

**EFEKTIVITAS WORDWALL SEBAGAI MEDIA GAME-BASED LEARNING
DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA
DI SDN PASIRHALANG 1 KABUPATEN SUKABUMI**

Intan Dwi Persada¹, Aris Setiawan Muhammadi², Ria Saparianingsih³

^{1,2,3} STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Alamat e-mail : ([1intandwipersada@gmail.com](mailto:intandwipersada@gmail.com), [2 As6964871@gmail.com](mailto:As6964871@gmail.com) ,
[3 saparia2904@gmail.com](mailto:saparia2904@gmail.com))

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of Wordwall as a game-based learning medium in improving elementary school students' English vocabulary mastery. The main problem addressed in this research is the low student engagement and vocabulary proficiency in traditional learning settings. The research was conducted at SDN Pasirhalang 1, Sukabumi Regency, using a pre-experimental design with a quantitative approach through a one-group pretest-posttest model. The instrument used was a multiple-choice vocabulary test consisting of 20 items covering Parts of Speech (Adjective, Noun, Verb, Adverb, Preposition, Possessive Pronoun, and Possessive Adjective), designed across Bloom's cognitive domains from C1 to C6. The findings indicated an increase in the mean score from 62.4 (pretest) to 77.2 (posttest). The N-Gain analysis revealed an average gain of 0.4019, classified as moderate effectiveness. Furthermore, the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes before and after the implementation of Wordwall. These results suggest that Wordwall is an effective and engaging digital tool for enhancing students' vocabulary mastery, making it a viable alternative for vocabulary instruction at the elementary level.

Keywords: Wordwall, vocabulary, game-based learning, parts of speech, learning effectiveness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media Wordwall sebagai media game-based learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SDN Pasirhalang 1 Kabupaten Sukabumi dengan desain penelitian pre-eksperimental dan pendekatan kuantitatif menggunakan model one group pretest-posttest. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang mencakup materi Parts of Speech (Adjective, Noun, Verb, Adverb, Preposition, Possessive Pronoun, dan Possessive Adjective), dengan cakupan ranah kognitif C1 hingga C6. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 62,4 menjadi 77,2 pada posttest. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,4019 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menandakan

bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran kosakata yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Wordwall*, kosakata, *game-based learning*, *parts of speech*, efektivitas pembelajaran

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata menjadi salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kosakata yang memadai memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif (Richards & Theodore, 2014). Namun, di tingkat sekolah dasar, metode pembelajaran yang masih didominasi pendekatan tradisional, seperti hafalan dan ceramah, sering kali dianggap kurang menarik dan menghambat motivasi belajar siswa (Alqhtani, 2015). Akibatnya, penguasaan kosakata siswa sering kali berada pada tingkat yang rendah, sehingga memengaruhi keberhasilan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Dalam dekade terakhir, perkembangan teknologi pendidikan telah membawa inovasi baru dalam pengajaran bahasa Inggris. Salah satunya adalah penerapan media pembelajaran

berbasis permainan (*game-based learning*), yang telah terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hamari et al., 2014). Salah satu platform yang relevan dalam konteks ini adalah Wordwall, sebuah media interaktif yang memungkinkan pembelajaran melalui permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata. Wordwall dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat pemahaman materi (Maghfiroh et al., 2018). Pada Penelitian ini, SDN Pasirhalang 1 Kabupaten Sukabumi terdapat permasalahan rendahnya penguasaan kosakata siswa menjadi tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mengingat potensi Wordwall sebagai alat pembelajaran interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, yakni model one group pretest-posttest. Desain ini dipilih untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Wordwall. Penelitian dilaksanakan di SDN Pasirhalang 1 Kabupaten Sukabumi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan 25 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang mencakup materi Parts of Speech, yaitu Noun, Verb, Adjective, Adverb, Preposition, Possessive Pronoun, dan Possessive Adjective. Soal-soal tersebut dirancang mencakup ranah kognitif dari C1 (Mengingat) hingga C6 (Mencipta) berdasarkan Taksonomi Bloom revisi. Validasi isi dilakukan oleh dua dosen ahli, dan instrumen telah diuji coba sebelum digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap, yaitu pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan). Analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan:

uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, perhitungan N-Gain score untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dan uji Paired Sample t-Test untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Seluruh tahapan dilakukan secara sistematis untuk memperoleh data yang valid, reliabel, dan mendukung pencapaian tujuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media Wordwall sebagai strategi pembelajaran game-based learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V di SDN Pasirhalang 1 dengan menggunakan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest, dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Wordwall.

1. Tingkat Penguasaan Kosakata Sebelum Perlakuan (Pretest)

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris tergolong sedang hingga rendah. Dari 25 siswa, nilai rata-rata pretest adalah 62,4, dengan skor terendah 25 dan

tertinggi 80. Sebagian besar siswa berada pada kategori poor hingga fair, yang mengindikasikan keterbatasan dalam mengenali dan menggunakan kosakata secara tepat, terutama dalam konteks kelas kata seperti adjective, noun, verb, dan preposition.

Tabel 1. Hasil Pretest Penguasaan Kosakata

| Statistik | Nilai |
|------------------|------------|
| Skor Tertinggi | 80 |
| Skor Terendah | 25 |
| Rata-rata | 62,4 |
| Kategori Dominan | Fair (65%) |

2. Penguasaan Kosakata Setelah Pembelajaran Wordwall (Posttest)

Setelah diterapkan media Wordwall dalam pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai posttest. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 77,2, dengan skor tertinggi 100 dan terendah 40. Distribusi nilai menunjukkan peningkatan tidak hanya pada siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa dengan kemampuan awal rendah.

Tabel 2. Data Hasil Posttest Kosakata

| Statistik | Nilai |
|------------------|-----------------|
| Skor Tertinggi | 100 |
| Skor Terendah | 40 |
| Rata-rata | 77,2 |
| Kategori Dominan | Very Good (68%) |

Peningkatan hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall sebagai media interaktif berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar kosakata. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wu et al. (2020) dan Noftariani (2023), yang menegaskan bahwa media digital berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan.

3. Efektivitas Pembelajaran Berdasarkan Uji Statistik

a. Uji Normalitas

Data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal (Sig. pretest = 0,200; posttest = 0,064 > 0,05), memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik.

b. Uji N-Gain

Rata-rata nilai N-Gain adalah 0,4019 dengan klasifikasi sedang menurut Hake (1999). Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall cukup efektif

dalam meningkatkan penguasaan kosakata secara praktis.

c. Uji Paired Sample t-Test

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, peningkatan hasil belajar bukan karena kebetulan, melainkan sebagai dampak langsung dari penerapan media Wordwall.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Wordwall sebagai strategi game-based learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Pasirhalang 1 Kabupaten Sukabumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa, yang ditunjukkan oleh perbedaan mencolok antara nilai pretest dan posttest serta hasil uji statistik.

Secara empiris, peningkatan rata-rata skor dari 62,4 (pretest) menjadi 77,2 (posttest) menjawab permasalahan awal bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris.

Temuan ini selaras dengan tujuan penelitian, yakni mencari solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan tersebut melalui pendekatan interaktif yang menyenangkan.

Hasil N-Gain sebesar 0,4019 yang termasuk kategori sedang, serta hasil paired sample t-test yang signifikan (Sig. $0,000 < 0,05$), memperkuat argumen bahwa media Wordwall memiliki efektivitas praktis dan statistik dalam pembelajaran kosakata. Dengan demikian, hasil ini secara langsung menunjukkan keberhasilan media digital berbasis permainan sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan pemahaman kosakata yang dialami siswa.

Secara teoritis, hasil ini diperkuat oleh teori game-based learning yang menyatakan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan engagement, motivasi, dan daya serap informasi (Prensky, 2001; Gee, 2003). Fakta bahwa siswa lebih aktif dan terlibat saat menggunakan Wordwall membuktikan prinsip bahwa pembelajaran yang menyenangkan

akan berdampak pada kognisi dan retensi belajar.

Temuan ini juga selaras dengan pandangan Piaget tentang perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, manipulatif, dan kontekstual. Wordwall, dengan fitur-fitur interaktifnya, memberikan pengalaman belajar konkret yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Hasil penelitian ini konsisten dengan studi Noftariani (2023) dan Ophellia et al. (2024) yang menemukan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa secara signifikan. Selain itu, Wu et al. (2020) dalam studi meta-analisisnya terhadap pembelajaran kosakata melalui permainan digital menunjukkan bahwa media digital memiliki efek positif terhadap hasil belajar siswa, baik dari aspek motivasi maupun prestasi akademik. Artinya, penelitian ini memperkuat bukti empiris yang sudah ada, sekaligus mengkonfirmasi bahwa efek positif Wordwall tidak hanya berlaku secara

umum, tetapi juga relevan dan efektif diterapkan pada konteks siswa sekolah dasar di Indonesia.

Penelitian ini tidak hanya mengukur pencapaian kognitif, tetapi juga secara tidak langsung menunjukkan bahwa penggunaan media game-based learning mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas, sesuatu yang sangat krusial dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh tiga faktor utama; Interaktivitas dan Gamifikasi: Wordwall menawarkan format kuis yang dinamis dan kompetitif seperti matching games, anagram, dan quiz show, yang meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual siswa. Keterpaduan Materi: Soal-soal yang dirancang mengacu pada jenis kata (noun, verb, adjective, dll.) dan konteks penggunaannya, membantu siswa memahami kata tidak hanya sebagai hafalan tetapi juga sebagai bagian dari struktur bahasa.

Lingkungan Belajar yang Mendukung: Pendampingan intensif selama penggunaan media serta integrasi perangkat digital ke dalam kelas,

meskipun menjadi tantangan teknis awal, justru menciptakan pengalaman belajar baru yang mendorong eksplorasi dan rasa ingin tahu siswa.

E. Kesimpulan

Media Wordwall terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Rata-rata skor siswa meningkat secara signifikan dari 62,4 (pretest) menjadi 77,2 (posttest), dengan hasil uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Nilai N-Gain sebesar 0,4019 juga menunjukkan efektivitas sedang yang relevan secara praktis.

Penerapan Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional dalam pembelajaran kosakata. Hal ini sejalan dengan teori game-based learning yang menekankan peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Penggunaan Wordwall secara spesifik pada materi parts of speech dengan pendekatan kontekstual memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, tidak hanya dalam mengenali kata, tetapi juga dalam penggunaannya secara tepat dalam kalimat.

Penelitian ini memberikan kontribusi kebaruan dalam praktik pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, yaitu dengan mengintegrasikan teknologi digital interaktif dalam pendekatan pengajaran berbasis permainan yang adaptif dan terukur. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung pentingnya adopsi media pembelajaran digital yang interaktif untuk memperkuat penguasaan kosakata siswa sejak dini. Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mendukung Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengembangkan literasi bahasa dan digital siswa secara bersamaan.

F. Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini didanai oleh STKIP Bina Mutiara Sukabumi melalui Program Hibah Penelitian Dosen Internal Tahun Akademik 2024/2025. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak kampus atas dukungan pendanaan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas V SDN Pasirhalang 1 Kabupaten Sukabumi, atas kerja

sama dan keterbukaan dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, peneliti menyampaikan apresiasi kepada mahasiswa yang terlibat, yaitu Riska Hasanah dan Siti Nurjanah, atas kontribusinya dalam pengambilan data dan asistensi teknis di lapangan. Dukungan semua pihak sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Creswell, J. W. (2012). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Fakhrudin, A. (2019). Students' mastery of parts of speech in English writing. *World English Journal (WEJ)*, 3.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University. <https://www.physics.indiana.edu/~hake>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Jack, C. R., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek penguasaan kosakata bahasa Indonesia oleh siswa sekolah dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286–298. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 4(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Noftariani, S. (2023). Integrating game-based learning of Wordwall in teaching at the right level to improve students' motivation (A classroom action research).
- Ophellia, R., Medina, D., Mobit, M., & Puspitaloka, N. (2024). Game-based Wordwall in vocabulary

learning: A teacher's implementation and students' views. *Journal of Educational Sciences*, 8(4), 847–857.
<https://doi.org/10.31258/jes.8.4.p.847-857>

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Rahmah, R., Alimin, & Muthnainn, A. (2023). Implementasi games Wordwall (Wordsearch) dalam model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 12–20.

Wu, Q., Zhang, J., & Wang, C. (2020). The effect of English vocabulary learning with digital games and its influencing factors based on the meta-analysis of 2,160 test samples. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(17), 85–100.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i17.11758>