

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI  
BERBASIS WORDWALL PADA MATERI KOSAKATA  
BAHASA INGGRIS KELAS IV**

Aulia Wuri Ramadhani<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>,

Muhammad Rijal Wahid Muharram<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>[auliawuriramadhani@upi.edu](mailto:auliawuriramadhani@upi.edu), <sup>2</sup>[erwinrsaputra@upi.edu](mailto:erwinrsaputra@upi.edu), <sup>3</sup>[rijalmuharram@upi.edu](mailto:rijalmuharram@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the need for educational game-based learning media using the Wordwall platform in teaching English vocabulary to fourth-grade elementary school students. The research responds to the observed limitations in current instructional practices, which are still dominated by conventional methods and printed textbooks, resulting in low student motivation and limited vocabulary mastery. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through classroom observations, semi-structured interviews with teachers, and documentation analysis at two elementary schools in Tasikmalaya, Jawa Barat. The findings indicate that while the Wordwall platform is available and occasionally used, its implementation is inconsistent and not specifically focused on vocabulary development. Teachers mainly rely on printed textbooks, and digital resources are underutilized, despite the availability of supporting infrastructure. Student exhibited interest and enthusiasm when exposed to interactive and game-based media, suggesting that such tools have strong potential to enhance vocabulary learning. This study highlights the urgency of developing creative, efficient, and pedagogically sound Wordwall-based materials that align with learners' needs. The results serve as a foundation for future research and development in the creation of innovative digital vocabulary learning resources for primary education.*

**Keywords:** *educational games, english vocabulary, learning media, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis game edukasi dengan menggunakan platform Wordwall dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada peserta didik kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini menanggapi keterbatasan yang diamati dalam praktik pembelajaran saat ini, yang masih didominasi oleh metode konvensional dan buku teks cetak, mengakibatkan rendahnya motivasi peserta didik dan terbatasnya penguasaan kosakata. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur dengan pendidik,

dan analisis dokumentasi di dua sekolah dasar negeri di Tasikmalaya, Jawa Barat. Temuan menunjukkan bahwa meskipun platform *Wordwall* tersedia dan kadang-kadang digunakan, implementasinya tidak konsisten dan tidak secara khusus difokuskan pada pengembangan kosakata. Para pendidik lebih banyak mengandalkan buku teks cetak, dan sumber daya digital kurang dimanfaatkan, meskipun tersedia infrastruktur pendukung. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme ketika dihadapkan pada media interaktif dan berbasis permainan, yang menunjukkan bahwa media semacam itu memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan pembelajaran kosakata. Penelitian ini menyoroti urgensi pengembangan materi berbasis *Wordwall* yang kreatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk penelitian dan pengembangan di masa depan dalam menciptakan sumber daya pembelajaran kosakata digital yang inovatif untuk pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** game edukasi, kosakata bahasa inggris, media pembelajaran, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan sekolah dasar telah dikenal sebagai pilar utama dalam pembentukan individu dan kemajuan masyarakat yang memegang peran penting dalam membentuk pengetahuan, empati, dan kesadaran diri seperti yang dinyatakan oleh Arsyad, dimana hal tersebut dibutuhkan oleh peserta didik untuk menghadapi masa depan (Rizqi & Aghni, 2018, p. 98). Untuk membantu dalam meningkatkan kecerdasan peserta didik, salah satu kesempatan yang harus didapatkan oleh peserta didik adalah pembelajaran sepanjang hayat sebagai bentuk pengembangan diri secara keseluruhan. Salah satu kecerdasan manusia yang dapat diperoleh oleh peserta didik

sebagaimana disebutkan oleh Howard Gardner adalah kecerdasan bahasa atau pun kecerdasan linguistik verbal. Langkah pertama yang dapat mengembangkan kecerdasan peserta didik adalah dengan belajar bahasa. Salah satu keterampilan yang dapat dipupuk pada peserta didik serta sesuai dengan persyaratan hukum di Indonesia adalah bahasa.

Salah satu bahasa asing yang mulai diajarkan oleh orang tua dan pendidik kepada peserta didik sejak dini adalah bahasa Inggris (Hidayati, Inawati, & Iftinan 2023). Selain itu, bahasa Inggris muncul sebagai satu-satunya bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan cakupan skala dunia (Nurfitriani, Nugraha & Hendrawan, 2021). Dalam kurikulum

di Indonesia, 4 keterampilan yang wajib dipahami yaitu mendengar, menulis, membaca, dan berbicara (Rohmatin, 2023). Sedangkan menurut Sugiharti & Riftina (dalam Salsabila, Saputra & Indihadi, 2022) tiga komponen penting dalam bahasa Inggris yang harus dipelajari adalah kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), dan pelafalan (*pronunciation*), namun, beberapa peserta didik menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang menantang, sulit dimengerti, dan membosankan. Padahal menurut Aljaraideh dalam (Hamidah, Saputra & Indihadi, 2023) pembelajaran bahasa Inggris direkomendasikan sebagai aktivitas bermakna dari tingkat sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan pemahaman akan pentingnya menguasai bahasa karena mengingat pesatnya perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan metode atau media yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar.

Di era digital, perkembangan teknologi dan informasi sudah tersedia, khususnya di bidang pendidikan. Penting bagi para pendidik untuk dapat memanfaatkan alat dan media pembelajaran yang

relevan dengan zaman (Hanikah, Faiz, & Wardani, 2012). Menurut Tobamba, Siswono & Khaerudin (2019) salah satu alat yang dapat memiliki potensi besar membantu dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Menurut Uzun (dalam Ichsan, Dewi, & Iriani 2018) di zaman sekarang, teknologi memaksa para pendidik untuk memberikan usaha lebih dengan berkeasi mengenai media pembelajaran yang pendidik gunakan. Fakta yang ada, masih banyak pendidik yang belum mempunyai ketetampilan serta pemahaman dalam bidang teknologi pendidikan (Izmala et al., 2025). Dimulai dari bentuk fisiknya serta penggunaan media dalam dunia pendidikan telah berubah secara signifikan. Sekarang, ada banyak sekali media pembelajaran yang tersedia secara daring. Inovasi dalam bidang pendidikan telah banyak berinovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi (Kusumarini, Adiwijaya & Aryanti, 2025). Menurut

Nurrita (dalam Irsalina & Muhamram, 2022) saat menjelaskan materi yang abstrak, media pembelajaran interaktif sangat memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* telah berkembang secara signifikan serta popularitas sangat meningkat di abad ke-21 (Hariadi, Jumalia, & Talakua, 2023).

*Game* edukasi menjadi metode yang sangat tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Ge dan Ifenthaler dalam (Muhamram & Fajrin, 2021) menjelaskan bahwa *game* edukasi adalah *game* hiburan yang memiliki nilai instruksional atau *game* yang sengaja dibuat untuk tujuan pendidikan. *Game* edukasi dibuat untuk membantu pemain mempelajari informasi baru, memahami konsep, dan mengasah kemampuan serta memecah masalah. Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. Hal tersebut merupakan sebuah inovasi yang efektif, menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Wordwall* adalah platform yang memungkinkan para pendidik untuk mengembangkan berbagai permainan interaktif dan edukatif dengan berbagai tema, seperti kuis,

permainan algojo, anagram, dan banyak lagi. Permainan yang dibuat dapat diunggah di *Google Classroom*, dapat disematkan di blog atau halaman web menggunakan kode QR atau tautan, serta di platform media sosial lain. Selain itu menurut Prihatin *game* yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF (Lubis et al., 2025). *Game Wordwall* sangat ideal untuk digunakan di ruang kelas karena dapat diselesaikan penggerjaannya menggunakan laptop atau gawai (Margayu, Yelanti, Hamidah, 2020). *Wordwall* dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan serta menarik bagi peserta didik, terutama dalam belajar bahasa Inggris, dengan menggunakan *template* yang menarik.

*Wordwall* merupakan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis web. *Game Wordwall* memiliki fitur-fitur yang dapat menarik perhatian peserta didik karena *Wordwall* memiliki prinsip belajar sambil bermain, memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, memiliki kemudahan dalam penggunaannya, terciptanya rasa senang ketika menggunakan *Wordwall*, menimbulkan peningkatan kreativitas peserta didik, mampu

meningkatkan daya ingat peserta didik, dan terdapat kecocokan untuk pembelajaran (Rohmatin, 2023). Karakteristik tersebut menjadikan *game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan yang dapat digunakan di kelas. Sejalan dengan itu, Asyri (2024) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah *platform game* edukasi terbaik untuk melatih kosakata.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap kebutuhan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall* pada materi kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian ditujukan untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap kebutuhan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Penelitian pada *game* edukasi *Wordwall* diharapkan dapat membantu menganalisis aspek penting dan kontribusinya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil

penelitian yang didapat agar dapat membantu para pendidik menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan menyenangkan dalam membuat media pembelajaran bahasa Inggris.

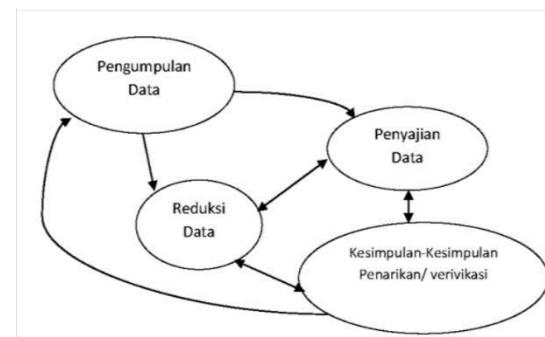
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif guna mendapatkan wawasan yang lebih mendalam serta kontekstual dengan fenomena yang peneliti amati. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Paradigma penelitian kualitatif adalah teknik yang berusaha memahami fenomena sosial melalui interpretasi yang komprehensif, deskripsi yang mendetail, dan analisis kontekstual (Subakti et al., 2023). Dalam penelitian yang dijalani, digunakan pendekatan deskriptif karena mengartikulasikan temuan melalui narasi rinci yang berasal dari pengamatan. Lokasi penelitian dilakukan di 2 sekolah dasar negeri yang berada di Kota Tasikmalaya, provinsi Jawa Barat. Dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2025 di sekolah dasar negeri A1 dan pada tanggal 22 Februrari 2025 di sekolah dasar negeri S1. Subjek penelitian

yaitu terhadap 2 orang pendidik dan perwakilan 3 orang peserta didik dari setiap sekolah dasar negeri.

Pada tahap pengumpulan data, observasi berlangsung selama 2 jam pelajaran ketika pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti tidak berpartisipasi secara langsung melainkan hanya mengamati, sejalan dengan Wekke (2019) peneliti terlibat dalam observasi partisipasi pasif dengan mengamati secara langsung sesi pembelajaran tanpa berpartisipasi aktif di dalamnya. Aspek yang diamati adalah proses pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam materi kosakata pembelajaran bahasa Inggris. Selain observasi, metode pengumpulan data lain yang digunakan yaitu wawancara. Subjek wawancara terhadap 2 orang pendidik dan 3 orang peserta didik dari perwakilan sekolah dasar negeri A1 dan sekolah dasar negeri S1 berdasarkan kemampuan peserta didik dan rekomendasi pendidik. Dalam penelitian kualitatif, responden disebut sebagai informan, karena mereka diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif, mendalam, dan tepat terkait data yang dibutuhkan (Harahap, 2020). Peneliti melakukan

wawancara semi-terstruktur dengan mengacu pada lembar daftar pernyataan wawancara meliputi aspek kurikulum, pembelajaran bahasa Inggris, ketersediaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis modul ajar, buku pegangan peserta didik dan pendidik, serta media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan model Miles dan Huberman.



**Gambar 1 Tahap Pengolahan Data Miles dan Huberman**

Teknik pengolahan data berdasarkan model Miles dan Huberman yang tersaji pada gambar 1 meliputi 3 tahap yakni reduksi datam penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan (Sugiyono,

2019). Reduksi data dilakukan terhadap data yang diperoleh selanjutnya. Tahap terakhir adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh untuk dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall* pada materi kosakata bahasa Inggris kelas IV mencakup hasil analisis observasi, analisis hasil wawancara, dan analisis studi dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti, diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran pada materi kosakata bahasa Inggris kelas IV di SDN A1 dapat disimpulkan bahwa peserta didik kurang memahami materi yang sedang pendidik sampaikan dan peserta didik masih sulit menerjemahkan kosakata (*vocabulary*) dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang memadai, karena sekolah hanya menggunakan buku cetak terbitan pemerintah berjudul '*My Next Words*' dengan beberapa buku yang terlihat sudah tidak memiliki

sampul. Begitu pula saat pembelajaran berlangsung, pendidik hanya menggunakan buku paket. Kemudian hasil observasi bersama pendidik dari SDN S1 saat proses pembelajaran pada materi kosakata bahasa Inggris, peserta didik mampu memahami materi dengan baik, tetapi peserta didik masih kebingungan saat menentukan pemaikan kosakata pada kalimat. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut tergolong cukup lengkap dengan tersedianya buku cetak berjudul '*My Next Words*' ditambah dengan *whiteboard* digital.

Pada saat penggunaan media pembelajaran, pendidik seringkali hanya menggunakan buku paket saat pembelajaran dan sayangnya pendidik jarang menggunakan *whiteboard* digital yang tersedia. Hasil observasi dari kedua sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris telah berjalan dengan baik, tetapi peserta didik belum terlalu memperhatikan pembelajarannya dan masih belum berpartisipasi secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Pendidik masih banyak menggunakan buku paket sebagai alat bantu mengajar sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam

mempelajari kosakata bahasa Inggris karena pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang mampu menggugah semangat peserta didik selama proses pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu kesulitan yang dihadapi peserta didik seperti ketidaktertarikan pada media pembelajaran konvensional dan kurangnya pengetahuan tentang penggunaan kosakata menyoroti perlunya strategi pengajaran yang lebih menarik (Haswano & Nuran, 2022). Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bertolak belakang dengan kenyataan. Peserta didik menjadi tidak tertarik karena pendidik terus mengajar dengan menggunakan metode tradisional seperti menggunakan media pembelajaran buku paket dan metode ceramah. Alih-alih memperhatikan, peserta didik menjadi lebih suka mengobrol dengan teman daripada mendengarkan penjelasan pendidik (Syahputera, Misdalina & Septiyawan, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik SDN A1 memperoleh informasi (1) peserta didik rata-rata sangat antusias saat materi kosakata pembelajaran bahasa Inggris dan

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (2) ketersediaan sarana dan prasarana dalam media pembelajaran sangat mendukung yang berbasis konvensional maupun digital serta media pembelajaran masih terawat, (3) penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sering kali hanya menggunakan buku paket terbitan pemerintah ‘My Next Words’, (4) kesulitan yang dihadapi pendidik saat pembelajaran berlangsung adalah pendidik merasa kewalahan saat peserta didik bertanya arti salah satu kosakata.

Hasil wawancara bersama pendidik SDN S1 memperoleh informasi (1) peserta didik memberikan respon yang beragam saat pembelajaran bahasa Inggris dengan rata-rata merespon antusias, ada pun peserta didik yang merespon biasa saja, (2) ketersediaan sarana dan prasarana penunjang media pembelajaran di sekolah sudah mendukung secara digital, tetapi pendidik meyanyangkan ketidakadaanya kamus konvensional di sekolah, (3) pendidik umumnya menggunakan media buku paket terbitan pemerintah ‘My Next Words’ saat pembelajaran berlangsung dan sebagai tambahan, pendidik biasanya

menggunakan media pembelajaran *whiteboard* digital untuk bermain *game* edukasi, serta menggunakan pengeras suara saat materi *listening*, (4) secara umum kesulitan yang dialami adalah saat pendidik membaca dan mengucap kosakata yang baru ditemui. Berdasarkan hasil wawancara, salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah penggunaan media pembelajaran. Sekarang, media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan harapan pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik karena media pembelajaran yang lebih interaktif dan tampilannya yang menarik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall* harus terus dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Hani et al., 2024).

Agar hasil analisis kebutuhan lebih komprehensif maka dilakukan studi dokumentasi yang dilaksanakan dengan cara menganalisis tiga dokumen dari sekolah dasar negeri. Diantaranya modul ajar, buku pegangan pendidik dan peserta didik, serta media pembelajaran yang

digunakan di dua sekolah. Berikut merupakan hasil analisis studi dokumentasi dari kedua sekolah yaitu SDN A1 dan SDN S1.

Modul ajar yang digunakan berjudul Modul Ajar Bahasa Inggris SD Kelas 4 Unit 9 "*I Go to School after Having Breakfast*". Modul ajar telah dirancang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dengan mengacu pada capaian pembelajaran fase B. Fokus materi pada penggunaan *simple present tense* dan kosakata kegiatan sehari-hari yang relevan dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV, tujuan pembelajaran disampaikan secara eksplisit dan spesifik serta selaras dengan kompetensi menyimak, berbicara, dan menulis yang diuraikan secara terstruktur, keterpaduan kegiatan-kegiatan pembelajaran mencerminkan metode aktif dan paritipatif yang cocok untuk anak karena melibatkan visual dan kinestetik sebagai media bantu. Namun, perlu perbaikan pada aspek asesmen yang lebih holistik dan strategi diferensiasi untuk mengakomodasi keragaman kebutuhan belajar peserta didik.

Buku pegangan pendidik dan peserta didik yaitu *My Next Words Grade 4* yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (KEMENDIKBUDRISTEK). Buku ini terdiri dari *Student's Book* yang disusun dengan pendekatan tematik berbasis aktivitas dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar bahasa Inggris, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap unit menyajikan situasi kontekstual dengan aktivitas peserta didik. Lalu ada *Teacher's Book* disusun untuk mendukung pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris secara sistematis, serta contoh kalimat tanya jawab yang dapat digunakan pendidik selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran di kedua sekolah ini berbanding terbalik. Media pembelajaran yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2 Media buku paket (konvensional) di SDN A1**



**Gambar 3 Media Game Edukasi Wordwall (digital) di SDN S1**

Gambar 2 merupakan kegiatan pembelajaran di SDN A1 menggunakan media pembelajaran konvensional buku paket terbitan pemerintah 'My Next Words', gambar 3 merupakan kegiatan pembelajaran di SDN S1 menggunakan media pembelajaran digital game edukasi *Wordwall*. Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran di SD A1 diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris terbatas pada buku paket terbitan pemerintah yang disediakan oleh sekolah. Buku paket tersebut menjadi satu-satunya

sumber utama dalam kegiatan belajar mengajar, baik dalam penyampaian materi, latihan soal, maupun evaluasi pembelajaran. Penggunaan media tunggal tersebut mencerminkan rendahnya variasi sumber belajar yang digunakan oleh pendidik dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap kosakata dasar bahasa Inggris.

Namun saat pembelajaran berlangsung, pendidik hanya melakukan metode ceramah dan peserta didik hanya diberi perintah untuk membaca serta mengikuti pengulangan yang sebelumnya pendidik lakukan, kemudian peserta didik mengerjakan tugas (*task*) yang sudah tertera dalam buku. Mempelajari kosakata sangat penting untuk pengembangan keterampilan bahasa lainnya seperti berbicara, menulis, mendegarkan, dan membaca dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, terutama di tingkat sekolah dasar. Nation (2001) menyoroti agar peserta didik dapat memahami dan secara aktif menggunakan bahasa Inggris, mereka harus dihadapkan pada bahasa Inggris dalam berbagai konteks dan bentuk. Namun, karena buku paket biasanya bersifat statis dan kurang dinamis, peserta didik

yang hanya mengandalkan buku paket akan menghadapi bahaya menghadapi keterbatasan dalam hal penggunaan kosakata. Media visual, audio, atau bahkan media digital interaktif sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris karena memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan kosakata dengan makna dan konteks penggunaannya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tunggal buku paket berpotensi menghambat perkembangan kosakata karena minimnya rangsangan visual, auditif, dan kinestetik (Arsyad, 2023).

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran di SDN S1 telah memanfaatkan *platform* digital berbasis *game* edukasi, salah satunya adalah *Wordwall* dengan *template Quiz*. Namun, penggunaan *Wordwall* oleh pendidik belum dilakukan secara konsisten dalam pertemuan pembelajaran serta materi yang disajikan melalui *Wordwall* tersebut tidak sepenuhnya berfokus pada materi kosakata. *Wordwall* lebih banyak digunakan sebagai media selingan, bukan sebagai alat utama dalam penyampaian materi inti kosakata.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran materi bahasa Inggris kelas IV masih membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Padahal pembelajaran kosakata bahasa Inggris butuh pemahaman mendalam dan dijelaskan langkah demi langkah. Pembelajaran itu dapat terjadi dikarenakan pendidik masih berpikir bahwa pembelajaran hanya menggunakan media yang tersedia sudah cukup (Ichsan, Dewi, & Iriani 2018). Selain membantu pendidik mempermudah menumbuhkan partisipasi dan motivasi peserta didik, tampilan visual yang menarik juga memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran (Febriyani & Hidayati, 2023).

Minat dan motivasi peserta didik dipicu oleh penggunaan media pembelajaran yang dinamis dan menarik serta memicu semangat peserta didik untuk belajar. Menurut temuan penelitian, keberhasilan dari implementasi media digital *game* edukasi *Wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki pengaruh yang positif kepada peserta didik (Aeni, Djuanda & Maulana, 2022).

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian, kondisi media pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi kosakata bahasa Inggris di kelas IV sekolah dasar, belum berpusat pada materi kosakata dan beberapa media belum memanfaatkan kemajuan teknologi digital di kelas. Akibatnya, banyak peserta didik yang masih kesulitan saat menggunakan kosakata dan pelafalan kosakata. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran kosakata untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sekolah dasar harus memanfaatkan kemajuan teknologi digital.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut: (a) kebutuhan akan media pembelajaran di kelas IV kemudian akan menjadi motivasi bagi sekolah dengan membantu para pendidik untuk lebih mengenal media pembelajaran digital *game* edukasi berbasis *Wordwall* yang memuat materi kosakata bahasa Inggris, (b) temuan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Wordwall*, dengan penekanan pada

integrasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara lebih kreatif, menarik, dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar, (c) dalam upaya merancang media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Wordwall* yang mampu meningkatkan kualitas, motivasi, dan minat belajar kosakata bahasa Inggris, diperlukan perancangan yang bersifat kreatif, valid, bermanfaat, dan efisien. Proses pengembangan tersebut sebaiknya melibatkan kolaborasi ahli terkait, guna memastikan keterpaduan antara isi pembelajaran, pendekatan pedagogis dan efektivitas media yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi *Games Edukatif Word Wall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Asyri, D (2024). Pengaruh *Wordwall Online Games (WOW)* Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(2), 548-556.
- Febriyani, H., & Hidayati, D. (2023). Urgensi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 3910-3916.
- Hamidah, N., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2023). Penggunaan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(1), 64-71.
- Hani, M. I., & Apriani, I. F. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 6(3), 1355-1372.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Ebook* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Harahap, N. (2020). Penelitian Kualitatif.
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda Dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78-84.
- Haswani, F. & Nuran, A. (2022). *English Teaching Material Development Based on Tynker Program in Improving Fourth-Grade Students' Vocabularies. Interdisciplinary Social Studies*, 1(11), 1333-1340. <https://doi.org/10.55324/iss.v1i11.275>
- Hidayati, R. N., Inawati, I., & Iftinan, N.

- H. (2023). Penerapan *Fun English Games* untuk Mengenalkan Bahasa Inggris bagi siswa SD di Korwil 02-Piyungan. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 7(02), 227-232.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA Dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131-140.
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Volume Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69-82.
- Kusumarini, N. N. M., Adiwijaya, P. A., & Aryanti, N. P. E. (2025). Analisis Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 7(1), 37-45.
- Lubis, M. Y. A., Erita, Y., & Habibi, M. (2025). Pengembangan Lkpd Berbasis Media *Wordwall* Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-132.
- Margayu, T., Yelianti, U., & Hamidah, A. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pokok Bahasan Klasifikasi Mahluk Hidup: *(Development of Student Worksheet Based on Guided Inquiry on Natural Science Subjects Chapter of Living Thing Classifications)*. *Biodik*, 6(2), 133-144.
- Muharram, M. R. W., & Fajrin, B. S. (2021). Desain Game Edukasi Sifat-Sifat Bangun Datar Segiempat Menggunakan Aplikasi Scratch. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 140-149.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language* (Vol. 10, pp. 126-132). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurfitriani, M., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Tematik Terpadu Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1110-1117.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88.
- Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). Application of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 18(2), 74-82.
- Subakti, H., Hurit, R. U., Eni, G. D., Yufrinalis, M., Maria, S. K.,

- Adwiah, R., ... & Amane, A. P. O. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Media Sains Indonesia: Bandung.*
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung.*
- Syahputera, A. A., Misdalina, M., & Septeiyan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Materi Bangun Datar SD. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, 10(2)*, 331-339.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Guru Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 3(2)*, 372-380.
- Wekke, I. S. (2019). Metode penelitian sosial. *Yogyakarta: Gawe Buku, 87.*
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.
- Yusuf, D., Izmala, A., & Iskandar, S. (2025). Peran Guru Dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2)*.