

## ABSTRACT

**Bariro, Maufarin, 2024.** *The Implementation of Spelling Bee Game in Improving Students' Vocabulary Mastery (Pre-Experimental Research of Seventh-Grade Students at SMPN 5 Cilacap Academic Year 2023/2024).* Thesis Supervisor 1: Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd., Thesis Supervisor 2: Laxmi Mustika Cakrawati, S.Pd., M.Pd., Chief External Examiner: Dian Adiarti, S.Pd., M.Hum., External Examiner: Weksa Fradita Asriyama, S.Pd., M.Pd. Ministry of Education, Culture, Research, and Technology, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, Department of Language Education, English Education Study Program, Purwokerto.

This research aims to investigate the implementation of the Spelling Bee game in improving the vocabulary mastery of seventh-grade students at SMPN 5 Cilacap in the academic year 2023/2024. Specifically, it seeks to (1) find out whether or not the implementation of the Spelling Bee game improves students' vocabulary mastery and (2) figure out the students' responses to the Spelling Bee game in improving their vocabulary mastery. The research includes a pre-experimental design with one group pretest-posttest. The sample of this research consisted of 32 students of seventh-graders class F which were selected through purposive sampling. The data were collected through tests, interviews, and documentation. For the test instrument, the data were collected from 32 students using pretest and posttest to measure their vocabulary mastery. In addition, to figure out the students' responses to the implementation of Spelling Bee game in improving their vocabulary mastery, the data were collected through an interview. The research findings showed that the implementation of the Spelling Bee game significantly improved students' vocabulary mastery. Furthermore, the students' responses also showed positivity which said that the implementation of the Spelling Bee game was effective in improving students' vocabulary mastery. These findings reveal that by using Spelling Bee game can be an alternative teaching tool in order to enhance students' vocabulary mastery.

**Keywords:** *Spelling Bee game, teaching tool, teaching vocabulary, vocabulary, vocabulary mastery*

## ABSTRAK

**Bariro, Maufarin, 2024.** Implementasi Permainan *Spelling Bee* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa (Penelitian Pre-Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 5 Cilacap Tahun Pelajaran 2023/2024). Pembimbing 1: Novita Pri Andini, S.Pd., M.Pd., Pembimbing 2: Laxmi Mustika Cakrawati, S.Pd., M.Pd., Ketua Penguji Eksternal: Dian Adiarti, S.Pd., M.Hum., Penguji Eksternal Weksa Fadita Asriyama, S.Pd., M.Pd. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan *Spelling Bee* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VII di SMPN 5 Cilacap tahun ajaran 2023/2024. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui apakah implementasi permainan *Spelling Bee* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan (2) mengetahui respon siswa terhadap permainan *Spelling Bee* dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Penelitian ini termasuk penelitian pra-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian ini terdiri dari 32 siswa kelas VII F yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes, wawancara, dan dokumentasi. Untuk instrumen tes, data dikumpulkan dari 32 siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur penguasaan kosakata mereka. Selain itu, untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan *Spelling Bee* dalam meningkatkan penguasaan kosakata, data dikumpulkan melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Spelling Bee* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, respon siswa juga menunjukkan respon positif yang mengungkapkan bahwa penerapan permainan *Spelling Bee* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Spelling Bee* dapat menjadi salah satu alternatif alat pengajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

**Kata kunci:** alat pengajaran, kosakata, pengajaran kosakata, penguasaan kosakata, permainan *Spelling Bee*