

Students' Perception on Wordwall Implementation in English Vocabulary Learning

Persepsi Siswa terhadap Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Rishma Anggraini¹⁾, Fika Megawati²⁾, Sheila Agustina³⁾, Sanitpim Thongbab⁴⁾, Candra Hadi Asmara⁵⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁴⁾Ban Loei Wangsai School, Thailand

⁵⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

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

Abstract. *Vocabulary mastery plays a very important role in the ability to communicate, as well as influencing other skills such as reading and writing. Students who have a wide vocabulary tend to understand complex text more easily and can write better. Effective vocabulary learning can improve students' language skills, allowing them to use foreign languages with greater confidence and fluency in a variety of communication situations. One of the interactive learning media that has been proven to improve students' motivation and vocabulary learning outcomes is Wordwall. However, in English language learning, students often experience difficulties in remembering and memorizing vocabulary. This is usually caused by a lack of meaningful context and minimal exposure to authentic language use. Therefore, it is important to integrate technology and interactive learning media in the English learning process. This approach is expected to provide a more flexible, effective, and enjoyable experience for students. This study aims to find out how students perceive the use of Wordwall in learning English vocabulary. The study involved 15 grade 4 and 5 students from Ban Loei Wangsai School, Thailand. By using a qualitative approach and interview method, this research was conducted. The interview results showed that the students feel that learning using Wordwall is fun and helps them remember vocabulary more easily. Wordwall also proved to be able to increase their motivation and interest in learning English.. These findings provide a clear picture of the effectiveness of Wordwall in supporting English language learning, especially in terms of vocabulary acquisition, and encourage the use of interactive media in the primary school context.*

Keywords - Wordwall; Vocabulary; Perception

Abstrak. *Penguasaan kosakata berperan penting dalam kemampuan untuk berkomunikasi, serta berpengaruh terhadap kemampuan lain seperti membaca dan menulis. Siswa yang memiliki kosakata yang luas lebih mudah memahami teks dan dapat menulis dengan lebih baik. Pembelajaran vocabulary yang efektif dapat meningkatkan kemampuan bahasa siswa, sehingga mereka dapat menggunakan bahasa asing dengan lebih percaya diri dan lancar dalam berbagai situasi komunikasi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terutama kosakata adalah Wordwall. Namun, dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosakata. Hal ini biasanya disebabkan oleh kurangnya konteks yang bermakna dan minimnya paparan terhadap penggunaan bahasa otentik. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih fleksibel, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas 4 dan 5 dari Ban Loei Wangsai School, Thailand. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa para siswa merasa pembelajaran menggunakan wordwall menyenangkan dan membantu mengingat kosakata lebih mudah. Wordwall juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar bahasa Inggris. Temuan ini memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam hal penguasaan kosakata, serta mendorong penggunaan media interaktif dalam konteks sekolah dasar.*

Kata Kunci - Wordwall; Kosa kata; Persepsi

I. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata memainkan peran penting dalam keterampilan komunikasi dan memiliki dampak signifikan pada kemampuan lain, seperti membaca dan menulis. Siswa yang memiliki kosakata yang kaya cenderung lebih mudah memahami teks yang kompleks dan dapat menulis dengan lebih efektif. Hal ini karena kosakata yang luas memungkinkan siswa untuk memahami nuansa dan konteks bahan bacaan, sehingga mereka dapat mengekstrak makna yang lebih dalam dari teks yang mereka baca [1]. Selain itu, pembelajaran kosakata yang efektif dapat meningkatkan keterampilan bahasa siswa, memungkinkan mereka menggunakan bahasa asing dengan lebih percaya diri dan lancar dalam berbagai situasi komunikasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif dan kreatif, seperti Wordwall dan teknologi pembelajaran lainnya, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil pembelajaran kosakata [2] [3]. Namun, dalam proses belajar bahasa Inggris, siswa sering menghadapi tantangan yang menghambat mereka dalam mempelajari kosakata secara efektif. Salah satu kesulitan utama adalah mengingat dan menghafal kosakata. Hal ini disebabkan oleh kurangnya konteks yang bermakna dan paparan yang tidak memadai terhadap penggunaan bahasa yang autentik, yang sangat penting untuk retensi jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan integrasi teknologi dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk menyediakan pendekatan belajar yang fleksibel, efektif, dan menarik [4] [5].

Di era digital saat ini, teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat, menawarkan berbagai macam alat dan platform yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Salah satu alat yang populer adalah Wordwall, sebuah platform berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan berbagai jenis permainan edukatif [6]. Wordwall menyediakan berbagai macam template, termasuk kuis pilihan ganda, permainan mencocokkan, anagram, dan teka-teki silang. Platform ini juga mendukung integrasi multimedia seperti gambar, audio, dan video, serta menawarkan kemudahan kustomisasi, pengelolaan tugas, dan pelacakan kemajuan bagi guru dan siswa [7] [8]. Fitur-fitur ini menjadikan Wordwall sebagai alat yang fleksibel yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan lingkungan belajar, baik secara online maupun offline.

Wordwall telah diakui secara luas karena keefektifannya dalam meningkatkan penguasaan kosakata di kalangan siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kata-kata baru. Misalnya, sebuah penelitian yang dilakukan di Indonesia menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 4. Persentase skor meningkat sebesar 65% setelah penggunaan Wordwall [9]. Demikian pula, sebuah studi lain menunjukkan bahwa Wordwall memberikan kemajuan cepat dalam kemampuan mengingat dan pemahaman siswa. Data kuantitatif menunjukkan bahwa pemahaman makna kata-kata meningkat sebesar 79,96% pada siklus 2, dan kemajuan dalam ejaan juga meningkat secara signifikan [10]. Studi lain oleh Widyaningsih juga menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang berdampak pada hasil belajar, terutama dalam penguasaan kosakata pada tingkat sekolah dasar [9]. Salah satu keunggulan utama Wordwall adalah fleksibilitasnya yang dapat diterapkan pada berbagai tingkatan pendidikan. Oviliiani dan Susanto juga mencatat bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran dan konteks, baik dalam lingkungan online maupun offline. [11]. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Meskipun beberapa studi sebelumnya telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa [12], sebagian besar studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan lebih berfokus pada hasil belajar daripada pengalaman langsung siswa. Selain itu, terdapat kekurangan penelitian yang mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall melalui pendekatan kualitatif, terutama dalam konteks sekolah dasar di daerah pedesaan seperti Ban Loei Wangsai, Thailand. Sekolah-sekolah di daerah ini seringkali memiliki pemanfaatan teknologi pembelajaran yang terbatas, sehingga penting untuk mengetahui bagaimana siswa merespons media pembelajaran interaktif seperti Wordwall. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara mendalam persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Dalam konteks penelitian ini, para peneliti secara langsung terlibat dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar selama program magang di Sekolah Ban Loeiwangsai, Thailand. Penelitian ini dilakukan bekerja sama dengan guru-guru lokal di sekolah tersebut dan di bawah pengawasan dosen universitas. Keterlibatan langsung peneliti di dalam kelas memberikan kesempatan untuk mengamati penggunaan Wordwall dalam kehidupan nyata, sehingga memperoleh data autentik tentang pengalaman belajar siswa. Sebelum penerapan Wordwall, pengamatan awal menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Inggris sangat bergantung pada metode pembelajaran tradisional. Dalam teknik ini, guru memimpin dalam penyajian materi, sementara siswa berperan sebagai penerima

pasif. Penguasaan kosakata umumnya dilakukan melalui hafalan mekanis, daftar kata, dan penjelasan langsung dari guru menggunakan papan tulis atau bahan cetak. Siswa jarang didorong untuk menggunakan bahasa secara bermakna atau berpartisipasi dalam aktivitas belajar kolaboratif. Pengamatan menunjukkan bahwa metode ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar bahasa Inggris, dan keterlibatan mereka dalam proses belajar sangat rendah. Berdasarkan temuan ini, para peneliti memutuskan untuk menerapkan media belajar interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Dengan memahami persepsi siswa, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dalam mendukung proses pembelajaran, serta mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang mereka alami selama proses pembelajaran. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan penelitian dalam studi ini adalah:

“Bagaimana persepsi siswa terhadap implementasi Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris?”

II. METODOLOGI

Untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris, penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pandangan dan pengalaman siswa. Karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi siswa, penting untuk memahami bagaimana mereka memandang penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris. [6]. Peserta penelitian ini terdiri dari 15 siswa, 8 siswa dari kelas 4 dan 7 siswa dari kelas 5 dari Sekolah Ban Loei Wangsai, Thailand. Ke-15 siswa tersebut mewakili seluruh siswa di kedua kelas karena jumlah siswa di kelas tersebut relatif sedikit. Siswa pada tingkat kelas ini dipilih karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka berpikir secara lebih abstrak dan kritis, sehingga mampu berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall [13]. Pelaksanaan Wordwall dilakukan selama tiga bulan oleh seorang mahasiswa magang, dengan dua pertemuan per minggu, total 24 sesi. Prosedur pengajaran melibatkan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada pertemuan pertama dan penguatan melalui permainan kuis menggunakan Wordwall pada pertemuan kedua. Dalam kegiatan ini, siswa berbaris dan menjawab pertanyaan secara individu melalui permainan berbasis Wordwall. Pendekatan interaktif ini diharapkan dapat membuat proses belajar lebih menarik dan membantu siswa lebih baik dalam mengingat kosakata yang dipelajari. Rincian materi mingguan dijelaskan di bawah ini:

Tabel 1 Materi Mingguan

Minggu	Materi	Deskripsi Aktivitas
1	Introduction	Siswa belajar salam dasar, perkenalan diri, dan kalimat sederhana melalui permainan interaktif di Wordwall
2	Daily activities	Pengantar kosakata tentang aktivitas harian menggunakan Wordwall dan latihan kalimat sederhana
3	Introduce your family	Siswa belajar tentang anggota keluarga dan menggunakan kata ganti kepemilikan (my, his, her, dll)
4	Classroom objects	Pengantar kosakata benda-benda di kelas melalui permainan tebak gambar dan mencocokkan kata di Wordwall
5	Vocabulary of Fruits	Siswa mengenali berbagai nama buah dalam bahasa Inggris melalui gambar di permainan Wordwall
6	Canteen activity	Siswa belajar kosakata dan percakapan di kantin
7	Vocabulary of animals	Siswa mengenali berbagai nama hewan, habitat, dan karakteristiknya melalui permainan Wordwall
8	Vocabulary of Verb	Siswa belajar berbagai kata kerja umum seperti makan, berlari, melompat, menulis, dan membaca
9	Preposition	Pengantar preposisi tempat (di, di atas, di bawah, di samping, di antara, di belakang) melalui permainan di Wordwall
10	Opposite word	Perkenalkan pasangan kata lawan (besar-kecil, panas-dingin, bahagia-sedih, cepat-lambat) menggunakan gambar dan contoh dalam kalimat sederhana. Siswa memainkan permainan mencocokkan di Wordwall, mencocokkan kata dengan lawan katanya
11	Singular and Plural	Pengantar bentuk tunggal dan jamak (s, -es, -ies) dengan latihan interaktif di Wordwall

12	What do you want to be	Siswa belajar tentang berbagai profesi dan mengekspresikan aspirasi mereka menggunakan Wordwall
----	------------------------	---

Metode wawancara dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam pemahaman siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris, serta mengeksplorasi tanggapan mereka terhadap kemungkinan penggunaan Wordwall di kelas. Wawancara dilakukan secara individu, sehingga setiap siswa dapat mengemukakan pendapatnya tanpa pengaruh dari teman sekelas. Semua sesi wawancara direkam dan kemudian ditranskrip untuk analisis lebih lanjut. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa suara setiap siswa terdengar dengan jelas dan dapat dipertimbangkan dalam penelitian ini. Dengan pendekatan ini, peneliti akan dapat memperoleh data yang kaya dan beragam mengenai pengalaman dan persepsi siswa tentang pembelajaran bahasa Inggris serta penggunaan teknologi dalam konteks tersebut. Analisis transkrip wawancara diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang persepsi siswa terhadap implementasi Wordwall [14]. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang menggunakan teori-teori yang relevan dalam teknologi pendidikan dan motivasi, seperti Technology Acceptance Model (TAM) dan Teori Keterlibatan.

Penelitian ini menerapkan analisis tematik pada transkrip wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa. Penggunaan analisis tematik memberikan fleksibilitas yang tinggi, yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi tema-tema yang muncul dari data secara sistematis dan terstruktur [15]. Analisis dimulai dengan pembacaan mendalam terhadap transkrip wawancara untuk memperoleh pemahaman awal, diikuti dengan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul. Tema-tema tersebut ditentukan melalui proses pengkodean awal, kemudian dianalisis menggunakan pengkodean manual untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam data. Tema-tema ini dikelompokkan dan dianalisis lebih lanjut untuk menemukan hubungan antara persepsi siswa dan pengalaman mereka saat menggunakan Wordwall. Analisis ini mengikuti kerangka kerja enam fase oleh Braun dan Clarke. Pertama, peneliti membaca dan membaca ulang transkrip terjemahan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang respons siswa. Kedua, menghasilkan kode awal. Ketiga, kode-kode serupa digabungkan menjadi tema potensial. Keempat, tema-tema tersebut ditinjau untuk memastikan mereka mewakili data dengan akurat. Kelima, setiap tema didefinisikan dengan jelas, dan sub-tema diidentifikasi untuk menunjukkan nuansa dalam kategori yang lebih luas. Dan terakhir, kutipan dari data dipilih untuk mendukung setiap tema, dan interpretasi dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian. [16]. Melalui analisis tematik, peneliti berhasil mengungkap nuansa dan kompleksitas persepsi siswa, serta memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana Wordwall memengaruhi pengalaman belajar mereka.

III. HASIL

Berdasarkan analisis data wawancara yang dilakukan dengan 15 siswa kelas 4 dan 5 di Sekolah Ban Loei Wangsai, beberapa temuan penting diperoleh terkait persepsi siswa dalam menggunakan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan tematik, yang mengidentifikasi pola-pola signifikan dari tanggapan siswa untuk dikelompokkan ke dalam tema-tema utama. Pada tahap pertama, semua data wawancara ditranskrip secara verbatim. Proses pengkodean terbuka kemudian dilakukan, dan setiap potongan data yang bermakna dikelompokkan ke dalam kategori, serta tema-tema kunci diidentifikasi dari kategori-kategori tersebut. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan respons asli siswa dan untuk menghindari bias peneliti. Rincian hasil pengkodean dan tema-tema yang diidentifikasi dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Respon Siswa

Pertanyaan Interview	Kode / Kata kunci	Tema	Respon Siswa	Siswa
Bisakah Anda menjelaskan pengalaman Anda menggunakan Wordwall dalam kelas-kelas Anda?	Menyenangkan, seru, mengasyikkan, tidak membosankan	Pengalaman belajar yang menyenangkan	I enjoy learning English while using Wordwall Playing a quiz game on Wordwall is fun	S4 S5
			I played a quiz game show, and it was fun	S7
			I am having fun with my friends playing a	S8

			quiz game on Wordwall I can get more knowledge about English vocabulary, and I had so much fun	S9
			Playing game in the class is fun I can remember more about English vocabulary	S10
			Playing games gives me knowledge, and it is fun.	S13
	Interaktif, seperti permainan Menyenangkan, seru, dan tidak membosankan Kuis yang menyenangkan		I like it, I learn a lot, and it was fun. It was fun. Playing a quiz game is fun.	S15 S12 S5
Fitur apa saja dari Wordwall yang menurut Anda paling bermanfaat untuk belajar kosakata?	Kuis, acara permainan, benar/salah Kuis membantu mengingat kata Fitur koreksi membantu mengingat kembali Likes quiz format	Fitur Wordwall yang efektif untuk kosakata	Quizzes because it help me to remember the vocabulary. The quiz game show makes me remember a lot of vocabulary. Correct & Incorrect vocabulary features help me remember. I like quizzes.	S12 S11 S5 S7
Bagaimana perbandingan penggunaan Wordwall dengan metode tradisional dalam mempelajari kosakata bagi Anda?	Lebih suka bermain game daripada membaca buku. Tidak suka menulis Pemahaman yang lebih mudah dengan permainan Kurang termotivasi oleh metode tradisional	Lebih baik daripada metode tradisional	Wordwall is more fun than writing in a book. I feel bored when we do not play a game. It is easier to understand than the traditional method. I like it more than writing in a book.	S11 S15 S2 S14
Bisakah Anda berbagi momen atau aktivitas yang berkesan yang Anda nikmati saat menggunakan Wordwall?	Bermain dengan teman, permainan di kelas Bermain dengan guru dan teman-teman	Belajar kolaboratif yang menyenangkan	Having fun with my friends when playing a quiz game. Play a game in the class with my friend and teacher Rishma.	S4 S14

	Pengalaman seru bersama,		I like playing games with my friend, it is very fun, and I want to play forever.	S5
	Suasana kelas yang seru		I am having fun with my friends playing a quiz game.	S8
Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk belajar kosakata saat menggunakan Wordwall? Mengapa atau mengapa tidak?	Motivasi, ingin belajar lebih banyak, antusias	Peningkatan motivasi dan minat dalam belajar	Yes, I want to learn more and more.	S14
	Bahagia, ingin belajar bahasa Inggris lebih banyak		Yes, I feel happy when I play.	S5
	idorong untuk belajar bahasa Inggris		Learning English vocabulary using Wordwall makes me want to learn English more.	S3
	Antusias untuk belajar kosakata		I am so excited to learn English vocabulary; it was so much fun	S1

Pertama, tema yang paling dominan yang diidentifikasi adalah bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa gembira dan tidak bosan selama pelajaran yang melibatkan Wordwall. Aktivitas seperti kuis dan permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Siswa memandang proses tersebut sebagai bermain daripada belajar tradisional, yang membuat pelajaran terasa lebih menyenangkan dan kurang memberatkan. Persepsi ini tercermin dalam tanggapan seperti “Playing games gives me more knowledge and it is fun” (S13) and “I really like it, I learn a lot and it was really fun” (S15).

Kedua, para siswa menekankan bahwa fitur-fitur di Wordwall membantu memperkuat penguasaan kosakata. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa kuis dan permainan membuat mereka lebih mudah mengingat dan memahami kosakata baru. Menanggapi pertanyaan mengenai fitur mana yang paling berguna, siswa 12 mencatat, “Quiz, because it helps me to remember the vocabulary” Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan manfaat langsung dalam aspek kognitif, terutama dalam pembelajaran kosakata.

Selain itu, terdapat tema bahwa Wordwall lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional. Siswa menyatakan bahwa mereka sering merasa bosan jika hanya belajar melalui buku atau mencatat kata-kata ke dalam catatan. Sebaliknya, penggunaan permainan interaktif atau Wordwall membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Pernyataan seperti “Wordwall is more fun than writing in the books” (S11) dan “I feel bored when we do not play games” (S15) mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran yang terlalu konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian mereka. Selain itu, juga ditemukan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan ingin terus belajar bahasa Inggris setelah menggunakan Wordwall. Hal ini sejalan dengan pernyataan siswa seperti “Yes, I want to learn more and more” (S14) and “Learning vocabulary using Wordwall makes me want to learn English more” (S3). Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap terhadap topik tersebut.

Terakhir, para siswa mengungkapkan bahwa aspek kolaboratif dalam penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Mereka melaporkan merasa lebih bahagia dan nyaman saat berpartisipasi dalam aktivitas berbasis kuis bersama teman sekelas dan guru mereka. Keterlibatan kolaboratif ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan kelas yang lebih positif dan mendukung. Ketika diminta untuk berbagi momen yang berkesan dari pengalaman belajar mereka, beberapa siswa menyoroti kesenangan sosial yang mereka rasakan, seperti “I am having fun with friends when playing quiz games” (S4) dan “Playing games in class with my friends” (S14). Tanggapan-tanggapan ini menunjukkan bagaimana alat pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan akademik dan hubungan antar siswa.

V. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi positif siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Tema utama pembelajaran yang menyenangkan mencerminkan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Banyak siswa menyebutkan bahwa mereka merasa senang dan tidak bosan saat belajar menggunakan WordWall. Efektivitas Wordwall dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui beberapa teori pembelajaran. Pertama, berdasarkan teori konstruktivisme, siswa membangun pengetahuan mereka dan berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran [17]. Dalam konteks ini, Wordwall menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui aktivitas seperti kuis dan permainan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam membangun pemahaman mereka. Hal ini tercermin dalam pernyataan siswa 12 (S12), yang mengatakan bahwa fitur kuis membantu dia mengingat kosakata. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas interaktif di Wordwall mendorong siswa untuk memahami dan mengingat materi yang diajarkan dengan lebih baik.

Kedua, Wordwall mengintegrasikan elemen-elemen ini melalui desain kuis yang menarik, penggunaan gambar yang relevan, dan umpan balik instan untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Misalnya, fitur “Benar/Salah” dan “Tebak Kata” membantu siswa menghubungkan kosakata baru dengan konteks yang tepat sehingga mereka dapat mengingat apa yang telah dipelajari dengan lebih baik. Ketiga, pendekatan gamifikasi dalam pendidikan menekankan penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [18]. Wordwall menerapkan pendekatan ini dengan menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang menarik bagi siswa. Dalam studi ini, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar setelah menggunakan Wordwall, seperti yang diungkapkan oleh siswa 14 (S14), “Ya, saya ingin belajar lebih banyak lagi.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dalam Wordwall berhasil memotivasi siswa untuk terus belajar.

Penggunaan permainan seperti kuis menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan. Seperti yang dikatakan oleh siswa 15, “Bermain permainan memberi saya lebih banyak pengetahuan dan itu menyenangkan”. Dan “Saya benar-benar menyukainya, saya belajar banyak dan sangat menyenangkan.” Hal ini membuktikan bahwa belajar menjadi menyenangkan dengan memanfaatkan unsur hiburan sebagai jembatan menuju pembelajaran yang lebih mendalam. Pernyataan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa menikmati proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan [19]. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat dalam Wordwall, seperti kuis, pencocokan kata, dan permainan interaktif, dianggap sangat membantu siswa dalam mengingat kosakata baru. Siswa merasa lebih mudah memahami kata-kata bahasa Inggris karena proses belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Penelitian yang dilakukan oleh Richo & Vareza mendukung temuan ini, di mana disebutkan bahwa efektivitas Wordwall didukung oleh desainnya yang berulang, terstruktur, dan menarik secara visual, yang memperkuat penguasaan kosakata. [20]. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih memilih menggunakan Wordwall daripada metode tradisional seperti membaca dan menulis di buku. Misalnya, siswa 11 (S11) menyatakan bahwa “Wordwall lebih menyenangkan daripada menulis di buku.” Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena bersifat kompetitif dan memberikan umpan balik instan, yang tidak ditemukan dalam metode konvensional [1]. Ketika siswa merasa terlibat dan tertantang dalam proses belajar, mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk terus belajar. Selain itu, dari perspektif psikologis, keterlibatan emosional positif seperti kegembiraan, passion, dan antusiasme merupakan faktor penting yang mendorong keterlibatan kognitif siswa dalam belajar. Wordwall secara tidak langsung menciptakan kondisi emosional yang menyenangkan, yang kemudian mendukung pencapaian belajar. Emosi positif selama proses belajar dapat meningkatkan kemampuan otak untuk menyerap dan mengingat informasi [21]. Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti Wordwall tidak hanya berdampak pada motivasi, tetapi juga secara ilmiah mempengaruhi efektivitas kognitif siswa dalam menguasai kosakata.

Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan konteks lokal di Thailand, terutama di sekolah dasar di daerah pedesaan seperti Sekolah Ban Loei Wangsai. Sekolah ini sudah memiliki akses ke teknologi digital, namun pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya dimaksimalkan. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall merupakan salah satu inovasi yang menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang masih dominan di sekolah-sekolah lokal. Siswa di sekolah ini menunjukkan antusiasme tinggi saat terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan digital, yang jarang mereka alami dalam aktivitas belajar sehari-hari. Oleh karena itu, hasil

penelitian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas Wordwall secara umum, tetapi juga menekankan pentingnya mengintegrasikan teknologi pendidikan yang adaptif terhadap kondisi dan karakteristik peserta didik di wilayah Thailand, terutama di wilayah Loei, untuk membuat pembelajaran lebih menarik, inklusif, dan bermakna. Penelitian ini menekankan bahwa kesuksesan integrasi teknologi sangat bergantung pada kesiapan guru dan siswa serta penerapan pedagogi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran [21].

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung dalam pembelajaran bahasa Inggris di kalangan siswa kelas 4 dan 5 di Sekolah Ban Loei Wangsai, Thailand. Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan Wordwall selama proses belajar, dan media ini tidak hanya membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Wordwall menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan permainan, kuis, dan tantangan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi pendidikan, seperti Wordwall, memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran bahasa asing, terutama pengembangan kosakata. Selain itu, penggunaan Wordwall tidak hanya membantu siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan kosakata baru..

Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian, menunjukkan bahwa siswa memandang Wordwall sebagai alat yang berguna dan menyenangkan untuk meningkatkan pembelajaran dan daya ingat mereka terhadap kosakata baru. Selain itu, respons emosional positif yang dilaporkan oleh siswa, seperti antusiasme dan motivasi, sejalan dengan teori konstruktivisme, pembelajaran multimedia, dan gamifikasi. Wordwall memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui tugas interaktif, menggunakan sumber daya multimedia untuk meningkatkan memori, dan tetap termotivasi melalui aspek berbasis permainan. Studi ini berkontribusi pada perkembangan literatur yang menekankan pentingnya mengintegrasikan platform pembelajaran berbasis permainan digital dalam pendidikan bahasa utama, terutama di lingkungan sekolah yang kurang dimanfaatkan. Batasan kritis dari studi ini adalah implementasinya di satu lembaga pendidikan dengan jumlah peserta yang terbatas, yang dapat membatasi sejauh mana temuan dapat digeneralisasi. Oleh karena itu, penelitian masa depan harus mengeksplorasi implementasi Wordwall yang lebih luas di berbagai tingkatan pendidikan dan wilayah, serta menganalisis bagaimana platform ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan belajar yang beragam

Secara ringkas, berdasarkan pengamatan dan tanggapan siswa, penggunaan Wordwall mendorong partisipasi yang lebih aktif di kelas dan membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam konteks pendidikan. Temuan ini menunjukkan kemampuan teknologi pendidikan untuk mengubah pengajaran kosakata standar menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Guru, sekolah, dan media didorong untuk menggunakan dan mengembangkan platform seperti Wordwall guna meningkatkan kualitas pengajaran kosakata bahasa. Terutama di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada para siswa dan guru di Sekolah Ban Loei Wangsai, Thailand, atas partisipasi mereka yang antusias sepanjang proses penelitian ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris

REFERENSI

- [1] F. Anindya, A. F. Aini, and S. Hidayani, “The Use of Wordwall Media in Teaching Eenglish Vocabulary for Young Learners: A Systematic Review,” *J. Pendidik. dan Kegur.*, vol. 2, no. 7, pp. 933–944, 2024.
- [2] M. R. Aziz and W. S. Devi, “Membangun Pilar Bahasa : Metode Efektif Memperluas Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Menengah Pertama,” pp. 2349–2353, 2024.
- [3] A. Rekha, “Perspektif Mahasiswa terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Taboo,”

- Transform. J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 2, p. 23, 2023, doi: 10.31002/transformatika.v5i2.7488.
- [4] A. Idayani and B. Sailun, "Students' Difficulties with Vocabulary Mastery in English Language Education at the University Level," vol. 11, no. 2, pp. 120–134, 2024.
- [5] K. R. Kaphle, "Challenges of Learning English Vocabulary," vol. 2, no. December, pp. 31–43, 2024.
- [6] M. N. I. Saputra, A. Syafi'i, and H. Dibdyaningsih, "Students' Perception towards Wordwall as an Online Assessment Platform in Teaching English at MTS Alif Laam Miim Surabaya," *JELTII J. English Lang. Teach. Islam. Integr.*, vol. 6, no. 2, pp. 163–194, 2024.
- [7] T. N. Fitria, "Creating an Education Game Using Wordwall: An Interactive Learning Media for English Language Teaching (ELT)," *Foremost J.*, vol. 4, no. 2, pp. 17–30, 2023, doi: 10.33592/foremost.v4i2.3610.
- [8] M. A. Aqliyah, S. Azhar, L. N. Aini, I. P. Lestari, and D. Novita, "Exploring The Role Of Wordwall As A Learning Media For Teaching Procedural Texts To Ninth-Grade Students," pp. 1–5, 2024.
- [9] Y. Widyaningsih, N. Nadiroti, N. Hamdani, S. Nurfaadilah, and N. Febriyanti, *WordWall Application as an Interactive Learning Media in Mastering English Vocabulary at Elementary School*, vol. 1. Atlantis Press SARL, 2023. doi: 10.2991/978-2-38476-056-5_46.
- [10] A. Khartha, I. R. Naing, H. C. Rini, M. B. A. Bohang, N. Pratiwi, and A. G. Efendy, "Unlocking English Vocabulary Mastery: An Innovative Learning Experience with the Wordwall Platform," vol. 8, no. 10, pp. 122–144, 2025.
- [11] Z. Yan, E. Panadero, X. Wang, and Y. Zhan, "A Systematic Review on Students' Perceptions of Self-Assessment: Usefulness and Factors Influencing," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 35, no. 3, pp. 1–28, 2023, doi: 10.1007/s10648-023-09799-1.
- [12] D. S. N. Safitri, D. Fadhilawati, and N. Sutanti, "Evaluating the Impact of Wordwall on Improving Students' Vocabulary in Recount Text at SMPN 01 Gandusari," *EDUJ English Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 11–16, 2024, doi: 10.5996/eduj.v2i2.1230.
- [13] I. Magdalena, A. Nurchayati, and P. Rizkiyanah, "Perkembangan Kognitif Peserta Didik Pada Siswa Kelas 3 SDN Pakulonan 2," *Tech. Vacat. Educ. Int. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 2721–9798, 2023.
- [14] I. N. Rachmawati, "Data Collection in Qualitative Research: Interviews," *Indones. J. Nurs.*, vol. 11, no. 1, pp. 35–40, 2007.
- [15] P. Analisis and K. Dan, "Penggunaan analisis konten dan analisis tematik," 2022.
- [16] V. Braun and V. Clarke, "Using thematic analysis in psychology; In qualittative research in psychology," *Uwe Bristol*, vol. 3, no. 2, pp. 77–101, 2006, [Online]. Available: <https://psychology.ukzn.ac.za/?mdocs-file=1176>
- [17] M. A. Julia, N. Fitriani, and R. Setiawan, "Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang Bersifat Generatif di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, p. 7, 2024, doi: 10.47134/pgsd.v1i3.519.
- [18] M. Ahmad and R. W. Khan, "Gamification in Education : Enhancing the Students Engagement and Learning Achievements through the Integration use of Game based Learning," vol. 3, no. 1, pp. 23–37, 2024, doi: 10.63062/tk/2k24a.31016.
- [19] P. O. W. M. N. N. Sueca, and M. Bali, "Implementasi Permainan Bahasa Wordwall Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris," vol. 07, no. 01, pp. 7101–7109, 2024.
- [20] B. Richo, A. Vareza, S. Hadi, and S. H. Wibawa, "Learning English Vocabulary Through The Wordwall Website: A Case Study To The Fifth Class Students Of Sd Negeri 2 Borang, Arjosari In The Academic Year 2023/2024," pp. 83–91, 2024.
- [21] B. Al Habsy, T. W. Arifuddin, K. Shindy, and R. S. Jelita, "Psikologi Pendidikan Peserta Didik Pada Jenjang SMP (Analisis Konsep Emosi Dan Konsep Diri Peserta Didik serta Pengaruhnya terhadap Kualitas Pembelajaran di SMP 1 Jenu Tuban)," 2022.

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.