

**PENGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

**ROHMATIN**

MTsN 5 Jombang

e-mail: [hanyrachmalya@gmail.com](mailto:hanyrachmalya@gmail.com)

**ABSTRAK**

Dalam melakukan proses pembelajaran, guru dapat memilih dan menggunakan beberapa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan vocabulary siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris terkait materi *Descriptive text* serta *pronouns: subject, object dan possessive* melalui *game* edukasi berbasis *Wordwall* pada siswa kelas VII H MTsN 5 Jombang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya pemahaman dan kemampuan perbendaharaan kata atau *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa inggris. Dalam penelitian tindakan kelas ini, subyek penelitian adalah siswa kelas VII H yang berjumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan vocabulary siswa yang berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa. yaitu: pada kegiatan siklus 1 rata-rata kelas mencapai 73,17 menjadi 83,50 di siklus II dan peningkatan presentasi ketuntasan belajar peserta didik sebesar 23,30% yakni dari 70,00% peserta didik yang tuntas belajar menjadi 93,30%. Dengan demikian, dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan vocabulary pada pembelajaran bahasa inggris siswa kelas VII H MTsN 5 Jombang.

**Kata Kunci:** Wordwall dan Vocabulary

**ABSTRACT**

In carrying out the learning process, teachers can choose and use several learning media that are appropriate to the characteristics of students and subject matter. This study aims to improve students' vocabulary skills in learning English related to Descriptive text material and pronouns: subject, object and possessive through Wordwall-based educational games for class VII H students at MTsN 5 Jombang. The background of this research is the low understanding and ability of students' vocabulary in English subjects. In this classroom action research, the research subjects were students of class VIIH, in 30 students. Data collection methods used are observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis technique uses a qualitative descriptive technique which includes the stages of data collection, data reduction, data presentation, and data verification. The results showed that there was an increase in students' vocabulary skills which resulted in an increase in student learning outcomes. namely: in cycle 1 activities the class average reached 73.17 to 83.50 in cycle II and an increase in the presentation of students' mastery learning by 23.30%, from 70.00% of students who completed learning to 93.30%. Thus, from this study it can be concluded that the use of wordwall-based educational games can improve vocabulary skills in learning English for class VII H MTsN 5 Jombang.

**Keywords:** Wordwall and Vocabulary

## PENDAHULUAN

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (Manurung et al., 2020) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar ada di proses ini. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai. (Syarifudin, 2020).

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Jombang berlokasi di pinggiran sungai Brantas. Pekerjaan utama wali peserta didik adalah buruh tani. Sebagian besar dari mereka kurang peduli dengan proses belajar putra putrinya, yang mereka inginkan adalah paket lengkap. Sebuah paket yang berisi harapan jika putra putrinya lulus dari MTsN 5 Jombang akan menjadi anak anak yang pintar dalam ilmu pengetahuan sekaligus ilmu agamanya.

Keberhasilan peningkatan pendidikan, tidak saja berhubungan dengan pengetahuan dan kemampuan para guru, tetapi tergantung sejauh mana guru mau menggunakan kemampuannya dalam praktek pendidikan. Selain sebagai perancang pengajaran, seorang guru harus mampu meningkatkan kemampuan siswa yang berdampak pada keberhasilan belajar siswa terutama untuk mata pelajaran tertentu yang dianggap susah oleh siswa. Karena dengan belajar sambil mengembangkan kemampuan, maka siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta mengembangkan ketrampilan sehingga tidak mudah terlupakan dan siswa lebih berminat untuk belajar serta belajar akan lebih bermakna.

Dalam proses pendidikan, aktifitas belajar merupakan kegiatan inti dengan arti bahwa pendidikan itu sendiri merupakan bantuan yang dihasilkan melalui kegiatan belajar. Berkurangnya motivasi belajar ini tidak menutup kemungkinan menjadikan rendahnya hasil belajar peserta didik, oleh karena itu pemilihan metode pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan yaitu mengembalikan motivasi peserta didik dan ketuntasan dalam setiap kompetensi dasar. Guru memegang peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dianjurkan untuk tidak mempertahankan perannya hanya sebagai penyampai materi atau pengetahuan saja, namun juga dituntut untuk bisa mendukung pengetahuan para peserta didik dalam mengeksplorasi dan kreatifitasnya dalam menyelesaikan masalah melalui pembelajaran yang disampaikan Guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *National Educational Association* (NEA) (2012:3) bahwa “4 keterampilan khusus yang paling penting untuk guru yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas”. Empat kemampuan tersebut sangat penting untuk dicapai peserta didik agar dapat ikut berperan serta dalam memenuhi tantangan dan persaingan global di abad ke-21 (Dewi, 2020)

Kurikulum di Indonesia mewajibkan Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa yang harus dipelajari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Untuk menguasai bahasa Inggris, ada 4 keterampilan yang wajib dikuasai yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu *vocabulary* merupakan salah satu komponen yang tidak kalah penting dalam mempelajari bahasa Inggris (Azizah, 2020; Raveloaririnirina & Tou, 2017; Sulistiana et al., 2019). Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. (Susanto, 2021) Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran Bahasa Inggris di MTsN 5 Jombang 80% siswa kelas VII H pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan

penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu permasalahan yakni dalam penguasaan vocabulary siswa dimana hal itu sangatlah beragam mulai dari kesalahan pada pengejaan, pengucapan, dan pemilihan kata yang tepat dalam menulis maupun berbicara. Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTsN 5 Jombang melalui tes vocabulary dan wawancara kepada siswa pada pembelajaran terkait keberadaan orang, benda, dan binatang ditemukan kelemahan siswa terhadap penguasaan vocabulary khususnya terkait dengan materi *descriptive text* serta *pronouns* dan penggunaannya dalam kalimat masih cukup tinggi.

Penguasaan *vocabulary* di dalam Bahasa Inggris sangatlah penting baik untuk mendengar, berbicara, membaca, dan terlebih lagi dalam menulis (Hidayati, 2020; S.Avila-Varela et al., 2021). Menurut Juhendi (dalam Apriandari, 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *vocabulary* adalah sebuah aspek penting dalam bahasa, karena ia hadir di setia kemampuan bahasa yang meliputi mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Banyak orang menyadari bahwa *vocabulary* mereka sangat terbatas sehingga mereka mendapatkan kesulitan dalam menyampaikan ide pikiran mereka. Untuk memudahkan anak dalam mempelajari bahasa, maka diperlukan pemahaman mengenai kosakata yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran suatu bahasa, sehingga penting bagi seseorang untuk menguasai dan terus meningkatkan kemampuannya. Penguasaan *vocabulary* juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta mengutarakan maksud dan tujuan (Azizah, 2020). Dengan demikian, *vocabulary* adalah unsur dasar yang harus dikuasai seorang siswa sebelum mempelajari suatu bahasa (Anindyajati & Choiri, 2017). Tanpa penguasaan *vocabulary* yang cukup, maka ide tidak dapat disampaikan. Siswa harus mengetahui arti dari kosa kata tersebut, bisa mengeja kosa kata dengan tepat, bisa menggunakan kosa kata dengan tepat di dalam kalimat dan bisa mengucapkan dengan tepat.

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogik untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, Rachmatullah, & Rachbini, 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. (Agustina & Susanto, 2017) Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan. (Nugroho et al., 2021) Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. (Tjahjono et al., 2020) Dari pengamatan di lapangan, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan infocus di setiap kelasnya. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran berpaku pada buku dan peran komunikasi guru.

Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. (Lestari, 2021). (Susanto & Rozali, 2022) Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada para siklus, maka peneliti menggunakan *game* edukasi yaitu *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan

*vocabulary* pada siswa MTsN 5 Jombang. Meskipun sebenarnya ada banyak teknik yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary*. Namun peneliti memilih untuk menggunakan media *wordwall* yang diharapkan membantu peserta didik dalam pemahaman kosakata peserta didik tanpa harus bergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru

Media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *Vocabulary*. *Wordwall* adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. (Elyas Putri et al., 2021) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Dengan menggunakan *wordwall* diharapkan siswa akan meningkat pemahaman kosakata bahasa inggrisnya tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru. *Wordwall* adalah media interaktif dalam ruang kelas untuk mendukung pembelajaran listening, speaking, reading dan writing.

*Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) *Games* edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. *Game Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021). Kelebihan dari game *wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkeaktifan, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game *wordwall* yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa.

*Game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika dengan indikator-indikator : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).

Berdasarkan kutipan di atas maka penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media *wordwall* sehingga dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata (*Vocabulary*) peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media bacaan/teks biasa. Manfaat dari penelitian ini dapat memberi atmosfer dalam mengembangkan perbendaharaan kosakata siswa melalui media *wordwall*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII H MTs Negeri 5 Jombang yang terdiri atas 14 peserta didik laki laki dan

16 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 07 September sampai dengan tanggal 15 November pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Judul yang diambil adalah Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Vocabulary* Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian bertempat di MTs Negeri 5 Jombang, jalan Pendidikan No. 44 Keboan Ngusikan Kabupaten Jombang. Pendekatan penelitian ini adalah Pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif mempunyai karakteristik sebagaimana dilakukan oleh Peneliti antara lain (1) kondisi objek alamiah,(2) peneliti sebagai objek utama,(3) kaya akan data yang bersifat deskriptif keadaan, (4) analisis dilakukan secara induktif (dari contoh ke kesimpulan atau dari khusus ke umum) dan berlangsung sejak dimulai sampai pengumpulan data selesai, (5) pengumpulan data dilakukan secara simultan atau berkesinambungan, baik dalam hal metode, sumber, dan pengumpulan data.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas tentang fenomena yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Fenomena yang dimaksud adalah situasi kelas dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arikunto (2010: 20) ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi tahap perencanaan, pengamatan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, interview, pengamatan dan tes. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan metode tes. Metode analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data hasil belajar *vocabulary* siswa diperoleh menggunakan tes berbasis media *wordwall*. Kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu nilai rata-rata kelas minimal setara dengan KKM.

Penelitian ini dirancang dalam 2 (dua) siklus Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 4 (empat) tahap yaitu 1) Perencanaan (planning); 2) Tindakan (action); 3) Pengamatan (observation); 4) Refleksi (reflection), dengan detail siklus 1 dilaksanakan dalam 4 jam pelajaran ( 2 x pertemuan) dan siklus 2 juga dilaksanakan dalam 4 pelajaran ( 2 x pertemuan). Data yang terkumpul dianalisis secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam *vocabulary*, data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kemudian di bandingkan antara siklus I, siklus II, dan akhirnya ditemukan peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2x siklus. Setiap siklus terdiri dari 2x pertemuan. Berdasarkan hasil observasi tindak belajar maka dapat disebutkan bahwa pada setiap pertemuan terjadi peningkatan kemampuan *vocabulary* maupun pada hasil belajar bahasa inggris yang bertahap dan signifikan. Peningkatan kemampuan *vocabulary* ditinjau dari beberapa indikator mengartikan kosakata atau *vocabulary*, penulisan *vocabulary* dengan ejaan yang tepat, dan pengucapan lafal dan intonasi *vocabulary* dengan tepat.

Berdasarkan hasil observasi maka dapat dideskripsikan bahwa kemampuan *vocabulary* siswa secara keseluruhan sudah ada peningkatan dibandingkan pada kegiatan awal sebelum diterapkannya media *wordwall*.

### Hasil

#### Pra Siklus.

**Tabel 1. Data Hasil Belajar Terkait Penguasaan *Vocabulary* materi *Descriptive text* dan penggunaan *pronouns***

Nilai	Jumlah	Persentase	Nilai KKM
Jumlah siswa bernilai < 75	25	83,33%	75
Jumlah siswa bernilai $\geq 70$	5	16,66%	75
Nilai Tertinggi	80		
Nilai Terendah	10		
Rata rata	55		

Berdasarkan analisis pada observasi awal materi terkait *descriptive text* dan pronoun (subjective, objective dan possessive), diperoleh data seperti pada Table 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik yang sudah memenuhi kriteria kelulusan sesuai dengan nilai KKM yaitu  $\geq 70$  masih sangat rendah yaitu hanya 4 orang atau sekitar 16,66 % dari keseluruhan. Peserta didik yang belum memenuhi kriteria berjumlah 20 orang atau sebesar 83,33 %. Penilaian hasil belajar menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tahap ini adalah 80 dan nilai terendah adalah 10. Apabila dilihat secara klasikal, maka rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada penguasaan kosakata terkait materi *descriptive text* dan *pronoun* (*subjective, objective, possessive*) diperoleh 55. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada penguasaan kosakata terkait hubungan keluarga dan pronoun (*subjective, objective, possessive*) secara klasikal belum mencapai kelulusan

Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mencapai nilai KKM masih sangat kurang. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan, peneliti mencoba untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris

### Siklus I

Dari hasil tes siklus 1, berdasarkan ketuntasan belajar siswa dari sejumlah 30 siswa terdapat 21 siswa dengan presentase sebesar 70,00% yang sudah mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar ketuntasan 75, sedangkan 9 siswa dengan persentase sebesar 30,00% belum mencapai ketuntasan belajar. Data ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus 1**

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	21	70,00%
2	Tidak tuntas	9	30,00%
		30	100%

Berdasarkan tabel hasil tes siklus 1 dapat digambarkan dengan grafik berikut ini:



**Gambar 1. Grafik Data Hasil Tes Siklus I**

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data tersebut diatas, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan refleksi atas jalannya proses dan hasil pembelajaran yang dicapai dalam tahap pelaksanaan tindakan tersebut. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa (1) Siswa yang pasif dalam pembelajaran makin sedikit, (2) hasil belajar menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum

tercapai secara klasikal, dalam hal ini baru 21 siswa atau 70,00% yang telah tuntas. Nilai rata-rata mencapai 73,17 berarti dapat diketahui nilai rata-rata masih berada dibawah KKM sebesar 75. Belum ada siswa yang mencapai kategori prestasi belajar siswa amat baik (91-100). Dengan demikian menunjukkan bahwa pada siklus 1 prestasi belajar siswa belum optimal serta indikator penelitian belum terpenuhi sehingga perlu diadakan proses pembelajaran pada siklus II.

## Siklus 2

Pada Siklus II, peneliti tetap menerapkan game edukasi wordwall beserta langkah-langkahnya seperti yang peneliti laksanakan pada tindakan siklus I. Karena didalam proses tindakan pada siklus I hasilnya belum memuaskan, guru dalam hal ini perlu memberikan motivasi bagaimana agar siswa dalam proses pembelajaran ini lebih maksimal hasilnya sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran. Hasil tindakan pembelajaran pada siklus II berupa hasil tes dan nontes. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus II diperoleh keterangan sebagai berikut;

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran siklus II dapat dilihat bahwa pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan lancar. Peserta didik sudah mulai faham dengan apa yang harus dilakukan dan dikerjakan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang tadinya pasif mulai aktif berkontribusi dalam pembelajaran. Rasa percaya diri mulai terlihat dari cara mereka mengemukakan pendapat dan jawaban pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dari sejumlah 30, terdapat 28 siswa dengan persentase 93,33% yang sudah mencapai ketuntasan belajar dengan skor ketuntasan 75, sedangkan 2 siswa dengan persentase 6,67% belum mencapai ketuntasan belajar. Data ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada table berikut;

**Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus II**

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	28	93,33%
2	Tidak tuntas	2	6,67%
	Jumlah	30	100%

Hasil tes siklus II dapat dijelaskan perolehan nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 70, nilai rata-rata 83,50 dan rentang nilai adalah 25. Selanjutnya dapat digambarkan dengan grafik berikut ini;



**Gambar 1. Grafik Data Hasil Tes Siklus I**

## Pembahasan

Pembelajaran Bahasa Inggris khususnya penguasaan kosakata atau *vocabulary* yang dilakukan guru selama ini sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajarannya siswa belum menunjukkan perhatian yang sungguh-sungguh dan masih belum

aktif dalam pembelajaran. Guru pun masih menggunakan buku pegangan sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media sehingga anak kurang antusias pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terlebih lagi ada sebagian siswa menganggap bahwa kosakata sulit untuk dipelajari. Dengan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat tercapai peningkatan kemampuan siswa.

Penggunaan media *wordwall* dapat membuat siswa lebih kreatif dan menyerap daya tangkap yang cepat di karenakan mudahnya belajar kosakata dengan bantuan media *wordwall*. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan peneliti yaitu menunjukkan adanya peningkatan perkembangan (1) nilai tertinggi dari 90 meningkat menjadi 95 berarti ada peningkatan 5 point atau naik (2) nilai terendah naik dari 50 meningkat menjadi 70 berarti ada peningkatan 20 point atau (3) nilai rata-rata dari 73,17 naik menjadi 83,50 berarti ada peningkatan 10,3 point dan (4) jumlah siswa yang tuntas dari 21 orang atau 70,00 % naik menjadi 28 orang atau 93,30 % berarti ada peningkatan sebanyak 7 orang dan sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal (5) jumlah siswa yang mencapai peringkat prestasi belajar amat baik dari belum ada naik menjadi 3 siswa atau 10 %.

Penerapan media *wordwall* diharapkan mampu memotivasi siswa untuk mengenali lebih banyak kosakata maupun jenis-jenisnya dalam hal ini seiring dengan kendala yang dihadapi siswa pada materi *descriptive text* dan *pronoun (subjective, objective dan possessive)*. Peningkatan yang ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan kosakata. Akhir dari analisis membuktikan pemanfaatan media *wordwall* efektif untuk menambah perbendaharaan kosakata peserta didik (Idrus et al., 2021).

Indikator penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, dan (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan literasi (numerik, bahasa, dan data). Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu:(1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3) semangat belajar), (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) dengan judul “*Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*”. Penelitian ini menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media *edugame wordwall* dalam pembelajaran. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Senada dengan hal itu, Silvia, Widiana & Wirabrata (2021) dalam sebuah penelitian menyampaikan bahwa media *wordwall* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan berupa media *wordwall* dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kosakata pada anak.

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, media *wordwall* layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan menarik dengan menyajikan gambar yang membuat siswa termotivasi dalam belajar. Keuntungan yang diperoleh siswa dari pemanfaatan media berbasis *wordwall* ini adalah siswa yang awalnya

malas, lelah dan lamban mengikuti proses belajar dikelas, sekarang akan terlihat aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Kedua, *wordwall* layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan isi materi pelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pengulangan secara visual pada *wordwall* bertujuan untuk membuat siswa terekspose ke materi pembelajaran lebih sering bila dibandingkan jika *wordwall* yang tidak ada. Pada saat siswa mencari referensi materi, media *wordwall* membantu mereka mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan media game berbasis *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII H mata pelajaran Bahasa Inggris Tahun Pelajaran 2022-2023. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Siklus 1 rata-rata nilai yang dicapai 73,30 menjadi 83,50 pada siklus II. Sementara itu dari pencapaian ketuntasan belajar siswa tampak juga terjadi peningkatan yaitu dari 70,00% pada siklus 1 menjadi 93,30% pada siklus II. 2) Tidak hanya motivasi belajar, dapat kita lihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang secara tidak langsung dipengaruhi juga dari peningkatan motivasi belajarnya. Oleh karena itu game *wordwall* layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara
- Dewi, Suci H. (2020, 251-261 Agustus). *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Paper presented at the Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0”.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness of Using Wordwall Media to increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1–13
- Apriandari, T. (2019). Improving Students’ English Vocabulary Through The Use of Riddles Techniques. Faculty of Education and Teacher Training Ar-Raniry State Islamic University Banda Aceh Kusumawati, Mia. 2015. *Penelitian Pendidikan Penjasorkes*. Bandung : Alfabeta
- Azizah, H. N. (2020). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*. ALSUNIYAT, 1(1), 1–16.
- Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 44–48. <http://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senapati/article/download/1171/879>
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Hidayati, N. N. (2020). Rethinking the Quality of Children’s Bilingual Story Books. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 46
- Idrus, N.W., Yulianti D., Suparman U & Arief, Z A (2021) Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa

- Inggris AKSARA: *Jurnal Bahasa dan Sastra* 22:2 (2021), 376 – 387. DOI: dx.doi.org/10.23960/aksara/v22i2.pp376-387 P-ISSN: 1411-2051 / E-ISSN: 2620-3928 | Universitas Lampung
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/232/160>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Seminar Dan Call Papper*, 1(1), 103–107.
- Raveloaririnina, H., & Tou, A. B. (2017). *An Assessment of Students` Portfolio of Writing in the English Language Subject*. *LingTera*, 4(1), 59–70.
- Sulistiana, E., Nadzifah, W., & Arifin, M. S. (2019). Intensive English Program (IEP) Meningkatkan Penguasaan Vocabulary. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 236–240
- Susanto, R., Syofyan, H., & Rachmadtullah, R. (2019). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages. *WMA*, 1(1), 3–7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290861>
- Sulistiana, E., Nadzifah, W., & Arifin, M. S. (2019). Intensive English Program (IEP) Meningkatkan Penguasaan Vocabulary. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(3), 236–240
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- S.Avila-Varela, D., Trejo, N. A., & Nivedita Mani. (2021). A Longitudinal Study of the Role of Vocabulary Size in Priming Effects in Early Childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, 205