



TANTANGAN PELAKSANAAN PROYEK KOMPETISI BAHASA INGGRIS DI SDN 84 BENGKULU

Hanifah Raka Zahra¹, Ami Roniza², Baharuddin Mahmud Nur Hidayat³, Febiana Puspita Sari⁴, Ikhti Aliansa⁵, Jon Inanda⁶

¹⁻⁶ Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
hanifahrakazahra0@gmail.com^{1*}

Received	Revised	Accepted
30 January 2026	5 March 2026	22 March 2026
https://doi.org/10.67528/ic.v5i1.195		

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari sejak usia sekolah. Namun, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dan kurang tertarik untuk mempelajarinya. Kondisi ini juga ditemukan di SDN 84 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, diadakan *kegiatan Competition English Project: Bright Minds English Challenge* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk lomba cerdas cermat yang melibatkan siswa kelas V dan VI. Materi yang dilombakan meliputi kosakata, mengeja, dan berhitung dalam bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti perlombaan dan lebih aktif dalam menggunakan bahasa Inggris. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: bahasa Inggris, motivasi belajar, kompetisi, siswa sekolah dasar.

Abstract

English is one of the important languages that should be learned from an early age. However, many students still find it difficult and show little interest in learning it. This condition was also found at SDN 84 Kota Bengkulu. Therefore, the *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* was organized as an effort to improve students' interest and ability in learning English. The activity was conducted in the form of an English quiz competition involving fifth and sixth grade students. The competition materials included vocabulary, spelling, and counting in English. The results showed that the students were highly enthusiastic in participating in the competition and became more active in using English. This activity provided an enjoyable learning experience and helped increase students' learning motivation.

Keywords: Keywords: English learning, learning motivation, competition, elementary school students.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, komunikasi, ekonomi, dan budaya. Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu langkah



strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan globalisasi. Pada era perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga menjadi kebutuhan yang mendukung akses terhadap berbagai sumber ilmu pengetahuan dan informasi dari seluruh dunia.

Pendidikan dasar menjadi tahap yang sangat penting dalam proses pengenalan dan pengembangan kemampuan bahasa Inggris. Pada usia sekolah dasar, siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menyerap bahasa baru karena masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan linguistik yang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan sejak dini dapat membantu siswa membangun dasar kemampuan berbahasa yang kuat untuk jenjang pendidikan berikutnya. kemampuan menulis bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih memerlukan banyak penguatan. Oleh karena itu, kegiatan yang melibatkan latihan kosakata, membaca, dan menulis secara aktif dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik aktif, senang bermain, dan mudah merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Zati et al. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan permainan (*games*) dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosanda et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamified learning mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berbicara, dan kemauan siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut berfokus pada penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris secara umum. Sementara itu, kajian mengenai penerapan kegiatan kompetisi bahasa Inggris dalam bentuk *English Challenge* pada siswa sekolah dasar, khususnya yang mengintegrasikan materi *vocabulary*, *spelling*, dan *counting*, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pelaksanaan kegiatan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa di SDN 84 Kota Bengkulu

Berdasarkan penelitian Sofyan et al. (2024), kegiatan kompetisi bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbahasa siswa melalui pembelajaran aktif yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, kegiatan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* diselenggarakan di SDN 84 Kota Bengkulu sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar, kemampuan dasar bahasa Inggris, serta rasa percaya diri siswa melalui kegiatan kompetisi yang edukatif dan menarik.



Menurut Fajri et al. (2024), program kokurikuler *Spelling Bee Competition* berfungsi sebagai penunjang pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini dirancang untuk mendukung proses belajar siswa melalui berbagai tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui kompetisi tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan berbahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata, pelafalan, membaca, dan mengeja kata-kata bahasa Inggris secara lebih aktif dan menyenangkan.

Kompetisi literasi bahasa Inggris dapat digunakan untuk menumbuhkan budaya literasi yang mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sejak usia dini. Kegiatan kompetitif semacam ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa secara terpadu.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 84 Kota Bengkulu dengan melibatkan siswa kelas V dan VI sebagai peserta. Metode yang digunakan adalah kegiatan kompetisi edukatif dalam bentuk lomba cerdas cermat bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, panitia menyusun konsep kegiatan, menyiapkan materi lomba, serta berkoordinasi dengan pihak sekolah. Materi yang dipersiapkan meliputi *vocabulary* (kosakata), *spelling* (mengeja), dan *counting* (berhitung) dalam bahasa Inggris.

Pada tahap pelaksanaan, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti perlombaan yang terdiri atas babak penyisihan, semifinal, dan final. Setiap kelompok diberikan pertanyaan yang harus dijawab dengan cepat dan tepat sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi, antusiasme, dan kemampuan siswa selama mengikuti perlombaan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui manfaat kegiatan dalam meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan dasar bahasa Inggris siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa maupun pihak sekolah. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas V dan VI yang dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti perlombaan secara berjenjang mulai dari babak penyisihan, semifinal, hingga final. Materi yang diujikan mencakup *vocabulary*, *spelling*, dan *counting* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar.

Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta semangat dalam mengikuti setiap babak perlombaan. Suasana kompetisi yang dikemas secara menyenangkan membuat siswa lebih fokus dan tertarik untuk terlibat



dalam kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang umumnya berlangsung di dalam kelas, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Peningkatan kemampuan kosakata siswa dalam kegiatan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Inggris yang telah dipelajari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar secara signifikan. penguasaan kosakata menjadi fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan kompetitif seperti cerdas cermat bahasa Inggris, kuis bahasa Inggris, maupun spelling bee dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Penguasaan kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata dengan lebih baik selama kegiatan berlangsung. Siswa juga mampu menjawab pertanyaan kosakata serta menyebutkan arti kata dengan lebih tepat. Temuan ini sejalan dengan Molyaningrum dan Suyata (2017) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, kompetisi berbasis kosakata dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Selama pelaksanaan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge*, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi dalam setiap tahapan perlombaan. Siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berani menggunakan bahasa Inggris selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Mubarak (2019) dan Rahmat dkk (2022) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa. Pada aspek *vocabulary*, siswa terlihat lebih mudah mengingat dan memahami kosakata yang telah dipelajari karena digunakan secara langsung dalam kegiatan perlombaan. Pada aspek *spelling*, siswa menjadi lebih teliti dalam mengeja kata-kata bahasa Inggris dengan benar. Sementara itu, pada aspek counting, siswa memperoleh kesempatan untuk mengasah kemampuan berhitung menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Dari segi psikologis, kegiatan ini turut membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Banyak peserta yang awalnya terlihat ragu untuk menjawab pertanyaan, namun seiring berjalannya perlombaan mereka mulai berani menyampaikan jawaban di depan teman-temannya (Hidayah et al, 2024). Kepercayaan diri merupakan salah satu faktor penting dalam



pembelajaran bahasa karena kemampuan berbahasa tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga keberanian untuk menggunakan bahasa tersebut dalam komunikasi sehari-hari.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Sofyan et al. (2024) yang menyatakan bahwa kompetisi bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbahasa siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif. Kegiatan kompetitif yang dirancang secara edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan ini juga mendukung penelitian Sari et al. (2023) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung melalui berbagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan, tingkat keterlibatan mereka akan meningkat sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dalam kegiatan *Bright Minds English Challenge*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa kompetisi bahasa Inggris dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, kemampuan dasar bahasa Inggris, serta kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan variasi materi dan metode yang lebih inovatif agar manfaat yang diperoleh siswa semakin optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, rasa percaya diri, serta kemampuan dasar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak lebih aktif, antusias, dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas. Selain itu, kegiatan ini turut meningkatkan penguasaan kosakata (*vocabulary*), kemampuan mengeja (*spelling*), dan kemampuan berhitung dalam bahasa Inggris (*counting*) melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, *Competition English Project: Bright Minds English Challenge* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menarik untuk mendukung pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pengembangan materi, variasi jenis perlombaan, dan metode pembelajaran yang lebih kreatif agar pengalaman belajar siswa semakin bermakna. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, guru, dan penyelenggara perlu terus diperkuat guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa secara optimal. Evaluasi berkala terhadap pelaksanaan program juga perlu dilakukan sebagai dasar penyempurnaan kegiatan sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas dan berkelanjutan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, N. (2023). Systematic literature review: Project-based learning in English language teaching. *Langue (Journal of Language and Education)*, 1(2). <https://doi.org/10.22437/langue.v1i2.24771>
- Chotimah, C., Parnawati, T. A., Fajarwati, Y. E., & Soelistyari, H. T. (2025). Meningkatkan minat dan kemampuan dasar bahasa Inggris siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif "Let's Learn English the Fun Way" di SDN Dinoyo 1 Malang. *JAMAS: Jurnal Abdi Masyarakat*, 3(2), 872–877. <https://doi.org/10.62085/jms.v3i2.191>
- Fajri, A., Dewi, R. S., Nurhasanah, A., & Setiawan, S. (2024). Implementasi program kokurikuler spelling bee competition sebagai penunjang pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 374–386. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41920>
- Hesti, R. M., & Nuryanti, L. (2022). Efektivitas media flashcard terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(1). <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss1.art7>
- Hidayah, K. N., Hakim, M. A. R., & Martina, F. (2024). THE EFFECT OF USING GAME-BASED QUIZZZ APPLICATION TOWARDS STUDENTS' VOCABULARY MASTERY (A QUASI-EXPERIMENTAL STUDY AT THE TENTH GRADE AT SMKN 2 BENGKULU). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 233-245
- Molyaningrum, Y., & Suyata, P. (2017). Pengaruh motivasi belajar, fasilitas belajar, dan penguasaan kosakata terhadap prestasi belajar bahasa Inggris siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karanganom Klaten. *LingTera*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.21831/lt.v4i2.13770>
- Mubarok, H. (2019). Motivasi belajar bahasa Inggris pada siswa Madrasah Aliyah Darul Muta'allimin. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(1), 128–136. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i1.277>
- 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>
- Prastiwi, C. H. W., Astuti, R. P. F., Zuhriah, F., Tirtanawati, M. R., Ristiana, R., & Inayatin, R. (2025). Spelling Bee Competition untuk meningkatkan English literacy di TBM Karya Muda, Bojonegoro. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*. <https://ojsdev.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS/article/view/5153>
- Putri, F. A. K., Sorohiti, M., & Ariebowo, T. (2024). Teaching English Using Flashcards to Improve Elementary School Students' Vocabulary. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 8(2), 198–215. <https://doi.org/10.18196/ftl.v8i2.21350>
- Rahmat, Y. N., Saputra, A., Hakim, M. A. R., Saputra, E., & Serasi, R. (2021). Learning L2 by utilizing dictionary strategies: Learner autonomy and learning strategies. *Lingua Cultura*, 15(2), 175-181



- Rosanda, P., Puspita, H., Puspa, A., & Surahman, R. (2025). Increasing Students' Motivation, Speaking Proficiency, and Willingness to Speak Through Gamified Learning. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21(1), 202–211. [10.20414/transformasi.v21i1.13513](https://doi.org/10.20414/transformasi.v21i1.13513).
- Sari, D. M. M., Prasetyo, Y., & Riza, M. D. (2023). Project-based learning of ELT students on essay writing. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 12(2), 379–401. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i2.5380>
- Sofyan, R. R., Herman, H., Sultan, S., Suardi, S., & Hasriani, H. (2024). English fun competition: Peningkatan motivasi dan kemampuan berbahasa Inggris dengan pembelajaran aktif di MTs Al-Hidayah. *Publikasi Pendidikan*, 14(3), 374–384. <https://doi.org/10.70713/publikan.v14i3.66158>
- Zati, V. D. A., Anifah, A., Susanti, S., & Nainggolan, E. (2020). Teaching English by using game for primary school students. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v10i1.19291>