

The Wordwall-Based Gamification in Teaching English Vocabulary [Gamifikasi Berbasis Wordwall dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris]

Dina Triana Febrianti¹⁾, Wahyu Taufiq ^{*,2)}

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

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

*Email Penulis Korespondensi: wahyutaufig1@umsida.ac.id

Abstract. *This study explores the effect of a Wordwall-based gamification strategy in improving English vocabulary mastery among junior high school students. This study used a quantitative approach with a single-group pretest-posttest experimental design. Participants consisted of 22 seventh-grade students selected based on their low English learning outcomes. Data were collected through knowledge tests administered before and after the intervention. Statistical analysis used normality tests, descriptive statistics, and paired-sample t-tests. The results showed that learning using a Wordwall-based gamification strategy significantly improved students' English comprehension (sig. (2-tailed) 0.00 < 0.05), indicating an increase in English comprehension after the intervention. It was concluded that the use of Wordwall was effective in improving students' comprehension.*

Keywords - author guidelines; Gamification, Wordwall, Learning Media

Abstrak. *Studi ini mengeksplorasi pengaruh strategi gamifikasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah menengah pertama. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretes-postes kelompok tunggal. Peserta terdiri dari 22 siswa kelas tujuh yang dipilih berdasarkan hasil belajar bahasa Inggris mereka yang rendah. Data dikumpulkan melalui tes pengetahuan yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Analisis statistik menggunakan uji normalitas, statistik deskriptif, dan uji-t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan strategi gamifikasi berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan pemahaman bahasa Inggris siswa (sig. (2-tailed) 0,00 < 0,05), yang menunjukkan peningkatan pemahaman bahasa Inggris setelah intervensi. Disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.*

Kata Kunci - petunjuk penulis; Gamifikasi, Wordwall, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Baru-baru ini, kemajuan pesat dalam teknologi pendidikan telah menyebabkan meningkatnya popularitas dan efektivitas aplikasi seluler untuk pembelajaran bahasa [1]. Proliferasi perangkat teknologi kontemporer dan penggunaannya di sekolah telah menekan efisiensi metode, pendekatan, dan sistem pengajaran konvensional untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang [2]. Pemanfaatan teknologi digital yang semakin maju dan berkembang menuntut guru untuk merancang media pembelajaran yang menyenangkan dan dibutuhkan oleh siswa [3]. Realitasnya, kinerja guru menurun seiring waktu, sehingga jarang menerapkan inovasi dalam model/strategi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan tugas mereka sebagai pendidik menjadi kurang optimal, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar [4]. Peningkatan standar pendidikan menuntut pendekatan baru yang selaras dengan kemajuan terkini. Guru perlu imajinatif dalam menggunakan berbagai sumber belajar untuk menjaga siswa tetap terlibat dan mencegah mereka kehilangan minat, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kurikulum Indonesia mewajibkan Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa wajib yang harus dipelajari, karena merupakan bahasa internasional. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan metode-metode baru yang sejalan dengan perkembangan zaman [5]. Pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan berbagai bahan ajar untuk mempertahankan minat siswa dan mencegah ketidaktertarikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris [6]. Kosakata merupakan komponen krusial dari setiap bahasa yang membutuhkan pemahaman yang mendalam. Penguasaan kosakata yang tidak memadai berdampak signifikan terhadap keterampilan berbahasa, tidak hanya dalam Bahasa Inggris tetapi dalam bahasa apa pun, karena empat keterampilan penting yang diperlukan untuk pembelajaran sangat bergantung pada pemahaman kosakata yang kuat [7][8]. Pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosakata, seringkali menjadi tantangan bagi siswa. Salah satu masalah yang muncul adalah beragamnya tingkat keterampilan kosakata siswa, yang mencakup kesalahan dalam ejaan, pengucapan, dan pilihan kata baik untuk menulis maupun berbicara. Permasalahan yang dialami siswa tidak hanya kesulitan memahami materi pembelajaran, tetapi juga kurangnya partisipasi aktif dan kesulitan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah terbatasnya penggunaan media pendukung berbasis teknologi, yang membuat pembelajaran kurang menarik dan interaktif.

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.

Mengingat pentingnya pendidikan kosakata, peningkatan penguasaan kosakata siswa sangatlah penting. Hal ini karena pembelajaran kosakata tidak seharusnya terbatas di dalam kelas; siswa perlu menerapkan keterampilan mereka di luar kelas, dan mereka harus menciptakan strategi pengembangan kosakata mereka sendiri [9]. Hal ini dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa, dengan tujuan membantu mereka memahami proses pembelajaran [10][11]. Siswa cenderung terlibat dalam pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan, seperti bermain [12]. Permainan merupakan salah satu strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran membutuhkan lingkungan yang menyenangkan [13]. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar lebih kreatif. Terlibat dalam kegiatan edukatif melalui permainan merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dengan cara yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan berpikir, interpersonal, emosional, dan imajinatif mereka [14].

Pemilihan media dipengaruhi oleh metode pengajaran, dan sebaliknya, media yang dipilih akan memengaruhi metode yang tepat [5][15]. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu hal ini adalah gamifikasi. Gamifikasi mengacu pada teknik pembelajaran yang terinspirasi oleh permainan yang menggabungkan fitur desain permainan ke dalam situasi non-permainan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan [16]. Gamifikasi melibatkan penggabungan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi, sementara permainan adalah aktivitas terstruktur dengan aturan dan tujuan tertentu. Dalam lanskap pendidikan yang terus berkembang, pendekatan inovatif terus diupayakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan siswa [17]. Secara lebih rinci [18] mendefinisikan gamifikasi sebagai ide yang menggabungkan elemen permainan, desain yang menarik, dan proses berpikir seperti permainan untuk melibatkan individu, menginspirasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan mengatasi tantangan. Gamifikasi menawarkan dorongan ekstra untuk memastikan siswa (peserta didik) terlibat dalam pengalaman belajar yang komprehensif [19]. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mengacu pada penggabungan fitur permainan ke dalam desain pembelajaran di berbagai bidang dan mata pelajaran, dengan fokus pada metode yang menarik, kerja sama tim, dan kemandirian [20]. Guru memulai proses pembelajaran dengan memilih atau merancang permainan yang selaras dengan materi pembelajaran, seperti kuis, teka-teki, kartu bergambar, teka-teki silang, memutar roda, melengkapi kalimat, atau aktivitas interaktif lainnya. Dalam studi ini, guru menerapkan kartu bergambar, diagram berlabel, dan desain melengkapi kalimat untuk mencocokkan gambar dengan kosakata. Sepanjang proses pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dengan menyelesaikan tantangan permainan, baik secara individu maupun kelompok. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan memperkuat pemahaman materi. Setelah permainan selesai, guru memberikan umpan balik dan mengingatkan siswa tentang hasil permainan dengan konsep yang telah mereka pelajari. Dengan strategi gamifikasi ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP, guru Bahasa Inggris kelas VII mengajar tiga kelas: dua kelas khusus (kelas VII-ICO, yang mendapat mata pelajaran tambahan, khususnya Bahasa), dan VII-DA'I, yang mendapat tambahan Bahasa Arab, dan satu kelas reguler (kelas VII-A, yang hanya mendapat mata pelajaran umum, tanpa mata pelajaran tambahan). Peneliti akan melakukan penelitian di kelas VII-A karena siswa mengalami nilai rendah, khususnya dalam Bahasa Inggris. Selain itu, siswa kelas VII belum pernah menerapkan pendekatan gamifikasi ini dalam pembelajaran mereka, hanya berfokus pada buku teks dan peran komunikasi guru. Sebelumnya, guru mengandalkan perangkat lunak Quizizz dan permainan flashcard, tetapi hanya di kelas khusus yang mendapat lebih banyak mata pelajaran, sehingga siswa sering menerima instruksi menggunakan media berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti terinspirasi untuk mengeksplorasi penggunaan strategi gamifikasi dalam pembelajaran sebagai upaya memberikan solusi atas tantangan guru dalam proses belajar mengajar. Permainan edukatif yang dipilih adalah situs web yang jarang terlihat tetapi menawarkan banyak manfaat dalam menjadikan pembelajaran bermakna. Situs web pembelajaran ini dapat direkomendasikan bagi siswa untuk mengurangi monotonisasi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa dapat mempelajari kosakata berdasarkan topik yang lebih luas di kelas, yang disebut Wordwall. Salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa adalah Wordwall [21]. Penggunaan Wordwall cocok bagi siswa dalam mengajarkan kosakata dan memberikan solusi bagi kegiatan belajar mengajar guru [22]. Wordwall merupakan situs web hiburan edukatif yang menyediakan beragam permainan [23]. Wordwall memiliki banyak templat, jenis, dan model. Permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan; beberapa jenis templat meliputi teka-teki, kuis, teka-teki silang, dan masih banyak lagi [24]. Dengan menerapkan Wordwall, siswa dapat menghafal kosakata tanpa merasa terlalu serius dalam belajar. Melalui kebiasaan seperti melihat Wordwall, mereka secara tidak langsung menghafal kosakata [22].

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti telah menggunakan metode gamifikasi dengan Wordwall sebagai media pembelajaran. Penelitian oleh [25] bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kosakata siswa Bahasa Inggris kelas tujuh yang belajar menulis deskriptif menggunakan permainan edukatif dari Wordwall di MTsN (Sekolah Menengah Pertama Islam). Penelitian oleh [10] mengevaluasi efektivitas sumber daya Wordwall berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas

empat. Penelitian oleh [26] mengkaji efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kosakata ilmiah di kalangan siswa kelas tiga di sekolah luar biasa (SLB).

Penelitian sebelumnya berfokus pada kategori kosakata tertentu, seperti teks deskriptif, istilah ilmiah, atau bahkan kata-kata Bahasa Indonesia. Sebaliknya, fokus penelitian ini adalah pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris umum di sekolah menengah pertama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kemajuan yang dicapai sebelum dan sesudah pengenalan metode gamifikasi pada platform pembelajaran daring Wordwall untuk meningkatkan keterampilan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjawab pertanyaan tentang bagaimana penggunaan strategi gamifikasi berbasis Wordwall meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

II. METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental one group pretest-posttest design. Pendekatan kuantitatif ini diterapkan untuk mengidentifikasi rumusan masalah berdasarkan hubungan antar variabel yang telah ditentukan. Sesuai dengan tujuan penelitian, rancangan pre-eksperimental dipilih untuk mengeksplorasi hubungan kausal antara variabel independen dengan variabel dependen yang memengaruhi hasil akhir.

Dengan menggunakan tipe one group pretest posttest, [3] mengatakan bahwa one group pretest-posttest design merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan, kemudian memberikan tes akhir (posttest). Penggunaan rancangan ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu berfokus pada satu kelompok, melaksanakan intervensi, dan mengukur hasil sebelum dan sesudah tanpa adanya kelompok kontrol. Setelah melihat definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan.

]

Tabel 1. Desain Pengumpulan Data

<i>Media Pembelajaran Web WorldWall</i>	$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$
---	-------------------------------------

keterangan:

O1: Pretest

X: Treatment menggunakan metode Wordwall

O2: Posttest

Dalam desain ini, pengujian dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen. Pre-test diberikan kepada kelas eksperimen (O1). Setelah pre-test, akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode Wordwall (X), dan pada tahap akhir akan diberikan post-test (O2).

B. Partisipan Penelitian

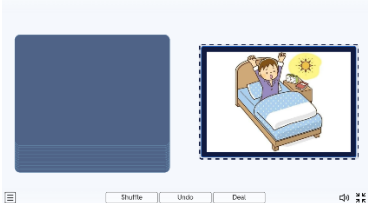

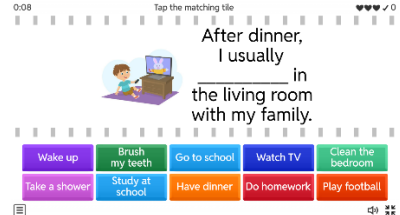
Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas VII. Terdapat total 3 kelas VII di sekolah tersebut, yaitu kelas VII-ICO, VII-DA'I, dan kelas reguler VII-A, dengan total sekitar 37 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas reguler VII-A yang terdiri dari 22 siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru, karena kelas ini mengalami kekurangan nilai, terutama nilai Bahasa Inggris, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian, pembelajaran Bahasa Inggris, terutama kosakata, masih rendah akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, prosedur untuk menilai pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata siswa dilakukan dengan memberikan tes. Secara spesifik, penilaian dilakukan dengan metode pra-tes dan pasca-tes. Pra-tes diberikan pada sesi awal, sedangkan pasca-tes dilakukan pada sesi akhir.

Tabel 2. Prosedur Pengambilan Data

Pre-test	<i>Pre-test</i> merupakan langkah awal yang dilakukan sebagai pengajaran bagi kelas eksperimen sebelum menerima perlakuan. - Pada pertemuan pertama diberikan tes yang terdiri dari 20 pertanyaan tentang kosa kata.
----------	---

Treatment menggunakan metode Wordwall	<p>Siswa diberikan perlakuan. Perlakuan ini dilakukan selama 2 pertemuan. Siswa diperkenalkan dengan Wordwall Web di mana mereka belajar kosakata melalui permainan.</p> <p>Introduction:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher explains the lesson objectives - Teacher introduces Wordwall and how to play the game. <p>Main Activities:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vocabulary Introduction <ul style="list-style-type: none"> - Teacher presents vocabulary words 2. Interactive Wordwall Activities <ul style="list-style-type: none"> - Game 1 : Speaking Cards <ul style="list-style-type: none"> - The teacher shows the pictures one by one (there are 20 pictures) and mentions the vocabulary words. - Students follow the teacher.  <ul style="list-style-type: none"> - Game 2 : Labelled Diagram <ul style="list-style-type: none"> - Students match pictures with the correct words.  <ul style="list-style-type: none"> - Game 3 : Find the match <ul style="list-style-type: none"> - Students complete sentences with the correct words. 
Post-test	<p>Pada tahap ini, siswa diberikan tes yang terdiri dari 20 pertanyaan. Sama seperti tes awal, tetapi dengan perubahan jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban, tes ini diacak.</p>

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif akan digunakan untuk merangkum skor pre-test dan post-test. Uji normalitas untuk menentukan apakah hasil yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Statistik inferensial, khususnya uji-t sampel berpasangan, akan digunakan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test. Uji-t sampel berpasangan menghitung perbedaan rata-rata skor pre-test dan post-test.

Uji ini membantu menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua skor tersebut. Menurut [1], penggunaan statistik inferensial sangat penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran baru, seperti gamifikasi, untuk memastikan hasil yang andal dan valid. Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka gamifikasi Wordwall dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran baru di kelas yang sebelumnya hanya berfokus pada buku dan peran komunikasi guru, menyebabkan transformasi yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, data skor 22 siswa dianalisis untuk menilai penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui hasil pretes-postes. Tes dilakukan selama 2 hari yang dilaksanakan secara berurutan sebagai berikut; dimulai dari tanggal 14 April 2025 dan 16 April 2025. Setelah data dikumpulkan dan diolah, yang meliputi hasil pretes dan postes, kemudian dianalisis menggunakan SPSS 19.0 for Windows. Tabel berikut menunjukkan hasil seluruh partisipan dalam penelitian ini:

Tabel 3. Deskriptif Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.27	22	16.015	3.414
	Posttest	85.23	22	10.632	2.267

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 3 di atas, yang menyajikan hasil statistik deskriptif yang menggambarkan skor pretest dan posttest dari 22 siswa, terlihat jelas bahwa sebelum intervensi atau sebelum diberikan perlakuan, skor rata-rata siswa adalah ($M = 52,27$). Setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran, skor rata-rata siswa meningkat menjadi ($M = 85,23$). Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas, penguasaan kosakata siswa meningkat.

Data tersebut kemudian harus diuji normalitasnya setelah hasil pretest dan posttest terkait penguasaan kosakata siswa terkumpul. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil yang terkumpul mengikuti distribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Kriteria keputusan untuk uji ini menyatakan bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), dan berdistribusi abnormal jika nilainya kurang dari 0,05 ($< 0,05$). Hasil uji Shapiro Wilk disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.147	22	.200*	.940	22	.194
Posttest	.099	22	.200*	.938	22	.183

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 4 di atas. Nilai signifikansi untuk pra-tes adalah 0,194 dan untuk pasca-tes adalah 0,183. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi terukur lebih tinggi dari 0,05 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pra-tes dan pasca-tes kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 5. Paired Samples t-Test

Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Std. 95% Confidence Interval							
Std. Error of the Difference							
Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper			

Pair	Pretest -	-32.955	14.692	3.132	-39.469	-26.440	-10.521	21	.000
1	Posttest								

Analisis yang disajikan pada Tabel 5 menunjukkan temuan signifikan mengenai perbandingan antara hasil pra-tes dan pasca-tes mengenai penguasaan kosakata siswa ketika menggunakan media konvensional dibandingkan dengan Wordwall. Signifikansi statistik ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$). Hasil ini menyiratkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah terpapar metode pengajaran.

Secara spesifik, hal ini menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penggunaan Wordwall dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menggarisbawahi kemanjuran Wordwall sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kosakata di kalangan siswa. Signifikansi statistik dari hasil ini menyoroti pentingnya memanfaatkan sumber daya digital yang inovatif, seperti Wordwall, dalam lingkungan pendidikan untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall di kelas VII-A dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dapat dilihat dari data yang menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa sebelum menerima intervensi adalah (52,27). Skor meningkat menjadi (85,23) setelah menggunakan Wordwall selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata mereka.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran berbasis strategi gamifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMP kelas VII di Jawa Timur, Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada kelas tertentu yang sengaja dipilih berdasarkan masukan dari guru mata pelajaran karena siswa menunjukkan kurangnya peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dengan siswa lain di semua kelas VII, sebagai hasil observasi kelas. Sebelum dilakukan perlakuan, dilakukan praktik yang mengharuskan penggunaan wordwall selama proses pembelajaran di kelas. Aspek terpenting dari hasil penelitian ini adalah perbedaan yang jelas dalam skor rata-rata hasil pre-test dan post-test siswa. Perbedaan ini mendukung klaim bahwa penggunaan wordwall menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam area penguasaan kosakata siswa. Merujuk pada pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan wordwall dan mereka memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan hanya menggunakan metode yang hanya berfokus pada buku dan komunikasi guru.

Proses analisis data melibatkan beberapa langkah penting, yaitu uji normalitas untuk memastikan distribusi data, statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum data, dan uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap skor pretest dan posttest 22 siswa, ditemukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah intervensi pembelajaran menggunakan media Wordwall, dengan skor rata-rata meningkat dari ($M = 52,27$) pada pretest menjadi ($M = 85,23$) pada posttest. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,194 dan untuk posttest sebesar 0,183. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang terukur lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan analisis uji-t sampel berpasangan yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan yang ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 lebih rendah daripada nilai alfa konvensional sebesar 0,05 yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan antara skor pretes dan postes. Dengan demikian, intervensi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan nilai siswa.

Temuan studi ini mendukung penelitian sebelumnya, yang menggambarkan hubungan yang jelas antara peningkatan kosakata dan kenikmatan yang dialami siswa saat menggunakan Wordwall, sebuah platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Daya tarik utama Wordwall terletak pada integrasi berbagai fitur seperti permainan, yang berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar. Pendekatan pembelajaran inovatif ini mengubah proses pembelajaran menjadi menarik dan interaktif, secara efektif mengurangi kebosanan yang sering menyertai metode pendidikan konvensional. Hasilnya, pendekatan ini tidak hanya mempertahankan minat siswa tetapi juga menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, terutama melalui platform seperti Wordwall, lebih dari sekadar hiburan. Platform ini memanfaatkan dorongan motivasi siswa, dengan memanfaatkan elemen permainan yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan retensi kosakata. Platform digital ini memberikan pengalaman pendidikan yang beragam, menggabungkan daya tarik permainan dengan ketelitian pembelajaran akademis, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Perpaduan strategis antara pengayaan motivasi dan dukungan teknologi ini memainkan peran penting dalam narasi peningkatan kosakata siswa. Hal ini menggarisbawahi potensi teknologi dalam pendidikan, menunjukkan bahwa

ketika siswa lebih termotivasi dan menikmati proses pembelajaran, mereka cenderung mencapai hasil yang lebih baik yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil pembelajaran, khususnya di bidang penguasaan kosakata.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan kosakata siswa, dengan skor rata-rata pasca-tes yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata pra-tes. Dengan menggunakan Wordwall, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh kosakata yang baik. Hal ini dapat dilihat langsung pada hasil perlakuan. Selain itu, penggunaan Wordwall sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata dapat digunakan sebagai cara mengajar yang lebih efektif. Mengajak siswa untuk belajar menggunakan teknologi digital selain buku. Hal ini tentu sesuai dengan perkembangan di era digital ini.

Dengan metode gamifikasi, menyediakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa dapat mendorong siswa yang pemalu untuk belajar, serta meningkatkan daya ingat jangka panjang dan fokus berkelanjutan pada pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Dengan cara ini, motivasi, tingkat minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran sangat meningkat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran meningkat, yang mengarah pada kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar. Hasil ini tentu sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu peneliti ingin meningkatkan dan memperkaya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajarinya. Temuan dalam studi ini membuka peluang lebih lanjut untuk mengeksplorasi dan mengembangkan sekelompok pendekatan yang tertanam dalam gamifikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih atas bantuan yang telah diberikan dalam menyelesaikan penelitian ini: Kepada Allah, kedua orang tua, saudara kandung, dosen pembimbing, dan siswa kelas VII-A sekolah tempat penelitian dilakukan atas partisipasinya dalam pengumpulan data, serta kepada seseorang yang selalu mendampingi dan mendukung saya. Terima kasih kepada mereka semua yang telah menjadi sumber dukungan yang luar biasa.

REFERENSI

- [1] W. Taufiq and F. M. Diterbitkan, *Technology for English Language Learners*.
- [2] W. Taufiq, V. Liansari, and J. Susilo, "Pelatihan penyusunan modul Bahasa Inggris pembelajaran di kelas dan jarak jauh," *Community Empowerment*, Sep. 2021, doi: 10.31603/ce.4953.
- [3] A. Fajar Asti, *LP2M-Universitas Negeri Makassar Efektifitas Media Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru*. 2023.
- [4] S. Musrifah, L. Muiroh, N. Huda, A. Faizin, N. Nyoman Sarmi, and J. Ilmu Sosial dan Pendidikan, "How to Cite Pengaruh Media Pembelajaran Web Wordwall Terhadap Motivasi dan Kemandirian Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris," vol. 5, no. 1, 2024, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v5i1.340.
- [5] W. Taufiq and D. R. Santoso, "Media used by the junior high school during emergency remote classroom," *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, vol. 3, no. 1, p. 36, Feb. 2022, doi: 10.33474/j-reall.v3i1.14221.
- [6] H. N. Azizah, "PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI PENGGUNAAN MEDIA WORD WALL," *ALSUNIYAT*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, Apr. 2020, doi: 10.17509/alsuniyat.v1i1.24212.
- [7] F. Megawati, M. S. Pd, M. Agustina, W. Pd, and M. E. Taufiq, *English for Education Program Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS*. 2024.
- [8] U. Husnul Auliya, E. Tadris Study Program, and T. Training Faculty, "Datokarama English Education Journal The Use of Mnemonic Technique in Increasing Students' English Vocabulary Mastery," *Datokarama English Education Journal*, vol. 5, 2024, [Online]. Available: <http://deejournal.org/index.php/dee>

- [9] R. Holidazia, D. Rojab, and S. Rodliyah, "Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Students' Strategies in English Vocabulary Learning," *Pendidikan, Jurnal Penelitian*, vol. 20, 2020.
- [10] D. Santoso and W. Taufiq, "Implementing Circumlocution to Improve the Speech Performance in Public Speaking," 2021.
- [11] N. T. Ni Putu Dianita Safitri, "Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital," *Jurnal Simki Pedagogia, Volume 7 Issue 2, 2024, Pages 501-514*, 2024.
- [12] R. Parker, B. S. Thomsen, and A. Berry, "Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice," *Front Educ (Lausanne)*, vol. 7, Feb. 2022, doi: 10.3389/feduc.2022.751801.
- [13] J. Ali, "Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning," *ALSINATUNA*, vol. 3, no. 2, p. 244, Jul. 2018, doi: 10.28918/alsinatuna.v3i2.1276.
- [14] S. Rahmawati and V. Mandarani, "[The Effect of Gamification in Board Game to Improve English Vocabulary in Junior High School] [Pengaruh Gamifikasi dalam Board Game untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama]."
- [15] S. Tinggi, I. Syariah, A.-A. Sabang, U. Islam, N. Ar-Raniry, and B. Aceh, "TEACHERS' PEDAGOGIC COMPETENCE IN UTILIZING LEARNING MEDIA OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AT STATE JUNIOR HIGH SCHOOLS IN LHOKSUEMAWE Fakhrul Rijal Tasnim Idris," 2020.
- [16] K. Welbers, E. A. Konijn, C. Burgers, A. B. de Vaate, A. Eden, and B. C. Brugman, "Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app," *E-Learning and Digital Media*, vol. 16, no. 2, pp. 92–109, Mar. 2019, doi: 10.1177/2042753018818342.
- [17] M. C. Intriago-Cobeña, R. M. Reyes-Ávila, A. M. Kaicer-Pinargote, S. N. Bazurto-Alcívar, and L. A. Chavarría-Mendoza, "Gamification in the acquisition of vocabulary in the English Language in upper secondary education students of a rural school," *International journal of linguistics, literature and culture*, vol. 10, no. 5, pp. 89–99, Aug. 2024, doi: 10.21744/ijllc.v10n5.2459.
- [18] universitas nasional Jusuf Heni, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis," 2016. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- [19] Ian Glover, *Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners*. AACE, 2019.
- [20] J. Gressick and J. B. Langston, "The Guided Classroom: Using Gamification to Engage and Motivate Undergraduates," *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 17, no. 3, pp. 109–123, 2020, doi: 10.14434/josotl.v17i3.22119.
- [21] P. Susilaningrum, S. Pd, and S. Asri, "INCREASING ENGLISH VOCABULARY THROUGH WORDWALL GAMES FOR GRADE 8 SMP NEGERI 2 SEMARANG," 2021.
- [22] N. Dwiningrum, E. Bunau, and E. F. Rahmani, "THE USE OF WORDWALL TO ENRICH STUDENTS' VOCABULARY," *JPBII*, vol. 12, no. 1, pp. 2615–4404, 2024, doi: 10.23887/jpbi.v12i1.3308.
- [23] E. Çil, "V ol u me 1 | I ssue 1 | 2 0 2 1 The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students," 2021. [Online]. Available: <http://langedutech.com>

- [24] D. A. Kirana and M. Al Ghani, "Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas VIII," 2024.
- [25] ROHMATIN, "PENGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS," *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, Feb. 2023.
- [26] Y. R. Anindyajati and A. S. Choiri, "THE EFFECTIVENESS OF USING WORD WALL MEDIA TO INCREASE SCIENCE-BASED VOCABULARY OF STUDENTS WITH HEARING IMPAIRMENT," *European Journal of Special Education Research*, 2017, doi: 10.5281/zenodo.236877.

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.