



Students' Perceptions of the Use of Wordwall in Enhancing Motivation and Engagement in English Learning

[Persepsi Siswa tentang Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris]

Ayu Grahita Albarika¹⁾, Sheila Agustina^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: sheilaagustina@umsida.ac.id

Abstract. *This study examines students' perceptions regarding the use of Wordwall to enhance motivation and engagement. This study employed a descriptive qualitative design using a questionnaire consisting of both closed-ended and open-ended items. A total of 72 senior high school students in Sidoarjo participated as respondents to the close-ended items to obtain descriptive numerical data, while 14 students were selected for the open-ended items to enrich the findings through personal reflection. Data were analyzed using descriptive statistic and thematic analysis, grounded in the ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Motivational Design Model and Interactive Engagement Theory. The descriptive results revealed an overall mean score of 3.19 and the thematic analysis of the open-ended responses identified seven themes. The findings indicate that Wordwall effectively captures students' attention, fosters active participation, and promotes positive emotional responses. However meaningful cognitive engagement was not consistently achieved without adequate instructional scaffolding. These results suggest that Wordwall holds strong potential as a pedagogical tool in EFL classrooms, provided it is integrated with purposeful instructional support to ensure that gamified engagement translates into genuine learning outcomes.*

Keywords – English learning; Wordwall; Motivation; Engagement

Abtrak. *Penelitian ini mengkaji persepsi siswa mengenai penggunaan Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dengan kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Sebanyak 72 siswa SMA di Sidoarjo berpartisipasi sebagai responden untuk pertanyaan tertutup guna memperoleh data numerik deskriptif, sedangkan 14 siswa dipilih untuk menjawab pertanyaan terbuka guna memperkaya temuan melalui refleksi pribadi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik, yang didasarkan pada Model desain Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Teori Keterlibatan Interaktif. Hasil deskriptif menunjukkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3.19, dan analisis tematik terhadap jawaban terbuka mengidentifikasi tujuh tema. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall secara efektif menarik perhatian siswa, mendorong partisipasi aktif, dan memicu respons emosional positif. Namun, keterlibatan kognitif yang bermakna tidak selalu tercapai tanpa dukungan pembelajaran yang memadai. Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi yang kuat sebagai alat pedagogis di kelas EFL, asalkan diintegrasikan dengan dukungan pembelajaran yang terarah untuk memastikan bahwa keterlibatan berbasis permainan tersebut menghasilkan hasil belajar yang nyata.*

Kata Kunci – Pembelajaran bahasa Inggris; Wordwall; Motivasi; Keterlibatan

I. PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris telah menciptakan peluang baru untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik [1]. Di Indonesia, meskipun banyak sekolah dan lembaga pendidikan yang telah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa, masih ada masalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa (EFL) [2]. Keterlibatan Siswa sangat penting di kelas karena memungkinkan siswa untuk mengenali berbagai aspek penting dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka [3]. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya interaksi, dan kurangnya fitur pembelajaran yang menarik adalah penyebab utamanya [4]. Tanpa motivasi dan keterlibatan yang baik, efektivitas pembelajaran bahasa dapat terhambat karena siswa cenderung pasif dan kurang inisiatif.

Di sisi lain, penggunaan pembelajaran berbasis game atau aplikasi interaktif mulai mendapatkan perhatian sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [5]. Penggunaan media pembelajaran berbasis game menjadi strategi yang semakin populer di dunia pendidikan. Beberapa contoh pembelajaran berbasis game yang sering digunakan adalah Quizizz, Kahoot!, Bamboozle, Educandy, Gimkit, dan Wordwall telah banyak digunakan di

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

ruang kelas karena mendukung lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif [6]. Platform ini mampu mengaktifkan motivasi intrinsik peserta didik melalui umpan balik langsung, sistem penghargaan, dan aktivitas pembelajaran yang dinamis [7].

Di antara platform ini, Wordwall telah menjadi salah satu alat yang paling disukai karena kekuatannya yang menonjol seperti fleksibilitas dan variasi templat [8]. Wordwall menawarkan berbagai macam templat game, mulai dari kuis, pencocokan, pengisian yang kosong, dan interaksi berbasis visual dan audio. Fitur-fitur ini memungkinkan variasi dalam penyampaian materi, serta potensi untuk menghasilkan perhatian, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa. Platform ini telah banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan karena dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan sensitif bagi peserta didik. Wordwall tidak hanya memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, yang berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar [9].

Beberapa penelitian menyoroti manfaat menggunakan Wordwall dalam konteks pembelajaran bahasa dan mata pelajaran lainnya. Misalnya, Arsyad menunjukkan bahwa siswa di pendidikan nonformal melaporkan bahwa fitur interaktif dan multimedia Wordwall membuat pembelajaran kosakata lebih menyenangkan dan membantu menjaga minat mereka [10]. Alfiah et.al menggunakan pendekatan kualitatif dan menemukan bahwa Wordwall mendukung keterlibatan siswa [11]. Hafifah & Hanifa mengatakan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi saat belajar kosakata menggunakan Wordwall, terutama terkait aspek perhatian, kepuasan, dan relevansi [12].

Namun, ada kesenjangan penelitian yang belum banyak dipelajari. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek motivasi atau keterampilan tertentu, terutama kosakata [10], sementara eksplorasi mendalam tentang motivasi dan keterlibatan secara keseluruhan masih terbatas. Kedua, sebagian besar penelitian masih menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan hasil dalam bentuk skor atau tingkat motivasi, tanpa menggali lebih dalam narasi tentang bagaimana siswa menafsirkan pengalaman mereka menggunakan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris [13]. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana Wordwall benar-benar memengaruhi proses belajar siswa, bukan hanya skor mereka. Tanpa mengatasi masalah ini, guru dapat terus menggunakan alat digital tanpa mengetahui apakah mereka benar-benar melibatkan peserta didik atau hanya meningkatkan kinerja tingkat permukaan. Akibatnya, keputusan instruksional mungkin didasarkan pada informasi yang tidak lengkap, yang berpotensi mengurangi efektivitas integrasi teknologi di kelas.

Mempertimbangkan kesenjangan ini, penelitian ini menjadi relevan karena bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang persepsi siswa tentang penggunaan Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Penelitian ini didasarkan pada ARCS Motivational Design Model (Keller), yang menekankan *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* dalam pembelajaran berbasis teknologi [14]. Selain itu, penelitian ini juga didasarkan pada teori keterlibatan interaktif, yang menekankan bahwa keterlibatan melibatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku [15]. Dengan menerapkan desain metode kualitatif, penelitian ini menggabungkan kuesioner tertutup untuk mendapatkan data numerik tingkat motivasi dan keterlibatan siswa, dan kuesioner terbuka dengan siswa terpilih untuk memperkaya temuan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi siswa tentang penggunaan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pengembang kurikulum dalam mengoptimalkan penggunaan Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini menjawab pertanyaan penelitian: Bagaimana siswa memandang penggunaan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris?

II. METODE

2.1 Desain Penelitian

Studi ini menggunakan desain penelitian survei untuk menyelidiki persepsi siswa tentang motivasi dan keterlibatan dalam menggunakan Wordwall untuk pembelajaran bahasa Inggris [16]. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terdiri dari item tertutup dan terbuka. Item tertutup digunakan untuk mendapatkan data numerik tentang motivasi dan keterlibatan siswa, sedangkan item terbuka disertakan untuk memungkinkan siswa menguraikan tanggapan mereka dan berbagi pengalaman pribadi terkait dengan penggunaan Wordwall. Dengan menggabungkan

kedua jenis item kuesioner ini, survei memberikan deskripsi komprehensif tentang pengalaman belajar dan persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2.2 Peserta Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu SMA di Sidoarjo. Peserta penelitian ini adalah 72 siswa yang terdaftar di kelas bahasa Inggris di mana Wordwall diimplementasikan sebagai media pembelajaran. Sebelum peneliti membagikan kuesioner, peneliti melakukan survei preliminary. Fase kuesioner tertutup melibatkan seluruh siswa sebagai responden kuesioner. Untuk fase kuesioner terbuka, beberapa siswa dipilih berdasarkan variasi skor rata-rata dalam respons kuesioner mereka, Seleksi ini memastikan representasi persepsi yang beragam untuk mendukung interpretasi yang lebih dalam.

2.3 Instrumen Penelitian

2.3.1 Kuesioner tertutup

Kuesioner dirancang menggunakan skala Likert 4 titik dan terdiri dari indikator yang diadaptasi dari dua kerangka teoritis, yaitu ARCS Motivational Design Model, yang mencakup dimensi Perhatian, Relevansi, Kepercayaan, dan Kepuasan. Dan Teori Keterlibatan Interaktif, yang mencakup dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku [17]. Sebanyak lima belas item dirumuskan untuk mengukur respons siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris. Item tersebut mengeksplorasi berbagai aspek, termasuk persepsi siswa tentang Wordwall sebagai alat yang menarik, memotivasi, dan menyenangkan, serta apresiasi mereka terhadap fitur visual dan interaktifnya. Item lain menilai apakah Wordwall membantu siswa lebih memahami pelajaran bahasa Inggris dan apakah guru memberikan instruksi yang jelas selama penggunaannya. Kuesioner juga meneliti kepercayaan diri dan kepuasan siswa saat mengikuti kegiatan Wordwall, terutama ketika mendapat nilai tinggi. Item lebih lanjut membahas keinginan siswa agar Wordwall terus digunakan dalam pembelajaran, upaya mereka untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat. Item yang tersisa menangkap respons emosional siswa, seperti merasa bahagia selama sesi, pantat serta keengganan mereka untuk melewatkan pelajaran berbasis Wordwall, pendapat mereka bahwa Wordwall membuat belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan, dan apakah itu menginspirasi mereka untuk mempersiapkan pelajaran sebelumnya dan berpikir dengan hati-hati sebelum menjawab dan mempersiapkan pelajaran sebelumnya.

2.3.2 Kuesioner terbuka

Kuesioner terbuka didistribusikan sebagai pelengkap temuan numerik, yang bertujuan untuk menguraikan dan memperdalam pemahaman pengalaman siswa dengan Wordwall. Ini terdiri dari tujuh pertanyaan yang dirancang untuk menangkap refleksi pribadi siswa. Siswa diminta untuk berbagi apakah tampilan dan gameplay Wordwall membuat mereka tertarik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan alasan mereka. Mereka juga diminta untuk menjelaskan apakah Wordwall memudahkan mereka untuk memahami konten berbahasa Inggris. Siswa juga diminta untuk berbagi perasaan mereka tentang bermain Wordwall di kelas dan apakah mereka merasa nyaman menanggapi pertanyaan tersebut atau tidak. Studi ini juga melihat bagaimana perasaan siswa tentang mendapatkan nilai bagus, apakah Wordwall membuat mereka lebih antusias untuk belajar bahasa Inggris, dan mengapa mereka merasa seperti itu. Selain itu, siswa diminta untuk mempertimbangkan apakah memasukkan Wordwall ke dalam kegiatan kelas membuat peserta lebih terlibat. Terakhir, mereka diminta untuk mempertimbangkan apakah platform tersebut membuat mereka berpikir dengan hati-hati saat menyusun tanggapan mereka dan mengapa mereka merasa seperti itu.

2.4 Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan metode survei melalui kuesioner yang disebarluaskan melalui Google Form. Kuesioner terdiri dari item tertutup dan terbuka. Siswa mengisi kuesioner setelah berpartisipasi dalam pelajaran bahasa Inggris yang menggabungkan kegiatan Wordwall.

Item tertutup digunakan untuk mendapatkan data numerik mengenai motivasi dan keterlibatan siswa, sedangkan item terbuka digunakan untuk mengumpulkan penjelasan yang lebih rinci tentang persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakan Wordwall. Peneliti kemudian mengumpulkan tanggapan dan menyiapkan data untuk dianalisis. Melalui pendekatan ini, persepsi siswa dieksplorasi secara komprehensif baik dari analisis numerik maupun deskriptif.

2.5 Analisis Data

2.5.1 Analisis Data Kuesioner Tertutup

Data numerik yang diperoleh melalui kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata untuk masing-masing item dan indikator. Skor rata-rata ditafsirkan berdasarkan kriteria tertentu: 4,00-3,26 dikategorikan sangat tinggi, 3,25-2,51 tinggi, 2,50-1,76 rendah, dan 1,75-1,00 sangat rendah. Hasil interpretasi ini memberikan gambaran tentang tingkat motivasi dan keterlibatan siswa selama penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2.5.2 Analisis Data Kuesioner Terbuka

Pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan analisis tematik. Dimulai dengan membaca dan memahami tanggapan siswa. Selanjutnya, peneliti menghasilkan kode awal berdasarkan pernyataan penting yang muncul dalam tanggapan. Kode-kode ini kemudian dikelompokkan ke dalam tema yang sesuai dengan Model ARCS dan teori keterlibatan interaktif. Setelah itu, tema-tema tersebut ditafsirkan untuk menjelaskan atau mendukung temuan numerik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

3.1.1 Hasil Kuesioner Tertutup

Kuesioner skala Likert 15 item yang mengukur pendapat siswa tentang kegunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris digunakan untuk mengumpulkan data tertutup dari 72 siswa. Elemen-elemen tersebut disusun sesuai dengan tiga aspek Teori Keterlibatan Interaktif Yoesoep Edhie Rachmad (Keterlibatan Emosional, Kognitif, dan Perilaku) dan empat indikator motivasi ARCS (Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan). Sistem peringkat empat poin digunakan untuk tanggapan, dan standar berikut digunakan untuk menafsirkan skor rata-rata: Sangat Tinggi = 4,00–3,26; Tinggi = 3,25–2,51; Rendah = 2,50–1,76; Sangat Rendah = 1,75–1,00. Skor rata-rata untuk setiap item dan kategori interpretatif yang relevan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skor rata-rata kuesioner

Tidak.	Barang	Berarti	Kategori
1.	Saya menemukan Wordwall menarik, menarik, memotivasi, & menyenangkan.	3.42	Sangat tinggi
2.	Saya menikmati fitur visual dan interaktif dalam game Wordwall	3.15	Tinggi
3.	Wordwall membantu saya lebih memahami pembelajaran bahasa Inggris	3.11	Tinggi
4.	Guru memberikan instruksi yang jelas saat menggunakan Wordwall	2.97	Tinggi
5.	Saya merasa percaya diri saat berpartisipasi dalam Wordwall	3.22	Tinggi
6.	Saya merasa puas ketika saya mendapatkan skor bagus di Wordwall	3.38	Sangat tinggi
7.	Saya harap Wordwall terus digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris	3.06	Tinggi
8.	Saya berpartisipasi aktif selama sesi Wordwall	3.15	Tinggi
9.	Wordwall memotivasi saya untuk tetap fokus selama aktivitas	3.32	Sangat tinggi
10.	Saya mencoba menjawab pertanyaan secepat dan seakurat mungkin	3.21	Tinggi
11.	Saya merasa senang saat berpartisipasi dalam sesi Wordwall	3.33	Sangat tinggi
12.	Saya tidak ingin melewatkan sesi pembelajaran apa pun yang menggunakan Wordwall	3.04	Tinggi
13.	Wordwall membuat belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan dan menarik.	3.15	Tinggi
14.	Wordwall mendorong saya untuk berpikir dengan hati-hati sebelum menjawab	3.24	Tinggi
15.	Saya merasa termotivasi untuk menyiapkan pelajaran karena game Wordwall	3.14	Tinggi
Rata-rata Keseluruhan		3.19	

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1, skor rata-rata keseluruhan di semua 15 item adalah 3,19, yang termasuk dalam kategori "Tinggi" (3,25–2,51). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa umumnya melihat Wordwall sebagai alat yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam belajar bahasa Inggris. Di antara

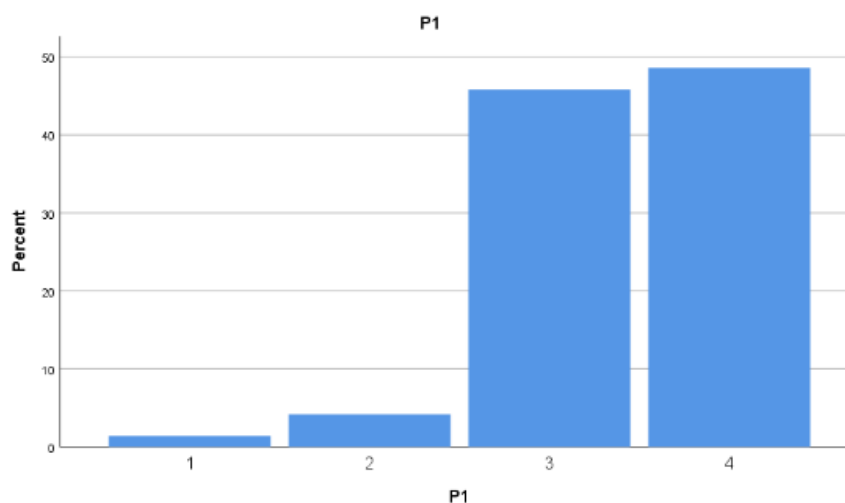
item individu, skor rata-rata tertinggi adalah untuk Butir 1 ("Saya menemukan Wordwall menarik, menyenangkan, memotivasi, dan mengasyikkan", $M = 3,42$), yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Ini menunjukkan bahwa desain gamifikasi platform sangat efektif dalam menarik perhatian awal pelajar, yang selaras dengan bagian Perhatian dari model ARCS. Butir 11 ("Saya merasa senang saat berpartisipasi dalam sesi Wordwall", $M = 3,33$) dan Butir 9 ("Wordwall memotivasi saya untuk tetap fokus selama aktivitas", $M = 3,32$) juga mendapat skor dalam kisaran "Sangat Tinggi", menunjukkan keterlibatan emosional dan perilaku yang kuat selama bermain game.

Sebaliknya, skor rata-rata terendah ditemukan untuk Butir 4 ("Guru memberikan instruksi yang jelas saat menggunakan Wordwall", $M = 2,97$). Meskipun skor ini masih termasuk dalam kategori "Tinggi", ini menunjukkan mungkin ada area yang perlu ditingkatkan dalam seberapa jelas instruksi diberikan dan seberapa baik dukungan pengajaran diberikan. Butir 12 ($M = 3,04$) dan 7 ($M = 3,06$), yang berhubungan dengan niat untuk menghadiri sesi dan terus menggunakan alat ini, juga mendapat skor yang relatif rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa menyukai Wordwall, mereka masih membutuhkan lebih banyak bantuan untuk tetap termotivasi dan mempertahankan rencana jangka panjang mereka untuk menggunakannya.

Dengan mengelompokkan indikator, dimensi Perhatian (Butir 1–2) mencapai rata-rata gabungan tertinggi ($M = 3,29$, Sangat Tinggi), yang menegaskan bahwa platform ini kuat dalam menarik minat pelajar melalui fitur interaktif visualnya. Dimensi Relevansi (Butir 3–4, $M = 3,04$), dimensi Keyakinan (Butir 5–7, $M = 3,22$), dan Kepuasan/Keterlibatan Perilaku (Butir 8–10, $M = 3,23$) semuanya dinilai dalam kisaran "Tinggi", menunjukkan bahwa Wordwall dipandang bermakna, meningkatkan kepercayaan diri, dan membantu untuk melibatkan siswa secara aktif. Keterlibatan Emosional (Butir 11–13, $M = 3,17$) dan Keterlibatan Kognitif (Butir 14–15, $M = 3,19$) menerima peringkat "Tinggi" yang serupa, menunjukkan bahwa alat ini mendorong perasaan positif dan refleksi yang bijaksana.

3.1.2 Distribusi Tanggapan untuk Setiap Item Kuesioner Tertutup

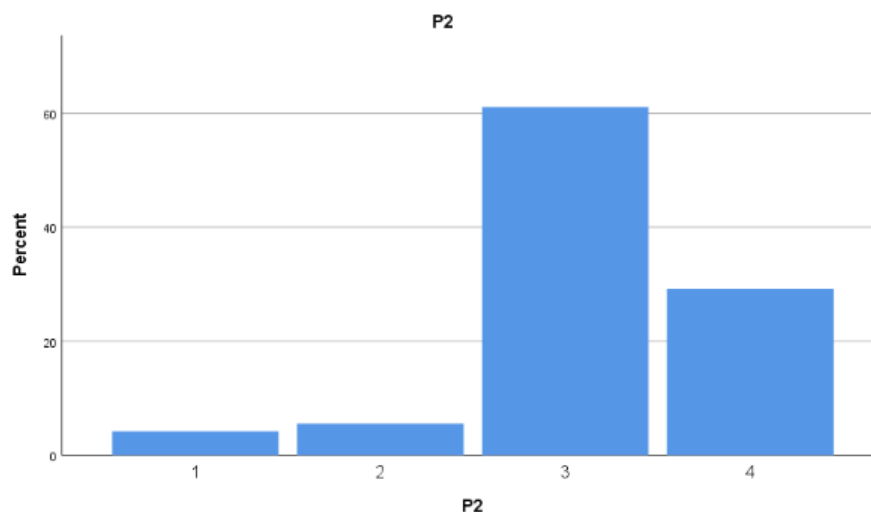
3.1.2.1 Saya menemukan Wordwall menarik, menarik, memotivasi, dan menyenangkan



gambar 1 Diagram Distribusi

Distribusi tanggapan menunjukkan bahwa siswa umumnya menganggap Wordwall sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Hampir setengah dari responden (48,6%) sangat setuju, sementara 45,8% lainnya setuju dengan pernyataan, menghasilkan tingkat respons positif gabungan sebesar 94,4%. Hanya sebagian kecil siswa yang menyatakan ketidaksetujuan, menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang positif. Temuan ini menunjukkan bahwa platform ini secara efektif menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka selama kegiatan belajar bahasa Inggris.

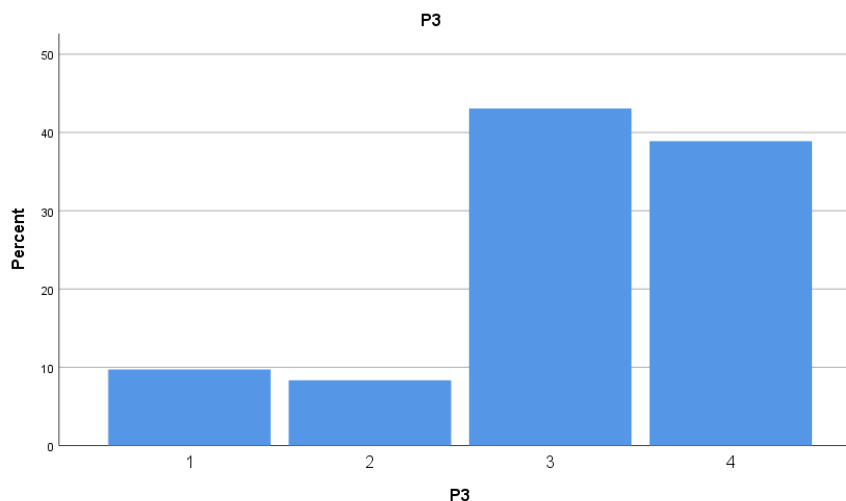
3.1.2.2 Saya menikmati fitur visual dan interaktif dalam game Wordwall



gambar 2 Diagram Distribusi

Sebagian besar siswa melaporkan persepsi positif tentang fitur visual dan interaktif yang disediakan oleh Wordwall. Lebih dari enam puluh persen responden memilih 'Setuju', sementara hampir sepertiga memilih 'Sangat Setuju,' menunjukkan apresiasi luas terhadap desain platform. Persepsi respons negatif yang rendah menunjukkan bahwa siswa menemukan kegiatan pembelajaran menarik secara visual dan mudah untuk berinteraksi. Hasil Thias menyoroti pentingnya fitur digital yang menarik dalam menjaga keterlibatan peserta didik di kelas EFL.

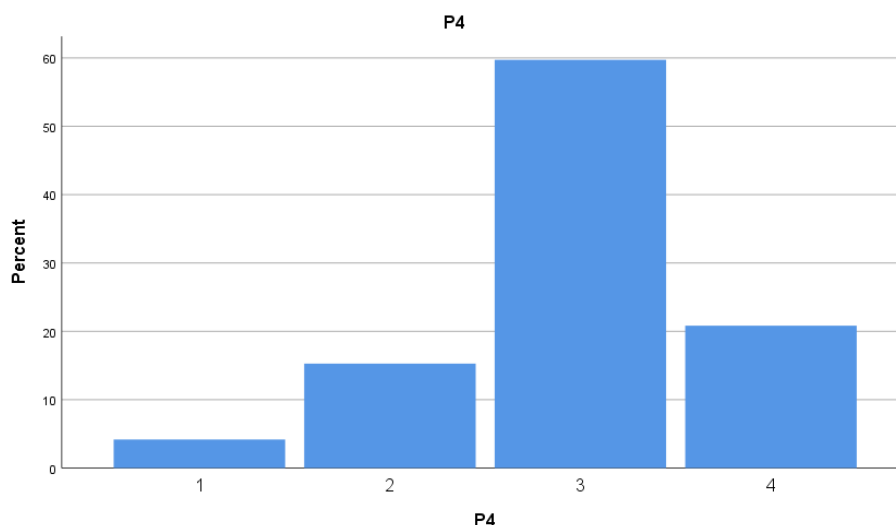
3.1.2.3 Wordwall membantu saya lebih memahami pembelajaran bahasa Inggris



gambar 3 Diagram Distribusi

Meskipun mayoritas siswa menanggapi dengan positif, item ini menerima salah satu proporsi respons negatif tertinggi di antara semua item kuesioner. Sekitar 18% responden memilih "Tidak Setuju" atau "Sangat Tidak Setuju", menunjukkan bahwa tidak semua siswa menganggap Wordwall sama efektifnya dalam mendukung pemahaman mereka tentang pelajaran bahasa Inggris. Temuan ini menunjukkan bahwa kesenangan dan keterlibatan tidak secara otomatis menjamin peningkatan pemahaman. Oleh karena itu, guru mungkin perlu menggabungkan kegiatan Wordwall dengan penjelasan tambahan dan dukungan instruksional untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya.

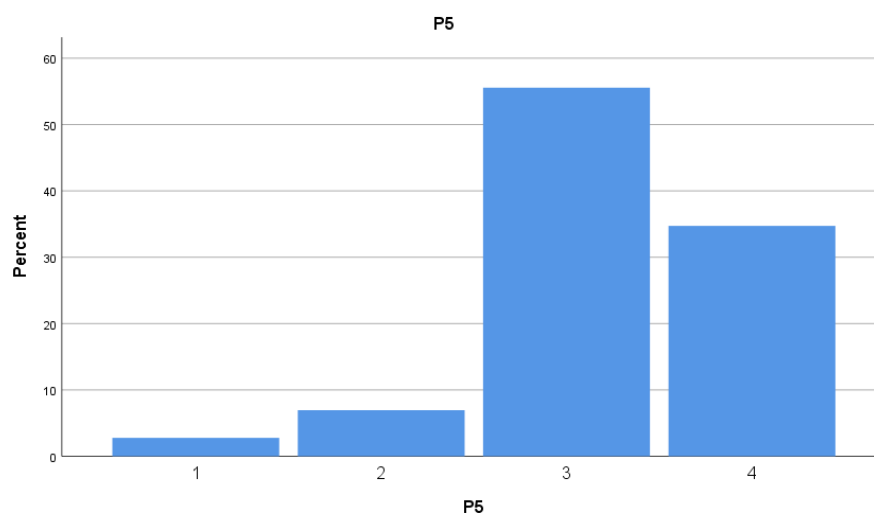
3.1.2.4 Guru memberikan instruksi yang jelas saat menggunakan Wordwall



gambar 4 Diagram Distribusi

Butir 4 memperoleh skor rata-rata terendah di antara semua item kuesioner, menunjukkan bahwa itu dianggap kurang positif dibandingkan dengan aspek lain dari implementasi Wordwall. Meskipun 80,5% siswa memilih tanggapan positif, hampir seperlima menyatakan ketidaksepakatan mengenai kejelasan pengajaran yang diberikan oleh guru. Hasil ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan memahami persyaratan tugas atau prosedur kegiatan. Akibatnya, instruksi yang jelas dan terstruktur tampaknya menjadi faktor penting dalam memaksimalkan efektivitas kegiatan pembelajaran gamifikasi.

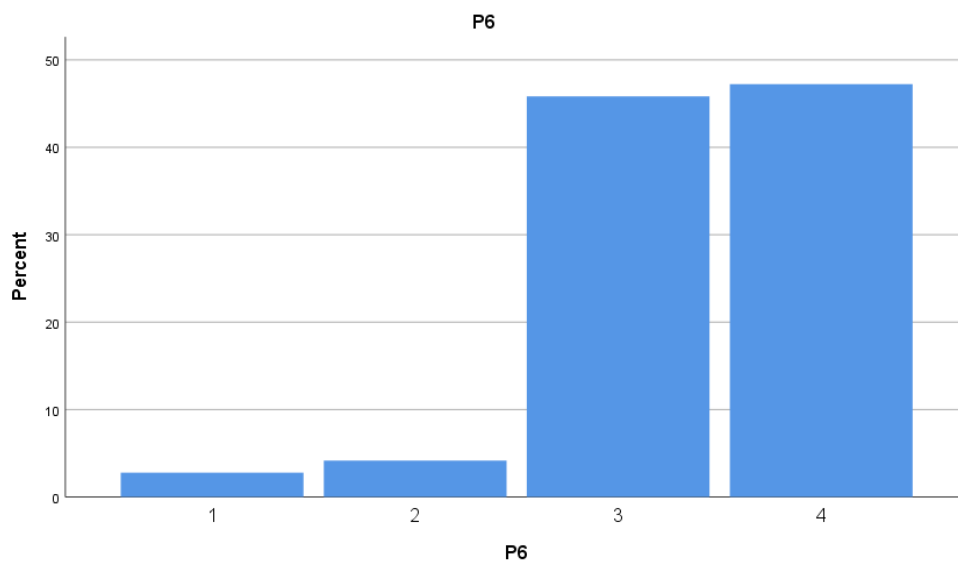
3.1.2.5 Saya merasa percaya diri saat berpartisipasi dalam Wordwall



gambar 5 Diagram Distribusi

Tanggapan menunjukkan bahwa Wordwall berkontribusi positif pada kepercayaan diri siswa selama kegiatan belajar bahasa Inggris. Lebih dari 90% responden memilih "Setuju" atau "Sangat Setuju", menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa nyaman berpartisipasi dalam kegiatan. Persentase respons negatif yang rendah menunjukkan bahwa platform dapat membantu mengurangi kecemasan dan mendorong partisipasi aktif. Temuan ini sangat penting dalam konteks EFL, di mana pelajar mengalami keraguan saat menggunakan bahasa Inggris.

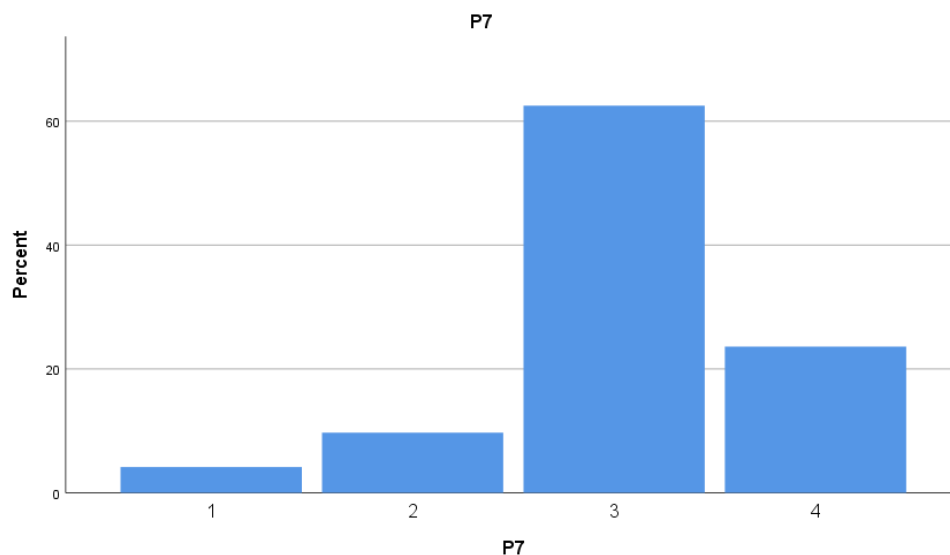
3.1.2.6 Saya merasa puas ketika saya mendapatkan skor bagus di Wordwall



gambar 6 Diagram Distribusi

Siswa umumnya melaporkan rasa puas yang kuat ketika mencapai hasil yang baik dalam kegiatan Wordwall. Hampir setengah dari responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 45,8% lainnya setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa pencapaian dan umpan balik langsung yang diberikan oleh platform berkontribusi pada pengalaman emosional positif siswa. Hasilnya juga menunjukkan bahwa mekanisme penghargaan yang tertanam dalam lingkungan belajar gamifikasi dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan peserta didik.

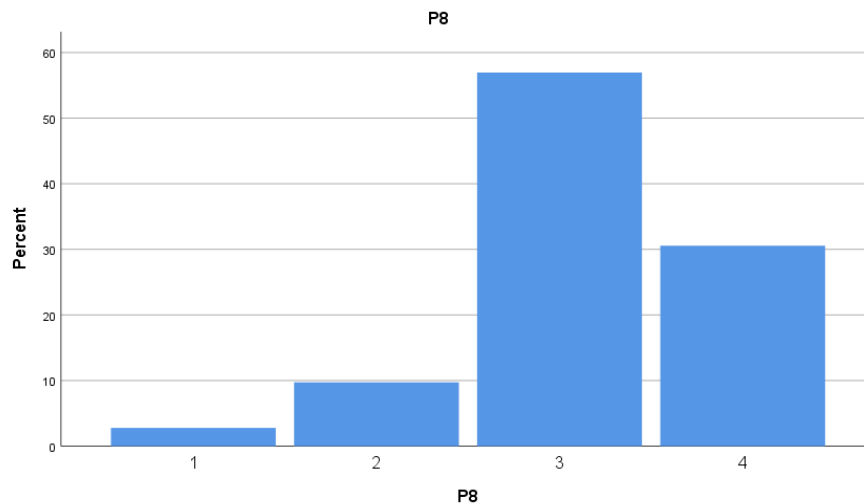
3.1.2.7 Saya berharap Wordwall terus digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris



gambar 7 Diagram Distribusi

Mayoritas responden menyatakan dukungan untuk kelanjutan Wordwall di kelas bahasa Inggris. Lebih dari 86% memilih tanggapan positif, menunjukkan bahwa siswa umumnya menghargai platform dan ingin mengalami kegiatan serupa di pelajaran mendatang. Namun, sebagian kecil siswa tidak setuju, menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki antusiasme tingkat yang sama. Variasi ini dapat mencerminkan perbedaan preferensi belajar dan pengalaman individu dengan pengajaran berbasis teknologi.

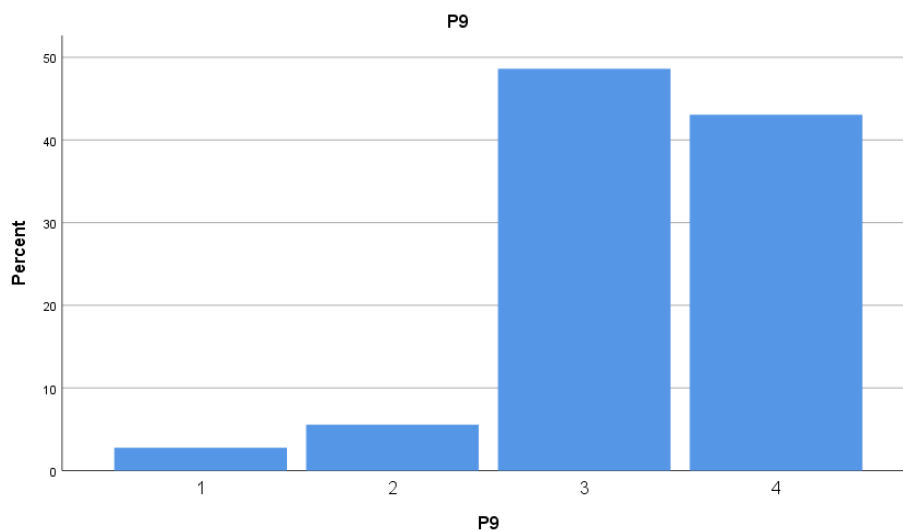
3.1.2.1 Saya berpartisipasi aktif selama sesi Wordwall



gambar 8 Diagram Distribusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menganggap themselves sebagai peserta aktif selama kegiatan pembelajaran berbasis Wordwall. Hampir 88% responden memilih "Setuju" atau "Sangat Setuju", menunjukkan tingkat keterlibatan perilaku yang tinggi. Sifat interaktif dan kompetitif dari Wordwall mungkin telah mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam tugas-tugas kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar gamifikasi dapat secara efektif mempromosikan partisipasi aktif di antara pelajar EFL.

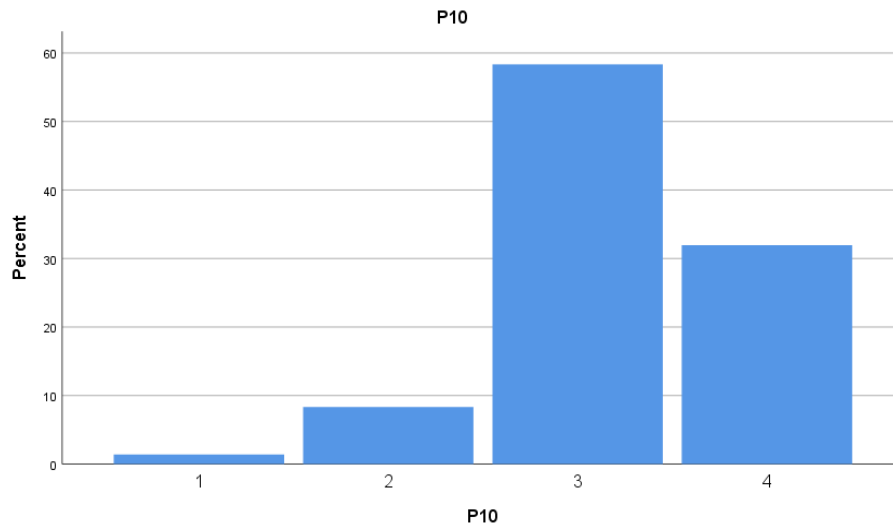
3.1.2.9 Wordwall memotivasi saya untuk tetap fokus selama aktivitas



gambar 9 Diagram Distribusi

Siswa umumnya setuju bahwa Wordwall membantu mereka mempertahankan perhatian mereka selama kegiatan pembelajaran. Lebih dari 91% responden memilih tanggapan positif, menunjukkan bahwa platform tersebut efektif dalam mempertahankan konsentrasi peserta didik. Persentase respons negatif yang rendah semakin mendukung gagasan bahwa elemen gamifikasi dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus. Findings ini menunjukkan potensi Wordwall untuk meningkatkan perhatian siswa selama pelajaran bahasa Inggris.

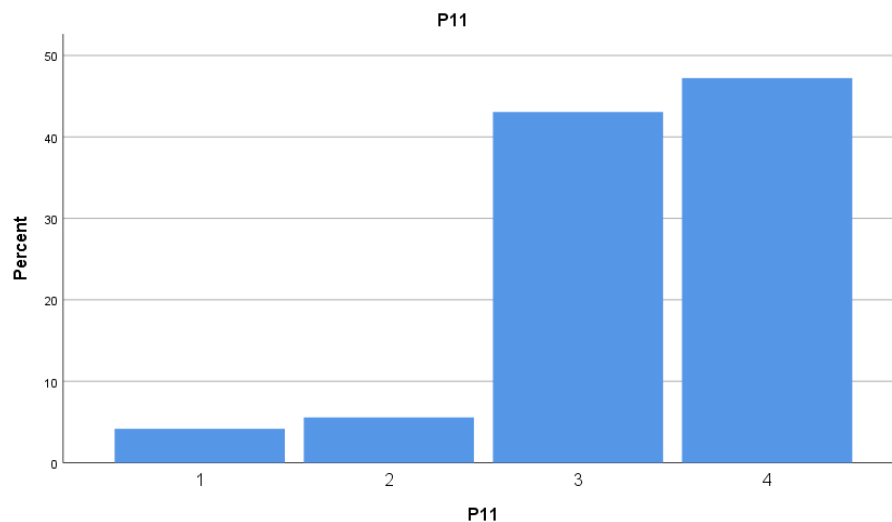
3.1.2.10 Saya mencoba menjawab pertanyaan secepat dan seakurat mungkin



gambar 10 Diagram Distribusi

Distribusi tanggapan menunjukkan bahwa Wordwall mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dengan tugas pembelajaran. Sebagian besar responden setuju bahwa mereka mencoba menjawab pertanyaan dengan cepat sambil mempertahankan akurasi. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen platform yang kompetitif dan sensitif terhadap waktu mungkin telah merangsang siswa untuk berpartisipasi lebih serius dalam kegiatan kelas. Akibatnya, Wordwall tampaknya menumbuhkan keterlibatan dan komitmen tugas di antara peserta didik.

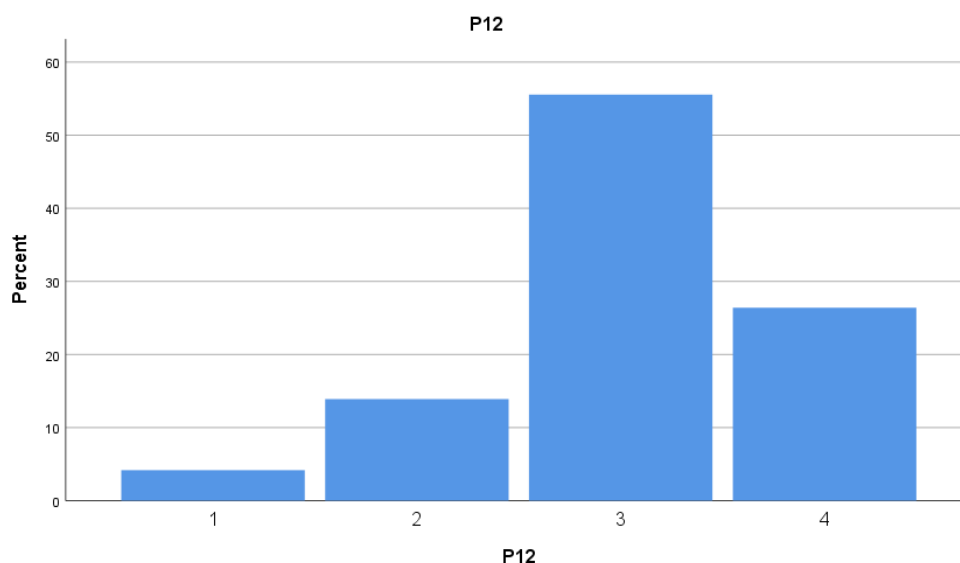
3.1.2.11 Saya merasa senang saat berpartisipasi dalam sesi Wordwall



gambar 11 Diagram Distribusi

Siswa melaporkan pengalaman emosional positif saat berpartisipasi dalam kegiatan Wordwall. Hampir setengah dari responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut, sementara 43,1% lainnya setuju. Proporsi tanggapan positif yang tinggi menunjukkan bahwa Wordwall berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Emosi positif seperti kesenangan dan kebahagiaan penting karena dapat berkontribusi pada motivasi yang tinggi dan berkelanjutan keterlibatan dalam pembelajaran.

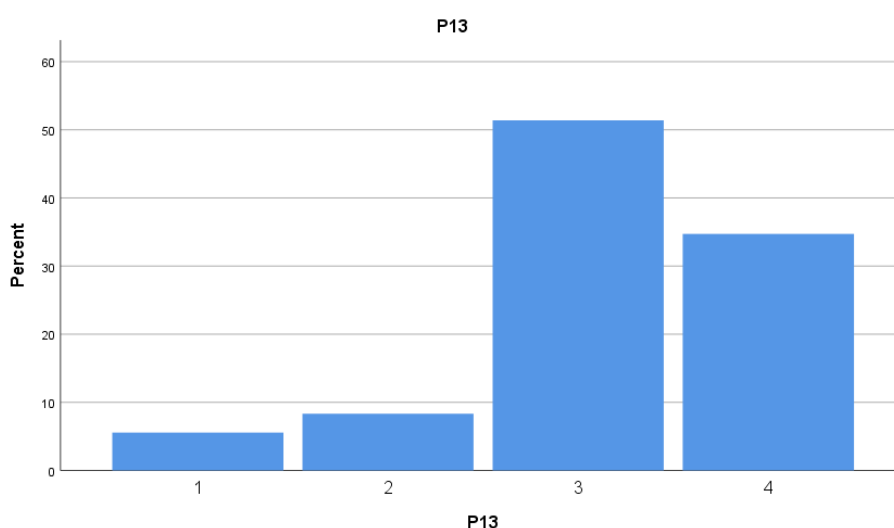
3.1.2.12 Saya tidak ingin melewatkan sesi pembelajaran apa pun yang menggunakan Wordwall



gambar 12 Diagram Distribusi

Meskipun sebagian besar siswa menanggapi positif, item ini menerima skor rata-rata terendah kedua di antara semua item kuesioner. Sekitar 18,1% responden tidak setuju dengan pernyataan, menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak termotivasi kuat untuk menghadiri sesi pembelajaran semata-mata karena Wordwall digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa sementara siswa umumnya menikmati platform, niat kehadiran dapat dipengaruhi oleh faktor tambahan di luar media pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, Wordwall harus dipandang sebagai salah satu komponen strategi yang lebih luas untuk motivasi siswa.

3.1.2.13 Wordwall membuat belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan dan menarik.

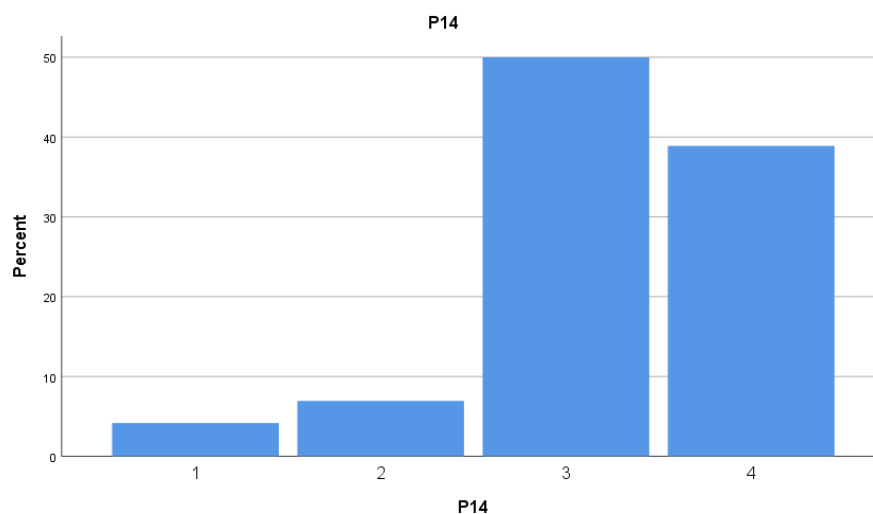


gambar 13 Diagram Distribusi

Mayoritas siswa setuju bahwa Wordwall membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan dan menarik. Lebih dari 86% memilih respons positif; sebaliknya, menunjukkan bahwa platform berhasil meningkatkan pengalaman belajar siswa. Persentase respons negatif yang relatif kecil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta

didik menghargai integrasi kegiatan berbasis permainan ke dalam pengajaran di kelas. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyoroti peran gamifikasi dalam meningkatkan kenikmatan dan keterlibatan bersandar.

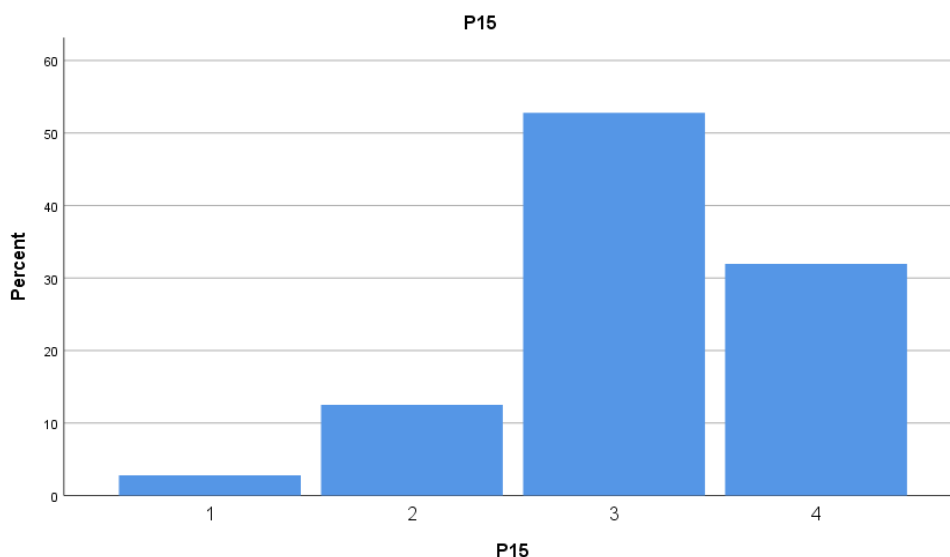
3.1.2.14 Wordwall mendorong saya untuk berpikir dengan hati-hati sebelum menjawab



gambar 14 Diagram Distribusi

Siswa secara genal menganggap Wordwall mendorong partisipasi yang bijaksana selama kegiatan pembelajaran. Hampir 89% memilih tanggapan positif, menunjukkan bahwa peserta didik mempertimbangkan jawaban mereka dengan hati-hati sebelum menanggapi. Hasil ini menunjukkan bahwa platform tidak hanya mempromosikan keterlibatan tetapi juga dapat merangsang keterlibatan kognitif. Oleh karena itu, Wordwall tampaknya mendukung dimensi perilaku dan kognitif dari keterlibatan student.

3.1.2.15 Saya merasa termotivasi untuk menyiapkan pelajaran karena permainan Wordwall



gambar 15 Diagram Distribusi

Sebagian besar siswa setuju bahwa Wordwall memotivasi mereka untuk mempersiapkan pelajaran, meskipun item ini menerima proporsi respons negatif yang relatif lebih tinggi dibandingkan dengan beberapa item lainnya. Sekitar 15,3% responden menyatakan ketidaksetujuan, menunjukkan bahwa pengaruh platform terhadap persiapan pembelajaran tidak dialami secara merata oleh semua siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall mungkin lebih efektif dalam meningkatkan motivasi selama kegiatan kelas daripada mendorong persiapan mandiri sebelum

pelajaran. Oleh karena itu, strategi instruksional tambahan mungkin diperlukan juga untuk mempromosikan perilaku belajar otonom di luar kelas.

Meskipun semua item kuesioner dikategorikan sebagai tinggi atau sangat tinggi, distribusi respons mengungkapkan bahwa beberapa item masih menerima proporsi respons negatif yang signifikan, khususnya, item 3,4,7,12, dan 15 menunjukkan persentase ketidaksepakatan terbesar. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa secara sederhana memandang Wordwall secara positif, tantangan yang terkait dengan kejelasan instruksional, pemahaman konten, motivasi jangka panjang, dan preferensi pelajar tetap ada dan harus dipertimbangkan saat menerapkan aktivitas pembelajaran gamifikasi.

3.1.3 Hasil Kuesioner Terbuka

Data terbuka diperoleh dari 14 siswa dan analisis tematik dilakukan dalam tiga fase berulang: pertama, membaca dan membiasakan diri dengan tanggapan siswa; kedua, membuat kode awal dari pernyataan signifikan yang berulang; dan ketiga, mengatur kode-kode ini ke dalam tema yang lebih luas yang selaras dengan Model ARCS dan teori Keterlibatan Interaktif. Tujuh tema muncul dari analisis, seperti yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Tematik Tanggapan Terbuka Siswa

Tema	Kerangka Teoritis	Tanggapan Siswa Perwakilan
Daya Tarik Emosional & Suasana Menyenangkan	ARCS – Perhatian / Keterlibatan Emosional	"Penampilannya menarik dan berwarna-warni sehingga tidak terasa membosankan di kelas." (S5); "Wordwall membuat belajar terasa seperti bermain, sehingga lebih menyenangkan." (S10)
Relevansi & Pemahaman Praktis	ARCS – Relevansi / Keterlibatan Kognitif	"Saya bisa langsung mempraktikkan materi yang telah dijelaskan guru." (S10); "Pertanyaan-pertanyaan itu melatih pemahaman saya selangkah demi selangkah." (S13)
Kepercayaan Diri & Efisiensi Diri	ARCS – Kepercayaan Diri / Keterlibatan Emosional	"Saya merasa tertantang, dan itu benar-benar meningkatkan kepercayaan diri saya." (S13); "Mendapatkan skor bagus membuat saya lebih percaya diri dengan kemampuan saya." (S12)
Kepuasan & Motivasi Berkelanjutan	ARCS – Kepuasan / Keterlibatan Emosional	"Nilai yang bagus memberikan kepuasan tersendiri dan mendorong saya untuk terus belajar lebih giat." (S14); "Wordwall membantu saya menikmati proses pembelajaran." (S13)
Partisipan Aktif & Keterlibatan Perilaku	ARCS – Kepuasan / Keterlibatan Perilaku	"Saya terdorong untuk mencoba menjawab setiap pertanyaan." (S10); "Saya tidak lagi hanya duduk dan mendengarkan." (S8)
Berpikir Kritis & Keterlibatan Kognitif	ARCS – Relevansi / Keterlibatan Kognitif	"Akurasi membantu saya memahami pertanyaan dengan lebih baik, menghasilkan hasil yang lebih optimal." (S13); "Wordwall tidak hanya menguji kecepatan, tetapi juga pemahaman dan presisi." (S14)
Pemahaman Terbatas Meskipun Pengaruh Positif	ARCS – Relevansi / Keterlibatan Kognitif	"Saya menikmatinya tetapi sering tidak mengerti pertanyaan." (S3); "Saya tertarik pada permainan,

		bukan pelajaran, karena saya belum mengerti." (S3)
--	--	--

Tema 1: Daya Tarik Emosional & Suasana Menyenangkan

Gagasan bahwa Wordwall adalah lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan adalah tema yang paling umum dalam komentar siswa. Grafik platform yang dinamis dan antarmuka seperti game sering dikutip oleh siswa sebagai elemen penting yang mengurangi kebosanan. Tema ini konsisten dengan dimensi Keterlibatan Emosional dari Teori Keterlibatan Interaktif dan dimensi Perhatian dari model ARCS, karena alat ini berhasil menghasilkan reaksi emosional positif yang mempertahankan keterlibatan peserta didik selama kegiatan.

Selain itu, tanggapan siswa menunjukkan bahwa sifat menyenangkan dari Wordwall berkontribusi pada suasana kelas yang lebih positif. Ketika peserta didik mengalami emosi positif selama kegiatan keakademikan, mereka lebih cenderung mempertahankan perhatian mereka dan berpartisipasi aktif dalam tugas-tugas kelas. Artinya, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan emosional siswa. Jadi, siswa mungkin menjadi lebih mudah untuk belajar bahasa Inggris dan cenderung tidak menganggap pembelajaran bahasa sebagai sulit atau mengintimidasi.

Tema 2: Relevansi & Pemahaman Praktis

Banyak siswa melaporkan bahwa Wordwall memudahkan mereka untuk memahami topik dengan memungkinkan mereka untuk mempraktikkannya segera setelah kelas. Hasil ini konsisten dengan dimensi Relevansi ARCS, menunjukkan bahwa siswa menganggap kegiatan tersebut relevan dengan tujuan pembelajaran mereka. Secara bersamaan, dengan mendorong pemrosesan konten linguistik yang disengaja, struktur tanya jawab interaktif mempromosikan Keterlibatan Kognitif. Selain itu, siswa merasakan bahwa Wordwall memungkinkan mereka untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari secara langsung melalui latihan interaktif. Kesempatan untuk mempraktikkan konsep segera setelah pengajaran dapat membantu memperkuat retensi memori dan memperkuat pemahaman.

Tema 3: Kepercayaan Diri & Efikasi Diri

Berpartisipasi dalam Wordwalls memberi siswa lebih banyak kepercayaan diri, terutama ketika mereka berpikir tantangan itu dapat dilakukan dan mereka bisa mendapatkan umpan balik dengan cepat. Tema ini sejalan dengan dimensi ARCS Confidence, di mana harapan optimis untuk kesuksesan dipupuk oleh kegiatan yang direncanakan dan dapat dicapai. Secara emosional, pengalaman memenangkan pertandingan juga mengurangi kecemasan terkait belajar bahasa Inggris dan memperkuat pandangan efikasi diri. Peningkatan kepercayaan diri yang dilaporkan oleh siswa mungkin juga terkait dengan sifat platform yang suportif. Karena Wordwall menyajikan tugas pembelajaran dalam format seperti game, siswa mungkin merasa lebih sedikit tekanan saat membuat kesalahan. Lingkungan ini memungkinkan peserta didik untuk berlatih lebih bebas dan fokus pada peningkatan kinerja mereka daripada khawatir tentang kegagalan. Akibatnya, siswa secara bertahap dapat mengembangkan kepercayaan diri yang lebih rendah pada kemampuan bahasa Inggris mereka.

Tema 4: Kepuasan & Motivasi Berkelanjutan

Skor Wordwall yang tinggi sering ditemukan sebagai sumber kepuasan pribadi dan motivator untuk pembelajaran berkelanjutan. Topik ini sesuai dengan komponen Kepuasan ARCS, di mana siswa merasa berhasil dan termotivasi. Sejumlah siswa melaporkan merasa dihargai ketika skor mereka meningkat, yang mendorong mereka untuk melanjutkan pelatihan mandiri mereka. Rasa kepuasan yang dialami oleh siswa dapat berkontribusi pada motivasi yang berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di masa depan. Ketika peserta didik menerima umpan balik positif dan mengalami kesuksesan, mereka lebih cenderung mengembangkan sikap yang menguntungkan terhadap pembelajaran. Penguatan positif ini dapat mendorong siswa untuk terus berpartisipasi aktif dalam kegiatan di kelas. Oleh karena itu, kepuasan berfungsi sebagai faktor penting dalam menjaga minat dan keterlibatan siswa dari waktu ke waktu.

Tema 5: Partisipasi Aktif & Keterlibatan Perilaku

Selama sesi Wordwall, siswa sering melaporkan peningkatan keterlibatan perilaku, yang mencirikan pergeseran dari mendengarkan pasif ke respons aktif. Komponen Keterlibatan Perilaku dari Teori Keterlibatan Interaktif tercermin dalam perubahan ini. Melalui keterlibatan berorientasi pada tujuan, fitur platform yang kompetitif dan terbatas waktu tampaknya beroperasi sebagai motivator yang efektif untuk perilaku dalam tugas, memperkuat komponen Kepuasan ARCS. Aspek penting lainnya dari tema ini adalah pergeseran dari perilaku belajar pasif ke aktif. Alih-alih hanya mendengarkan penjelasan, siswa dituntut untuk menanggapi, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran selama kegiatan, partisipasi tersebut sangat penting untuk belajar bahasa karena

pembelajaran yang bermakna sering terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dengan konten. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall tampaknya mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Tema 6: Berpikir Kritis & Keterlibatan Kognitif

Menurut beberapa siswa, kesuksesan di Wordwall membutuhkan penalaran yang cermat dan perhatian terhadap detail, selain kemampuan untuk menjawab dengan cepat. Pengamatan ini menunjukkan keterlibatan kognitif, saat siswa mendiskusikan perlunya menerapkan pengetahuan material dengan hati-hati, mengelola waktu, dan menilai opsi respons. Jawaban ini menyiratkan bahwa Wordwall dapat mendorong pemrosesan informasi yang lebih dalam ketika dibuat dengan tujuan pembelajaran tertentu. Tanggapan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara perilaku tetapi juga secara kognitif selama kegiatan. Untuk mencapai hasil yang baik, peserta didik perlu menganalisis pertanyaan, mengevaluasi kemungkinan jawaban, dan membuat keputusan dalam waktu terbatas. Proses semacam itu membutuhkan konsentrasi dan upaya mental, menunjukkan bahwa Wordwall dapat mendukung keterlibatan yang lebih dalam dengan kegiatan pembelajaran dapat mempromosikan pemikiran yang bermakna bila dirancang dengan tepat.

Tema 7: Pemahaman Terbatas Meskipun Pengaruh Positif

Sebagian kecil siswa mengaku menikmati Wordwall tanpa sepenuhnya memahami materinya, terutama mereka yang memiliki hasil rata-rata yang lebih rendah. Para siswa ini mengatakan mereka mengandalkan teknik tebak-tebakan atau memprioritaskan kecepatan di atas pemahaman. Ini berarti bahwa keterlibatan kognitif yang bermakna tidak selalu mengikuti keterlibatan emosional. Ini menunjukkan bahwa untuk menjamin bahwa pengaruh positif meningkatkan daripada menggantikan pembelajaran otentik, teknologi gamifikasi harus dilengkapi dengan perancah instruksional yang memadai.

Meskipun hanya sejumlah kecil siswa yang menyatakan keprihatinan ini, temuan ini tetap signifikan karena menyoroti tantangan potensial dalam pembelajaran yang ditingkatkan teknologi. Kesenangan dan kegembiraan saja mungkin tidak selalu mengarah pada hasil belajar yang bermakna jika siswa fokus terutama pada gameplay daripada pemahaman konten. Ini menunjukkan bahwa guru harus menyeimbangkan tujuan instruksional dan instruksional saat menerapkan Wordwall. Memberikan penjelasan tindak lanjut dan kesempatan untuk reflektif dapat membantu memastikan bahwa siswa memahami materi lebih dari sekadar menyelesaikan permainan.

3.2 DISKUSI

3.2.1 Persepsi Siswa Penggunaan Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi

Secara keseluruhan, siswa menganggap Wordwall sebagai alat pembelajaran yang merangsang di keempat kriteria ARCS. Dimensi Perhatian menghasilkan yang terkuat di antara semua dimensi, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat digital yang menarik secara visual dan berbasis game sangat baik untuk menarik perhatian pelajar pada awalnya [14]. Antarmuka gamifikasi Wordwall, yang mencakup grafik animasi, penilaian kompetitif, dan berbagai jenis permainan, tampaknya menghasilkan jenis stimulasi lingkungan yang menentang kebiasaan belajar pasif [6]. Kesimpulan ini didukung oleh subjek "Daya Tarik Emosional dan Suasana Menyenangkan."

Meskipun ada potensi untuk perbaikan, dimensi Relevansi dan Kepercayaan, keduanya dalam kategori "Tinggi", menunjukkan bahwa Wordwall dianggap signifikan dan umumnya meningkatkan kepercayaan diri. Meskipun platform ini sangat baik dalam menciptakan minat, dimensi ini melaporkan cara yang relatif lebih rendah daripada Perhatian, menunjukkan bahwa keputusan desain instruksional yang lebih bijaksana mungkin diperlukan untuk menghubungkan kegiatan dengan tujuan pembelajaran tertentu dan secara teratur memperkuat efikasi diri [9]. Interpretasi ini lebih lanjut didukung dengan tema "Pemahaman Terbatas Meskipun Positif Terpengaruh": sejumlah siswa menyatakan bahwa keterlibatan emosional tidak selalu terjadi bersamaan dengan pemahaman mata pelajaran, terutama ketika guru tidak memberikan perancah yang cukup [13].

Dimensi kepuasan dikuatkan oleh data kuesioner terbuka yang menunjukkan bahwa siswa merasakan kebanggaan dan penghargaan intrinsik ketika mereka mencapai nilai tinggi. Hal ini konsisten dengan teori ARCS Keller (1987), yang menyatakan bahwa mempertahankan motivasi jangka panjang membutuhkan kepuasan, yang diperkuat oleh konsekuensi alami dan pengakuan pencapaian [14]. Hafifah & Hanifa juga menemukan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi saat belajar kosakata menggunakan Wordwall, terutama terkait aspek perhatian, kepuasan, dan relevansi [12]. tampaknya kepuasan tingkat sesi belum sepenuhnya memantapkan menjadi disposisi motivasi yang tahan lama, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata yang agak rendah untuk Butir 7 dan 12, yang berhubungan dengan penggunaan berkelanjutan dan niat kehadiran. Kesenjangan ini dapat diisi dengan integrasi kurikulum Wordwall yang lebih teratur [7].

3.2.2 Persepsi Siswa Penggunaan Wordwall Dalam Meningkatkan Keterlibatan

Ketika dianalisis menggunakan Teori Keterlibatan Interaktif Rachmad, hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall melibatkan ketiga aspek keterlibatan, meskipun dalam berbagai tingkat [15]. Reaksi afektif positif siswa, seperti kesenangan, antusiasme, dan penurunan kebosanan, adalah indikator keterlibatan emosional yang paling jelas, yang termasuk dalam kategori Tinggi, yang menciptakan keadaan motivasi mendasar untuk partisipasi pembelajaran jangka panjang. Keadaan emosional ini menunjukkan bahwa Wordwall berhasil membangun lingkungan afektif yang diperlukan untuk keterlibatan yang lebih dalam, sebagaimana didukung secara kualitatif oleh tema Daya Tarik Emosional, Keyakinan, dan Kepuasan [10].

Keterlibatan perilaku, juga dikategorikan sebagai Tinggi, terbukti melalui kemauan siswa yang lebih besar untuk berpartisipasi, mencoba tanggapan, dan melakukan tugas yang kompetitif dan terbatas waktu. Dalam situasi pembelajaran EFL, di mana rasa malu dan keengganan peserta didik untuk terlibat di depan umum adalah hambatan yang terdokumentasi dengan baik untuk keterlibatan [2], pergeseran dari partisipasi pasif ke partisipasi aktif yang disorot oleh banyak responden sangat penting. Alfiah, Santosa, dan Kusuma juga menemukan melalui pendekatan kualitatif bahwa Wordwall mendukung keterlibatan siswa dalam hal ini [11]. Mekanisme kompetitif dan berfokus pada pencapaian Wordwall tampaknya berfungsi sebagai isyarat bermanfaat yang menurunkan penghambatan dan mempromosikan perilaku terbuka yang diarahkan pada tujuan [7].

Faktor terpenting untuk pendidikan, keterlibatan kognitif, juga dinilai tinggi, terbukti baik secara numerik maupun kualitatif, namun tingkat keterlibatan setiap siswa berbeda. Ciri-ciri pemrosesan kognitif yang mendalam ditampilkan oleh mereka yang memahami perlunya akurasi dan pertimbangan opsi yang cermat. Koeksistensi siswa yang menggunakan teknik tebak-tebakan atau berbasis kecepatan, bagaimanapun, menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif tidak selalu dijamin oleh keterlibatan perilaku dan emosional [13]. Oleh karena itu, guru yang menggunakan Wordwall harus membuat tugas yang dengan jelas memprioritaskan pemahaman daripada kecepatan dan menyertakan umpan balik pasca-aktivitas untuk meningkatkan pemrosesan kognitif [4].

3.2.3 Implikasi

Wordwall adalah instrumen yang berguna secara pedagogis untuk memperkuat motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah menengah atas, sesuai dengan konvergensi temuan tertutup dan terbuka. Ini sangat cocok untuk memecahkan kekurangan motivasi dan keterlibatan yang umum dalam konteks EFL karena kemampuannya untuk menarik perhatian, menawarkan relevansi berbasis latihan, meningkatkan kepercayaan diri melalui umpan balik instan, dan menghasilkan kepuasan emosional melalui pencapaian gamifikasi. Secara praktis, implikasi dari penelitian ini menggarisbawahi bahwa penggunaan Wordwall harus diintegrasikan ke dalam siklus pembelajaran yang komprehensif, bukan sebagai kegiatan kewirausahaan.

IV. KESIMPULAN

Dengan skor rata-rata keseluruhan yang mencapai kategori tinggi di 72 responden, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa. Analisis Model ARCS mengungkapkan bahwa platform tersebut paling berhasil dalam menarik perhatian siswa mencapai kategori yang sangat tinggi, sementara aspek relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan semuanya mendapat skor Tinggi, menunjukkan bahwa Wordwall secara luas dipandang sebagai bermanfaat, signifikan, dan meningkatkan kepercayaan diri. Menurut Teori Keterlibatan Interaktif Rachmad, Wordwall secara efektif melibatkan ketiga dimensi keterlibatan: emosional, perilaku, dan kognitif. Hasilnya, siswa melaporkan lebih banyak kenikmatan, partisipasi aktif dan pemikiran reflektif selama kegiatan pembelajaran. Analisis tematik, yang mengungkapkan tujuh tema termasuk daya tarik emosional, relevansi praktis, efikasi diri, kepuasan, partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan yang paling penting pemahaman terbatas meskipun ada pengaruh positif, lebih lanjut mendukung temuan ini. Ini menyoroti perlunya perancah instruksional yang memadai bersama dengan alat gamifikasi untuk menjamin bahwa keterlibatan diterjemahkan ke dalam pembelajaran nyata.

Terlepas dari temuan yang menggembirakan ini, penelitian ini mengakui beberapa keterbatasan yang harus dipertimbangkan ketika menafsirkan hasilnya. Pertama, hanya kuesioner yang dilaporkan sendiri dengan jawaban terbuka yang digunakan untuk mengumpulkan data, yang dapat bias terhadap keinginan sosial. Kedua, hasilnya tidak dapat diterapkan pada populasi atau pengaturan pendidikan yang lebih besar karena sampel dibatasi untuk 72 siswa dari satu sekolah menengah atas. Ketiga, kesimpulan tentang dampak jangka panjang Wordwall pada hasil pembelajaran bahasa nyata tidak dapat ditarik karena desain cross-sectional. Oleh karena itu, disarankan agar

penelitian di masa depan menggunakan metode longitudinal atau kuasi-eksperimental, mencakup ukuran pencapaian bahasa yang objektif, dan meningkatkan pengambilan sampel di beberapa tingkat kelas dan sekolah.

REFERENSI

- [1] A. Gilmer, J. Ordoñez, M. Lucia, F. Medina, dan D. J. Sotomayor, *Tidak Ada Judul*.
- [2] Muhammad Rizqi Maulana Al-Bariq dan Ivan Achmad Nurcholis, "Dampak Integrasi Teknologi terhadap Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa EFL Indonesia: Tinjauan Literatur," *Indones. J. Pendidikan.*, vol. 2, no. 1, hlm. 319–324, 2025, doi: 10.71417/ije.v2i1.265.
- [3] D. M. H. Simanjuntak Mariati, Suryaputra Ronald, "Pengaruh penggunaan teknologi, keterlibatan siswa dan lingkungan belajar terhadap efektivitas pembelajaran bahasa inggris di sekolah bukit sion jakarta," vol. 4307, no. Mei, hlm. 1191–1202, 2025.
- [4] S. Aydin, "Faktor-faktor yang Menyebabkan Demotivasi dalam Proses Pengajaran EFL: Studi Kasus," vol. 17, no. 1995, hlm. 1–13, 2012.
- [5] S. Mulyani, "Sri Mulyani," *Edukasi J. Pendidik. dan Kesehat.*, vol. 1, no. 1, hlm. 29–35, 2023.
- [6] X. Chang dan C. Chang, "Pembelajaran Berbasis Game di Ruang Kelas ESL: Fokus pada Gimkit dan Aplikasi Lainnya," vol. 14, no. 1, hlm. 1–15, 2025, doi: 10.5430/ijhe.v14n1p1.
- [7] J. Dah, N. Hussin, M. K. Zaini, L. I. Helda, dan D. Senanu, *Gamifikasi Keseimbangan : Titik Tumpu untuk Motivasi Intrinsik yang Seimbang dan Imbalan Ekstrinsik dalam Sistem Pembelajaran Elektronik*, vol. 10, no. 3. DOI: 10.17083/IJSG.
- [8] C. Na dan V. Alecsandri, "ALAT SELULER, GAME DINAMIS & TUGAS KOLABORATIF," 2021.
- [9] R. Rubykania, S. Hidayat, dan I. Rusdiyani, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Motivasi Menggunakan Permainan Wordwall: Implikasi untuk Pendidikan SMP," *Tarbawi J. Keilmuan Manaj. Pendidik.*, vol. 11, no. 01, hlm. 111–120, 2025, doi: 10.32678/tarbawi.v11i01.11015.
- [10] M. Arsyad, "Memanfaatkan Wordwall untuk Peningkatan Akuisisi Kosakata dan Keterlibatan dalam Pendidikan Dasar Non-Formal," *J. Lang. Lang. Mengajar.*, vol. 12, no. 4, hlm. 2064, 2024, doi: 10.33394/joltt.v12i4.12020.
- [11] R. Alfiah, M. H. Santosa, dan P. I. Kusuma, "Meneksplorasi Keterlibatan Siswa dalam Belajar Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Wordwall untuk Tingkat Menengah," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 7, hlm. 357–363, 2024, doi: 10.59141/japendi.v5i7.3107.
- [12] A. Hafifah dan R. Hanifa, "Persepsi Siswa SMA Menggunakan Wordwall Menuju Motivasi Mereka dalam Mempelajari Kosakata," *J. English Lang. Mengajar.*, vol. 13 No.3, no. 3, hlm. 789–798, 2024, doi: 10.24036/jelt.v13i3.129630.
- [13] M. Jannah, "Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris Perspektif siswa EFL tentang penggunaan Wordwall . NET sebagai Media Pembelajaran Kosakata," vol. 6, no. 1, hlm. 115–124, 2022.
- [14] P. Aura, L. Khoa, C. Sarah, dan T. Torrey, "Model Desain Motivasi ARCS," hlm. 177, 2008.
- [15] "Teori Keterlibatan Interaktif".
- [16] Creswell & Creswell, *Lengkungan Rese.* 2023. [Online]. Tersedia: <https://archive.org/details/researchdesignO000unse>
- [17] Alvina Damayanti, Dzul Rachman, dan Yeni Rahmawati, "Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui TIK dalam Pendidikan Bahasa Inggris untuk Siswa SMP," *J. English Lang. Belajar.*, vol. 9, no. 1, hlm. 830–838, 2025, doi: 10.31949/jell.v9i1.13921.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.