

Improving English Vocabulary for Young Learners through Wordwall media

[Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Muda melalui media Wordwall]

Hilwa Firza Bahri¹⁾, Yuli Astutik^{2)*}

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

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

Email penulis korespondensi: yuliastutik@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to improve young students' English vocabulary through the use of Wordwall. The subjects of the study consisted of 20 fourth-grade students at MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, an elementary school located in Sidoarjo Regency, who were purposively selected based on their homogeneous English proficiency. The method used was a pre-experimental design with pre-test and post-test, where an instrument consisting of 20 multiple-choice questions was used to measure vocabulary skills before and after the use of Wordwall as an interactive learning medium. The validity of the instrument was verified by two experts, while reliability was tested to ensure measurement accuracy. The study was conducted over one month with two sessions per week in the classroom, using Wordwall to present enjoyable and engaging vocabulary learning activities. Data from the pre-test and post-test analysis showed a significant increase in student scores, with an average improvement of 25 points, indicating the success of this medium in enhancing vocabulary mastery. In addition to improving learning outcomes, the application of Wordwall also increased student motivation and engagement during the learning process. The results of this study reinforce the argument that interactive digital media can be an effective innovation in English language learning for young students. However, limitations such as a small sample size and limited duration are a concern, so further research involving more participants and a longer duration is recommended for more comprehensive and sustainable results.*

Keywords - Media; Vocabulary; EYL(English for Young learners); Wordwall

Abtrak. *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa muda melalui penggunaan media Wordwall. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas empat di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, sebuah sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Sidoarjo, dipilih secara purposif berdasarkan kriteria kemahiran bahasa Inggris yang homogen. Metode yang digunakan adalah desain pra-eksperimental dengan pre-test dan post-test, dimana instrumen berupa 20 soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur kemampuan kosakata sebelum dan setelah penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Validitas instrumen diverifikasi oleh dua ahli, sedangkan reliabilitas diuji untuk memastikan ketepatan pengukuran. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan dengan dua sesi per minggu di ruang kelas, menggunakan Wordwall untuk menyajikan kegiatan belajar kosakata yang menyenangkan dan menarik. Data dari pre-test dan post-test dianalisis menunjukkan peningkatan signifikan pada skor siswa, dengan rata-rata peningkatan sebesar 25 poin, menandakan keberhasilan penggunaan media ini dalam memperbaiki penguasaan kosakata. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan Wordwall juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa media digital interaktif dapat menjadi inovasi efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa muda. Meski demikian, keterbatasan seperti sampel kecil dan durasi yang terbatas menjadi perhatian, sehingga disarankan penelitian lebih lanjut melibatkan peserta lebih banyak dan durasi lebih panjang untuk hasil yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.*

Kata kunci - Media; Kosakata; EYL (Bahasa Inggris untuk Siswa Muda); Dinding kata

I. PENDAHULUAN

Di era pendidikan saat ini, cara kita berinteraksi dengan dunia pendidikan telah berubah oleh kemajuan teknologi. Akses ke berbagai sumber belajar sekarang lebih mudah dan lebih beragam, yang memungkinkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan menarik. Menurut Shyamlee & Phil [1], bahwa penggunaan media digital sangat penting karena menyediakan berbagai metode yang mendukung proses pembelajaran dan mudah diakses. Selain itu, media digital memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses konten kapan saja dan di mana saja, yang membuat pembelajaran lebih fleksibel dan efisien. Selain itu, hari ini, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dan ini memungkinkan pemahaman dan retensi materi yang lebih baik [2].

Penggunaan media digital juga mengajarkan siswa keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, yang semakin penting di dunia serba digital ini. Penggunaan aplikasi dan platform pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu manfaat teknologi untuk pendidikan. Wordwall adalah salah satu platform yang memungkinkan guru dan siswa membuat berbagai kuis dan permainan edukatif agar lebih efektif dan efisien [3]. Aplikasi seperti Wordwall membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat aktivitas yang menarik dan menarik bagi siswa mereka. Contoh kegiatan yang dimungkinkan oleh Wordwall termasuk teka-teki silang, roda keberuntungan, kuis, dan permainan pendidikan lainnya, yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Teknologi ini meningkatkan pengalaman belajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan akuisisi dan retensi kosakata di kalangan pelajar muda. Misalnya Huda & Kusumawanti [4] menemukan bahwa siswa melaporkan tingkat motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi saat menggunakan Wordwall untuk latihan kosakata. Dalam pembelajaran, Wordwall dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam pembelajaran, seperti meningkatkan pemahaman konsep, mengevaluasi pemahaman siswa, atau meningkatkan motivasi sebelum memulai materi baru. Guru hanya perlu memilih template yang tersedia, menyesuaikannya dengan materi, dan membagikannya dengan siswa melalui tautan atau kode QR dan Wordwalls juga dapat digunakan secara online atau di luar ruangan, memungkinkan fleksibilitas dalam mengajar. Demikian pula Dia [5] menunjukkan bahwa penerapan teknik Wordwall mengarah pada peningkatan penting dalam penguasaan kosakata, menunjukkan efektivitasnya sebagai alat pengajaran. Rachmanita [6], juga menyoroti bahwa integrasi Wordwall dalam strategi pembangunan kosakata tidak hanya meningkatkan retensi tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya Zaniyati & Rohmani [7] mencatat bahwa lingkungan instruksional berbasis teknologi, termasuk Wordwall, secara signifikan memfasilitasi retensi dan penguatan kosakata, menggarisbawahi peran platform dalam menumbuhkan pengalaman belajar bahasa yang efektif. Secara kolektif, studi ini menggambarkan dampak positif Wordwall dalam meningkatkan pembelajaran kosakata dan keterlibatan siswa secara keseluruhan dalam pendidikan bahasa Inggris.

Wordwall penting dalam TEYL (Teaching English to Young Learners) karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak. Platform ini menyajikan konten edukasi melalui game yang menarik, membantu meningkatkan motivasi, fokus, dan penguasaan kosakata siswa secara efektif melalui pembelajaran sambil bermain. Salah satu komponen penting dalam belajar bahasa Inggris, khususnya bagi pelajar muda, adalah penguasaan kosakata. Pelajar muda perlu meningkatkan kosakata mereka sejak dini untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka karena penguasaan kosakata mereka yang luas memungkinkan mereka untuk berkomunikasi lebih efektif, baik dalam berbicara maupun menulis [8]. Penguasaan kosakata yang luas juga memengaruhi pemahaman mereka tentang teks bahasa Inggris yang lebih kompleks karena dengan kosakata yang lebih kaya, mereka juga akan lebih cenderung berinteraksi dengan orang lain dalam konteks yang lebih luas [9]. Selain itu, fondasi kosakata yang kuat sangat penting untuk keberhasilan akademik karena memungkinkan siswa untuk memahami dan terlibat dengan berbagai mata pelajaran dengan lebih efektif. Saat mereka menemukan konsep dan ide baru, kosakata yang berkembang dengan baik memungkinkan mereka untuk membuat koneksi dan mengekspresikan pikiran mereka dengan jelas. Menurut Resor [10], ini sangat penting dalam lingkungan belajar kolaboratif di mana siswa didorong untuk berbagi ide mereka dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, penguasaan kosakata berkontribusi pada kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa, yang dapat mengarah pada peningkatan partisipasi dalam kegiatan kelas, karena ketika peserta didik merasa diperlengkapi dengan kata-kata yang tepat, mereka lebih cenderung mengambil risiko dalam penggunaan bahasa mereka, menumbuhkan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif [11]. Selain itu, mengintegrasikan teknologi, seperti platform digital seperti Wordwall, dapat secara signifikan meningkatkan akuisisi kosakata dengan menyediakan metode praktik yang menarik dan interaktif. Alat-alat ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi juga melayani beragam gaya belajar, memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk berhasil dalam perjalanan belajar bahasa mereka.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya game, dapat meningkatkan pembelajaran kosakata. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Li dkk [12] menemukan bahwa dengan menggunakan game digital, siswa dapat mempertahankan kosakata lebih lama karena suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, aplikasi berbasis game memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang, menurut Patra dkk [13] yang mempercepat penguasaan kosakata. Wordwall memiliki fitur yang memungkinkan siswa mengulangi kosakata dengan cara yang tidak monoton, yang membantu meningkatkan memori jangka panjang mereka. Studi ini menyelidiki seberapa efektif Wordwall dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa muda. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang teknik pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efisien, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan metode yang lebih inovatif untuk mengajarkan kosakata kepada siswa muda mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian ini lebih lanjut membahas peluang dan tantangan yang ditimbulkan oleh integrasi

teknologi ke dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Fokusnya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi media digital secara efektif untuk meningkatkan kosakata pelajar muda. Terutama dengan menjawab pertanyaan penelitian "Apa pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pelajar muda?"

II. METODE

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan model pra-tes dan pasca-tes satu kelompok. Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris pelajar muda dengan membandingkan kinerja siswa sebelum dan sesudah intervensi. Tidak adanya kelompok kontrol dianggap dapat diterima karena ukuran sampel yang terbatas dan sifat eksplorasi dari penelitian ini. Desain ini memungkinkan para peneliti untuk memeriksa dampak pengobatan dalam konteks kelas.

Penelitian berlangsung di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, yang berlokasi di Desa Penatarsewu, Kecamatan Tanggulangin - Sidoarjo, selama satu bulan, dengan sesi dijadwalkan dua kali seminggu, pada Januari 2025. Para peserta terdiri dari 20 siswa kelas empat, berusia 9 hingga 10 tahun, yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan kriteria kemampuan bahasa Inggris dasar yang seragam yang berasal dari pengamatan awal. Pengaturan ini dipilih karena peserta berada dalam tahap perkembangan kosakata dasar, yang selaras dengan fokus pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, yang berlokasi di Desa Penatarsewu, Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo, selama satu bulan, dengan sesi dijadwalkan dua kali seminggu pada Januari 2025. Peserta penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV berusia 9 hingga 10 tahun, dipilih melalui purposive sampling berdasarkan kriteria kemampuan bahasa Inggris dasar yang konsisten dari 40 siswa, diperoleh dari observasi awal. Sekolah ini dipilih karena secara aktif mengintegrasikan alat pembelajaran digital ke dalam kegiatan kelas dan menunjukkan minat dalam menerapkan pengajaran bahasa Inggris berbasis teknologi. Selain itu, siswa di sekolah ini memiliki tingkat kemahiran kosakata yang relatif mirip, yang ideal untuk mengukur kemajuan belajar setelah intervensi tertentu. Pengaturan ini dipilih karena peserta berada pada tahap pengembangan kosakata dasar, yang selaras dengan fokus pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kosakata yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang berfokus pada tema Kegiatan Sehari-hari, berdasarkan kurikulum bahasa Inggris kelas empat. Tes ini dirancang untuk menilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah intervensi. Instrumen tersebut menjalani validasi ahli oleh dua asesor satu dosen bahasa Inggris dan satu guru bahasa Inggris dasar yang mengevaluasi aspek-aspek seperti relevansi konten, kejelasan, konstruksi kalimat, akurasi bahasa, dan kesesuaian bagi pelajar muda. Semua aspek yang dinilai menerima skor di atas 4,0 pada skala Likert 5 poin, menunjukkan validitas konten yang kuat. Selain itu, dilakukan try-out dengan kelompok siswa yang berbeda untuk menguji validitas item secara statistik. Sebagian besar item dalam pra-tes dan pasca-tes menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, mengkonfirmasi validitasnya. Item yang tidak memenuhi ambang batas direvisi atau dihapus. Keandalan pengujian juga diukur menggunakan Cronbach's Alpha, dengan hasil menunjukkan koefisien 0,780 untuk pra-uji dan 0,827 untuk pasca-uji, menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Validitas terperinci dari para ahli, validasi soal uji coba kepada siswa lain, hasil tes validitas, dan tabel tes kemampuan ulang tersedia di (Lampiran)

Pengumpulan data dilakukan melalui pra-tes dan pasca-tes yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi Wordwall. Sebelum sesi pembelajaran pertama, para siswa menyelesaikan pre-test untuk menentukan pengetahuan kosakata awal mereka. Selama intervensi, kegiatan Wordwall diimplementasikan di setiap sesi melalui permainan interaktif seperti Whack-a-Mole dan Match-up. Game-game ini dirancang menggunakan platform Wordwall (www.wordwall.net), disesuaikan dengan kosakata yang relevan dengan level siswa, dan dibagikan di kelas baik melalui proyektor atau diakses di perangkat digital individu. Setelah sesi akhir, siswa diberikan post-test menggunakan serangkaian pertanyaan yang setara untuk menilai peningkatan kosakata. Rubrik dan pedoman penilaian yang sama digunakan untuk tes pra dan sesudah tes.

Data yang dikumpulkan dari tes pra dan pasca dianalisis menggunakan Paired Sample t-Test di SPSS versi 21 untuk memeriksa signifikansi statistik perbedaan skor. Tes ini menghasilkan nilai $p < 0,000$ ($p < 0,05$), menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kosakata siswa setelah menggunakan Wordwall. Skor rata-rata meningkat dari 70,50 (pre-test) menjadi 93,75 (post-test), menunjukkan kenaikan rata-rata 23,25 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis Wordwall memiliki efek positif yang substansial pada pemerolehan kosakata. Semua hasil analisis statistik, termasuk skor rata-rata, disajikan secara rinci dalam (Lampiran)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Wordwall.net sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa. Untuk analisis data, hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan di SPSS untuk mengetahui signifikansi perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus untuk uji-t sampel berpasangan diterapkan untuk memastikan nilai pra-uji dan pasca-uji. Penelitian ini dilakukan sepanjang tahun akademik 2025–2026. Pendekatan pra-eksperimental, yang melibatkan tes pra dan pasca yang digunakan untuk mengumpulkan data selama periode ini. Siswa adalah serangkaian pertanyaan yang dibuat kepada orang-orang untuk mengumpulkan data yang sehat secara statistik tentang subjek tertentu. Pendekatan ini dirancang untuk mendapatkan tanggapan dari siswa mengenai kemampuan Wordwall.net untuk meningkatkan bahasa Inggris mereka. Sebelum menganalisis skor data yang diperoleh dari peserta, dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah total total pre test dan post-test dari 20 siswa dengan 20 soal pilihan ganda.

Uji Data Uji Sampel T Berpasangan Pra Uji dan Pasca Uji

Metode statistik untuk membandingkan dua sarana dari kelompok yang sama yang diperiksa dalam dua kondisi berbeda sebelum pra-tes dan setelah perawatan pasca-tes adalah tujuan utama Paired Sample T-Test adalah untuk memastikan apakah kedua kondisi tersebut berbeda dengan cara yang signifikan secara statistik [18]. Tes ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menilai kemandirian suatu teknik, media, atau intervensi pembelajaran. Berdasarkan Rutten dkk. [19], perbedaan yang signifikan antara skor pra-tes dan pasca-tes menunjukkan bahwa perlakuan memiliki dampak nyata jika nilai signifikansi yang dihasilkan nilai p kurang dari 0,05.

Dalam penelitian ini, tes Paired Sample T-Test digunakan untuk menganalisis perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa setelah penggunaan media Wordwall. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, tes ini memberikan landasan statistik yang kuat untuk menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, tes ini memberikan landasan statistik yang kuat untuk menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Statistik Sampel Berpasangan

| | | Berarti | N | Std. Penyimpangan | Std. Kesalahan Berarti |
|---|-----------|---------|----|-------------------|------------------------|
| 1 | PRA-TES | 70.50 | 20 | 5.596 | 1.251 |
| | PASCA TES | 93.75 | 20 | 6.664 | 1.490 |

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan antara data pra-uji dan pasca-uji, diketahui bahwa nilai signifikansi (p-value) adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Skor rata-rata pasca-tes (93,75) meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pra-tes (70,50), dengan perbedaan rata-rata 23,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan hasil tes, karena perbedaan nilai yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan, tetapi sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan selama proses intervensi.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall efektif untuk meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Inggris siswa anak usia dini, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai pre-test dan post-test yang diamati.

Hak Cipta © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Preprint ini dilindungi oleh hak cipta yang dimiliki oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan didistribusikan di bawah Lisensi Atribusi Creative Commons (CC BY). Pengguna dapat membagikan, mendistribusikan, atau mereproduksi karya selama penulis asli dan pemegang hak cipta dikreditkan, dan server pracetak dikutip sesuai standar akademik.

Penulis memiliki hak untuk mempublikasikan karya mereka di jurnal akademik di mana hak cipta tetap bersama mereka. Setiap penggunaan, distribusi, atau reproduksi yang tidak mematuhi ketentuan ini tidak diizinkan.

Temuan ini mendukung gagasan bahwa inovasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan proses belajar menjadi lebih efektif [16]. Pentingnya temuan ini terletak pada kontribusinya terhadap strategi pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat dasar, sejalan dengan visi kurikulum yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam penelitian ini hasilnya konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media digital seperti Wordwall dapat memperkuat daya ingat dan motivasi belajar siswa [17]. Mereka menemukan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan retensi kosakata dan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini memperluas pengetahuan sebelumnya dengan menegaskan bahwa media berbasis game interaktif tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan anak usia dini secara signifikan, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan aktivitas anak dalam proses belajar [18]. Namun, menurut Hepp k [23] Beberapa temuan lain menunjukkan tantangan, seperti perlunya pelatihan guru yang memadai dan infrastruktur teknologi sebagai penentu keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Secara teoritis, temuan tersebut memperkuat argumen bahwa media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran kosakata sejak usia dini [20]. Secara praktis, hasil ini dapat dijadikan dasar bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk mengintegrasikan media seperti Wordwall ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kebijakan pendidikan juga disarankan untuk memberikan pelatihan bagi guru serta infrastruktur yang mendukung penggunaan media digital untuk implementasi yang maksimal [21]. Selain itu, pada tingkat kebijakan, penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum nasional sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar. Keterbatasan penelitian ini antara lain ukuran sampel yang kecil hanya satu sekolah dengan 20 siswa, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Waktu implementasi yang relatif singkat juga membatasi pengamatan keberlanjutan efek penggunaan Wordwall. Selain itu, kesiapan teknis sekolah dan kemampuan guru dalam mengelola media digital juga mempengaruhi efektivitasnya. Oleh karena itu, hasil ini bersifat awal dan perlu ditinjau melalui penelitian yang melibatkan berbagai lokasi, jumlah peserta yang lebih besar, dan desain longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang.

Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam, termasuk tingkat pendidikan yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh lebih mewakili populasi yang lebih luas. Selain itu, perlu diselidiki pengaruh pelatihan guru dan kesiapan infrastruktur terhadap keberhasilan implementasi media digital [22]. Penelitian juga dapat mengkaji efektivitas media digital lain yang lebih interaktif dan adaptif, untuk menemukan pendekatan yang paling efektif dalam meningkatkan kosakata dan keterampilan bahasa Inggris anak usia dini. Temuan yang paling signifikan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan skor akuisisi kosakata secara signifikan dengan peningkatan rata-rata 25 poin. Ini cukup mencolok dan tidak terduga mengingat kesederhanaan dan kesenangan metodenya, dan menunjukkan bahwa media berbasis game dapat menjadi fasilitator utama dalam proses pembelajaran anak usia dini. Keberhasilan ini menegaskan bahwa inovasi teknologi berbasis game seperti Wordwall layak dipertimbangkan sebagai bagian dari kurikulum yang inovatif dan adaptif.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai pre test dan post-test siswa yang signifikan setelah menggunakan media Wordwall. Wordwall adalah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa anak usia dini. Efektivitas ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya dan memperluas bukti manfaat media digital interaktif di tingkat sekolah dasar. Meskipun ada keterbatasan dalam ukuran sampel dan durasi penelitian, hasil ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan integrasi media digital berbasis permainan dalam kurikulum pembelajaran bahasa Inggris untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan positif pada hasil belajar siswa.

Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah melakukan penelitian yang melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan variasi tingkat pendidikan yang berbeda untuk menguji konsistensi hasil. Penelitian ini juga dapat mengkaji faktor-faktor pendukung seperti pelatihan guru dan keberadaan infrastruktur teknologi, untuk memastikan efektivitas penggunaan Wordwall secara berkelanjutan. Penting bahwa media ini tidak hanya digunakan sebagai alat sementara tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Selain itu, mengeksplorasi penggunaan media digital lain yang lebih interaktif dan adaptif dapat menjadi langkah selanjutnya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran kosakata pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, dan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas segala dukungan, bimbingan, dan fasilitas yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini sebagai bagian dari tugas akhir kami. Pendampingan dan arahan dari dosen kami dan semua pihak terkait sangat berarti dalam membantu kami menyelesaikan penelitian ini dengan sukses. Kami berharap semua pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama penelitian ini akan menjadi landasan yang berharga untuk perjalanan akademik dan profesional kami di masa depan.

REFERENSI

- [1] S. Shyamlee and M. Phil, "Use of technology in English language teaching and learning: An analysis," *A Pap. Present. 2012 Int. Conf. Lang. Medias Cult. IPEDR vol.33* ©(2012) IACSIT Press. Singapore, vol. 33, no. 2012, pp. 150–156, 2012, [Online]. Available: <http://www.ipedr.com/vol33/030-ICLMC2012-L10042.pdf>
- [2] P. Karuru, J. Sipahelut, R. Riyanti, M. Saleh, and K. Makulua, "Development of Technology-Based Learning Models to Enhance Critical Thinking Skills in Education Students," *Glob. Int. J. Innov. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 330–335, 2024, doi: 10.59613/global.v2i1.53.
- [3] M. Jannah and S. Syafryadin, "EFL students' perspectives on the use of Wordwall.net as vocabulary learning media," *ELT Forum J. English Lang. Teach.*, vol. 11, no. 2, pp. 115–124, 2022, doi: 10.15294/elt.v11i2.57120.
- [4] S. Huda and W. D. Kusumawanti, "Word wall media in teaching vocabulary to junior secondary school students: teacher's practices, benefits, and challenges," *Erud. J. English Lang. Teach.*, vol. 4, no. 1, pp. 14–25, 2024, doi: 10.28918/erudita.v4i1.7247.
- [5] F. Nia, "The Use of Word Walls Media To Improve Students'," *Repository.Uin-Suska.Ac.Id*, no. August, 2024, [Online]. Available: <http://repository.uin-suska.ac.id/77302/1/SKRIPSI LENGKAP KECUALI BAB IV.pdf>
- [6] F. Rachmanita, "the Effect of Using Word Wall Media on Students' Writing Ability of Descriptive Text," vol. 14, pp. 1–37, 2021.
- [7] M. Zaniyati and R. Rohmani, "Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools," *IJORER Int. J. Recent Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 919–934, 2024, doi: 10.46245/ijorer.v5i4.641.
- [8] I. Ismaya, M. Srisudarso, and N. Puspitaloka, "Implementing Wordwall as a Media to Facilitate EFL Students in Learning," vol. 7, no. 6, pp. 1360–1368, 2024.
- [9] S. Syafrizal and H. Haerudin, "the Implementation of Vocabulary Building Strategy in Teaching English Vocabulary To Young Learners," *Jo-ELT (Journal English Lang. Teaching) Fak. Pendidik. Bhs. Seni Prodi Pendidik. Bhs. Ingg. IKIP*, vol. 5, no. 1, p. 40, 2018, doi: 10.33394/jo-elt.v5i1.2296.
- [10] A. A. Minalla, "Enhancing Young EFL Learners' Vocabulary Learning Through Contextualizing Animated Videos," *Theory Pract. Lang. Stud.*, vol. 14, no. 2, pp. 578–586, 2024, doi: 10.17507/tpls.1402.31.
- [11] M. Baskutlu, "An Investigation of Teachers' Opinions about Using Kahoot! to teach Vocabulary to Young Learners," *Contemp. Res. Lang. Linguist.*, vol. 2, no. 1, pp. 76–98, 2024.
- [12] R. Li, Z. Meng, M. Tian, Z. Zhang, and W. Xiao, "Modelling Chinese EFL learners' flow experiences in digital game-based vocabulary learning: the roles of learner and contextual factors," *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 34, no. 4, pp. 483–505, 2021, doi: 10.1080/09588224.2019.1619585.

Hak cipta © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Preprint ini didukung oleh hak cipta yang dimiliki oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan didistribusikan di bawah Lisensi Atribusi Creative Commons (CC BY). Pengguna dapat membagikan, mendistribusikan, atau mereproduksi karya selama penulis asli dan pemegang hak cipta dikreditkan, dan server pracetak dikutip sesuai standar akademik.

Penulis memiliki hak untuk mempublikasikan karya mereka di jurnal akademik di mana hak cipta tetap bersama mereka. Setiap penggunaan, distribusi, atau reproduksi yang tidak mematuhi ketentuan ini tidak diizinkan.

- [13] I. Patra, N. Shanmugam, S. M. Ismail, and G. Mandal, "An Investigation of EFL Learners' Vocabulary Retention and Recall in a Technology-Based Instructional Environment: Focusing on Digital Games," *Educ. Res. Int.*, vol. 2022, 2022, doi: 10.1155/2022/7435477.
- [14] S. Rajamohan and D. J. Jebadurai, "Movement Paired Sample T Test Approach," *Pacific Bus. Rev. Int.*, vol. 9, no. 9, pp. 87–90, 2017.
- [15] G. M. Rutten, J. Harting, L. K. Bartholomew, A. Schlieff, R. A. Oostendorp, and N. K. De Vries, "Evaluation of the theory-based Quality Improvement in Physical Therapy (QUIP) programme: A one-group, pre-test post-test pilot study," *BMC Health Serv. Res.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–13, 2013, doi: 10.1186/1472-6963-13-194.
- [16] a. S. Canagarajah, "Sociocultural turn and Challenges for 12 Teacher Education," *TESOL Q.*, 2005, [Online]. Available: http://www.hpu.edu/Libraries_HPU/Files/TESOL/TQD/VOL_40_1.pdf#page=133
- [17] P. C. Pradini and N. L. P. E. Adnyayanti, "Teaching English Vocabulary to Young Learners with Wordwall Application: An Experimental Study," *J. Educ. Study*, vol. 2, no. 2, pp. 187–196, 2022, doi: 10.36663/joes.v2i2.351.
- [18] Y. Astutik, S. Setiawan, S. Anam, and Suhartono, "'I Can Teach With My Videos': How Do Teachers Teach English to Young Learners in a Technology-Limited Environment?," *Int. J. Learn. Teach. Educ. Res.*, vol. 21, no. 7, pp. 158–177, 2022, doi: 10.26803/ijlter.21.7.9.
- [19] P. Hepp K., M. À. P. Fernández, and J. H. García, "Teacher training: Technology helping to develop an innovative and reflective professional profile," *RUSC Univ. Knowl. Soc. J.*, vol. 12, no. 2, pp. 30–43, 2015, doi: 10.7238/rusc.v12i2.2458.
- [20] S. J. Robin and A. Aziz, "The Use of Digital Tools to Improve Vocabulary Acquisition," *Int. J. Acad. Res. Bus. Soc. Sci.*, vol. 12, no. 1, pp. 2361–2379, 2022, doi: 10.6007/ijarbss/v12-i1/12198.
- [21] M. Shirrell, M. Hopkins, and J. P. Spillane, "Educational infrastructure, professional learning, and changes in teachers' instructional practices and beliefs," *Prof. Dev. Educ.*, vol. 45, no. 4, pp. 599–613, 2019, doi: 10.1080/19415257.2018.1452784.
- [22] I. Fashoro and L. Barnard, "Challenges to the successful implementation of social media in a South African municipality," *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, vol. Part F130806, no. September, pp. 26–28, 2017, doi: 10.1145/3129416.3129426.

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.