	0,14	0,15	0,13	0,15
<i>Lilliefors</i> tabel (LT)	0,161	0,161	0,161	0,161
Kesimpulan	LH<LT	LH<LT	LH<LT	LH<LT
Keputusan	Normal			

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C3-C7

Berdasarkan data pada tabel 4.3 ditunjukkan bahwa hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan hasil hitung dengan rumus *Lilliefors* yaitu untuk *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,14 dan 0,15, sedangkan untuk data kelas kontrol didapatkan hasil hitung dengan rumus *Lilliefors* yaitu untuk *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0,13 dan 0,15. Serta didapatkan L tabel sebesar 0,161, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil L hitung < L tabel. Setelah diketahui data kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan berdistribusi normal berdasarkan hasil uji statistic yang tersaji pada tabel 4.3 oleh sebab itu selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas data dengan menggunakan uji F

b. Uji Homogenitas Data

Setelah diketahui bahwa hasil hitung uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas data. Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan rumus uji F. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Standar Deviasi	11,3	13,7
Varians	128,8	188,6
Fhitung	1,46	
Ftabel	1,860	
Kesimpulan	$F_{hitung} < F_{tabel}$	
Keputusan	Homogen	

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C9

Berdasarkan hasil data yang ada pada tabel 4.4 hasil perhitungan data menggunakan rumus F. Dapat diketahui varians kelas Eksperimen yaitu sebesar 128,8 dan menjadi varians terkecil, sedangkan untuk varians kelas kontrol diperoleh sebesar 188,6 dan menjadi varians terbesar. Sehingga diperoleh F hitung yaitu hasil varians terbesar dibagi varians terkecil didapat sebesar 1,46 Dan berdasarkan data yaitu taraf nyata 5% atau 0,05, dan dk pembilang 29 dan dk penyebut 29, maka diperoleh F tabel sebesar 1,860. Dapat disimpulkan bahwa F hitung F tabel yaitu $1,46 < 1,860$, sehingga dapat diputuskan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Dikarenakan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Maka selanjutnya dapat dilakukan uji t tidak bebasan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode *spelling bee games*. Dengan kelas kontrol yang diberikan metode pembelajaran secara konvensional pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDS Karuna Singkawang.

2. Uji T Dua Sampel Tidak Berpasangan

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil data berdistribusi normal dan homogen. Maka untuk menguji sama tidaknya rata-rata dari kedua kelas dengan menggunakan uji t tidak berpasangan dari kedua kelas dengan

menggunakan uji t dua sampel tidak berpasangan. Berikut hasil perhitungan uji t dua sampel tidak berpasangan.

Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Thitung	6,69	
Ttabel	2,00	
Kesimpulan	Thitung > Ttabel	
Keputusan	Terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan	

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C10

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui hasil Thitung diperoleh sebesar 6,69 dan diperoleh Ttabel sebesar 2,00, maka didapatkan bahwa Thitung > Ttabel yaitu $6,69 > 2,00$. Sehingga berdasarkan data perhitungan yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Uji *Effect Size*

Uji efektivitas yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode *Spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDS Karuna Singkawang. Pengujian efektivitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Effect Size* dengan metode cohen's D. Berikut disajikan hasil perhitungan uji *Effect Size*.

Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Uji *Effect Size*

Statistika	Hasil
Rata-rata	23,3
Standar Deviasi	6,6
<i>Cohen's D</i>	3,5
<i>Effect Size</i>	besar

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C10

Berdasarkan tabel 4.5, dapat diketahui *Effect Size* sebesar 1,12 dan berada pada kategori besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *spelling bee games* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas Eksperimen memiliki efektivitas terhadap

penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDS Karuna Singkawang.

4. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia diperoleh melalui lembar pengamatan Aktivitas belajar siswa di isi oleh dua orang pengamat yaitu satu guru kelas IV SDS Karuna Singkawang dan satu orang mahasiswa ISBI Singkawang. Adapun jumlah siswa yang diamati berjumlah 30 orang. Pada lembar pengamatan Aktivitas belajar siswa, pengamat memberikan penilaian berdasarkan kriteria pada aspek aspek pengamatan pada lembar pengamatan Aktivitas belajar siswa.

Tabel 4. 7
Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Pengamat 1	pengamat 2
1	4	3
2	4	3
3	4	4
4	3	4
5	3	3
6	4	4
7	3	4
8	3	4
9	4	3
10	3	4
11	4	3
12	4	4
13	4	3
14	4	3
15	4	3
16	4	4
total	59	56
presentase Aktivitas	92%	88%

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C13

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa presentase Aktivitas belajar siswa oleh pengamat I yaitu guru kelas IV SDS Karuna Singkawang sebesar 92% dan untuk pengamat II yaitu mahasiswa ISBI Singkawang sebesar 88%. Adapun rata-rata presentase pengamata Aktivitas siswa yang diperoleh adalah sebesar 90% dan berada pada interpretasi baik sekali.

C. Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini akan memberikan pemaparan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDS Karuna Singkawang pada siswa kelas IV. Pembahasan dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini.

1. Perbedaan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Karuna Singkawang dengan menggunakan 2 sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A dipilih sebagai kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 30 orang sedangkan kelas IV B dipilih sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 orang juga. Yang dimana untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Spelling bee games* sedangkan untuk kelas kontrol diberikan metode pembelajaran konvensional.

Sebelum peneliti melakukan penelitian dengan memberikan pembelajaran kepada siswa, terlebih dahulu siswa diberikan soal *Pretest* penguasaan kosakata bahasa Indonesia baik itu pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah selesai mengerjakan soal *Pretest* kemudian siswa diberikan pembelajaran, untuk kelas eksperimen dengan menggunakan metode *spelling bee games* dan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional yang dimana perlakuan termasuk kedalamnya memberikan soal *Pretest* dan *Posttest* dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Ketika sudah diberikan perlakuan pada pertemuan keempat akan dibagikan soal *Posttest* yang dimana hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang diberikan perlakuan

mendapatkan hasil lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang hanya diberikan pembelajaran konvensional.

Metode *spelling bee games* diberlakukan selama pembelajaran pada kelas eksperimen untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Amna dkk., (2021:159) *Spelling bee games* bertujuan menstimulus siswa meningkatkan penguasaan kosakata nya. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Bagustian (2023:14) yang menyatakan bahwa *Spelling bee games* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis dan mengeja kata yang benar, serta memperbanyak minat dan keinginan dalam belajar Bahasa serta memperluas penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 75 dan 52,6 kemudian hasil hitung uji t dua sampel tidak berpasangan didapatkan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $6,69 > 2,00$. Sehingga berdasarkan data perhitungan yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika dilihat dari hasil perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan metode *spelling bee games* dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Besar Efektivitas Metode *Spelling bee games*

Efektivitas metode *spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia IV SDS Karuna Singkawang dihitung dengan menggunakan rumus *Effect Size*. Hasil perhitungan yang diperoleh sebesar 1,12 dan berada pada kategori besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode *spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sebesar 1,12. Hasil perhitungan *Effect Size* didapatkan dari hasil data nilai *Posttest* siswa yang kemudian diolah menggunakan rumus *Effect Size cohen's D*.

Sejalan dengan hasil penelitian Rantika, pipit dkk (2019) yang menyatakan bahwa metode *spelling bee games* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang sebelumnya siswa

memiliki penguasaan kosakata yang rendah. Karena mereka belajar masing menggunakan metode konvensional yang membuat pembelajaran yang diberikan kurang berkesan dan gampang dilupakan oleh siswa. metode *spelling bee games* dapat membantu siswa memahami kosakata baru dengan mudah karena metode *spelling bee games* ini menciptakan situasi belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

3. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode

Spelling bee games

Berdasarkan hasil pengamatan Aktivitas belajar siswa menggunakan metode *spelling bee games* yang dilakukan oleh pengamat 1 dan 2 diperoleh data Aktivitas belajar siswa sebesar 90% berada pada interpretasi sangat baik. sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas eksperimen tergolong aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Imani dkk (2024) yang menyatakan bahwa *spelling bee games* dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, karena *spelling bee games* menciptakan situasi belajar sambil bermain yang dapat membuat semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Didukung oleh penelitian Malau, Klara Kristiani, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *spelling bee games* dalam pembelajaran selain dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa juga dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran yang berlangsung dan menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan. Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen yang menggunakan metode *spelling bee* tersebut siswa tampak bersemangat didalam kelas untuk belajar. Hal ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan didalam serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan oleh pengamatan pertama yaitu wali kelas IV A dengan hasil presentase perhitungan sebesar 92% dan pengamat kedua yaitu seorang mahasiswa dengan hasil presentase

perhitungan sebesar 88%. Berdasarkan hasil presentase kedua pengamat tersebut maka didapatkan rata-rata yaitu sebesar 90%. Berdasarkan data hasil perhitungan presentase keaktifan siswa maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen tergolong sangat baik. hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari, Ratih, dkk. (2017) yang menatakan bahwa belajar sambil bermain didalam kelas dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran.