

## Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Penerapan Game Spelling Bee di SDN 1 Pulau Mambulau

Hikmal Maulana Nasution<sup>1</sup>, Iwan Fauzi<sup>2</sup>, Emeral<sup>3</sup>, Sonia Vriska Yulinda Jami<sup>4</sup>, Sunanda Alam Muliawan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Palangka Raya, Indonesia

Received : 6 November 2025, Revised : 11 November 2025, Published : 20 November 2025

### Corresponding Author

Nama Penulis: Hikmal Maulana Nasution

E-mail: [hikmalmaulana83@gmail.com](mailto:hikmalmaulana83@gmail.com)

### Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan dasar penting dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Namun, siswa SDN 1 Pulau Mambulau masih menghadapi kendala dalam memahami dan mengingat kosakata akibat metode pembelajaran yang monoton. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui penerapan permainan Spelling Bee sebagai bentuk Game-Based Learning (GBL). Metode yang digunakan adalah Participatory Learning and Action (PLA) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan tahapan pengenalan alfabet, pengenalan kosakata benda di kelas, dan pelaksanaan permainan Spelling Bee. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 34,38 pada pre-test menjadi 74,38 pada post-test, serta peningkatan motivasi, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar bahasa Inggris. Temuan ini menegaskan bahwa metode permainan Spelling Bee efektif dalam memperkuat penguasaan kosakata sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci** - kosakata, pembelajaran berbasis permainan, pengajaran bahasa inggris, siswa sekolah dasar, spelling bee

### Abstract

Vocabulary mastery is a fundamental aspect of English learning at the elementary level. However, students of SDN 1 Pulau Mambulau still face difficulties in understanding and memorizing vocabulary due to monotonous teaching methods. This community service program aims to improve students' vocabulary mastery through the implementation of the Spelling Bee game as a form of Game-Based Learning (GBL). The method used was Participatory Learning and Action (PLA), which actively engages students in the learning process. The program was conducted over three sessions covering alphabet introduction, classroom vocabulary learning, and Spelling Bee competition. The results showed an increase in students' average score from 34.38 in the pre-test to 74.38 in the post-test, along with improvements in motivation, participation, and self-confidence in learning English. These findings indicate that the Spelling Bee game is effective in enhancing vocabulary mastery while fostering an enjoyable and interactive learning atmosphere for elementary school students.

**Keywords** - elementary students, english language teaching, game based learning, spelling bee, vocabulary

**How To Cite** : Nasution, H. M., Fauzi, I., Emeral, E., Jami, S. V. Y., & Muliawan, S. A. (2025). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Penerapan Game Spelling Bee di SDN 1 Pulau Mambulau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1896 - 1907. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.723>

**Copyright** ©2025 Hikmal Maulana Nasution, Iwan Fauzi, Emeral Emeral, Sonia Vriska Yulinda Jami, Sunanda Alam Muliawan

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran esensial yang perlu dikuasai oleh siswa sekolah dasar (Darmawan, 2024). Pada era kini, penguasaan bahasa asing (foreign language) menjadi tuntutan penting untuk memenuhi berbagai kebutuhan dan mempermudah komunikasi antarnegara. Meskipun bahasa Inggris bukan merupakan bahasa kedua (second language) di Indonesia, bahasa ini memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai contoh, dalam bidang pendidikan, bahasa Inggris telah diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Ndraha et al., 2023). Di SDN 1 Pulau Mambulau, ilmu dasar berbahasa Inggris mulai diajarkan sejak kelas III dengan tujuan mempersiapkan siswa menghadapi era globalisasi dan digitalisasi yang kini terjadi dalam kehidupan masyarakat (Amalia, 2023).

Pulau Mambulau adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Bataguh, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah. Desa ini memiliki beberapa lembaga pendidikan yang berperan penting dalam menunjang proses belajar masyarakatnya. Sejak beberapa dekade lalu, tepatnya pada tahun 1956, SDN 1 Pulau Mambulau didirikan sebagai sarana utama bagi anak-anak untuk memperoleh pendidikan dasar. SDN 1 Pulau Mambulau memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris. Namun, meskipun pihak sekolah telah berupaya meningkatkan kualitas di sektor pendidikan, masih terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu kendala tersebut adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang membuat mereka cepat merasa bosan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional (Panjaitan et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan kosakata siswa, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan berbahasa Inggris mereka secara keseluruhan, baik dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Rohmawati, 2015). Berdasarkan hasil observasi awal dari tim PKM, siswa-siswi masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Kondisi ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dasar bahasa Inggris, seperti masih salah dalam melafalkan alfabet bahasa Inggris, kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris, serta cepat merasa bosan ketika proses belajar dilakukan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbahasa Inggris, khususnya penguasaan kosakata, merupakan pondasi utama yang mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Safitri et al., 2022). Namun, banyak temuan dari tim PKM menunjukkan bahwa keterbatasan kosakata menjadi salah satu hambatan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar, di mana siswa-siswi masih memerlukan bimbingan khusus serta metode yang lebih bervariasi agar proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada hafalan kosakata semata, melainkan juga mampu melatih siswa menggunakan kosakata tersebut dalam konteks komunikasi yang nyata (contextual learning). Menurut (Rohmawati, 2015), keterbatasan kosakata dapat membuat siswa kesulitan memahami teks, kurang percaya diri ketika berinteraksi menggunakan bahasa Inggris, serta mudah merasa bosan akibat proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pengajaran yang tidak hanya menambah perbendaharaan kosakata, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan strategi dan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya melalui pendekatan Game-Based Learning (GBL). Metode ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka (Zhong, 2024). (Muliawan et al., 2025) melaporkan bahwa penerapan Game-Based Learning di Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris sebesar 27,4% sekaligus menumbuhkan minat dan kepercayaan diri anak-anak. Sementara itu, (Jami et al., 2025) menemukan bahwa penerapan Game-Based Learning di SDN Nagaleah dengan metode kinestetik berhasil meningkatkan penguasaan vocabulary sebesar 31,93%. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh (Mulati et al., 2024) yang mengimplementasikan Game-Based Learning di UPT SD Negeri Sukaratu melalui berbagai aktivitas seperti Spelling Bee dan singing a song, dan hasilnya siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta mampu meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara yang menyenangkan.

Salah satu bentuk Game-Based Learning yang paling relevan dengan pembelajaran kosakata adalah permainan Spelling Bee. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan mengeja dengan benar,

tetapi juga membantu memperkaya perbendaharaan kata, meningkatkan konsentrasi, serta membangun rasa percaya diri siswa. (Rohmawati, 2015) menegaskan bahwa Spelling Bee dapat membantu siswa mengingat ejaan dan arti kata dengan lebih baik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Penelitian yang dilakukan oleh (Malau et al., 2024) di SMP Negeri 7 Pematangsiantar juga membuktikan bahwa penerapan Spelling Bee berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Sementara itu, penelitian oleh (Merlin & Yanti, 2025) menunjukkan bahwa Spelling Bee juga efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dengan hasil yang sangat positif, membuktikan bahwa Spelling Bee bersifat lintas mata pelajaran. Artinya, permainan ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, tetapi juga dapat diaplikasikan pada bahasa pertama atau bahasa nasional untuk memperkuat penguasaan kosakata siswa. Selain itu, (Amna et al., 2021), melalui kegiatan pengabdian masyarakat di MTsN 7 Bungus, Padang, menunjukkan bahwa pelaksanaan kompetisi Spelling Bee mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeja, menulis, dan berbicara bahasa Inggris. Kegiatan tersebut melibatkan 280 siswa yang dibagi ke dalam beberapa tahap kompetisi, mulai dari babak penyisihan hingga final. (Imani et al., 2024) melalui hasil review literatur menemukan bahwa permainan puzzle dan Spelling Bee keduanya berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua permainan ini efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa.

Sebelum dimulainya pelaksanaan kegiatan tim PKM melakukan koordinasi serta wawancara dengan guru mengenai kelas dan siswa, untuk memastikan pelaksanaan permainan Spelling bee sesuai sasaran, dari hasil wawancara, terpilih lah kelas 5 sebagai objek penelitian, kelas 5 dinilai masih belum benar-benar mengenal abjad dalam Bahasa Inggris dan juga kurangnya penguasaan kosakata. penerapan metode Spelling Bee di SDN 1 Pulau Mambulau diharapkan tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata siswa, tetapi juga menjadi sarana inovatif dalam menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih aktif, kreatif, dan berdaya guna dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 1 Pulau Mambulau dengan tujuan utama untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui penerapan metode Spelling Bee. Permasalahan mendasar yang dihadapi siswa adalah rendahnya penguasaan kosakata serta kurangnya keinginan untuk belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Melalui permainan edukasi seperti Spelling Bee ini, pembelajaran dirancang menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, sekaligus edukatif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap kegiatan. Adapun kontribusi mendasar dari program ini bagi siswa SDN 1 Pulau Mambulau adalah memberikan pengalaman belajar bahasa Inggris yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Metode Spelling Bee tidak hanya berfokus pada peningkatan kosakata, tetapi juga melatih keterampilan mengeja, melafalkan kata dengan benar, serta membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, suasana belajar yang interaktif mampu menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerjasama, sportivitas, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, meningkatkan motivasi siswa, serta memberikan bekal keterampilan bahasa yang bermanfaat bagi pendidikan mereka di masa depan.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA), yaitu metode pemberdayaan yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar melalui diskusi, eksplorasi, dan pengalaman langsung (Lingga et al., 2025) Dengan pendekatan PLA ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berlatih berpikir kritis, mengambil keputusan sehat, dan menginternalisasi pesan melalui pengalaman belajar langsung. Pendekatan PLA memungkinkan peserta untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dalam mengidentifikasi masalah, mempraktikkan solusi, serta merefleksikan hasil belajar.

Dalam tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, sasaran peserta, serta kebutuhan teknis kegiatan. Tim kemudian menyusun materi ajar dan media pembelajaran berupa slide foto, lembar kegiatan, serta instruksi permainan Spelling Bee. Pada tahap ini juga dilakukan pemetaan kebutuhan awal siswa berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dengan guru.

Tahap evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi partisipatif, dengan fokus pada

keaktifan, respons, dan kolaborasi siswa selama kegiatan berlangsung. Refleksi siswa dikumpulkan melalui pernyataan lisan, tulisan, serta kuesioner terbuka untuk memperoleh informasi tambahan tentang pengalaman belajar dan persepsi mereka terhadap penggunaan Spelling Bee. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan proses dan hasil kegiatan sebagaimana adanya tanpa uji statistik, sesuai dengan karakter kegiatan PKM ini yang menitikberatkan pada proses pembelajaran dan partisipasi peserta.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini diawali dengan tahap persiapan yang dilaksanakan pada Senin, 21 Juli 2025, melalui koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal kegiatan, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta pemilihan kelas. Dari hasil koordinasi, disepakati bahwa pembelajaran Spelling Bee akan diberikan kepada siswa kelas V dengan alokasi waktu tiga kali pertemuan.

Pelaksanaan kegiatan dimulai pada Rabu, 23 Juli 2025, dengan pengajaran pengenalan abjad dalam bahasa Inggris. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa terlebih dahulu mengikuti pre-test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal mereka terhadap alfabet bahasa Inggris. Proses pembelajaran menggunakan media presentasi berbasis PowerPoint yang ditayangkan melalui LCD. Selanjutnya, siswa diminta menuliskan abjad ke dalam buku masing-masing, berlatih bersama, dan diakhiri dengan tes individu.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 30 Juli 2025, dengan materi pengenalan kosakata benda-benda yang ada di dalam kelas. Pada tahap ini, siswa bergiliran maju ke depan untuk menuliskan nama benda dalam bahasa Inggris, mencatat hasilnya di buku masing-masing, dan mulai berlatih mengeja kosakata yang telah diperoleh sebagai persiapan menuju kompetisi Spelling Bee.

Pertemuan ketiga berlangsung pada Rabu, 6 Agustus 2025, yang difokuskan pada pelaksanaan permainan Spelling Bee. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan secara bergantian mengeja kosakata yang diberikan sesuai waktu yang ditentukan. Jika siswa gagal menjawab, pertanyaan dialihkan ke kelompok lain. Kosakata yang digunakan sebagian besar berasal dari materi pertemuan sebelumnya, sementara beberapa kosakata baru diberikan sebagai soal tambahan dengan bobot nilai lebih tinggi.

Setelah seluruh kegiatan selesai, sistem poin digunakan untuk menentukan pemenang, dengan hasil akhir: tim 3 sebagai juara 1, tim 2 juara 2, dan tim 1 juara 3. Siswa kemudian mengikuti post-test untuk mengukur pemahaman mereka terhadap ejaan dan kosakata yang telah dipelajari serta kuesioner untuk mengetahui

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Penggunaan Game Spelling Bee dalam Meningkatkan Vocabulary Bahasa Inggris di SDN 1 Pulau Mambulau" telah dilaksanakan selama tiga pertemuan dalam kurun waktu tiga minggu pada bulan Juli dan Agustus. Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBl). Peserta kegiatan berjumlah 19 siswa dari kelas V (Lima). Setiap pertemuan dirancang dan dipersiapkan untuk pelaksanaan Game Spelling Bee, dimulai dari tahap dasar, yaitu pengenalan abjad, kemudian pengenalan benda-benda yang ada di dalam ruang kelas, yang sekaligus menjadi tema dalam permainan selanjutnya.

1. Pertemuan Pertama Pada Rabu, 23 Juli 2025 Dengan tema: Alphabet



**Gambar 1.** Perkenalan dan persiapan Pre-Test sebelum Treatment



**Gambar 2.** Treatment Pertama pengenalan abjad bahasa Inggris

Pada pertemuan pertama, kegiatan difokuskan pada observasi awal dan pelaksanaan pre-test pengejaan kata benda dalam bahasa Inggris. Observasi dan pre-test ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap penguasaan alfabet dan kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi dan pre-test, tim PKM menemukan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai alfabet dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, setelah pelaksanaan pre-test, tim PKM memulai proses pengajaran dengan memperkenalkan alfabet terlebih dahulu. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami dan menguasai alfabet bahasa Inggris sebelum memasuki tahap pembelajaran selanjutnya.

2. Pertemuan Kedua Pada Rabu, 30 Juli 2025 dengan tema: discover what's around you



**Gambar 3.** Treatment kedua pengenalan vocabulary benda dikelas



**Gambar 4.** Siswa maju menuliskan hasil kosakata di kelas

Pada pertemuan kedua, siswa diminta untuk mengeluarkan isi tas dan memperhatikan seisi ruangan kelas. Selanjutnya, mereka diminta menyusun daftar (list) berisi nama-nama benda yang ada di dalam kelas. Setelah mencatat kata benda dalam bahasa Inggris, setiap siswa maju satu per satu untuk menuliskan kata benda yang mereka temukan di papan tulis. Setelah semua siswa selesai, Tim PKM mulai mengenalkan dan mengajarkan cara mengeja kata benda yang mereka temukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan serta menambah kosakata siswa melalui benda-benda yang ada di sekitar mereka. Sebagai contoh, kata benda "door" dieja dalam bahasa Inggris sebagai "di-ou-ou-ar".

3. Pertemuan Ketiga Pada Rabu, 06 Agustus 2025 Dengan Tema: Spelling Bee



**Gambar 5.** Pemilihan ketua serta anggota untuk Permainan Spelling Bee



**Gambar 6.** Pelaksanaan permainan spelling bee



**Gambar 7.** Pembagian Hadiah diwakilkan ketua kelompok



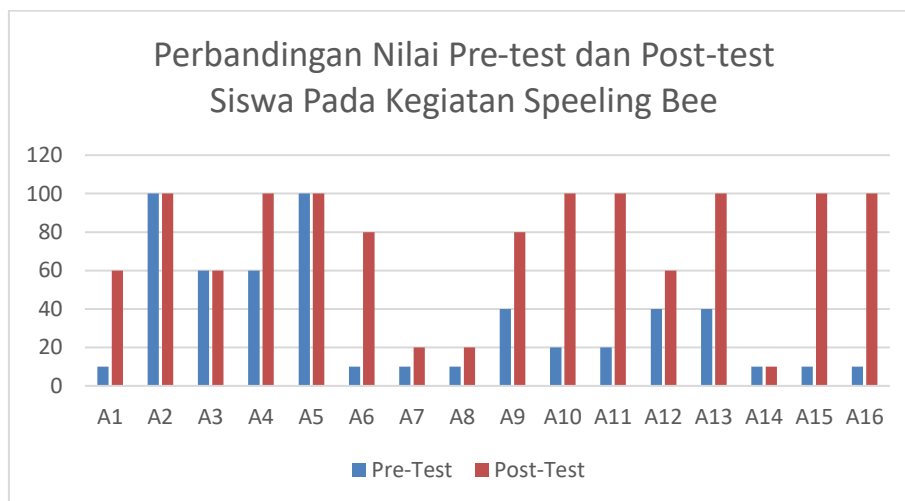
**Gambar 8.** Foto bersama tim PKM, guru dan siswa

Pada pertemuan ketiga, siswa dianggap sudah siap setelah melalui tahap persiapan pada pertemuan pertama dan kedua untuk memulai permainan Spelling Bee. Siswa dibagi menjadi tiga tim, masing-masing terdiri atas empat hingga lima orang.

Permainan dilaksanakan dengan aturan sebagai berikut:

- Siswa diminta untuk bekerja sama dalam memperoleh poin.
- Hanya perwakilan tim yang diperbolehkan menjawab. Setelah menjawab, siswa tersebut tidak diperkenankan menjadi perwakilan kembali, tetapi tetap dapat membantu timnya dalam berdiskusi.
- Terdapat dua jenis poin: Poin 1 diperoleh jika kata yang dieja terdapat dalam catatan siswa, sedangkan Poin 2 diberikan apabila kata tersebut belum pernah dicatat namun merupakan kosakata baru yang terdapat dalam kamus dan belum pernah dieja sebelumnya di kelas.

Hasil akhir permainan menunjukkan bahwa Tim 3 menjadi Juara 1, Tim 2 sebagai Juara 2, dan Tim 1 sebagai Juara 3. Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk mengerjakan post-test serta menyampaikan kesan dan pesan mereka terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh tim PKM. Untuk mengetahui secara lebih detail tentang peningkatan dari game Spelling Bee berikut adalah hasil nilai siswa dalam bentuk pre-test dan post-test:



**Gambar 9.** Deskripsi Pre-Test dan Post-test

Hasil pengabdian ini melibatkan 19 partisipan, tetapi pada akhirnya hanya 16 siswa, partisipan di sebut A1 sampai A16 yang terlibat dalam Pre-test dan post-test untuk permainan Spelling Bee. Pada tahap pre-test, rata-rata nilai dari siswa 34.38 dari lima soal yang diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan partisipan dalam mengeja kosakata bahasa Inggris masih tergolong rendah, yang dapat disebabkan oleh keterbatasan penguasaan kosakata. (Imani et al., 2024) melalui hasil review literatur menemukan bahwa permainan puzzle dan Spelling Bee keduanya

berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, dilakukan penerapan permainan Spelling Bee sebagai strategi pembelajaran.

Adapun penelitian lain dari (Fauzi I, 2022) menegaskan bahwa pengajaran bahasa Inggris kepada anak perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan (Joyful Learning) namun sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional mereka. Oleh karena itu, permainan seperti Spelling Bee dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam memperkaya kosakata siswa. Menurut (Angraini et al., 2024), Spelling Bee umumnya digunakan dalam teknik pengajaran kosakata karena tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung unsur pembelajaran yang menarik. Selain itu, penerapan permainan ini mendorong siswa menjadi lebih aktif. Sejalan dengan temuan (Kurniawati, 2025), penerapan permainan Spelling bee membuat siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan peserta aktif dalam proses pembelajaran kosakata. Untuk dapat berpartisipasi dalam permainan ini, siswa harus terlebih dahulu mempelajari, menghafal, dan memahami makna kata, sehingga proses ini turut memperluas kosakata mereka.

Setelah penerapan permainan Spelling Bee, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-test. Rata-rata nilai siswa menjadi 74.38 setelah diterapkannya media pembelajaran Spelling Bee. menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang semula mendapat nilai rendah berhasil memperoleh nilai tinggi setelah perlakuan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan mampu membantu siswa dalam mengenali, mengingat, dan mengeja kosakata dengan lebih baik. Selain itu, permainan Spelling Bee juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Media permainan ini mendapatkan respons positif dari siswa, yang ditunjukkan dengan keantusiasan dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran.

Siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berlomba-lomba untuk menjadi tim terbaik. Hal ini membuktikan bahwa permainan Spelling Bee dapat memotivasi siswa dalam belajar kosakata (Dewi, 2016). Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan dari kuesioner, sebagian besar partisipan menyatakan bahwa mereka merasa lebih paham dan bersemangat karena belajar melalui permainan. Selain itu, beberapa partisipan juga tampak lebih percaya diri saat tampil di depan teman-temannya.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata (vocabulary) siswa melalui penerapan metode Game-Based Learning. Berdasarkan hasil observasi serta tes yang dilakukan, tim PKM menemukan bahwa pada tahap awal kegiatan sebagian besar siswa belum memiliki kemampuan mengeja (spelling) dengan baik serta menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Namun, setelah mengikuti tiga kali pertemuan dengan pendekatan Game-Based Learning, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari sisi kognitif (penguasaan kosakata) maupun afektif (motivasi belajar siswa). Dari hasil kuesioner yang di tim PKM terdapat 5 point yang termasuk tentang:

1. Hal paling menyenangkan.
2. Bagian sulit dan mudah pada saat belajar.
3. Bagaimana mengingat huruf serta benda dalam bahasa Inggris.
4. Apa yang berubah dari pengetahuan tentang belajar bahasa Inggris.
5. Serta tema apa bila ingin mempraktekkan Spelling bee lagi.

Tim PKM mengambil sampel hasil dari kuesioner yang ada. Pertanyaan pertama "Apa hal paling menyenangkan yang kamu pelajari selama tiga pertemuan ini" yaitu menggali informasi apa yang hal atau sesuatu yang menyenangkan ketika pelaksanaan pembelajaran selama 3 pertemuan?

Participant A1

"Kakaknya Baik dan ramah"

Participant B1

"Mempelajari huruf ABC dalam bahasa Inggris"

Participant C1

"Mempelajari abjad bahasa Inggris di pertemuan pertama"

Participant D1

"Menyenangkan belajar bersama kakak-kakak KKN"

Participant E1

"Mempelajari huruf ABC dalam Bahasa Inggris"

Dari hasil jawaban siswa pada pertanyaan pertama siswa senang belajar dengan tim PKM serta kegiatan dan pertemuan yang menyenangkan di pertemuan pertama dengan mempelajari abjad dalam

bahasa inggris. Pada pertanyaan kedua "Menurutmu, Bagian mana yang paling mudah dan mana yang paling sulit saat belajar spelling bersama kakak? Ceritakan Alasannya." Pada pertanyaan ini siswa diminta untuk menceritakan hal yang paling mudah dan yang sulit saat belajar melakukan pengejaan (Spelling).

Participant A1

"Mengeja dalam bahasa inggris"

Participant B1

"Paling mudah mempraktekan Spelling Bee"

Participant C1

"Paling mudah adalah mempraktekan Spelling Bee"

Participant D1

"Yang paling mudah belajar ABC dan yang paling sulit pada saat pertemuan terakhir"

Participant E1

"yang paling mudah pratekkin Speeling Bee"

Dari hasil jawaban siswa pertanyaan kedua kebanyakan merasa mudah dalam mengeja (spelling) bahkan termasuk kegiatan permainan Spelling Bee tetapi ada siswa yang merasa kesusahan dalam kegiatan Spelling Bee.

Pertanyaan ketiga "Bagaimana cara kamu mengingat huruf-huruf dalam bahasa inggris dan nama benda di sekolah? Apakah kamu punya cara sendiri" pada pertanyaan selain yang diajarkan tim PKM ketika kelas berlangsung apakah ada dari siswa itu sendiri cara mereka mengingat huruf dan kata benda yang sudah diajarkan.

Participant A1

"Melihat di buku"

Participant B1

"Caraku sendiri adalah membaca dan mengingat"

Participant C1

"Caraku sendiri adalah membaca dan mengingat"

Participant D1

"Tidak punya"

Participant E1

"Caraku sendiri adalah membaca dan mengingat"

Pada hasil dari pertanyaan ketiga siswa sendiri cenderung membaca dan mengingat huruf serta Nama benda, dalam hal materi siswa sejak awal selain mengeja, siswa juga diminta untuk menulis abjad serta kata benda hasil dari temuan siswa pada pertemuan kedua.

Pada pertanyaan keempat "apa yang berubah dari pengetahuanmu tentang bahasa inggris setelah tiga kali belajar bersama kakak? Coba jelaskan" pertanyaan ini meminta siswa apakah ada yang berubah setelah tiga kali belajar dan apakah mereka termotivasi untuk belajar lebih giat dalam hal bahasa inggris.

Participant A1

"Aku jadi semangat"

Participant B1

"Perubahanku aku lebih tau"

Participant C1

"Aku lebih mengerti bahasa inggris"

Participant D1

"Bisa mengenal huruf-huruf bahasa inggris dan mengenal benda di dalam kelas dalam bahasa inggris"

Participant E1

"Menegal huruf-huruf bahasa inggris"

Pada hasil dari pertanyaan keempat, siswa sendiri setelah pertemuan 3 kali merasa lebih termotivasi, menambah wawasan serta lebih mengenal benda yang ada di dalam kelas bahasa inggris

Pada pertanyaan terakhir "Kalau Mau praktekin Spelling Bee lagi topic apa yang ingin di pakai" pertanyaan terakhir ini tidak hanya tentang topic apa, tetapi juga sebagai tolak ukur minat siswa dalam permainan Spelling Bee.

Participant A1

"Tumbuhan"  
Participant B1  
"Hewan"  
Participant C1  
"Tema tumbuhan"  
Participant D1  
"Tema buah-buahan, sayur-sayuran dan tumbuh-tumbuhan"  
Participant E1  
"Tema Buah-Buahan"

Berdasarkan kuesioner yang disebar, tim PKM menyimpulkan bahwa penerapan metode Spelling Bee dalam konteks Game-Based Learning berhasil meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari respons siswa yang menyebutkan bahwa "belajar bersama kakak-kakak" dan "mempelajari abjad dalam bahasa Inggris" merupakan kegiatan yang paling menyenangkan. Sebagian besar siswa menganggap pengejaan (spelling) cukup mudah ketika praktik Spelling Bee, meskipun terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan pada tahap akhir. Hal ini selaras dengan penelitian dari Rohmawati (2015) menegaskan bahwa Spelling Bee dapat membantu siswa mengingat ejaan dan arti kata dengan lebih baik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Strategi yang digunakan siswa untuk mengingat kosakata umumnya adalah dengan membaca dan mengulang kata, sedangkan sebagian kecil siswa mengaku belum memiliki cara khusus. Setelah tiga kali pertemuan, siswa melaporkan bahwa mereka menjadi lebih bersemangat, lebih memahami bahasa Inggris, serta mampu mengenali huruf dan benda dalam bahasa Inggris dengan lebih baik. (Amna et al., 2021), melalui kegiatan pengabdian masyarakat di MTsN 7 Bungus, Padang, menunjukkan bahwa pelaksanaan kompetisi Spelling Bee mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeja, menulis, dan berbicara bahasa Inggris. Topik yang paling diminati untuk sesi Spelling Bee adalah tema seperti tumbuhan, hewan, buah, dan sayuran, yang menunjukkan minat siswa untuk melanjutkan metode pembelajaran ini pada kosakata baru.

Dari sisi akademik, hasil observasi dan tes juga menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa meningkat, baik dari aspek kognitif maupun afektif, setelah penerapan Game-Based Learning melalui permainan Spelling Bee. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Agustina et al., 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan Spelling Bee memberikan perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa pada jenjang menengah. Tidak hanya di tingkat menengah, berdasarkan hasil yang diperoleh tim PKM, permainan Spelling Bee juga terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada tingkat dasar.

Selain itu, studi oleh (Sayd & Nazarudin, 2022) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan demikian, data kuesioner dan hasil observasi ini mendukung bahwa Spelling Bee merupakan metode yang efektif untuk memperkuat penguasaan kosakata sekaligus membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil tes dan kuesioner, terdapat keterkaitan antara peningkatan kemampuan kosakata siswa dan respon mereka terhadap penggunaan permainan Spelling Bee. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan skor yang mengindikasikan bahwa penguasaan kosakata siswa mengalami perkembangan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa termotivasi, antusias, serta menilai Spelling Bee sebagai kegiatan yang menyenangkan. Mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan permainan ini dalam proses pembelajaran.

Kombinasi temuan dari tes dan kuesioner tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan hasil tes sejalan dengan persepsi siswa yang positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa Spelling Bee tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kosakata, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa selama proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian dengan penerapan permainan Spelling Bee di SDN 1 Pulau Mambulau terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari kemampuan awal yang masih terbatas

sehingga siswa mampu mengeja dan mengenal kosakata dengan lebih baik. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga mendukung keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun afektif.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan untuk guru atau pengabdian program pengajaran bahasa Inggris terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan, khususnya Spelling Bee, secara berkelanjutan dengan variasi tema kosakata yang lebih luas. Adapun benda sehari-hari. Hal ini dapat membantu memperkaya kosakata siswa sekaligus menjaga minat belajar mereka. Selain itu, guru atau relawan dapat mengkombinasikan Spelling Bee dengan media pembelajaran digital atau kegiatan kreatif lainnya agar suasana belajar semakin inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan era digitalisasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Palangka Raya yang telah memfasilitasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada perangkat Desa Pulau Mambulau yang telah memberikan dukungan dan kesempatan, serta kepada kepala sekolah dan para guru yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Tidak lupa penulis juga mengapresiasi kerja sama seluruh tim PKM yang dengan penuh dedikasi turut berperan dalam kelancaran pelaksanaan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan game untuk pengajaran kosakata bahasa Inggris: Sebuah penguatan literasi bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 6–15. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.382>
- Amalia, R. (2023). Kesulitan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 288–294. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7802>
- Amna, S., Gusta, W., & Primawati, Y. (2021). Meningkatkan kemampuan speaking dan writing bahasa Inggris melalui kompetisi spelling bee. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat) Royal*, 4(2), 157–164. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i2.974>
- Anggraini, N. I., Abusyairi, K., & Masdar, M. I. (2024). Efektivitas penerapan media permainan spelling bee untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, 1(3), 183–197. <https://doi.org/10.64093/esijls.v1i3.280>
- Darmawan, S. B., Ajie, A. P., Pratiwi, S. D., Desilia, T. B., Nurhidayat, M., Al Jannah, N. N., Nurhasana, F. A., Hidayatullah, F. I., Dilovia, F., Hutagalung, K. M., Aulia, A., Kristyaningrum, D., Wardana, F. D., & Adhani, F. (2024). The importance of English learning at an early age. *Dharmakayana*, 1(2), 45–51. <https://doi.org/10.33369/dk.v1i2.36645>
- Dewi, H. R. (2016). Pengaruh media permainan spelling bee terhadap kemampuan menulis kosakata hiragana SMA Tunas Luhur Probolinggo. *Hikari*, 4(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/19001>
- Fauzi, I. (2022). Improving vocabulary through implementing song and game-based learning strategy for English for young learners. *Yavana Bhasha: Journal of English Language Education*, 5(1), 22–33.
- Imani, S. T., Qur'aini, Y., & Amaniyah, F. (2024). Efektivitas game spelling bee dan puzzle games dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 18–28. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1869>
- Jami, S. V. Y., Norahmi, M., Pratika, D., Muliawan, S. A., & Nasution, H. M. (2025). Enhancing student vocabulary mastery by using kinesthetic method at SDN Nagaleah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(1), 710–719. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.509>
- Kurniawati, A. E. (2025). Penggunaan permainan spelling bee untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. *Proceeding UMSurabaya*. <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28131>
- Lingga, M. R., Maisyaroh, S. K., Berliana, F., & Turnip, I. R. S. (2025). Participatory Learning and Action untuk Edukasi Stunting dan Pencegahan Pergaulan Bebas di MTs Al-Mu'min Desa

- Dogang. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(4), 142-150. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v4i4.3288>
- Malau, K. K., Sinaga, Y. K., & Hutahaean, D. T. (2024). The effectiveness of using spelling bee game to improve students' vocabulary at eighth grade of SMP Negeri 7 Pematangsiantar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 12016–12029. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9329>
- Merlin, H., & Yanti, L. (2025). Spelling bee games: Strategi meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://mail.online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/41887>
- Mulati, D. F., Ariyanti, S., Gustianing, D., Yuniarti, E. P., Bastian, A. A., & Hanifa, E. S. D. (2024). Implementasi game-based learning untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa di UPT SD Negeri Sukaratu. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Ungu (Abdi ke Ungu)*, 6(1), 74–79. <https://doi.org/10.30604/abdi.v6i1.1586>
- Muliawan, S. A., Fauzi, I., Nugraha, R. F., Nasution, H. M., & Jami, S. V. Y. (2025). Penerapan game-based learning untuk peningkatan English vocabulary di LKSA Yayasan Panti Asuhan Sumber Karya El Ministry. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 939–951. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.299>
- Ndraha, M. P., Naibaho, T. T., Purba, M. A., Siburian, G. D., Manurung, A. K. R., Silitonga, R. A., Herman, H., Sihombing, S. D., & Saragih, V. R. (2023). The importance of learning English vocabulary for elementary school age children. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(3), 114–125. <https://doi.org/10.47668/join.v2i3.992>
- Panjaitan, R. Z. P., Sinaga, N. V., Ningsih, F. A., Afsarini, A., Ritonga, S., & Hutauruk, G. (2025). Analisis kesulitan belajar siswa dalam memahami kosa kata pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 9829–9834. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26149>
- Rohmawati, A. (2015). Spelling bee in teaching vocabulary. *Journal of English and Education*, 3(2), 1–15. <https://core.ac.uk/download/pdf/295400813.pdf>
- Safitri, I., Reftyawati, D., & Pradana, S. A. (2022). Latihan membaca bahasa Inggris: Analisis kesulitan siswa kelas XI dalam memahaminya. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.24967/esp.v2i01.1551>
- Sayd, A. I., & Nazarudin, H. (2022). Game-based learning to improve the vocabulary mastery in EFL class. *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Technology on Social Science 2022 (ICAST-SS 2022)*, 321–326. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-83-1\\_58](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-83-1_58)
- Zhong, K. (2024). The effect of game-based vocabulary learning on middle school students' motivation and vocabulary retention. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 74, 166–172. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/2024.BO17947>