

PENGARUH “ALPHABET RACE GAME” TERHADAP KEMAMPUAN *SPELLING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS IV SD QURROTA A’YUN BABADAN BANGUNTAPAN BANTUL

THE EFFECT OF ALPHABET RACE GAME ON SPELLING SKILL IN ENGLISH SUBJECT IN GRADE IV SD QURROTA A’YUN BABADAN BANGUNTAPAN BANTUL

Oleh:

Nurul Marifah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
email: namriva@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Alphabet Race Game* terhadap peningkatan kemampuan mengeja pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A’yun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental Design* dan pendekatan *One-Group Pretest-Posttest Control* yang melibatkan subjek penelitian sejumlah 38 orang anak di kelas IV SD Qurrota A’yun, Babadan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta pada semester I tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan tes dan menggunakan instrumen berupa *pre-experimental test* dan *post-experimental test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif dan inferensial. Pengaruh penggunaan *Alphabet Race Game* pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan gain skor dan uji hipotesis berupa uji t berpasangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Alphabet Race Game*. Pengaruh penggunaannya dilihat dari kenaikan skor rata-rata pada kelas eksperimen yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui pada kelas eksperimen terdapat kenaikan skor rata-rata *pre-test* ke *post-test* sebesar 12,95 atau 13% yaitu dari 71,16 ke 84,21. Sedangkan kenaikan skor rata-rata yang diperoleh kelas kontrol hanyalah 3,16 atau 3% yaitu dari 72,05 ke 75,2. Selain itu, hasil uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji t berpasangan menunjukkan skor signifikansi 0,000 dan $0,004 < 0,005$ sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Alphabet Race Game* dalam meningkatkan kemampuan mengeja pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A’yun Babadan Banguntapan Bantul.

Kata kunci: Alphabet Race Game, Bahasa Inggris, Kemampuan Mengeja

Abstract

This study aims to determine the effect of Alphabet Race Game on improving spelling skills in English subjects in the fourth grade of SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul. This study used an experimental research design with a type of pre-experimental design and one-group pretest-posttest approach which involving 19 subjects in class IV B SD Qurrota A'yun, Babadan, Banguntapan, Bantul, in the first semester of the school year 2018/2019. Data collection techniques that been used were using tests and using instruments in the form of pre-experiment tests and post-experiment tests. The data analysis technique that been used is descriptive and inferential statistical data analysis techniques. The effect of using Alphabet Race Game in this study can be seen from the calculation of gain scores and hypothesis testing in the form of paired t test. The results of this study indicate that there is a significant influence on the use of the Alphabet Race Game. The effect of its use is seen from the increase in the average score of the pre-test to post-test in the experimental class of 12.95 or 13%, namely from 71.16 to 84.21. While the increase in the average score obtained by the controller class is only 3.16 or 3%, from 72.05 to 75.2. In addition, the results of pre-test and post-test hypothesis testing using paired t test showed a significance score of 0.000 and $0.004 < 0.005$ so that it can be said that there was a significant influence on the use of Alphabet Race Game in improving spelling skills in English subjects in the fourth grade of SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul.

Keywords: Alphabet Race Game, English, Spelling Skill

PENDAHULUAN

Spelling merupakan dasar dari kemampuan berbahasa Inggris. Penguasaan *spelling* berpengaruh pada kemampuan

berbahasa seseorang baik dari kemampuan menulis kata dengan benar, mempersepsikan kata yang diucapkan orang dengan tepat hingga mengucapkan kata sesuai dengan kaidah ejaan

yang sesuai. Pengenalan dan pengucapan huruf yang benar dengan dieja akan memperkuat pondasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, selain itu dengan mengetahui bagaimana suatu kata terbentuk juga akan mengurangi tingkat kesalahan dalam penulisan pada bahasa Inggris. 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. Oleh karena itu, penting bagi guru bahasa Inggris untuk memperhatikan kemampuan *spelling* sebagai dasar dari kemampuan berbahasa Inggris peserta didiknya.

Belajar sambil bermain adalah metode belajar yang dirasa paling menyenangkan untuk peserta didik tingkat dasar. Hal ini sesuai dengan pendapat Ismail (2009: 17) yang menyebutkan “bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan merupakan hal yang penting untuk dilakukan supaya peserta didik mempunyai minat dan motivasi dalam belajar.

Dalam upaya menciptakan kondisi belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan *Spelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris, dewasa ini banyak bermunculan berbagai macam *Spelling Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pada semua jenis *spelling game*, peserta didik dituntut aktif, terlibat penuh dan belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan *spelling*. Selain menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, menjadikan *spelling game* sebagai metode belajar juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Alphabet Race merupakan salah satu jenis *spelling game* yang populer. Permainan ini biasa digunakan untuk melatih dan meningkatkan kosakata sekaligus kemampuan *spelling* pemainnya. Pada prinsipnya, teknik

permainan ini hanyalah menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai dengan petunjuk atau soal yang diberikan. Namun, pengembangan teknik permainan ini memungkinkan *alphabet race* dimainkan secara berkelompok dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Qurrota A'yun, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengajarkan materi *spelling* dalam bahasa Inggris di kelas IV adalah ceramah dan demonstrasi. Guru menyampaikan materi mengenai *spelling* yang diintegrasikan dalam sebuah percakapan lalu peserta didik diminta untuk mendemonstrasikan percakapan tersebut di depan kelas. Peserta didik juga diminta untuk meneja namanya sendiri dan kata-kata tertentu dalam percakapan sehari-hari untuk memperkuat keterampilan menejanya.

Metode ini sering digunakan namun masih banyak peserta didik pada kelas yang lebih tinggi belum menguasai *spelling* dengan baik. Temuan awal peneliti menunjukkan bahwa meski sudah diajarkan materi *spelling* di kelas IV, namun 18 dari 22 siswa kelas V/A dan 15 dari 21 siswa kelas V/B SD Qurrota A'yun, Banguntapan, Bantul, masih belum bisa meneja *alphabet* dasar (huruf A-Z) dalam bahasa Inggris dengan tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam mengajarkan materi *spelling* di kelas IV masih kurang efektif sehingga dirasa perlu bagi guru untuk menggunakan metode yang berbeda namun lebih efektif dalam mengajarkan materi *spelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Sangadji (2010: 4) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang dimaksud merupakan cara-cara yang memiliki karakteristik rasional, empiris, dan sistematis.

Penelitian yang memiliki karakteristik rasional berarti penelitian tersebut memiliki cara-cara yang masuk akal dan terjangkau penalaran manusia. Penelitian yang empiris berarti penelitian tersebut dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan, kemudian penelitian yang sistematis berarti penelitian tersebut mempunyai langkah-langkah serta proses yang bersifat logis.

Jenis Penelitian

Penelitian ini mengambil bentuk kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental karena peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas namun tidak mendalam dari sebuah populasi disamping peneliti juga ingin mengetahui pengaruh dari diberlakukannya suatu tindakan atau *treatment* terhadap suatu variabel tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Control Design*.

Jenis dan bentuk ini digunakan peneliti karena pada penelitian ini terdapat variabel luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti dan mungkin berpengaruh terhadap hasil penelitian sehingga membutuhkan kelas kontrol sebagai pembanding data penelitian untuk menguatkan hasil penelitian yang diperoleh.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di ini dilakukan di SD Qurrota A'yun yang beralamat di Jl. Babadan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198

Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan dimulai dari bulan Januari 2019 sejak pengajuan perijinan proposal hingga penyusunan laporan pada Juni 2019 dengan perincian sebagai berikut:

- a. Januari 2019
Mengajukan perizinan penelitian, menyiapkan dan mengembangkan instrumen dan melakukan observasi pembelajaran awal

- b. Februari 2019
Melakukan *pre-test*, tindakan dan *post-test* serta mengumpulkan data
- c. Maret – Juni 2019
Melakukan olah data, analisis data penelitian dan menyusun laporan penelitian

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Qurrota A'yun yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A yang berjumlah 27 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 19 siswa. Sehingga populasi untuk penelitian ini berjumlah 46 siswa. Sampel dari penelitian ini diambil dari kedua kelas yang merupakan populasi penelitian. Kemudian digunakan teknik *Simple Random Sampling* untuk menentukan siswa kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik *Simple Random Sampling* digunakan untuk menentukan sampel secara acak. Teknik ini menurut Sugiyono (2011: 120) dapat dikatakan *simple* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Adapun langkah-langkah dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

- a. Membuat kerangka penyampelan, yaitu satu *parallel* kelas IV di SD Qurrota A'yun yang berjumlah dua kelas. Kedua kelas memiliki peluang yang sama untuk menjadi kelas sampel eksperimen dalam penelitian
- b. Memilih secara acak dengan menggunakan undian koin. Sisi koin yang menunjukkan gambar mewakili siswa kelas IV A yang berjumlah 27 siswa dan sisi koin yang menunjukkan angka mewakili siswa kelas IV B yang berjumlah 19 siswa. Pengundian dilakukan dengan melempar koin kemudian menangkapnya dengan tangan. Sisi koin yang berada di atas menentukan sampel yang terpilih, dalam hal ini koin

menunjukkan sisi angka sehingga siswa yang menjadi sampel eksperimen penelitian adalah siswa kelas IV B dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa.

- c. Kelas yang terpilih yaitu kelas IV B dengan 19 siswa menjadi kelas eksperimen. Siswa kelas tersebut akan diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *Alphabet Race Game* sebagai media untuk menyampaikan materi mengenai *spelling*. Sedangkan kelas IV A yang tidak terpilih dengan jumlah 27 siswa akan menjadi kelas kontrol namun hanya akan diambil 19 siswa yang representatif sebagai kontrol untuk siswa kelas IV B yang berjumlah 19 siswa.

d.

Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* sebelum diberi tindakan untuk mengetahui kondisi awal kelas *treatment* dan kelas kontrol. *Pre-test* yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pemberian soal tentang *spelling*. Soal-soal yang diberikan merupakan kumpulan dari beberapa materi yang telah diajarkan sebelumnya. Kemudian dilakukan tindakan berupa penerapan penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap penyampaian materi *spelling* di kelas IV SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul.

Langkah selanjutnya adalah menerapkan *post-test* kepada kedua kelas setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media *Alphabet Race Game* dalam menyampaikan materi *spelling*. *Post-test* dilakukan dengan memberikan soal latihan dengan materi yang sama dengan soal *pre-test*. Hasil *post-test* yang didapat yaitu capaian hasil kemampuan *spelling* pada kelas dengan perlakuan dan tanpa perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan atau tindakan dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan hasil sebelum dan setelah diberi

tindakan. Dikarenakan adanya *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diberi tindakan dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka penelitian ini mengambil bentuk *One-Group Pretest-Posttest Control Design*. Paradigma dalam penelitian model ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\underline{\underline{R \ O_1 \ X \ O_2}}$$

$$\underline{\underline{R \ O_3 \ O_4}}$$

Keterangan:

R : Pengambilan sampel secara *random*

O_{1,3} : *Pre-test*

O_{2,4} : *Post-test*

X : *Treatment* (perlakuan berupa penggunaan

Alphabet Race Game pada penyampaian

materi *spelling*)

Pengaruh perlakuan = (O₂ – O₁) – (O₄ – O₃)

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, dalam penelitian eksperimental dengan jenis *quasi experimental design* dan bentuk *one group pretest-posttest control design* ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa:

- a. Tes

Tes diberikan kepada seluruh siswa kelas IV B SD Qurrota A'yun yang bertujuan untuk mengetahui *spelling* baik sebelum dilakukan penelitian (*pre-test*) maupun setelah dilakukan penelitian (*post-test*).

Tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman awal siswa adalah melalui tes lisan dengan materi yang terdiri dari beberapa pertanyaan singkat mengenai beberapa materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Soal-soal tersebut dirumuskan sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian sehingga

jawabannya dapat digunakan untuk mengukur kemampuan *spelling* siswa. Soal-soal tersebut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil tes nantinya akan memaparkan skor kemampuan *spelling* siswa berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan.

b. Studi Dokumentasi

Teknik studi dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang bersumber dari lokasi/tempat, tulisan/kertas maupun orang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat rekam untuk mendapatkan data berupa rekam kejadian untuk dijadikan acuan dalam mengukur tingkat pemahaman siswa yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 265) mengemukakan bahwa instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Soal Tes Unjuk Kerja *Spelling*

Tes unjuk kerja *spelling* siswa diberikan sebanyak dua kali, sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes unjuk kerja *spelling* siswa digunakan untuk mengukur capaian siswa dalam menguasai materi *spelling* disamping untuk melihat ada tidaknya pengaruh *Alphabet Race Game* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Pengaruh pemanfaatan *Alphabet Race Game* tersebut diamati melalui ada tidaknya peningkatan dalam skor rata-rata hasil capaian pemahaman siswa.

Dalam menyusun tes terlebih dahulu disusun kisi-kisi tes.

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 Dr. Ali Mustadi, M.Pd yang merupakan dosen prodi PGSD FIP UNY dengan bidang keahlian Bahasa Inggris dan kepada kepada 27 responden yaitu peserta didik kelas IV/A SD Qurrota A'yun sebagai bagian dari uji empirik.

Berdasarkan uji validitas secara logis, instrumen dinyatakan layak untuk digunakan setelah melalui 2 tahap perbaikan. Sedangkan hasil uji validitas empirik pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan Berpedoman pada r_{tabel} dengan $N = 30$ dan nilai signifikansi 5%, maka batas korelasi item $r \geq 0,381$. Berikut hasil penghitungan uji validitas instrumen:

Tabel 2. Hasil Uji Butir Validitas Instrumen

No Item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.381	0,763	Valid
2	0.381	0,642	Valid
3	0.381	0,545	Valid
4	0.381	0,586	Valid
5	0.381	0,538	Valid
6	0.381	0,545	Valid
7	0.381	0,587	Valid

Selain melakukan uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas instrumen dengan tujuan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan untuk mengambil data merupakan instrumen yang reliabel atau dapat dipercaya sehingga data yang dihasilkan akan sama meskipun diambil berulang kali. Uji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
.697	7

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach pada instrumen penelitian ini adalah $0,697 >$ dari r_{tabel} sebesar 0,60 sehingga instrumen pada penelitian ini dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2010: 147) merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data dari penelitian ini berupa kuantitatif, sehingga pengolahan datanya menggunakan teknik statistik. Tahap pertama dalam pengolahan data adalah melakukan skoring data dengan acuan sebagai berikut:

Tabel 4. Penilaian Kemampuan *Spelling*

Indikator Penilaian	Skor: Kriteria
Volume	1: kurang lantang 2: cukup lantang 3: lantang
Comprehension	1: kurang paham 2: cukup paham 3: paham
Brave and Spirit	1: kurang berani dan semangat 2: cukup berani dan semangat 3: sangat berani dan semangat
Fluency	1: kurang lancar 2: cukup lancar namun masih terbata-bata 3: sangat lancar dan fasih
Vowel Pronunciation	1: kurang jelas dan belum tepat 2: cukup jelas namun belum tepat atau sudah tepat namun belum jelas 3: sangat jelas dan tepat
Consonant Pronunciation	1: kurang jelas dan belum tepat 2: cukup jelas namun belum

Indikator Penilaian	Skor: Kriteria
	tepat atau sudah tepat namun belum jelas 3: sangat jelas dan tepat
Accuracy of Sorting Letters	1: Pengurutan huruf dan jumlah huruf yang dieja masih salah semua 2: Pengurutan huruf masih salah meski jumlah huruf sudah tepat 3: Pengurutan huruf dan jumlah huruf sudah tepat semua

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan maksud untuk menggambarkan nilai-nilai hasil test para siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dari tertinggi hingga terendah, nilai rata-rata yang diperoleh siswa, tabel distribusi frekuensi serta *gain* atau perolehan skor siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Sajian skor yang telah dihitung dari proses skoring pada tahap sebelumnya dituangkan dalam tabel *pre-test* dan *post-test* sehingga peneliti lebih mudah mengetahui deskripsi perolehan nilai siswa per-indikator. Sajian tersebut digunakan untuk menentukan kategori kemampuan *spelling* pada siswa kelas IV di SD Qurrota A'yun. Hasil test yang telah dituangkan dalam tabel tersebut masih berupa data acak, sehingga untuk memudahkan analisis selanjutnya data perlu dikelompokkan dalam distribusi frekuensi. Peneliti juga melakukan perhitungan persentase nilai dan keberhasilan siswa untuk mengetahui berapa banyak siswa yang dapat dikatakan berhasil maupun tidak sesuai dengan kategori yang telah ditentukan.

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan sebagai langkah dalam pengolahan data yang

diperoleh dari perlakuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t beda atau biasa disebut juga sebagai uji komparatif atau uji-t dengan sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini dilakukan karena terdapat dua data yang berbeda (*pre-test* dan *post-test*) dari satu sampel yang sama. Selain itu, rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap kemampuan *spelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun. untuk mencari pengaruh dan menjawab rumusan masalah tersebut maka jenis uji yang digunakan adalah uji t berpasangan.

Sebagai syarat dalam melakukan uji-t atau uji parametris, data yang akan diuji harus terdistribusi normal. Oleh sebab itu maka analisis statistik inferensial pada penelitian ini akan melalui dua tahap pengujian yaitu uji normalitas data dan uji hipotesis t beda sebagai uji parametriknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *pre-test* siswa diberikan soal yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi *spelling* yang diberikan dengan menggunakan metode konvensional. Tahap ini digambarkan melalui analisis statistik deskriptif yang menggambarkan perolehan nilai siswa baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen mulai dari nilai tertinggi hingga terendah. Berikut hasil analisis statistik *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 5. Analisis Statistik Deskriptif *Pre-Test*

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	19	19
Sum	1369	1352,50
Range	42	47,60
Nilai Terendah	48	47,60
Nilai Tertinggi	90	95,20
Rata-rata (mean)	72,05	71,1842
Standar Deviasi	12,145	15,82646
Varians	147,497	250,477

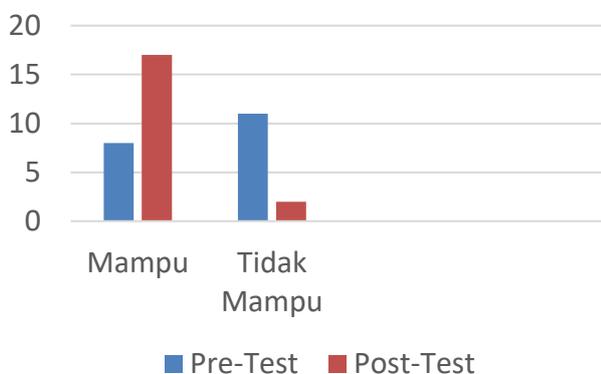
Setelah melakukan *pre-test* dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan berupa penggunaan *Alphabet Race Game* dalam penyampaian materi *spelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun Babadan Gedongkuning Banguntapan Bantul. Pengaruh perlakuan ini dapat dilihat dari hasil *post-test* yang dilakukan kepada kedua kelas. Berikut hasil analisis statistik deskriptif *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 6. Analisis Statistik Deskriptif *Post-test*

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	19	19
Sum	1429	1600,00
Range	43	33,30
Nilai Terendah	52	66,70
Nilai Tertinggi	95	100,00
Rata-rata (mean)	75,21	84,2105
Standar Deviasi	11,550	11,44794
Varians	133,398	131,055

Selain membandingkan data *pre-test* dan *post-test*, peneliti juga membandingkan nilai siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan berupa penggunaan *Alphabet Race Game* pada penyampaian materi *spelling* di kelas IV SD Qurrota A'yun. Hasilnya, terdapat peningkatan yang cukup

signifikan dari jumlah siswa yang dikategorikan mampu mencapai kriteria kemampuan minimal dalam *spelling* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Jumlah Siswa dengan Capaian Kemampuan *Spelling*

Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa ketika dilakukan *pre-test* pada 19 anak di kelas eksperimen, terdapat 8 anak yang sudah mencapai kriteria kemampuan *spelling* yang diharapkan dan 11 sisanya masih belum mampu mencapai kriteria kemampuan *spelling* yang diharapkan. Hasil ini meningkat sebesar 47% sehingga pada *post-test* jumlah anak yang mencapai pada kriteria kemampuan *spelling* yang diharapkan naik menjadi 17 sedangkan 2 anak sisanya masih belum mampu mencapai kriteria kemampuan *spelling* yang diharapkan.

Analisis Statistik Inferensial

Pada tahap analisis statistik inferensial, dilakukan uji hipotesis menggunakan data yang telah diperoleh dan diolah sebelumnya. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t beda berpasangan atau *paired t-test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap kemampuan *spelling* di kelas IV SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul. Syarat mutlak sebelum melakukan uji t berpasangan adalah sebaran data harus normal, untuk itu sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data.

Uji Normalitas Data

Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *Saphiro-Wilk* yang di hitung dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for Social Science* atau SPSS versi 23. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Syarat pengambilan keputusan adalah dengan melihat nilai signifikansi dari data yang diuji. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari taraf kesalahan sebesar 5% atau $\text{Sig} > 0,05$ maka data pada penelitian ini berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi secara normal. Berikut hasil uji normalitas data pada penelitian ini:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	,919	19	,108
Post-Test Eksperimen	,918	19	,105
Pre-Test Kontrol	,930	19	,173
Post-Test Kontrol	,954	19	,453

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data (Sig.) pada skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut adalah sebesar 0,108 dan 0,173 serta skor *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut adalah 0,105 dan 0,453 sehingga karena nilai signifikansi keempat variabel tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* maupun *post-test* pada penelitian ini memiliki sebaran data yang normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengambil keputusan berdasarkan analisis data. Uji hipotesis yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) yang dihitung menggunakan

bantuan aplikasi *Statistical Package for Social Science* atau SPSS versi 23. Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap kemampuan *spelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Alphabet Race Game* dalam terhadap kemampuan *spelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun Babadan Banguntapan Bantul

Dasar pengambilan keputusan pada uji ini adalah dengan melihat nilai signifikansi dari data yang diuji. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari taraf kesalahan sebesar 5% atau Sig > 0,05 maka Hipotesis nol (H₀) diterima. Sebaliknya apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka Hipotesis nol (H₀) ditolak. Hasil analisis uji-t beda pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji T-Berpasangan

		Std. Deviation	df	Sig. (2- tailed)
Pair 1	Pre-Eks - Post-Eks	10,228	18	,000
Pair 2	Pre- Kon - Post-Kon	4,220	18	,004

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan teknik *Alphabet Race Game* dalam meningkatkan kemampuan *spelling* siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun. Pengaruh yang signifikan ini dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata dan hasil uji hipotesis t berpasangan. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan atau pada saat *pre-test* yaitu sebesar 71,2 kemudian rata-rata tersebut naik menjadi 84,3 pada saat *post-test* atau setelah dilakukan *treatment*. Hal

ini menunjukkan bahwa terdapat selisih kenaikan poin sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pada kelas eksperimen sebesar 13,1 poin.

Perbedaan pengaruh penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap kemampuan *spelling* juga dapat dilihat dari hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) yang dihitung menggunakan bantuan aplikasi SPSS atau *Statistical Package for Social Science* versi 23. Dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol atau H₀ ditolak dan H₁ dalam penelitian ini diterima. Artinya, penggunaan *Alphabet Race Game* memiliki pengaruh terhadap kemampuan *spelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD Qurrota A'yun.

Keberhasilan penggunaan *Alphabet Race Game* terhadap penyampaian materi *spelling* pada siswa kelas IV SD Qurrota A'yun juga dapat dilihat dari berkurangnya kesalahan siswa dalam mengurutkan huruf hingga membentuk kata, menguatnya pemahaman siswa dalam mengenal dan mengeja huruf yang ditandai dari pengejaan huruf-huruf vokal maupun konsonan dengan benar, serta ditemukannya aspek kecepatan yang ternyata berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Saran

Dari penelitian ini dapat diberikan saran:

1. Bagi pendidik

Pendidik agar lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang sebenarnya sudah ada di sekitar lingkungan. Dengan sedikit modifikasi atau hanya dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar lingkungan sekolah, pendidik sudah satu langkah lebih baik dalam berinovasi dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran juga disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, sehingga

peserta didik tidak mudah bosan, membangun suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas belajar.

2. Bagi Sekolah

Sekolah agar memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas belajar yang lebih memadai dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar. Variasi media pembelajaran yang disediakan hendaknya diperbanyak, sehingga pendidik lebih termotivasi untuk mengajar dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat memberikan dampak pada peningkatan prestasi terutama dalam kemampuan berbahasa Inggris peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Press
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.