
Fun With English: Implementasi Game *Spelling Bee* sebagai Kegiatan Interaktif dalam Pembelajaran *Vocabulary* Siswa pada Program *English Day* di SMP Dharma Pancasila

Gracella Afryana¹, Fori Pandiangan², Anggi Butarbutar³, Herny Situmorang⁴, Putri Sidabutar⁵, Nesa Br Kaban⁶

Universitas Khatolik Santo Thomas Medan^{1,2,3,4,5,6}

✉ Email: gresriopanja@gmail.com, forinaulipandiangan@gmail.com, anggi.pretty11@gmail.com, hernyagatha78@gmail.com, futrisidabutar06@gmail.com, nesasyalom318@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 24-06-2026

Disetujui 04-07-2026

Diterbitkan 06-07-2026

Katakunci:

Spelling Bee;
Penguasaan Kosakata;
English Day;
Pembelajaran Bahasa Inggris;
Partisipasi Siswa

ABSTRAK

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, pelaksanaan program *English Day* di sekolah masih menghadapi kendala berupa rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa akibat kegiatan yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan *Spelling Bee* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada program *English Day* di SMP Dharma Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus praktis. Kegiatan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yang melibatkan seluruh siswa kelas VII dan VIII sebanyak 152 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap observasi awal, sebagian besar siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan *English Day*. Setelah implementasi permainan *Spelling Bee* pada pertemuan kedua dan ketiga, terjadi peningkatan partisipasi, antusiasme, serta keberanian siswa dalam menjawab kosakata bahasa Inggris. Permainan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan menyimak, mengeja (*spelling*), melafalkan (*pronunciation*), serta memahami makna kosakata dalam suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, pemberian apresiasi berupa hadiah sederhana turut meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, permainan *Spelling Bee* dapat menjadi alternatif kegiatan yang efektif dalam program *English Day* karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Afryana, G., Pandiangan, F. ., Butarbutar, A. ., Situmorang, H. ., Sidabutar, F. ., & Br Kaban, N. . (2026). Fun With English: Implementasi Game Spelling Bee sebagai Kegiatan Interaktif dalam Pembelajaran Vocabulary Siswa pada Program English Day di SMP Dharma Pancasila. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(4), 1923-1931. <https://doi.org/10.63822/dfcckb51>

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia menempatkan bahasa tersebut sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language / EFL*), yang berarti siswa tidak menggunakannya sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari (Mahardhika et al., 2025). Akibat keterbatasan lingkungan sosiolinguistik ini, penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi kendala mendasar sekaligus paling krusial bagi siswa. Kosakata merupakan pilar utama dari seluruh keterampilan berbahasa; sebagaimana dinyatakan oleh Wilkins, tanpa tata bahasa sangat sedikit yang dapat disampaikan, tetapi tanpa kosakata tidak ada satu pun yang dapat disampaikan. Tanpa perbendaharaan kata yang memadai, siswa akan mengalami hambatan besar dalam menyerap input bahasa (*listening* dan *reading*) maupun menghasilkan output bahasa (*speaking* dan *writing*) (Halizah & Anggraini, 2024).

Di lingkungan sekolah menengah pertama (SMP), salah satu hambatan terbesar dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris adalah adanya jurang pemisah yang lebar antara bentuk ortografis (tulisan) dengan bentuk fonologis (cara pelafalan) suatu kata (Aulia & El-Yunusi, 2025). Kondisi ini kerap memicu kecemasan komunikatif (*communicative anxiety*) dan menurunkan rasa percaya diri siswa untuk mencoba melafalkan kata-kata baru karena takut melakukan kesalahan di depan kelas. Sayangnya, proses pembelajaran formal di kelas sering kali terjebak dalam metode hafalan mekanis (*rote learning*) yang membosankan dan kurang interaktif, sehingga menaikkan filter afektif siswa dan membuat mereka enggan berpartisipasi aktif (Nurchintyawati, 2022).

Sebagai upaya mengatasi keterbatasan jam pelajaran formal di kelas, banyak sekolah mengadopsi program kokurikuler rutin seperti *English Day*. Program ini dirancang untuk menciptakan paparan bahasa secara konsisten dalam atmosfer yang lebih santai dan tidak menekan. Namun, efektivitas *English Day* sangat bergantung pada jenis aktivitas yang disajikan. Berdasarkan observasi awal di sekolah mitra, program *English Day* yang dilaksanakan setiap pagi hari sebelum pembelajaran dimulai masih mengandalkan metode tebak-tebakan kata konvensional. Aktivitas satu arah ini dinilai monoton dan gagal menarik minat siswa secara masif. Akibatnya, mayoritas siswa (terutama yang berada di barisan belakang) menjadi pasif, kurang fokus, mengobrol, dan acuh tak acuh terhadap jalannya kegiatan.

Untuk mengaktifkan kembali dinamika belajar siswa dalam program *English Day*, diperlukan sebuah pendekatan inovatif berbasis permainan (*game-based learning*) yang menantang namun aman secara psikologis (Nurchintyawati, 2022). Salah satu permainan yang dinilai sangat relevan dengan kebutuhan integrasi pelafalan dan ejaan adalah game *Spelling Bee*. Game *Spelling Bee* adalah kompetisi ejaan kata di mana peserta diminta untuk menebak suatu kata yang di eja, mengejanya huruf demi huruf dengan tepat, dan melafalkannya kembali (Nasution et al., 2025). Pemanfaatan game ini diharapkan mampu memicu motivasi intrinsik siswa karena mengandung elemen tantangan dan kompetisi yang sehat.

Meskipun penelitian mengenai game *Spelling Bee* telah banyak dilakukan pada kelas formal, penelitian yang menyoroti penerapannya secara massal dalam program kokurikuler luar kelas seperti *English Day* masih cukup terbatas (Padidi et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi game *Spelling Bee* pada program *English Day* siswa kelas 7 hingga kelas 8, menganalisis perubahan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi, serta mengeksplorasi implikasi psikopedagogis dari game tersebut terhadap penguasaan kosakata siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus praktis guna mendeskripsikan dinamika perilaku belajar dan proses adaptasi siswa secara mendalam (Rahardjo, 2011). Melalui implementasi permainan *Spelling Bee* dalam program *English Day*. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan kegiatan serta respons peserta selama mengikuti permainan.

Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung (observasi), catatan selama kegiatan, dan dokumentasi foto atau video. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Dharma Pancasila selama tiga kali pertemuan pada hari Kamis sebelum jam pelajaran dimulai. Peserta kegiatan adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, dengan jumlah siswa 152 orang. Alat-alat yang disiapkan dalam kegiatan ini meliputi, catatan lapangan, kamera, daftar kata-kata bahasa Inggris, serta hadiah kecil untuk siswa yang berhasil menjawab dengan benar.

Pada minggu pertama, kegiatan difokuskan pada pengamatan awal untuk melihat situasi sekolah dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa. Lewat pengamatan ini, mahasiswa melihat seberapa aktif dan percaya diri siswa, serta kesulitan apa saja yang membuat mereka malu berbicara bahasa Inggris. Hasil pengamatan pada minggu pertama ini sangat penting sebagai bahan acuan untuk memilih kata-kata bahasa Inggris yang pas dan menyusun aturan permainan yang adil agar semua tingkatan kelas bisa ikut serta dengan nyaman pada pertemuan berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi kegiatan, yang digunakan dalam permainan *Spelling Bee*, serta hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi kepada peserta yang berhasil menjawab dengan benar.

Pelaksanaan kegiatan *english day* ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada kegiatan observasi, perkenalan dengan siswa, serta pengenalan pelaksanaan program *English Day* yang telah berjalan di sekolah. Pertemuan kedua dan ketiga digunakan untuk mengimplementasikan permainan *Spelling Bee* sebagai kegiatan utama dalam program *English Day*, yang masing-masing dilaksanakan pada minggu yang berbeda selama program asistensi mengajar berlangsung.

Pelaksanaan permainan *Spelling Bee* dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, yakni mahasiswa pelaksana menyusun daftar kosakata (*vocabulary list*) yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sebagai bahan utama dalam permainan *Spelling Bee*. Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa pelaksana mengeja kosakata bahasa Inggris secara bergantian, sedangkan peserta mengangkat tangan untuk menjawab kata yang dimaksud. Jawaban yang benar diberikan hadiah, sedangkan jawaban yang kurang tepat dialihkan kepada peserta lain. Selanjutnya, pelafalan dan arti kosakata dijelaskan sebelum permainan dilanjutkan. Tahap penutup diisi dengan penyampaian apresiasi kepada seluruh peserta, pemberian motivasi untuk terus mempelajari kosakata bahasa Inggris, ucapan terima kasih.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
07.00 WIB – 07.10 WIB	Mengarahkan & membariskan Seluruh siswa di aula SMPS Dharma Pancasila	MC

07.10 wib – 07.15 wib	Menyanyikan indonesia raya/ Apple pagi	MC
07.15 wib -7.20 wib	MC membuka kegiatan dengan salam , Menyapa siswa, dan melakukan ICE BREAKING/ pemanasan singkat	Tim pelaksana
07.20 wib – 07.23 wib	Perkenalan diri oleh tim pelaksana kepada seluruh siswa	Tim pelaksana
07.23 wib – 07.27 wib	Penyampaian tujuan kegiatan dan penjelasan aturan permainan Spelling Bee.	Tim pelaksana
07.27 wib – 07.55 wib	Pelaksanaan permainan Spelling Bee. Fasilitator mengucapkan (pronunciation) dan mengeja (spelling) kosakata, kemudian siswa menebak kosakata beserta artinya	Fasilitator
07.55 wib –07.58 wib	Pemberian reward kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar.	Tim Pelaksana
07.58 wib –08.00 wib	Penutupan, doa	MC

Tabel 2. sintaks permainan Spelling Bee yang diterapkan secara berurutan disajikan

Langkah	Aktivitas
1	MC membuka kegiatan dan menjelaskan aturan permainan.
2	Mahasiswa pelaksana mengeja satu kosakata bahasa Inggris.
3	Peserta mendengarkan ejaan dengan saksama.
4	Peserta mengangkat tangan apabila mengetahui jawaban.
5	Peserta yang ditunjuk menyebutkan kata yang dimaksud.
6	Peserta yang menjawab benar memperoleh hadiah, sedangkan jawaban yang belum tepat dialihkan kepada peserta lain.
7	Mahasiswa pelaksana menyampaikan pelafalan dan arti kosakata yang benar.
8	Permainan dilanjutkan hingga seluruh kosakata selesai disampaikan.

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu: peserta mengikuti kegiatan dengan antusias; menunjukkan partisipasi aktif melalui keterlibatan dalam menjawab kosakata yang dieja; menunjukkan peningkatan keberanian untuk berpartisipasi selama kegiatan berlangsung; serta seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program English Day merupakan kegiatan rutin yang dilaksanakan setiap hari Kamis sebelum proses pembelajaran dimulai dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMP Dharma Pancasila. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, kegiatan English Day yang telah berjalan sebelumnya masih didominasi oleh permainan tebak-tebakan. Selama kegiatan berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang aktif mengikuti kegiatan. Beberapa siswa lebih memilih berbincang dengan teman, bermain di bagian belakang, serta kurang memperhatikan jalannya kegiatan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan English Day.



Gambar 1. Kegiatan observasi pelaksanaan English Day pada pertemuan pertama

Berdasarkan hasil observasi tersebut, mahasiswa pelaksana mengimplementasikan permainan Spelling Bee pada pertemuan kedua dan ketiga sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Kegiatan diawali dengan penjelasan singkat mengenai aturan permainan agar seluruh peserta memahami mekanisme pelaksanaan. Selanjutnya, mahasiswa pelaksana secara bergantian mengeja kosakata bahasa Inggris, sedangkan peserta mendengarkan ejaan yang diberikan, mengangkat tangan apabila mengetahui jawaban, kemudian menyebutkan kata yang dimaksud. Peserta yang berhasil menjawab dengan benar langsung memperoleh hadiah sebagai bentuk apresiasi, sedangkan apabila jawaban kurang tepat, kesempatan diberikan kepada peserta lain hingga diperoleh jawaban yang benar. Setelah itu, mahasiswa pelaksana menyampaikan pelafalan dan arti kosakata sebelum melanjutkan permainan dengan kata berikutnya.



Gambar 2. Mahasiswa pelaksana mengeja kosakata, sedangkan siswa mencoba untuk menjawab

Pada pertemuan kedua, sebagian besar siswa masih berada pada tahap penyesuaian terhadap mekanisme permainan. Meskipun demikian, mulai terlihat peningkatan partisipasi dibandingkan dengan

hasil observasi pada pertemuan pertama. Beberapa siswa menunjukkan keberanian untuk mengangkat tangan dan mencoba menjawab kosakata yang dieja oleh mahasiswa pelaksana. Pemberian hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi juga mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3. Pemberian hadiah kepada siswa yang berhasil menjawab kosakata dengan benar

Pelaksanaan permainan pada pertemuan ketiga menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Siswa telah memahami alur permainan sehingga partisipasi mereka meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Antusiasme siswa terlihat dari banyaknya peserta yang mengangkat tangan untuk menjawab setiap kosakata yang dieja. Suasana kegiatan juga menjadi lebih hidup karena siswa saling memberikan dukungan kepada teman-temannya. Ketika terdapat jawaban yang kurang tepat, mahasiswa pelaksana memberikan pelafalan yang benar beserta arti kosakata sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata yang dipelajari.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan permainan Spelling Bee mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan kegiatan English Day sebelumnya. Permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan menyimak (listening), memperkaya penguasaan kosakata (vocabulary), serta meningkatkan keberanian dalam menggunakan bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Octaberlina, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Selain itu, pemberian apresiasi berupa hadiah sederhana turut meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sebagaimana dikemukakan oleh (Pratiwi et al., 2022) bahwa penguatan positif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Keberhasilan penerapan permainan Spelling Bee juga terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada tahap metode. Berdasarkan hasil observasi, siswa mengikuti kegiatan dengan antusias, menunjukkan partisipasi aktif melalui keterlibatan dalam menjawab kosakata yang dieja, serta memperlihatkan peningkatan keberanian untuk berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Seluruh rangkaian kegiatan juga dapat dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan sehingga tujuan kegiatan pengabdian dapat tercapai dengan baik.

Respons positif turut diberikan oleh pihak sekolah terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Guru menyampaikan bahwa permainan Spelling Bee mampu menciptakan suasana English Day yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan kegiatan sebelumnya. Oleh karena itu, permainan ini dinilai layak

dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan dalam program English Day untuk meningkatkan penguasaan kosakata, partisipasi, serta motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Implementasi game Spelling Bee dalam program English Day yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada minggu yang berbeda terbukti membawa dampak positif yang sangat signifikan terhadap penguasaan kosakata (vocabulary) dan keaktifan siswa SMP kelas 7 hingga kelas 8. Game ini berhasil mereformasi kegiatan English Day yang semula monoton dan membosankan menjadi aktivitas yang interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Secara akademis, Spelling Bee menyelaraskan latihan kemampuan ejaan (spelling) dan pelafalan (pronunciation) secara sinergis melalui mekanisme spaced repetition yang terjadi secara alami selama jalannya permainan. Secara psikologis, penerapan umpan balik yang konstruktif dan bebas dari hukuman berhasil menurunkan filter afektif (affective filter) siswa, mereduksi kecemasan berkomunikasi, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa secara drastis untuk menggunakan bahasa Inggris di ruang publik.

SARAN

Bagi Guru Bahasa Inggris: Disarankan untuk mengintegrasikan game Spelling Bee sebagai aktivitas pemanasan (ice-breaking) di kelas formal maupun kegiatan rutin dalam program bahasa di luar kelas secara terstruktur untuk menjaga antusiasme belajar siswa.

Bagi Pihak Sekolah: Disarankan untuk menyusun bank kosakata (vocabulary bank) bertingkat yang disesuaikan dengan kurikulum kelas 7 dan 8 guna memberikan tantangan kognitif yang berkelanjutan bagi siswa pada pelaksanaan English Day berikutnya.

Bagi Peneliti Selanjutnya: Perlu dilakukan penelitian eksperimental kuantitatif lebih lanjut dengan durasi pertemuan yang lebih panjang untuk mengukur efektivitas game Spelling Bee ini secara spesifik terhadap peningkatan nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, I. A., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara Bahasa Inggris Melalui Program English Day di MI Bilingual Roudlotul Jannah Prambon. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 16(2), 1–17. <https://doi.org/10.30739/DARUSSALAM.V16I2.3394>
- Halizah, S. N., & Anggraini, R. (2024). The Impact Of Using Spaced Repetition Learning On Students' Vocabulary Mastery. *Journal MELT (Medium for English Language Teaching)*, 9(2), 35–51. <https://doi.org/10.22303/MELT.9.2.2024.35-51>
- Mahardhika, G. A., Wirza, Y., Al-Kahfi, F. R., & Mababaya, A. D. (2025). Analyzing HOTS Labeled Questions in An EFL Fifth Grade Elementary School Textbook. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 10(1), 165–183. <https://doi.org/10.21093/ijeltal>

- 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>
- Nurchintyawati STAI DDI Pinrang, I. (2022). Android Based Educational Game in Learning and Teaching English Vocabulary. *Journal of Applied Linguistics*, 1(2), 13–18. <https://doi.org/10.52622/JOAL.V2I1.44>
- Octaberlina, L. R. (2023). EFL Learning Gamification: Exploring High School Learners' Vocabulary Acquisition Through Experimentation. *SALIENCE : English Language, Literature, and Education*, 3(1). <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Salience/article/view/247>
- PADIDI, N., MOELIER, D. D., & Fansury, A. H. (2022). THE USE OF SPELLING BEE GAMES IN IMPROVING ENGLISH VOCABULARY STUDENTS AT NEGERI 8 MAKASSAR. *THE ACADEMIC: ENGLISH LANGUAGE LEARNING JOURNAL*, 7(2), 136–144. <https://doi.org/10.52208/AELLJ.V7I2.276>
- Pratiwi, A., Drajadi, N. A., Indriyani, E., & Handayani, P. (2022). Exploring Student's Learning Enjoyment and Vocabulary Mastery in Digital Game-Based Learning Experience: A Narrative Inquiry. *EDULANGUE*, 5(1), 37–65. <https://doi.org/10.20414/EDULANGUE.V5I1.4743>
- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*.