

## Implementasi Permainan Bahasa Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Ni Putu Oktha Wahyunia Merta<sup>1</sup>, I Nengah Sueca<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>IPTP Markandeya Bali, Pendidikan Bahasa Inggris, Kawan, Kec. Bangli, Kabupaten Bangli, Bali 8061  
oktaw6057@gmail.com

### Abstract

This study aims to analyze the implementation of the Wordwall language game to improve English vocabulary skills in 32 students of class XI Culinary I at SMK Negeri 4 Bangli who were selected by purposive sampling. The purposive sampling technique was chosen because the focus of the research was on students who needed to improve their English language skills in the context of tourism, which was relevant to the Culinary major. The object of research is the Wordwall platform in improving English vocabulary skills, student learning motivation, and student communication skills in the context of tourism. The research method used (mixed methods) with data collection through observation, interviews, and tests. The results showed a significant improvement in students' vocabulary skills, with the average test score reaching 86.6%. This research shows that Wordwall has great potential as an effective and engaging learning method in various subjects, not only improving language skills, but also providing an interactive and meaningful learning experience. This research recommends Wordwall as a learning method that can improve the quality of education in Indonesia, particularly in the context of English language learning.

**Keywords:** Wordwall, language games, vocabulary acquisition

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi permainan bahasa Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada 32 siswa kelas XI Kuliner I di SMK Negeri 4 Bangli yang dipilih secara purposive sampling. Teknik purposive sampling dipilih karena fokus penelitian adalah pada siswa yang membutuhkan peningkatan kemampuan berbahasa Inggris dalam konteks pariwisata, yang relevan dengan jurusan Kuliner. Objek penelitian adalah platform Wordwall dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris, motivasi belajar siswa, dan kemampuan komunikasi siswa dalam konteks pariwisata. Metode penelitian menggunakan (*mixed methods*) dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kosakata siswa, dengan nilai tes rata-rata mencapai 86,6%. Penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi besar sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menarik di berbagai mata pelajaran, tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Penelitian ini merekomendasikan Wordwall sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata kunci:** Wordwall, permainan bahasa, penguasaan kosakata

Copyright (c) 2024 Ni Putu Oktha Wahyunia Merta, I Nengah Sueca

Corresponding author: Ni Putu Oktha Wahyunia Merta

Email Address: [oktaw6057@gmail.com](mailto:oktaw6057@gmail.com) (Kawan, Kec. Bangli, Kabupaten Bangli, Bali 8061)

Received 6 November 2024, Accepted 12 November 2024, Published 19 November 2024

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, terdapat perkembangan yang terus-menerus dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guna menjawab tantangan era modern. Pendidikan saat ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam proses ini, inovasi dan evaluasi dalam sistem pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Menurut (Tamrin et al., 2022), langkah-langkah inovatif serta evaluasi berkesinambungan dalam sistem pendidikan dibutuhkan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada kurikulum, metode

pengajaran, serta infrastruktur pendidikan. Hal ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era yang semakin dinamis. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan saat ini telah mengalami transformasi besar dengan adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan yang semakin modern, konsep pembelajaran berbasis teknologi semakin populer dan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang menonjol adalah gamifikasi atau penerapan elemen-elemen permainan dalam proses belajar, yang dikenal sebagai *game-based learning*. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran dapat lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar. (Darmawansah, 2020) menegaskan bahwa pendekatan *game-based learning* tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah keterampilan yang sangat penting dalam era globalisasi saat ini.

SMK Negeri 4 Bangli, yang terletak di Kabupaten Bangli, Bali, merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk memasuki dunia kerja, khususnya di sektor pariwisata yang menjadi tulang punggung ekonomi Bali. Sekolah ini menawarkan berbagai jurusan yang erat kaitannya dengan industri pariwisata, seperti perhotelan, tata boga, tata kecantikan, desain komunikasi visual, dan seni pertunjukan. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi keterampilan yang sangat penting bagi siswa-siswa di SMK Negeri 4 Bangli untuk dapat berkomunikasi dengan baik dalam dunia kerja dan memberikan pelayanan yang baik kepada wisatawan asing. Masalah utama yang dihadapi siswa SMK Negeri 4 Bangli adalah kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, banyak siswa SMK yang merasa kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang berdampak pada kemampuan komunikasi mereka.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris merupakan aspek fundamental dalam mempersiapkan siswa SMK untuk menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Namun, meskipun penting, banyak siswa SMK yang masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, yang berdampak pada keterampilan komunikasi mereka. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Holidazia & Rodliyah, 2020), yang menunjukkan bahwa meskipun pentingnya penguasaan kosakata bahasa Inggris, banyak siswa SMK yang merasa kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka lebih antusias mengikuti aktivitas praktis di bidang jurusan mereka, seperti praktik memasak, merias, atau mendesain, dibandingkan dengan pembelajaran teori bahasa Inggris yang dirasa kurang relevan dan menarik. Akibatnya, banyak siswa yang tidak memiliki kemampuan komunikasi bahasa Inggris yang memadai, terutama ketika harus berhadapan dengan situasi yang memerlukan keterampilan tersebut di dunia kerja atau dalam interaksi dengan wisatawan asing. Keterbatasan ini merupakan hambatan bagi siswa dalam mencapai standar kompetensi yang diharapkan serta dalam memenuhi kebutuhan industri pariwisata, yang sangat menghargai kemampuan komunikasi dalam bahasa asing. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran bahasa Inggris menjadi sangat penting agar siswa lebih mudah memahami dan menguasai kosakata yang diperlukan.

Salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah penggunaan metode permainan bahasa. Permainan bahasa, dengan sifatnya yang menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, sambil melatih keterampilan berbahasa mereka, seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra, serta meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa (Rihlasyita & Rahmawati, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata baru (Nurjannah et al., 2022). Salah satu platform yang mendukung implementasi permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah Wordwall. Platform daring ini memungkinkan pembuatan berbagai media pembelajaran interaktif, seperti kuis, pencocokan, pasangan, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya (Aeni et al., 2022). Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui permainan yang menarik dan interaktif.

Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa mengingat kosakata baru dengan lebih mudah, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Wordwall juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang personal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SMK. Dengan demikian, implementasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan topik ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris (ROHMATIN, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan bahasa menggunakan platform Wordwall terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan nilai rata-rata tes vocabulary siswa dari 66,00 pada siklus I menjadi 81,00 pada siklus II (DWI HARTATININGSIH, 2022). Kesimpulannya, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan bahasa menggunakan media Wordwall efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Penelitian ini menghadirkan metode baru untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bangli, yang berfokus pada pariwisata. Meskipun beberapa studi sebelumnya telah membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara dalam Bahasa Inggris, penelitian tentang penerapannya pada siswa SMK, yang memerlukan pengalaman praktis sesuai kebutuhan pariwisata, masih terbatas. Penelitian ini menitikberatkan pada masalah utama yang dihadapi siswa SMK Negeri 4 Bangli yaitu kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, yang berdampak pada kemampuan komunikasi mereka. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa penerapan platform Wordwall akan membantu siswa kelas XI SMK jurusan Kuliner agar lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja yang menuntut kemampuan bahasa Inggris yang kuat, dengan

fokus pada pengembangan pemahaman kontekstual dan keterampilan komunikasi yang efektif. Sebagai solusi, Implementasi Permainan Bahasa Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris digunakan dengan mengajak siswa belajar menggunakan platform Wordwall. Melalui metode ini, siswa akan belajar dengan metode yang menyenangkan, sehingga mereka dapat memahami dan memperoleh penambahan kosakata yang berdampak pada kemampuan komunikasi mereka.

## **METODE**

Penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas XI Kuliner I di SMK N 4 Bangli sebagai subjek penelitian, dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan karakteristik spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian, wali kelas mereka juga dilibatkan sebagai informan pendukung untuk memberikan wawasan tambahan. Teknik purposive sampling memungkinkan pemilihan partisipan yang dapat memberikan informasi penting dan khas sesuai konteks penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih optimal dalam menjawab fokus penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan (*mixed methods*), yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak permainan bahasa terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris (Fitania & Puspitarani, 2019). Metode kualitatif digunakan untuk menggali persepsi siswa mengenai efektivitas permainan bahasa, sementara metode kuantitatif diterapkan untuk mengukur peningkatan kosakata siswa melalui pendekatan eksperimental.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan partisipan untuk menggali pengalaman belajar mereka, serta tes yang memberikan data kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Integrasi data kualitatif dan kuantitatif membantu peneliti untuk memahami data dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh terkait implementasi permainan bahasa sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

### ***Analisis Hasil Belajar Peserta Didik***

Menentukan nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung melalui rumus (Anggara Dameis Surya & Abdillah Candra, 2019)

$$P = \frac{X_i}{X_t} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase

$X_i$  = jumlah skor perolehan siswa

= jumlah skor maksimal

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Skor	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik ( SB )
2	71 – 80	Baik ( B )
3	61 – 70	Cukup Baik ( CB )
4	51 – 60	Kurang Baik ( KB )
5	< 50	Tidak Baik ( TB )

## HASIL DAN DISKUSI

Penggunaan permainan bahasa Wordwall dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris merupakan pendekatan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan kosakata Bahasa Inggris, sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi melalui media interaktifnya (Khusnah & Rosiyanti, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan permainan Wordwall dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, pada siswa kelas XI Kuliner I di SMKN 4 Bangli. Sebanyak 32 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dengan menggunakan tes kosakata sebagai alat ukur untuk menilai hasil dari implementasi permainan Wordwall. Tes ini mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris yang diajarkan melalui permainan Wordwall, sehingga diharapkan dapat mengukur pencapaian siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada 32 siswa kelas XI Kuliner I, total nilai siswa mencapai 2.773, dengan nilai maksimal 3.200 diberikan. Capaian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa cukup tinggi, yang menunjukkan pemahaman yang baik tentang pelajaran yang diujikan. Dari total peserta, 25 siswa (78,1%) berhasil mencapai kategori Sangat Baik (SB), yang menunjukkan penguasaan materi yang optimal dan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, 7 siswa lainnya (21,8%) masuk ke dalam kategori Baik (B), yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik tetapi masih memiliki ruang untuk peningkatan.

Tabel 2. Hasil Nilai Menjawab Soal Menggunakan Permainan Bahasa

No	Skor	Kategori	Persentase
1	81 – 100	Sangat Baik ( SB )	78,1 %
2	71 – 80	Baik ( B )	21,8 %
3	61 – 70	Cukup Baik ( CB )	0 %
4	51 – 60	Kurang Baik ( KB )	0 %
5	< 50	Tidak Baik ( KB )	0 %
Rata – Rata			86,6 %

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa *wordwall* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada 32 siswa kelas XI Kuliner I, total nilai siswa mencapai 2.773, dengan nilai maksimal 3.200 diberikan. Capaian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa cukup tinggi, yaitu 86,6%, yang menunjukkan pemahaman yang baik tentang pelajaran

yang diujikan. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan Wordwall dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

Hasil observasi langsung terhadap metode pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI Kuliner I SMKN 4 Bangli menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para siswa ketika mereka belajar menggunakan permainan *wordwall*. Siswa terlihat sangat tertarik dan aktif dalam mengikuti permainan yang disediakan oleh platform *wordwall*. Mereka bersemangat untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berlomba dengan teman sekelas dalam menyelesaikan permainan. Suasana belajar yang tercipta sangat positif dan menyenangkan, dan siswa terlihat lebih termotivasi untuk belajar kosakata Bahasa Inggris. Pengalaman belajar menggunakan *wordwall* memberikan kesempatan berharga bagi siswa untuk belajar kosakata dalam konteks yang interaktif dan menarik. Mereka dapat melihat kata-kata baru dalam berbagai bentuk permainan, seperti kuis, pencocokan, dan pencarian kata. Hal ini membantu mereka dalam memahami makna kata-kata dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Selain itu, *wordwall* juga memungkinkan siswa untuk berlatih menggunakan kosakata baru dalam berbagai situasi, seperti dalam permainan yang mengharuskan mereka untuk menyusun kalimat atau menjawab pertanyaan dalam Bahasa Inggris.

Penggunaan *wordwall* juga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris mereka. Permainan yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelas atau guru dalam Bahasa Inggris membantu mereka untuk melatih kemampuan berbicara dan menulis mereka. Mereka juga dapat belajar dari kesalahan mereka dan mendapatkan umpan balik langsung dari guru atau teman sekelas. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas XI Kuliner I SMKN 4 Bangli menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan interaktif. Siswa terlihat lebih termotivasi untuk belajar kosakata Bahasa Inggris, dan mereka memiliki kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata baru dalam berbagai konteks. Penggunaan *wordwall* juga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris mereka.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman mereka belajar menggunakan *wordwall*. Wawancara ini menunjukkan bahwa siswa merasa *wordwall* meningkatkan daya tarik dan interaktivitas pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka juga merasa bahwa *wordwall* membantu mereka dalam memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Berikut adalah beberapa kutipan dari hasil wawancara dengan siswa:

*Siswa 1: "Dulu belajar kosakata Bahasa Inggris itu membosankan, tapi sekarang dengan wordwall, belajar jadi lebih seru! Saya bisa langsung mencoba menggunakan kata-kata baru dalam permainan, jadi lebih mudah untuk mengingatnya."*

*Siswa 2: "Saya suka wordwall karena ada banyak jenis permainan yang berbeda. Saya bisa memilih permainan yang paling menarik bagi saya, dan saya bisa belajar sambil bermain. Saya juga*

*bisa melacak kemajuan saya dan melihat seberapa banyak kosakata yang sudah saya pelajari."*

*Siswa 3: "wordwall membantu saya untuk lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Saya bisa berlatih berbicara dan menulis dalam permainan, dan saya bisa mendapatkan umpan balik langsung dari guru atau teman sekelas."*

Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris siswa. Guru menyatakan bahwa *wordwall* membantu siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka, dan membantu mereka dalam memahami dan mengingat kosakata baru.

*Guru: "Saya merasa wordwall adalah alat yang sangat berguna untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa terlihat lebih antusias dan lebih termotivasi untuk belajar kosakata. Wordwall juga membantu mereka untuk memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah."*

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, hasil belajar, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Tanjung (Aziz & Gantara, 2021) dan Kelas III SDN Kertosari 01 (Apriliantina et al., 2024) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata dan hasil belajar siswa setelah menggunakan Wordwall. Penelitian di SMP Negeri 3 Tanjung menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata sebesar 23,3% pada siklus pertama dan 33,6% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa Wordwall membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Sementara itu, penelitian di SDN Kertosari 01 menunjukkan peningkatan persentase siswa yang tuntas belajar dari 25% menjadi 50% pada siklus pertama dan 87,50% pada siklus kedua, menunjukkan bahwa Wordwall dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Lebih lanjut, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata dan hasil belajar, tetapi juga membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris. Siswa merasa lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan Bahasa Inggris.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan permainan bahasa Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas XI Kuliner 1 SMK Negeri 4 Bangli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas XI Kuliner 1 SMK Negeri 4 Bangli, sebagaimana dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai tes sebesar 86,6%. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, Wordwall juga terbukti mampu memotivasi siswa untuk belajar

lebih aktif dan meningkatkan keterampilan interpersonal mereka melalui interaksi dalam Bahasa Inggris. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Wordwall, dengan berbagai fitur dan kemudahan penggunaannya, berpotensi untuk menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru di SMK Negeri 4 Bangli dan sekolah-sekolah lain dapat memanfaatkan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan memotivasi siswa.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan hormat, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak di SMK Negeri 4 Bangli, terutama kepada Kepala Sekolah, para guru, dan staf atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada siswa kelas XI Kuliner I atas kesediaan menjadi subjek penelitian dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Wordwall. Tanpa dukungan dan kepercayaan yang diberikan, penyelesaian karya ilmiah ini tidak akan mungkin terwujud.

Peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh keluarga besar ITP Markandeya Bali atas dukungan moral, inspirasi, dan keyakinan yang telah diberikan selama proses penelitian artikel ini yang berjudul "Implementasi Permainan Bahasa Wordwall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris". Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menentukan kelayakan penggunaan Wordwall sebagai model pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Semoga penelitian ini bisa mendorong para guru untuk terus berkreasi dalam menciptakan cara belajar yang lebih seru dan bermanfaat bagi anak-anak.

### **REFERENSI**

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Anggara Dameis Surya, & Abdillah Candra. (2019). *Metode Penelitian*.
- Apriliantina, A. A., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Bahasa*. 1730–1736.
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). *Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya*. *4*(3), 627–634.



- Darmawansah. (2020). Gamified-Assessment for Learning Indonesian as a Foreign Language : *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 13–24.
- DWI HARTATININGSIH. (2022). *MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO*. 2(3), 303–312.
- Fitania, M., & Puspitarani, R. (2019). Flashcard Learning Media to Improve English Vocabulary for Elementary School Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 147. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37639>
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24562>
- Khusnah, N. S., & Rosiyanti, H. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir*. 2400–2409.
- Nurjannah, A. I., Hidayati, Y. M., & Samsiyah, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 187–194. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.221>
- Rihlasyita, W., & Rahmawati, R. D. (2022). Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.32764/eduscope.v8i1.2494>
- ROHMATIN. (2023). *PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. 3(1), 79–88.
- Saboan, S. (2024). *Pedagogika : Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING*. 12(2), 206–216.
- Tamrin, H., Himami, A. S., & Kholik, M. (2022). Pelaksanaan Inovasi Pembelajaran PAI pada siswa kelas IX Di SMPN 1 Ngoro. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 150–162. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.572>
- Wiaris, W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Kegiatan Kolaborasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smp Negeri 6 Batam. *Daiwi Widya*, 7(5), 17. <https://doi.org/10.37637/dw.v7i5.673>