Jurnal Pendidikan Bahasa
Volume 15. Nomor 2, Juni 2025 | ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengajarkan Kosakata Bahasa Inggris

Yugi Diraga Prawiyata[1,*], Irpan Apandi Batubara[1], Wariyati[1], Diah Artha Sari[1], Ester Agnes Jovanka Simamora[1]

[1]Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

*Corespondence: yugidiraga@umnaw.ac.id

Artikel Info

Submission
2025-05-20
Revisions
2025-05-28
Publish
2025-06-02

Abstrak

Kosakata merupakan kunci utama dalam mempelajari bahasa baru. Penggunaan media *Wordwall* dalam aktivitas belajar yang interaktif terbukti memberi efek yang positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terutama dalam mempelajari kosa kata bahasa Inggris. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi manfaat *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dalam memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris agar lebih seru dan atraktif. Metode penelitian kualitatif deskriptif diterapkan untuk mengumpulkan informasi melalui pengamatan kelas dan wawancara dengan mahasiswa. Temuan dari studi mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan penguasaan materi. Mahasiswa Semeseter 3B Program Studi PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah menyatakan bahwa elemen interaktif yang terdapat pada *Wordwall*, seperti ujian, permainan kata, dan kegiatan interaktif, membuat pengalaman belajar lebih menarik dan membantu mereka dalam memahami tidak hanya kosakata, tetapi juga struktur kalimat, serta keahlian berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* adalah media yang berguna untuk mendukung proses belajar yang interaktif, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan tinggi.

Kata Kunci: *Wordwall*; Media Pembelajaran Interaktif; Kosakata; Bahasa Inggris

This is an open access article under the CC - BY license.

PENDAHULUAN

Dalam belajar bahasa Inggris, penguasaan kosakata merupakan hal yang begitu penting. Kita akan mampu memahami apa yang kita dengar dan baca dengan menguasai sejumlah kosakata, lalu kita akan mampu mengatakan apa yang ingin kita ucapkan dan tulis (Prawiyata & Barus, 2021). Kosakata merupakan komponen dasar yang perlu dikuasai siswa agar mampu menguasai keterampilan berbahasa tersebut (Merlin & Larekeng, 2018). Oleh karena itu, guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa bahwa kosakata merupakan bagian penting dari penguasaan bahasa (Ulfah, 2019).

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa kosakata harus dipelajari terlebih dahulu dibandingkan aspek bahasa lainnya seperti, tata bahasa, berbicara, membaca, dan menulis (Amalia, 2018). Dalam keterampilan berbicara dan menulis memudahkan siswa dalam mengembangkan ide yang akan ditulis dan diungkapkan, dalam keterampilan membaca kosakata memudahkan siswa dalam memahami teks, dalam mendengarkan kosakata memudahkan siswa dalam memahami apa yang dibicarakan orang lain (Sipayung, 2018).

Faktanya, sebagian besar siswa di Indonesia mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris terutama kosakata (Kadaruddin, et al., 2020). Beberapa permasalahan dalam mempelajari kosakata, seperti minat siswa dalam mempelajari kosakata sangat rendah karena menganggap menghafal sangat sulit, motivasi rendah, selalu bergantung pada guru, tidak nyaman dengan pembelajaran sehingga merasa bosan dan malas. Dewasa ini juga masih ditemukan bahwa belum seringnya digunakannya media pembelajaran kosa kata

ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

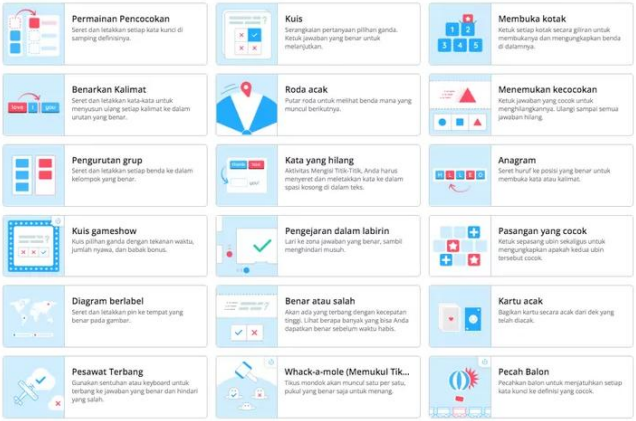
bahasa Inggris yang menarik bagi siswa dan strategi pembelajaran yang tepat (Sari et al., 2021). Dalam hal ini, strategi sangat dibutuhkan dalam mengajarkan kosakata (Aziz & Gantara, 2021).

Strategi merupakan salah satu hal penting untuk menciptakan pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik karena strategi pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar, baik dalam proses pemahaman, ingatan, maupun penggunaan (Latifah & Saputri, 2020). Dalam mengajarkan kosakata, guru membutuhkan media yang efektif dalam mengajar, karena media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi guna mendukung kegiatan belajar mengajar (Sipayung, 2018).

Untuk membantu pembelajaran dalam menguasai banyak kosakata, guru harus mengkombinasikan strategi pengajarannya dan permainan daring yang disertakan dalam pembelajaran berbasis web. Pemilihan media yang tepat merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Maka dari itu media mempunyai peranan yang sangat vital dalam membantu tersampaikannya pembelajaran. Perkembangan teknologi media digital telah melepaskan potensi kreatif setiap orang untuk menciptakan konten yang menarik (Prawiyata, 2020). Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam menguasai kosa kata adalah media *Wordwall*.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran adalah *Wordwall* (Sartika, 2017). *Wordwall* merupakan aplikasi media berbasis permainan edukatif, yang dapat diakses melalui perangkat apa pun yang dapat mendukung web, seperti laptop, ponsel, komputer, dan iPad (Santillan & Daenos, 2020). *Wordwall* adalah alat pembelajaran yang sebaiknya tidak hanya ditampilkan atau diperhatikan. Media ini bisa dibuat untuk memperkuat aktivitas belajar baik individu mapupun secara berkelompok (Anindyajati & Choiri, 2017). Media *Wordwall* ternyata mampu mendukung siswa secara mandiri dalam memahami kosakata tanpa harus melihat kamus ataupun penjelasan yang diperoleh dari pengajar atau instruktur (Idrus, et al., 2021). Media ini sangat menarik karena memiliki berbagai desain, template, dan animasi. *Wordwall* juga dapat dimainkan secara berkelompok atau individu, dapat berpindah kegiatan ke kegiatan lain hanya beberapa menit, dan mudah digunakan oleh pengguna baru (Zakiyah, et al., 2022).

Wordwall berbeda dengan media pembelajaran kosakata lainnya yang hanya dilakukan secara manual dengan cara menempel di papan tulis dan ditampilkan dengan huruf kapital sehingga membosankan (Silvia & Wirabrata, 2021). *Wordwall* juga diyakini dapat membantu siswa di kelas untuk mempelajari kosakata, karena *Wordwall* merupakan media yang dapat memudahkan dalam memahami, menghafal, menambah kosakata baru dan berinteraksi di kelas karena adanya kolaborasi antara siswa dan guru, sehingga pembelajaran tidak monoton. Proses belajar menjadi lebih seru dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memahami kosakata dengan penggunaan media yang menarik (Altayani, 2021).



Gambar 1. Template *Wordwall*

Terdapat berbagai macam pilihan dalam *Wordwall* yang menawarkan banyak variasi dalam cara menyampaikan materi pengajaran. *Wordwall* menawarkan delapan belas templat yang bisa digunakan tanpa biaya. Selain itu, cara penggunaannya juga sangat sederhana (Rachmawati, 2023). Berikut ini manfaat menggunakan media *Wordwall*.

ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

Menstimulasi Pertumbuhan Kecerdasan dan Sensitivitas

Model permainan seperti mengisi kalimat yang hilang, mencocokkan, kuis ala game show, anagram, serta permainan pasangan yang cocok dapat membantu meningkatkan sensitivitas mahasiswa terhadap materi pelajaran. *Wordwall* sangat cocok digunakan dalam pengajaran tata bahasa, teks edukasi, dan tata bahasa. Namun, tentu saja bisa diterapkan pada berbagai mata pelajaran lainnya (Astuti & Rohmalina, 2024).

Membangun Ruang Bermain yang Menarik, Kreatif, dan Inovatif

Berbagai tampilan visual yang beragam dan suara latar yang menarik membuat mahasiswa bersemangat dalam belajar. Di sisi lain, bagi para pengajar, *Wordwall* dapat menunjukkan otoritas dan keyakinan dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan lingkungan belajar yang inovatif, kreatif, dan aktif yang akan menarik minat peserta didik untuk belajar. Dari perspektif peserta, suasana belajar yang menarik memberikan rasa nyaman dan fleksibilitas dalam menjalani kegiatan belajar (Sabiila, 2024).

Meningkatkan Daya Pikir dan Pemahaman Mahasiswa

Permainan yang melibatkan pengisian kata yang hilang, memilih antara benar atau salah, pengelompokan, serta permainan kartu secara acak dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa. Hal ini membuat mahaiswa cepat dalam menanggapi materi yang disampaikan. Mahasiswa terdorong untuk berpikir dengan logis dan efektif selama proses belajar (Septiana et al., 2024).

Media Pembelajaran Interaktif Dua Arah

Keunggulan mengggunakan *Wordwall* dalam belajar adalah adanya komunikasi yang saling menguntungkan antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi ini memudahkan mahasiswa untuk mengungkapkan harapan dan pendapat mereka dalam proses belajar. Keberadaan hubungan yang dinamis di kelas inilah yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat (Sabiila, 2024).

Kriteria Penilaian dan Kompetensi Mahasiswa

Fitur dari kuis serta permainan yang menandai jawaban benar atau salah dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi bagi para pengajar. Selanjutnya, lakukan penilaian terhadap seberapa efektif metode pembelajaran tersebut diterapkan (Sabiila, 2024).

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif. Data kualitatif sering diperoleh melalui metode seperti wawancara, observasi, studi dokumen, atau diskusi kelompok (Nanda, 2025). Dalam hal ini peneliti memperoleh data dengan melakukan pengamatan dan wawancara. Pengamatan dilakukan secara langsung melalui kegiatan belajar mengajar dengan penerapan media interaktif *Wordwall* dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Sementara itu, wawancara dilakukan secara tertulis melalaui angket.

Penelitian ini berlangsung di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dengan subjek penelitian yaitu dua puluh orang mahasiswa semester 3B Program Studi PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Data yang dikumpulkan dari aktivitas pengamatan dan wawancara tersebut selanjutnya akan dinarasikan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif pada mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah menghasilkan beberapa temuan penting yang berkaitan dengan efektivitas dan dampaknya terhadap proses belajar. Dalam diskusi ini, kita akan menjelajahi beberapa aspek utama: motivasi dan keterlibatan mahasiswa, pemahaman materi, implikasi pedagogis, serta tantangan yang muncul dalam pemakaian *Wordwall*. Berikut beberapa temuan yang sangat siknifikan dalam peningkatan kosa kata Bahasa Inggris dengan bantuan media *Wordwall*.

ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bertambahnya motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam pelajaran bahasa Inggris. *Wordwall* menawarkan beragam aktivitas interaktif yang menarik, seperti kuis, permainan kata, dan latihan-interaktif, yang menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan bergerak (Hidayat, 2024). Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya mengurangi rasa bosan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa di dalam kelas. Pendidikan yang melibatkan kegiatan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam (Mayer, 2014). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana mahasiswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa Inggris saat menggunakan *Wordwall* karena interaksinya yang mendukung belajar melalui permainan dan tantangan (Anggrainy, 2024).

Pemahaman Materi

Penggunaan *Wordwall* memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran bahasa Inggris. Para mahasiswa menyatakan bahwa fitur interaktif yang ada di *Wordwall* mendukung mereka untuk memahami kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi (Anggrainy, 2024). Sebagai contoh, kuis dan latihan yang interaktif memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih dan mengulang materi secara berkelanjutan, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka. Hal ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pembelajar menyoroti pentingnya partisipasi aktif pembelajar selama proses belajar, di mana setiap orang tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu yang secara aktif terlibat dalam membentuk pengetahuan mereka sendiri (Yusuf, 2024). Terkait hal ini, *Wordwall* berfungi sebagai media yang memfasilitasi kegiatan belajar mahasiswa melalui eksplorasi dan praktik yang aktif (Sabiila, 2024).

Implikasi Pedagogis

Penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris mempunyai beberapa konsekuensi pedagogis. Pertama, pengajar perlu menyusun kegiatan yang sesuai dengan tujuan belajar dan kemampuan mahasiswa. Kedua, perlu untuk menggabungkan *Wordwall* dengan metode pembelajaran lain agar tercipta variasi dan keseimbangan dalam proses belajar (Reinders & White, 2010). Teknologi dalam dunia pendidikan harus dimanfaatkan secara strategis untuk mendukung dan memperbaiki proses pembelajaran (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Oleh karena itu, dosen harus memikirkan cara-cara agar *Wordwall* bisa digunakan secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Terlebih, *Wordwall* bisa diakses menggunakan berbagai alat digital seperti *personal computer*, tablet, dan ponsel. Ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun, baik di kelas maupun di rumah.

Tantangan dalam Pemanfaatan *Wordwall*

Terdapat sejumlah kendala yang dihadapi saat menggunakannya walaupun *Wordwall* menawarkan berbagai keuntungan. Salah satu masalah utama adalah minimnya akses terhadap perangkat teknologi. Tidak semua mahasiswa memiliki alat yang tepat atau koneksi internet yang handal, yang dapat mengganggu efektivitas penggunaan *Wordwall*. Selain itu, terdapat beberapa keterbatasan yang hanya bisa diakses melalui edisi versi berbayar. Ini mencakup akses untuk jenis aktivitas tertentu serta kemampuan untuk mengunduh aktivitas yang telah dibuat (Mamarimbing, 2024). Di samping itu, beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka memerlukan waktu untuk terbiasa dengan teknologi baru dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa sangat penting untuk memberikan dukungan teknis dan pelatihan kepada mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan *Wordwall* dengan sebaik-baiknya (Siringoringo & Alfaridzi, 2024).

KESIMPULAN

Penggunaan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif pada mahasiswa semester 3B Prodi PGSD UMN Al-Washliyah menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan partisipasi, semangat belajar, dan pemahaman terhadap materi. Sebagai alat belajar digital yang interaktif, *Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, terutama melalui elemen-elemen interaktif seperti tes, permainan kata, dan kegiatan yang melibatkan mahasiswa. Mereka memperoleh dampak yang besar dari pemanfaatan *Wordwall* dalam meningkatkan tidak hanya pada penguasaan kosakata,

ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

tetapi juga struktur bahasa, serta keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Dalam hal ini, media*Wordwall* sangat berguna untuk mendukung proses belajar yang interaktif, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan tinggi. Kemudian, *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat *digital* seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam menggunakannya, karena *Wordwall* merupakan *platform* berbasis *online*, sehingga membutuhkan sambungan *internet* yang konsisten serta mahasiswa membutuhkan adaptasi lebih lagi.

Daftar Pustaka

Altayani, A. (2021). *The Use of Wordwall Media to Develop Student's Vocabulary for the Seventh Grade of MTs Shiratul Ulum Kertomulyo, Trangkil, Pati in the Academic Year of 2020/2021*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Pendidikan Bahasa Inggris. Semarang: Undergraduate Thesis: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Amalia, N. (2018). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Siswa Menggunakan Vocabulary Self-Collection Strategy Pada Kelas VII A3 Di SMPN 1 Singaraja. *Journal of Education Action Research, 2*(2), 172–179.

Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The Effectiveness of Using Word Wall Media to Increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment. *European Journal of Special Education Research, 2*(2), 14-22.

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. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4*(3), 627-634.

H, R., & & White, C. (n.d.). The theory and practice of technology in materials development and task design. In *English Language Teaching Materials: Theory and Practice* (pp. 58-80). Cambridge: Cambridge University Press.

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), 376–387.

Kadaruddin, Arafah, B., Kaharuddin, Ahmad, D., & Iska. (2020). Word Wall Media: An Effective Teaching Technique to Enrich Students' Vocabulary in Secondary Level of Education. *International Journal of Advanced Science and Technology, 29*(5), 13228-13242.

Latifah, W., & Saputri, T. (2020). Using Word Wall To Improve English Vocabulary Mastery: Systematic Review. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(2), 120–131.

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning 2nd Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Merlin, D., & Larekeng, S. H. (2018). The Effectiveness of Suggestopedia Method with Wordwall Picture in Increasing Vocabulary Mastery with Learning Disabilities. *Eduvelop, 1*(2), 193–204.

Prawiyata, Y. D. (2020). The Use of Anagrams To Increase Students' English Vocabulary Mastery. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 5*(1), 22–24.

Prawiyata, Y. D., & Barus, U. (2021). Analysis of speaking ability of students of English education study program of UMN Al Washliyah through Vlog on Instructional Planning and Media Course. *International Journal of Research and Review, 8*(8), 522-527.

Rachmawati, Y. (2023). *BatuNetwork.id*. Retrieved May 2025, from Manfaatkan Wordwall, Game Seru Untuk Pembelajaran Yang Lebih Interaktif: https://batu.jatimnetwork.com/pendidikan/9988500747/manfaatkan-wordwall-game-seru-untuk-pembelajaran-yang-lebih-interaktif?page=3#google_vignette

Reinders, H., & White, C. (2010). *The theory and practice of technology in materials development and task design*. Cambridge: Cambridge University Press.

ISSN: 2088-0316 | e-ISSN: 2685-0133
https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776

Santillan, J., & Daenos, R. G. (2020). Vocabulary Knowledge and Learning Strategies of Senior High School Students. *Universal Journal of Educational Research, 8*(6), 2474-2482.

Sartika, R. (2017). Implementing Wordwall Strategy in Teaching Writing Descriptive Text for Junior High School Students. *Journal of English and Education, 5*(2), 179–186.

Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(2), 261–269.

Sipayung, R. W. (2018). The Effect of Word Wall Strategy on Students' Vocabulary Achievement at SMP Negeri 5 Pematangsiantar in the Academic Year 2018/2019. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 1*(3), 251-257.

Ulfah, B. (2019). The Analysis of Pure Borrowing Technique in Indonesian Translation of "Does My Head Look Big in This" Novel. *Language Circle: Journal of Language and Literature, 13*(2), 114-121.

Yusuf, Y. (2024). Pendidikan yang Memerdekakan. *Peradaban: Journal of Interdisciplinary Educational Research, 2*(2), 55-72.

Zakiyah, W., Mistar, J., Mustofa, M., & Heriyawati, D. F. (2022). The Use of Word Wall Media in the Teaching Vocabulary to the Seventh Grade Students. *Language-Edu Journal, 11*(2), 76-89.