

Nomor : 006/Jurnal Metaedukasi/PA/IV/2025

Lampiran : -

Perihal : **Keterangan Penerimaan/ Acceptance Artikel**

Yang Kami Hormati,

Sdri. Dina Triana Febrianti

di Tempat

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa artikel yang dikirimkan oleh: **Dina Triana Febrianti, Wahyu Taufiq** yang berjudul **"The Wordwall-Based Gamification in Teaching English Vocabulary"** telah terdaftar pada portal Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan.

Artikel dengan judul tersebut telah masuk proses review di Dewan Redaksi dan pihak reviewer, serta telah dinyatakan **DITERIMA untuk dapat diterbitkan dalam Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan pada Volume 7 Nomor 1 bulan Juni 2025**. Untuk menjaga kualitas artikel yang diterbitkan, kami memohon kepada Saudara/i untuk mengisi formulir kesediaan mengikuti proses review yang terlampir pada surat ini. Proses review pada artikel ini tetap berlangsung sampai dinyatakan siap untuk diterbitkan oleh pihak dewan redaksi.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Tasikmalaya, 4 Juni 2025

Pimpinan Redaksi,



Vita Meylani, S.Pd., M.Sc.



Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan
URL: jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi
E-ISSN 2714-7851

The Wordwall-Based Gamification in Teaching English Vocabulary

Dina Triana Febrianti^a, Wahyu Taufiq^b

^{a,b} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Corresponding email: wahyutaufig1@umsida.ac.id^b

Informasi Artikel

Histori Artikel

Submission: 16/05/2025

Accepted: 15/06/2025

Published: 30/06/2025

Kata Kunci

Gamifikasi;

Wordwall;

Media Pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh strategi gamifikasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest – posttest satu kelompok. Partisipan terdiri dari 22 siswa kelas VII yang dipilih berdasarkan nilai hasil belajar bahasa Inggris siswa yang masih rendah. Data dikumpulkan melalui tes kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Analisis statistik, menggunakan uji normalitas, deskriptif statistik dan uji-t sampel berpasangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi gamifikasi media Wordwall mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan (sig.(2-tailed) 0.00 < 0.05) menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris setelah diberikan intervensi. Disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan kosakata siswa.

Abstract

This study explores the effect of Wordwall-based gamification strategy in improving English vocabulary mastery among Junior High School students. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design. Participants consisted of 22 seventh grade students selected based on their low English learning outcomes. Data were collected through vocabulary tests given before and after the intervention. Statistical analysis, using normality tests, descriptive statistics and paired sample t-tests. The results of this study indicate that learning with Wordwall media gamification strategy can significantly improve students' English vocabulary (sig. (2-tailed) 0.00 < 0.05) which indicates an increase in English vocabulary mastery after the intervention. It is concluded that the use of Wordwall is effective.

Keywords

Gamification;

Wordwall;

Learning Media

JOURNAL ACCREDITATION



FOCUS AND SCOPE

PEER REVIEW PROCESS

EDITORIAL TEAM

PEER REVIEWERS

OPEN ACCESS POLICY

PUBLICATION ETHICS

SCREENING PLAGIARISM

RETRACTION

AUTHOR GUIDELINES

TOOLS