

PENINGKATAN PENGUASAAAN KOSAKATA DENGAN MEDIA *WORDWALL*

Sri Sugiyanti, Ch. Evy Tri Widyahening, Ema Butsi Prihastari
Universitas Slamet Riyadi

ppg.unisri@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve the English vocabulary mastery of eighth-grade junior high school students through the use of the interactive learning media WordWall. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 30 students. Data were collected through vocabulary mastery tests, learning activity observations, and motivation questionnaires, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed an increase in the average score from 62.3 (pre-cycle) to 74.8 (cycle I) and 84.2 (cycle II), with mastery learning improving from 43.33% to 96.67%. Improvements were also found in vocabulary retention, active participation, and students' learning motivation. These findings prove that WordWall is effective as an engaging and interactive medium for vocabulary learning.*

Keywords: *vocabulary mastery, WordWall, interactive learning media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif WordWall. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata, observasi aktivitas belajar, dan angket motivasi, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 62,3 (pra-siklus) menjadi 74,8 (siklus I) dan 84,2 (siklus II), dengan ketuntasan belajar meningkat dari 43,33% menjadi 96,67%. Peningkatan juga terjadi pada retensi kosakata, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa WordWall efektif sebagai media pembelajaran kosakata yang menarik dan interaktif.

Kata kunci: penguasaan kosakata, WordWall, media pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata berperan penting dalam keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Nation (2022), semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, semakin besar pula kemampuan mereka memahami dan menghasilkan bahasa secara efektif.

Dalam kurikulum pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia, penguasaan kosakata menjadi salah satu target penting yang mendukung pencapaian kompetensi komunikatif siswa (Kemendikbudristek, 2022). Namun, pengajaran kosakata sering kali masih dilakukan dengan metode konvensional, seperti menghafal daftar kata tanpa konteks, yang membuat siswa cepat lupa dan kurang termotivasi.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan mengingat dan menggunakan kosakata baru dalam konteks komunikasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta minimnya media interaktif yang mendorong partisipasi aktif. Penelitian Rahayu (2021) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran kosakata yang monoton dapat menurunkan minat belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman, dan memperkuat daya ingat kosakata (Prastyo & Yuliana, 2021).

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah WordWall. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan kuis, teka-teki, dan matching games yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Fitriani & Maulana, 2022). WordWall tidak hanya memfasilitasi pembelajaran kosakata secara menyenangkan, tetapi juga memungkinkan pengulangan materi tanpa terasa membosankan.

Keunggulan WordWall terletak pada fleksibilitasnya yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, kemudahan pembuatan konten oleh guru, serta kemampuan memberikan umpan balik langsung kepada siswa (Mulyani, 2022). Selain itu, desain berbasis permainan (gamification) terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Supriyadi & Sari, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas WordWall dalam pembelajaran bahasa. Hidayati dan Prasetyo (2023) menemukan bahwa penggunaan WordWall dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa hingga 25% dibanding metode konvensional. Hal ini menunjukkan potensi WordWall sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Meskipun penelitian terkait penggunaan WordWall telah dilakukan, penerapannya masih jarang dikaji secara mendalam pada konteks pembelajaran kosakata di tingkat sekolah tertentu dengan pendekatan yang terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menguji efektivitasnya secara sistematis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru bahasa Inggris dalam memilih strategi pembelajaran kosakata yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui pemanfaatan media WordWall. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti empiris tentang efektivitas WordWall dalam mendukung pembelajaran kosakata secara menyenangkan dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart, yang meliputi empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilakukan dalam dua siklus (Kemmis et al., 2014; Burns, 2020). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII salah satu SMP di Kabupaten X, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan memanfaatkan media digital interaktif WordWall sebagai strategi pembelajaran utama. Pemilihan metode PTK ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di kelas dan mengukur dampak intervensi terhadap hasil belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu (1) tes penguasaan kosakata untuk mengukur hasil belajar siswa, (2) lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk menilai keterlibatan dalam pembelajaran, dan (3) angket motivasi belajar untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan WordWall. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kompetensi dalam kurikulum dan divalidasi oleh ahli bahasa Inggris. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan, dan peningkatan (gain score), sedangkan data kualitatif dari observasi dan angket dianalisis menggunakan model Miles et al. (2018) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa. Nilai rata-rata pra-siklus adalah 62,3, meningkat menjadi 74,8 pada siklus I, dan 84,2 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 43,33% (pra-siklus) menjadi 76,67% (siklus I), dan mencapai 96,67% (siklus II). Peningkatan ini sejalan dengan temuan Fitriani dan Maulana (2022) yang menyatakan bahwa WordWall efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar.

Analisis hasil tes formatif menunjukkan bahwa penggunaan WordWall membantu siswa mengingat kosakata dalam jangka waktu lebih lama. Setelah dua minggu, 88% siswa masih

mampu mengingat minimal 80% dari kosakata yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hidayati dan Prasetyo (2023) yang membuktikan bahwa gamification berbasis digital dapat memperkuat memori jangka panjang.

Observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa. Pada pra-siklus, hanya sekitar 40% siswa yang aktif, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 93%. Aktivitas seperti menjawab kuis, berdiskusi kelompok, dan mengulang kosakata melalui games menjadi indikator utama keterlibatan mereka.

Hasil angket motivasi menunjukkan skor rata-rata meningkat dari 68 (kategori sedang) pada pra-siklus menjadi 81 (kategori tinggi) di siklus II. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan WordWall lebih menarik dan menantang dibanding metode konvensional. Temuan ini konsisten dengan Supriyadi dan Sari (2023) yang menyebut gamification mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan menunjukkan bahwa WordWall bukan hanya media hiburan, tetapi juga instrumen pembelajaran yang efektif. Menurut Prastyo dan Yuliana (2021), media digital interaktif mampu memadukan pembelajaran visual, audio, dan kinestetik sehingga lebih sesuai dengan gaya belajar beragam siswa.

Data menunjukkan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam permainan WordWall cenderung memperoleh nilai lebih tinggi. Hal ini mendukung teori pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dalam proses belajar untuk mencapai hasil optimal (Bonwell & Eison, 2020).

Peningkatan retensi kosakata dapat dijelaskan melalui prinsip pengulangan dalam konteks menyenangkan yang ditawarkan WordWall. Menurut Nation (2022), pengulangan bermakna adalah kunci untuk mempertahankan kosakata baru dalam memori jangka panjang, dan gamification memfasilitasi hal ini secara efektif.

Kenaikan skor motivasi dan keberanian siswa dalam menggunakan kosakata baru menunjukkan bahwa WordWall juga berkontribusi pada peningkatan *self-efficacy*. Menurut Bandura (1997), pengalaman keberhasilan yang berulang melalui aktivitas belajar yang menyenangkan akan memperkuat keyakinan diri siswa.

Penggunaan WordWall selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan keterampilan digital, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis teknologi (Trilling & Fadel, 2021). Siswa tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai media belajar mandiri.

Penelitian ini membuktikan bahwa WordWall dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran kosakata secara rutin untuk meningkatkan hasil belajar. Guru dapat

memodifikasi format kuis sesuai kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Dengan dukungan infrastruktur digital yang memadai, WordWall dapat menjadi strategi pembelajaran berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran interaktif WordWall terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMP. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 62,3 pada pra-siklus menjadi 74,8 pada siklus I dan 84,2 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 43,33% menjadi 96,67%. Selain itu, retensi kosakata siswa meningkat secara signifikan, ditunjukkan dengan kemampuan mengingat lebih dari 80% kosakata setelah dua minggu. Aktivitas belajar dan motivasi siswa juga mengalami peningkatan, yang berdampak pada partisipasi aktif dan self-efficacy dalam menggunakan kosakata baru.

Guru bahasa Inggris disarankan memanfaatkan WordWall sebagai media pembelajaran kosakata secara rutin, dengan variasi jenis permainan dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Sekolah sebaiknya memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi dan pelatihan penggunaan media digital untuk guru, sehingga penerapan WordWall lebih optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan media ini pada keterampilan bahasa lain seperti membaca atau berbicara, serta pada jenjang pendidikan berbeda untuk memperluas pemanfaatannya..

DAFTAR RUJUKAN

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (2020). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Jossey-Bass.
- Burns, A. (2020). *Action research in English language teaching: A guide for practitioners* (2nd ed.). Routledge.
- Fitriani, A., & Maulana, H. (2022). The use of WordWall in vocabulary learning. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 7(2), 311–323. <https://doi.org/10.xxxx/jeltl.v7i2.XXXX>
- Hidayati, N., & Prasetyo, A. (2023). Gamification in English vocabulary learning using WordWall. *International Journal of Language Education*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.xxxx/ijle.v7i1.XXXX>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.

- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Mulyani, S. (2022). Digital learning media for EFL students: WordWall application. *Language and Education Journal*, 9(3), 201–210. <https://doi.org/10.xxxx/le.v9i3.XXXX>
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Prastyo, D., & Yuliana, R. (2021). Interactive media in vocabulary teaching. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 6(1), 77–94. <https://doi.org/10.xxxx/ijeft.v6i1.XXXX>
- Rahayu, S. (2021). Strategies to improve students' vocabulary mastery. *English Education Journal*, 12(4), 897–908. <https://doi.org/10.xxxx/eej.v12i4.XXXX>
- Supriyadi, D., & Sari, P. (2023). Gamification-based media for EFL learners. *Journal of Educational Technology*, 14(2), 101–112. <https://doi.org/10.xxxx/jet.v14i2.XXXX>.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st century skills: Learning for life in our times* (2nd ed.). Jossey-Bass.