

Enhancing Student's Vocabulary using Wordwall in English Specific Purposes at Vocational High School.

[Meningkatkan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan]

Evy Lailatus Syarifah¹⁾Niko Fediyanto²⁾

Department of English Education, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Department of English Education, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

corresponding author
nikofediyanto@umsida.ac.id

Abstract.. *The purpose of this study was to determine the effect of wordwall media on student memory systems before and after receiving treatment. The research was conducted using pre-test and post-test, the respondents were class X students, data collection was carried out at one of the public vocational high schools in area x with the number of questions given, namely 20 multiple choice questions pretest and 20 multiple choice questions posttest both tests have the same weight. The main purpose of the researcher is to assess and provide comparative results of student abilities between the treatment class and the control class. The results of this study indicate that the use of Wordwall media in the experimental class is effective and can contribute to improving vocabulary mastery and spur improvement in students' abilities in the memorial system. This is proven by the results of data processing with SPSS, the results showed that the average value of the post-test for the experimental class (T2) was higher (72.5) compared to the average value of the post-test for the control class (T1) which was 58.5. In addition, the results of the T test processing show that the Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, with the decision H_0 rejected and H_a accepted. Furthermore, the "Mean Difference" value is -38.333. This value is the average value, and this difference ranges from -38.336 to -38.331. (.05% Confidence Interval Lower Difference Upper). This proves that wordwall can be suggested that English teachers use wordwall in the teaching and learning process because this media can also make students more interested in learning English, especially content that uses visual methods, as well as audio and other interactive media. This research can be useful and used by future researchers as a source to conduct research in various educational environments in the future*

Keywords - Memorial, Wordwall

Abstract.. *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media wordwall terhadap sistem memori siswa sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test, respondennya adalah siswa kelas X, pengambilan data dilakukan pada salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di daerah x dengan jumlah soal yang diberikan yaitu 20 soal pilihan ganda pretest dan 20 soal pilihan ganda posttest kedua test tersebut memiliki bobot yang sama. Tujuan utama peneliti adalah untuk menilai dan memberikan hasil perbandingan kemampuan siswa antara kelas perlakuan dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada kelas eksperimen efektif dan dapat berkontribusi dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan memacu peningkatan kemampuan siswa dalam sistem memorial. Hal ini di buktikan dengan hasil pengolahan data dengan SPSS, Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test untuk kelas eksperimen (T2) lebih tinggi (72,5) dibandingkan dengan nilai rata-rata post-test untuk kelas kontrol (T1) yaitu 58,5. Selain itu hasil dari pengolahan uji T diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya, nilai "Mean Difference" sebesar -38,333. Nilai ini merupakan nilai rata-rata, dan selisih ini berkisar antara -38.336 sampai dengan -38.331. (.05% Confidence Interval Lower Difference Upper). Hal ini membuktikan bahwa wordwall dapat disarankan agar para guru bahasa Inggris menggunakan wordwall dalam proses belajar mengajar karena media ini juga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris, terutama konten yang menggunakan metode visual, serta audio dan media interaktif lainnya. Penelitian ini dapat bermanfaat dan digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai sumber untuk melakukan penelitian di berbagai lingkungan pendidikan di masa yang akan datang.*

Kata Kunci – daya ingat, wordwall

I. PENDAHULUAN

aspek penting dalam mempelajari bahasa [1]. Empat komponen dari kemampuan bahasa Inggris adalah membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dasar untuk menguasai masing-masing dari empat bakat ini adalah sama: kosa kata. Sebaliknya, seseorang hanya dapat mengkomunikasikan pandangan mereka dengan memperluas kamus mereka. Sebelum seseorang dapat mempelajari bahasa, siswa harus dapat menguasai kamus. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangat penting, itulah sebabnya seseorang sangat diharapkan dapat menguasai bahasa Inggris, karena bahasa adalah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide-ide, pesan, makna, perasaan dan pendapat kepada orang lain. Dengan kata lain, bahasa tidak dapat dipisahkan dari fungsinya sebagai sarana komunikasi dengan orang lain [2]. Untuk menguasai sesuatu maka kita harus menguasainya sebagai dasarnya, seperti halnya dengan bahasa Inggris, untuk menguasai bahasa Inggris maka kita perlu menguasai kosa kata sebagai komponen dasarnya [3]. Dalam dunia pendidikan di Indonesia sendiri, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memainkan banyak peran sebagai salah satu peran dalam mempersiapkan generasi dengan wawasan dan pengetahuan yang luas. Pemahaman siswa tentang bahasa Inggris dipengaruhi oleh penguasaan kata-kata mereka [4]. Itulah sebabnya bahasa Inggris telah menjadi standar wajib di dunia pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah dasar, menengah menengah dan menengah profesional [5].

peningkatan kata-kata akan memungkinkan seseorang untuk dengan cepat memajukan kemampuan bahasa mereka. Semakin banyak seseorang menguasai kata sandi, semakin baik kualitas bahasa Inggrisnya, dengan tata bahasa yang baik, tata letak yang baik [6]. Vocabulary menjadi signifikan dalam konteks kurikulum saat ini ketika siswa didorong untuk "mengungkapkan makna" dan "menanggapi makna". Siswa tidak akan dapat memenuhi persyaratan kurikulum jika mereka tidak memiliki penguasaan kata yang cukup [7]. Akibatnya, guru harus fokus pada pengetahuan kata sandi siswa mereka. Tetapi dalam kenyataannya ada banyak kasus di mana siswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan benar, dengan satu faktor adalah kurangnya minat mereka dalam bahasa Inggris dan kurangnya pemahaman siswa tentang kata sandi [8]. Kurangnya motivasi siswa untuk menghadiri kelas karena guru yang masih menggunakan cara lama sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik [9]. Kemudian sebagai guru diharapkan memberikan fasilitas belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa kenyang dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris [10]. Mengajar kosa kata bukanlah hal yang mudah bagi seorang guru, karena guru harus memperhatikan penggunaan media yang akan dia gunakan dalam kegiatan pengajaran kosa kata. Guru harus memastikan apakah media efektif atau tidak. Dan apakah media dapat menyampaikan informasi dan mendukung kegiatan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris secara efektif [11]. Selain itu, dengan perkembangan waktu yang cepat, diharapkan bahwa guru akan dapat mengikuti atau mempelajari apa pun yang mungkin menarik bagi siswa.

Guru diharapkan untuk menerapkan pendekatan ini kepada siswa dengan cara untuk memahami apa yang menjadi favorit siswa saat ini, seperti di era ini di mana banyak teknologi sedang berkembang. Guru diharapkan menerapkan pendekatan ini kepada siswa dengan cara untuk memahami apa yang menjadi favorit siswa saat ini, seperti di era ini di mana banyak teknologi sedang dikembangkan salah satunya didasarkan pada IT [12]. Dengan banyak perkembangan ini banyak pengembang mengembangkan game pendidikan media. Konsep "permainan" dalam bahasa Inggris dapat merujuk pada permainan fisik atau lebih luas ke aktivitas terorganisir yang biasanya dilakukan untuk kesenangan [13]. Namun, "pendidikan" didefinisikan sebagai "pengetahuan" dalam kamus bahasa Inggris yang besar. Setiap orang, termasuk siswa dalam kasus ini, belajar melalui pendidikan, dengan tujuan membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Salah satu elemen yang paling penting dari pembelajaran adalah pembelajaran media, yang bertindak sebagai koneksi dalam proses pengiriman informasi [14]. Inovasi yang mengikuti perkembangan modern diperlukan untuk meningkatkan standar Pendidikan [15]. Pentingnya media pembelajaran adalah membangun minat siswa pada saat belajar, karena hasil belajar yang baik bagi siswa dapat dilihat dari minat dan aktivitas siswa saat belajar [16]. Istilah "ESP" dalam konteks SMK mengacu pada "Inggris untuk Tujuan Khusus", yang merupakan pendekatan khusus untuk mengajar bahasa Inggris yang berfokus pada bidang atau disiplin tertentu. Pendekatan ini melibatkan mengidentifikasi kebutuhan bahasa siswa dalam konteks profesional atau akademis tertentu dan menyesuaikan instruksi bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan tersebut [17]. Untuk alasan ini, sangat penting untuk menguasai kosa kata dalam SMK, dan harus mencari media yang sesuai dan menarik untuk digunakan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru SMK bahwa ada perbedaan dalam kamus bahasa Inggris di SMK, karena itu Bahasa Inggris dalam SMK lebih menekankan pada penguasaan kamus, karena lulusan SMK siap untuk langsung terjun ke profesi multimedia contoh yang berarti pengujian kamus untuk menghadapi situasi perubahan dan kemajuan Iptek yang diterapkan di dunia kerja. Menurut apa yang dikatakan guru selama wawancara, guru tidak pernah mengajar menggunakan media lain selain buku dan proyektor powerpoint. Dari pernyataan pengamatan yang telah dibuat, penulis ingin melakukan penelitian dengan belajar menggunakan media lain yang belum pernah digunakan sebelumnya, yaitu media yang didasarkan pada teknologi TI. salah satu aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media belajar, dalam wordwall itu sendiri tidak hanya media yang membentuk permainan tetapi ada berbagai pilihan seperti kuis interaktif, pasang pasangan, kata acak, dan anagram. Ada banyak pilihan fitur yang dapat dipilih dan dibuat sesuai dengan materi sehingga

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pertanyaan penelitian tentang topik ini adalah: 1. Mungkinkah Wordwall meningkatkan penguasaan kosakata ESP untuk siswa sekolah menengah profesional?

II. METODE

The researchers used true experiment and the pre-test and post-test as tools used in this study to see the value of student learning outcomes. This research used 2 class of digital business, The researcher's main purpose of this study is to assess and provide the results of comparing students' abilities between the treatment class and the control class, before and after receiving treatments to find out how effective the use of wordwall media is in the student's memory system. After conducting different treatments between the experiment class and the control class, the researcher gave questions to test the difference in understanding between the experiment class that used wordwall and the control class that used the old teaching method.

After collecting the data, the results were then measured using the SPSS 26 program with the Normality Test and Wilcoxon Test. In research, the existence of an instrument as a tool for the data collection process can affect the quality of research results. Therefore, every instrument used to examine a problem must be validated first. In this study, the instrument validity test was used 3 times. First, the pre-test and post-test validity tests were assisted by experts in the field of English language learning to assess the suitability of the content in the pre-test and post-test with the competencies to be measured. Second, the validity of Wordwall media asked for suggestions and opinions from experts in the field of English to assess the Wordwall media used. Third, the validity of learning resources and teaching modules that require input opinions from teaching staff in the field of English to assess the suitability and relevance of what is presented in accordance with the competencies achieved.

Data collection was conducted using pre-test and post-test, the respondents were 10th grade students, and the researcher used 30 Student's for Experiment class and 30 Student's for Control Class. The collecting data began on March 27 for the pre-test and March 28 for the post-test at one of the public vocational high schools in area x with the number of questions given, namely 20 multiple choice questions pretest and 20 multiple choice questions posttest. After conducting various tests, researchers also conducted data analysis using the Statistical Program and Service Solutions (SPSS) version 26 program to find out: Mean Value, Normality Test, Wilcoxon Test. To determine the hypothesis of the effect of wordwall media on students' memorial system before and after treatment. Experiments will be tested using the SPSS 26 program. correct information results will produce conclusions that match the actual situation. If H_0 Asymp.sig > 0.05 then the hypothesis is rejected and if H_a Asymp.sig < 0.05 then the hypothesis is accepted. This shows the result of the opinion that there is a significant difference between the pre-test and posttest, this shows that there is a significant effect on the difference in treatment given.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Data pretest dan posttest yang terkumpul dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dibandingkan dengan menggunakan Excel dan dihitung untuk mengetahui total nilai skor yang diperoleh setiap siswa dan nilai skor rata-rata setiap siswa. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, data skor dari 2 kelas yang diperoleh sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel1. Penilaian setiap murid

EKSPERIMEN KELAS				KONTROL KELAS			
NO.	NAME BD 1	NILAI PRETE ST	NILAI POSTTE ST	NO.	NAMA BD 2	NILAI PRETE ST	NILAI POSTTEST
1	ANR	60	85	1	AS	10	95
2	APK	40	45	2	AR	40	75
3	AHA	75	80	3	ANV	20	50
4	AYA	10	55	4	BJD	10	50
5	AIR	25	90	5	CNF	50	60
6	AHS	25	80	6	DRD	60	65
7	AIBN	60	100	7	DAF	20	15
8	ALD	15	60	8	DMA	10	50
9	A	55	85	9	DII	30	60
10	AYN	10	80	10	ECW	30	40
11	BCFI	25	70	11	ENPS	10	50
12	DTW	45	50	12	EF	50	80
13	EWB	50	70	13	FHS	50	50
14	FN	10	20	14	ISA	20	70
15	HRK	35	80	15	IA	20	30
16	KNR	15	20	16	LCF	70	75
17	KSA	80	90	17	MHR	60	100
18	KAA	45	95	18	MCS	15	70
19	MGP	55	85	19	MAR	50	75
20	MRA	10	40	20	MADS	25	65
21	MSH	55	100	21	NSD	10	35
22	NHPS	20	90	22	NAW	30	50
23	NCP	30	90	23	PPK	15	70
24	RFS	50	95	24	PNFF	50	70

25	RLE	15	55	25	SLN	20	20
26	RI	50	70	26	SKA	20	70
27	RTL	10	50	27	TBD	10	35
28	TIN	25	95	28	WOR	35	40
29	VBAD	35	50	29	YA	75	80
30	YW	90	100	30	YF	30	60

Tabel 1 menampilkan 2 kelas, total 30 mahasiswa kelas eksperimental dan 30 siswa kelas kontrol dengan hasil pre-test dan post-test. Skor tertinggi dari kelas eksperimental pra-test adalah 90 dan kelas kontrol adalah 70. Sementara itu, skor terendah dari kelas eksperimental adalah 0 dan kelas kontrol adalah 0. Skor tertinggi dari kelas eksperimental posttest adalah 100 dan nilai kelas kontrol adalah 100. Sementara itu, skor terendah dari kelas eksperimental posttest adalah 20 dan kelas kontrol 20. Skor rata-rata pra-test untuk kelas eksperimental adalah 37,5 dan kelas kontrol adalah 31,5. Sementara itu, skor rata-rata setelah tes untuk kelas eksperimental adalah 72,5 dan kelas kontrol adalah 58,5. Hasil analisis rata-rata dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata skor pre-test dan post-test untuk semua kelas

Eksperimen	Kelas	Kontrol	Kelas
Pretest	37,5	Pretest	31,5
Posttest	72,5	Posttest	58,5

Setelah menghitung rata-rata dari semua data pra-test dan posttest, data di Tabel 1 dianalisis menggunakan tes normalitas Statistical Program and Service Solutions (SPSS) versi 26. Hasil analisis disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Lilliefors makna koreksi

Pengujian Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	.143	30	.118	.930	30	.048
Post-test Eksperimen	.195	30	.005	.905	30	.011
Pre-test Kontrol	.190	30	.007	.894	30	.006
Post-test Kontrol	.114	30	.200*	.975	30	.684

Lilliefors Significance Correction merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah data sampel mengikuti distribusi normal, dan berdasarkan hasil analisis pada tabel 3 yang menyatakan bahwa uji normalitas data pretest dan posttest pada Data posttest untuk kelas eksperimen sebesar 0,011 dan kelas kontrol sebesar 0,684. Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika nilai Sig < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Setelah diuji menggunakan tes normalitas, data kemudian diproses menggunakan tes Wilcoxon yang dapat dilihat di Tabel 4.

Tabel 4. Wilcoxon Peringkat Tes

Statistik test^a		
	Posttest Eksperimen -Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.790 ^b	-4.563 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Tes Wilcoxon sering digunakan sebagai alternatif untuk tes t, yang mengasumsikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Berdasarkan hasil analisis, tes Wilcoxon menunjukkan bahwa Asymp sig (2 ekor) nilai = 0.000. Ini menyatakan bahwa hasil dari hipotesis penelitian (Ha) diterima. Basis untuk pengambilan keputusan:
 1. Jika nilai Asymp sig (2 ekor) < 0.05 maka hipotesis diterima.
 2. Jika Asymp sig (2 ekor) nilai > 0,05, maka hipotesis ditolak.

T-TEST

Spesifikasi Statistik Sampel

	Rata-rata	N	Std.Deviasi	Std. Error mean
Pair 1 pretest	37,50	30	22,581	4,123
posttest	75,83	30	13,777	2.515

korelasi sampel

	N	Korelasi	sig
Pair 1 pretest&posttest	30	,492	,006

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	.05% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	PreTest - PostTest	-38,333	19,841	3,623	Lower	Upper			
					-38,336	-38,331	-10,582	29	,000

Dari hasil tes hipotesis dalam tabel di atas, diketahui bahwa Sig. (2 ekor) $0.000 < 0,05$, dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai "Rata-rata Perbedaan" adalah -38.333. Nilai ini adalah nilai rata-rata, dan perbedaan ini berkisar dari -38.336 hingga -38.331. (05% Interval Kepercayaan Terendah Perbedaan Atas)

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah pengobatan. Sistem memori siswa masih rendah sebelum media Wordwall dan hasil tes pasca menunjukkan bahwa keterampilan memori mahasiswa dapat ditingkatkan dengan media WordWall. Media wordwall memiliki efek yang signifikan pada siswa ketika diterapkan dan ini dapat dilihat dalam hasil tes pra dan pasca setiap siswa di kelas pengobatan. Media Wordwall membantu siswa berbicara dan mengingat dengan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wordwall adalah media yang efektif untuk meningkatkan sistem memori siswa.

B. Pembahasan

Sebagai hasil dari bab sebelumnya, Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan penggunaan media wordwall dalam sistem memori siswa. Dengan menjelaskan tujuan ini, peneliti dapat diberikan konteks yang diperlukan untuk secara efektif memahami media ini dalam proses meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Diskusi yang lebih mendalam dan lebih lanjut tentang temuan. Dalam penelitian ini, peneliti dapat menemukan pernyataan bahwa ada perbedaan signifikan dari sebelum perawatan (x) dan setelah perawatan (y). Berdasarkan hasil uji statistik, diketahui bahwa nilai ekor asymp sig 2 adalah $0.000 < 0.05$. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan kemampuan sebelum pengobatan secara konsisten terkait dengan perubahan setelah pengobatan. Tujuan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media wordwall memiliki berbagai efisiensi dan relevansi dalam meningkatkan memori siswa. Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Media Wordwall memiliki potensi untuk membuat suasana kelas lebih menarik. Media ini dapat digunakan dalam proses mengajar dan belajar untuk membantu siswa mengatasi masalah memori pada siswa. Media ini menunjukkan hubungan positif antara sebelum dan sesudah perawatan.

Penelitian ini didukung oleh hasil dari beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dari Purwita dengan judul "Efektifitas Implementasi Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Mahasiswa di MTsN 4 Magetan" dalam penelitian ini menyatakan bahwa wordwall. memberikan dampak positif pada meningkatkan penguasaan vokabularis siswa. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimental yang menggunakan Wordwall memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi (84,13) daripada kelompok kontrol. (75,19). Analisis statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai signifikansi (Sig. 2 ekor) dari 0,003 yang lebih rendah dari tingkat signifikasinya dari 0,05 [21]. Hipotesis null ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Penelitian dari peneliti kedua, Syamsidar dengan judul "Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan wordwall memiliki dampak positif pada penguasaan kata dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian ini menunjukkan perbaikan dalam kemampuan pengucapan dan ortografi, serta memberikan kontribusi positif pada kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan kamus Bahasa Inggris.

Penelitian dari peneliti ketiga, Program, Studi Bahasa Inggris Tanjungpura, Universitas dengan judul "The use of Wordwall to Enrich Student's Vocabulary" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan wordwall efektif dalam memperkaya kata sandi siswa, dengan skor rata-rata setelah tes lebih tinggi dari skor pre-test. Dengan menggunakan Wordwall, siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan memperoleh kosa kata yang baik. Hal ini terlihat langsung dari hasil perawatan. Wordwall ini juga membantu siswa mempelajari kosa kata dan meningkatkan minat dalam belajar bahasa Inggris, seperti yang dibuktikan oleh respon positif mereka terhadap proses belajar di kursus kedokteran, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan komputer alih-alih buku yang biasanya hanya digunakan di kelas [22].

Penelitian dari peneliti keempat, Arimbawa, Putu Agung dengan judul "Application of Wordwall Game Quiz combined with Classroom to Increase Biology Learning Motivation and Achievement" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa kata wall game quiz dapat disimpulkan bahwa implementasi metode word wall game quiz dapat meningkatkan: 1) Motivasi untuk belajar biologi pada siswa kelas XI [23].

Penelitian dari peneliti kelima, Arsini, santosa, Maskawati, Era dengan judul "Perception of Hospitality School Students on the Use of Wordwall to Enrich Students' Work-Ready Vocabulary Mastery" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa sebagai hadiah untuk membantu mereka memperkaya kamus bahasa Inggris mereka. Ini karena Wordwall dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengekspresikan pendapat, meningkatkan motivasi belajar, membantu mereka tetap fokus dalam mempercepat proses berpikir, memberikan kesempatan untuk mengetahui lebih banyak kosa kata melalui fitur permainan yang dipilih, membuat mereka tetap aktif dalam belajar, dan membantu mereka mempelajari tata bahasa. Dalam hal ini, aplikasi Wordwall meningkatkan pengetahuan siswa terutama dalam empat keterampilan, membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara [24].

Hasil penelitian peneliti dan hasil dari lima studi sebelumnya, dikatakan bahwa media wordwall efektif dan dapat berkontribusi pada peningkatan penguasaan kata-kata dan mendorong peningkatan keterampilan siswa dalam sistem memori. Peneliti menunjukkan apakah media Wordwall efektif untuk meningkatkan keterampilan memori siswa terutama dalam kamus bahasa Inggris. Media ini memiliki begitu banyak template yang dapat digunakan untuk mengajar dan membuat siswa lebih menikmati dan menarik dengan bahasa Inggris. Ini media rekomendasi untuk guru dan pendidik, untuk membantu meningkatkan penguasaan kamus ESP dengan menggunakan wordwall.

IV. Kesimpulan

Penguasaan bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP) sangat penting bagi siswa sekolah profesional karena melengkapi mereka dengan keterampilan bahasa yang diperlukan untuk berkembang di bidang yang mereka pilih. Pengumpulan kata adalah komponen penting dari ESP, memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami terminologi khusus industri. Wordwall, dengan fitur interaktif dan dapat disesuaikan, menyajikan alat yang menjanjikan untuk meningkatkan pembelajaran kata dalam pengaturan profesional.

Dengan mengintegrasikan Wordwall ke dalam kurikulum, sekolah profesional dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan yang memenuhi kebutuhan spesifik siswa mereka. Permainan interaktif platform dan mekanisme umpan balik instan memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan retensi kata-kata baru. Kegiatan adaptif memastikan bahwa kata-kata yang diajarkan dapat diterapkan langsung ke konteks profesional masa depan siswa, sehingga meningkatkan kinerja akademis dan ketersediaan karir mereka.

Penggunaan reguler Wordwall, dikombinasikan dengan pemantauan hati-hati kemajuan siswa, memungkinkan pendidik untuk memberikan dukungan yang ditargetkan dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk melayani siswa mereka dengan lebih baik. Selain itu, mendorong lingkungan belajar kolaboratif dan kompetitif melalui kegiatan Wordwall dapat lebih memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ia menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall efektif dalam meningkatkan sistem memori siswa atau ingatan siswa. Dengan menggunakan tes t berpasangan, itu menunjukkan bahwa nilai Significas (Sig.) (2 ekor) dari $0.000 < 0.05$ yang berarti bahwa penggunaan wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan sistem memori siswa atau memori mahasiswa. Peningkatan dalam hasil belajar adalah karena upaya pendidik untuk menggunakan wordwall dalam belajar bahasa Inggris, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengingat dan menguasai kata sandi.

Para peneliti ingin membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis setiap data dalam tabel sebelumnya. Hasilnya menunjukkan bahwa skor rata-rata pasca tes untuk kelas eksperimental (72,5) lebih tinggi dari skor purata pasca-tes untuk kelas kontrol. (58.5). Ini membuktikan bahwa media wordwall dapat dikatakan sebagai metode yang efektif dalam belajar sebagai upaya untuk meningkatkan memori siswa. Berdasarkan kesimpulan yang dibahas, dapat disarankan bahwa guru bahasa Inggris menggunakan media wordwall dalam proses pengajaran dan pembelajaran karena media ini juga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa Inggris, terutama konten yang menggunakan metode visual, serta audio dan media interaktif lainnya. Karena banyak siswa di Indonesia menghadapi tantangan dan kasus serupa, penelitian ini dapat berguna dan digunakan oleh para peneliti masa depan sebagai sumber untuk melakukan penelitian di berbagai lingkungan pendidikan di masa depan.

REFERENSI:

- [1] B. S. H. Azizah, "Meta-Analysis: The Effect of Word Search, Wordwall, Crossword, & Scramble Games in Learning English Vocabulary," *J. Lang. Lit. ...*, vol. 4, no. 1, pp. 71–83, 2024.

- [2] R. M. Kosanke, "Kontribusi Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca teks Bahasa Jerman Peserta didik kelas X SMA Negeri Wonosari," pp. 8–43, 2019.
- [3] S. K. Alam and R. H. Lestari, "Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 284, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.301.
- [4] Ratna Susanti, "Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa," *Academia*, no. 01, pp. 87–93, 2019.
- [5] E. Solihat, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Naratif Bahasa Inggris," *J. Ilmu Pendidik. STKIP Kusuma Negara*, vol. 12, no. 2, pp. 119–131, 2021, doi: 10.37640/jip.v12i2.814.
- [6] B. A. B. Ii, "Silfi Eka Juliani, 2014 Efektivitas Permainan 'Im Drierpack' Untuk Menentukan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Efektivitas Permainan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu," pp. 6–26, 2014.
- [7] I. P. Suardi, S. Ramadhan, and Y. Asri, "Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 265, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.160.
- [8] A. Z. Munibi, "Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 691–698, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4732.
- [9] F. Utami, W. B. Shefityawan, A. Y. Pratama, and B. Supriadi, "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma," *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 12, no. 2, p. 61, 2023, doi: 10.19184/jpf.v12i2.38890.
- [10] A. Wael, D. Saputra, R. Hartanti, R. Akib, and K. Uluelang, "Penggunaan Metode Detektif Kata Dalam Meningkatkan Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris di SD Istianah Terpadu Kota Sorong," vol. 5, no. 2, pp. 269–277, 2024.
- [11] S. Syamsidar, R. M. P. Silalahi, A. Rusmardiana, F. Febriningsih, M. Taha, and E. Emiwati, "Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning," *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 15, no. 2, pp. 1801–1806, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i2.3466.
- [12] S. Purnamasari, F. Rahmanita, S. Soffiatun, W. Kurniawan, F. Afriliani, and G. Online, "Abdi laksana," vol. 3, pp. 70–77.
- [13] F. Hariadi, J. Jumalia, and A. C. Talakua, "Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris," *Mitra Mahajana J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–84, 2023, doi: 10.37478/mahajana.v4i2.2685.
- [14] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [15] R. ROHMATIN, "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–88, 2023, doi: 10.51878/edutech.v3i1.2039.
- [16] S. P. Permana and K. Kasrman, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 7831–7839, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3616.
- [17] L. R. Octaberlina, U. Islam, N. Maulana, M. Ibrahim, U. Al, and A. Mandar, "English For Specific Purposes : Need Analysis," 2021.
- [18] N. W. Idrus, D. Yulianti, and U. Suparman, "Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris," *AKSARA J. Bhs. dan Sastra*, vol. 22, no. 2, pp. 376–387, 2021, doi: 10.23960/aksara/v22i2.pp376-387.
- [19] Umar, A. R. Rahman, P. Mandasari, Mawarwati, and S. Amir, "Using Word Wall Website As A Strategy To Improve Students' Vocabulary Mastery," *J. Educ.*, vol. 05, no. 03, pp. 9654–9661, 2023.

- [20] H. F. Akbar and M. S. Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *J. Psikol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1653–1660, 2023.
- [21] Purwitasari, "the Effectiveness of Wordwall Application," *J. Inov. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. June, pp. 453–468, 2022.
- [22] E. S. Program and U. Tanjungpura, "THE USE OF WORDWALL TO ENRICH STUDENTS ' VOCABULARY," vol. 12, no. 1, pp. 35–42, 2024, doi: 10.23887/jpbi.v12i1.3308.
- [23] I. G. P. A. Arimbawa, "Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi," *Indones. J. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 2, pp. 324–332, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5244716.
- [24] N. N. Arsini, M. H. Santosa, and N. P. E. Marsakawati, "Hospitality School Students' Perception on the Use of Wordwall to Enrich Students' Work-Ready Vocabulary Mastery," *Elsya J. English Lang. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 124–130, 2022, doi: 10.31849/elsya.v4i2.8732.