

Pengaruh Wordwall Online Games (WOW) Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Derin Asyri¹, Devan Asyri², Syamsul Asyri³, Desi Warni

¹STAI Al-Azhar Pekanbaru

²Universitas Riau

³Universitas Lancang Kuning

⁴Universitas Negeri Medan

E-mail: derin.asyrii@gmail.com¹, ddevanasyrii99@gmail.com², syamsulasyri@gmail.com³, desiwarni@gmail.com⁴

Article History:

Received: 25 Januari 2024

Revised: 05 Februari 2024

Accepted: 07 Februari 2024

Keywords: Pembelajaran,
Kosakata Bahasa Inggris,
Wordwall Online Games.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kinerja kosa kata siswa. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan uji t dependen. Survei cross-sectional diadaptasi dari model ACRS-V. Kuesioner dibagikan kepada siswa Kelas 4 dari sebuah sekolah dasar nasional di Negeri Pekanbaru yang menggunakan silabus Kurikulum Merdeka dengan mata pelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar. Temuan menunjukkan tingkat Kepuasan, Perhatian, Relevansi, Keyakinan, dan Kemauan yang moderat. Selain itu, uji-t sampel berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor kosakata siswa setelah menggunakan WordWall (WOW) sebagai materi tambahan pembelajaran kosakata. Ukuran efek yang ditunjukkan juga lebih besar dalam kaitannya dengan pengaruhnya dalam ilmu perilaku. Penelitian ini memberikan wawasan penting sebagai panduan bagi guru bahasa Inggris sekolah dasar di Repertoar kosakata bahasa Inggris. mengintegrasikan game online sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam mengembangkan kemampuan siswa

PENDAHULUAN

Game online berfungsi sebagai kelanjutan dari pembelajaran di sekolah, bertujuan untuk memperkuat dan menunjang daya ingat dengan aplikasi kehidupan nyata. Terdapat fitur dalam game online yang mencatat skor dan prestasi kosakata setiap siswa. Hal ini mendukung Penilaian Berbasis Kelas yang saat ini diterapkan di sistem pendidikan yang mempertimbangkan kemajuan siswa dalam belajar melalui berbagai media untuk mengurangi penilaian yang berorientasi pada ujian. Selain itu, terdapat kasus rendahnya repertoar kosa kata di kalangan siswa Kelas 4 (Sumardiono, 2023) yang mengakibatkan keterlambatan siswa dalam memahami materi bacaan secara efisien (Maulana, 2022). Metode pengajaran kosakata tradisional yang saat ini diterapkan di sebagian besar sekolah kurang menarik, tidak efektif, dan kurang efektif. Oleh karena itu,

menurunnya kemahiran berbahasa Inggris di kalangan siswa dan lemahnya pemahaman kosa kata bahasa Inggris telah menjadi kekhawatiran para ahli bahasa, pendidik, dan pembuat kebijakan. Banyak mahasiswa sarjana yang memiliki perbendaharaan kosakata yang tidak mencukupi dan gagal mencapai tingkat kata minimum (2000 kata) dari lima tingkat kata (Sanimah & Wahyuni, 2023). Tingkat kata terdiri dari kosakata frekuensi tinggi yang juga digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam komunikasi bahasa Inggris. Kurangnya penguasaan keterampilan menulis bahasa Inggris oleh mahasiswa dipengaruhi oleh kurangnya penguasaan kosakata dan terbatasnya kemampuan menggunakan kosakata secara efektif untuk tujuan komunikasi (Holidazia, R., & Rodliyah, 2020).

Selain itu, terdapat kasus rendahnya repertoar kosa kata di kalangan siswa Kelas 5 (Wang & Yamat, 2019) yang mengakibatkan keterlambatan siswa dalam memahami materi bacaan secara efisien (Rifda Salma Azhary, Agus Muharam, 2023). Metode pengajaran kosakata tradisional yang saat ini diterapkan di sebagian besar sekolah kurang menarik, tidak efektif, dan kurang efektif memotivasi (Setiawan, 2023). Dan seringkali mengharuskan siswa untuk menghafal kata-kata asing dengan terjemahan berpasangan (Diamond, 2023). Hal ini menyebabkan masalah rendahnya perolehan kosakata di kalangan siswa Indonesia. Mereka hanya mengembangkan keterampilan mendengarkan dan menulis tetapi tidak mengembangkan keterampilan berpikir dan bertanya (Marc Goodrich, 2023). Akibatnya, mereka menjadi pembelajar yang pasif dan seringkali pendiam serta tidak tertarik dalam pembelajarannya. Sejalan dengan keprihatinan yang disoroti, game online World of Words (WOW) di platform WordWall dapat membantu dan memperkaya pengalaman siswa dalam memperoleh kosakata bahasa Inggris melalui 200 kosakata. Permainan ini disertai dengan gambar berwarna untuk membantu mempertahankan perhatian pemain, mengasosiasikan kata dengan gambar, memperkuat memori ejaan serta mendukung pemahaman makna kata secara langsung dan tidak langsung. Desain WOW mendorong penggunaan pembelajaran seluler dan gamified di kelas sebagai alat bantu pengajaran dan berfungsi sebagai materi tambahan untuk mendorong pembelajaran di luar kelas yang menyenangkan dan mandiri.

Mengingat adanya antisipasi yang besar terhadap penggunaan pembelajaran seluler dalam pendidikan, persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan game edukasi online perlu dipertimbangkan untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan penerapan game online dalam pendidikan. Bagaimanapun, game ini dirancang untuk pembelajaran bahasa mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerimaan, sikap, dan persepsi siswa terhadap game online dipengaruhi oleh beberapa faktor. Meskipun (Suprihatin, 2024) menyatakan bahwa kenikmatan dan ekspektasi kinerja berkontribusi terhadap perbedaan persepsi di kalangan siswa, sejauh ini, masih ada penelitian terbatas yang dilakukan untuk menyelidiki hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan persepsi siswa terhadap game online dalam pembelajaran kosakata. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui tingkat motivasi siswa dalam menggunakan permainan online interaktif WOW dalam pembelajaran kosakata dan (2) Kemajuan perangkat teknologi dan lingkungan internet telah membuka banyak kemungkinan bagi siswa dari semua tingkatan untuk belajar, khususnya berfokus pada generasi baru pembelajar yang paham teknologi.

Konsep mengintegrasikan perangkat seluler dalam pendidikan abad ke-21 telah menjadi minat banyak guru untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris. Pemerintah Indonesia memfasilitasi adopsi dan difusi TIK yang lebih besar melalui beberapa inisiatif untuk meningkatkan kapasitas di bidang pendidikan yang sejalan dengan Cetak Biru Pendidikan Indonesia (MEB) 2013-2025. Dalam rencana strategis 10 tahun MEB, tujuannya adalah untuk

merestrukturisasi pendidikan sebagai masa depan sejalan dengan revolusi industri 4.0 menguji efek permainan online interaktif WOW terhadap perkembangan kosa kata siswa

LANDASAN TEORI

Beberapa penelitian telah mencatat kekhawatiran guru terhadap buruknya ingatan kosa kata siswa di Indonesia. Mereka sebagian besar tidak dapat mengingat kosakata yang telah mereka pelajari dari hari sebelumnya (Suhendar et al., 2022). Misalnya saja jika mereka mempelajari empat kata baru dalam satu jam pelajaran untuk hari itu, umumnya mereka hanya akan mampu mengingat satu kata selama pelajaran pada hari berikutnya. Ada pula siswa yang dapat mengenali bentuk kata tertulis atau lisan, namun tidak dapat menentukan makna kata tersebut tanpa bimbingan guru. Holidazia & Rodliyah (2020) menggaris bawahi praktik pengajaran yang tidak efektif dalam pengajaran dan pembelajaran kosakata sebagai salah satu faktor buruknya penguasaan kosakata siswa di Indonesia. Beberapa guru kurang melek teknologi dan metode pengajaran tradisional tidak menarik bagi pelajar untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Kemajuan perangkat teknologi dan lingkungan internet telah membuka banyak kemungkinan bagi siswa dari semua tingkatan untuk belajar, khususnya berfokus pada generasi baru pembelajar yang paham teknologi. Munculnya Mobile-assisted Language Learning (MALL) merupakan kemajuan pengalaman berbahasa melalui fasilitasi dan improvisasi menggunakan perangkat seluler.

Amelia (2021) mengembangkan layanan tutor aplikasi seluler yang disebut MyMUET sebagai bantuan belajar tambahan bagi pelajar Indonesia yang mengikuti MUET (Indonesian University English Test). Temuan survei mereka mencatat bahwa para pelajar setuju bahwa aplikasi seluler sangat berguna sebagai bahan tambahan untuk pembelajaran di luar kelas. Hingga saat ini, penerapan teknologi seluler dalam dunia pendidikan atau 'mobile learning' telah menarik minat kalangan akademisi. Semakin banyak literatur pembelajaran seluler menjadi lebih populer dan diapresiasi karena kemampuan adaptasinya dalam pembelajaran bahasa karena generasi muda umumnya lebih melek teknologi.

Isham dkk. (2016) menyimpulkan bahwa salah satu pendorong pemanfaatan pembelajaran seluler dalam pendidikan adalah meningkatnya penggunaan perangkat seluler oleh generasi pembelajar saat ini. Perrin dan Duggan (2015) juga mencatat bahwa game online disukai oleh siswa muda, terutama di kalangan siswa berusia 10 hingga 18 tahun. Andreani dan Ying (2019) menemukan bahwa permainan online interaktif telah berhasil meningkatkan pengalaman belajar bahasa bagi pelajar dasar EFL berkemampuan rendah. Terdapat peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa setelah adanya intervensi aplikasi mobile dalam pembelajaran kosakata. Penelitian oleh (Asyri, 2021). Game online mengintegrasikan pemikiran dan mekanisme permainan untuk memecahkan masalah siswa dan melibatkan mereka dalam pembelajaran interaktif penelitian menunjukkan bahwa siswa merasakan lebih banyak kepuasan dalam belajar bahasa Inggris dengan permainan seluler. Elemen permainan adalah faktor yang berkontribusi dalam melibatkan, memotivasi, dan memfasilitasi minat dalam pengalaman belajar kosakata pelajar ESL. Secara umum, tidak ada batasan pada mata pelajaran dalam pembelajaran kosakata. Siswa harus dilibatkan dalam aktivitas berbasis tugas sehingga mereka mampu menerapkan kosakata dalam konteks untuk mempelajari dan mengingat kata-kata baru secara efektif.

Wordwall adalah platform permainan yang paling cocok untuk latihan kosakata. Ini menyediakan berbagai pilihan format permainan yang bermanfaat dan menarik bagi target audiens;

dalam konteks ini, siswa sekolah dasar. Sebaliknya, sangat penting untuk memilih permainan yang menarik sekaligus memenuhi tujuan pembelajaran secara efektif karena ada permainan yang memiliki manfaat pembelajaran tetapi dengan sedikit faktor kesenangan (Asyri & Asyri, 2024). Beberapa permainan kurang memiliki tujuan pendidikan sehingga tidak dapat diterapkan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan materi pembelajaran seluler yang cermat diperlukan untuk menggabungkan teori pembelajaran ke dalam pembelajaran seluler secara efisien yang dapat memadukan pendidikan dan hiburan secara harmonis dan akibatnya, memacu minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Sebaliknya, beberapa penelitian menemukan bahwa penerimaan game online terlihat jelas di kalangan pelajar di Indonesia memandang usia dan kemampuan. Hal ini juga banyak diterima oleh para guru yang memanfaatkan game online karena manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Sejak menjamurnya teknologi seluler dalam pembelajaran, terdapat peningkatan yang luar biasa dalam penggunaan game online untuk mempromosikan pembelajaran melalui kemampuan multimediana. Pelajar tersier menyatakan persepsi dan pengalaman positif terhadap praktik dan aplikasi pembelajaran seluler untuk menyampaikan kursus di pendidikan tinggi (Ni Kadek Suarmini, 2023). Mereka adalah pembelajar Generasi Z dengan gambaran visual yang kompleks akibat otak mereka merespons kondisi eksternal (Nur Ikhsan et al., 2023). Pelajar di Indonesia secara bertahap menunjukkan penerimaan umum terhadap game online. Studi terdahulu dan tinjauan literatur yang dikumpulkan menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan seluler menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan diperlukan untuk mengakomodasi peningkatan minat dan kompetensi peserta didik terhadap teknologi (Via Cahya Bulan et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif yang menitikberatkan pada persepsi siswa – penelitian eksperimental. Sampelnya terdiri dari 121 siswa Kelas 5 dari sebuah sekolah dasar nasional di Negeri Sembilan yang menggunakan silabus sekolah dasar saat ini. Mereka dipilih melalui convenience sampling, karena mereka mudah dijangkau oleh peneliti dan umumnya memiliki tingkat kemahiran bahasa Inggris yang sama, yaitu low intermediate. Mereka dipilih dari tiga kelompok pendapatan yaitu B40, M40 dan T20. Istilah B40 mewakili persentase populasi 40% terbawah di negara tersebut yang berpenghasilan RM3.000. M40 adalah 40% Menengah yang median rumah tangganya setidaknya RM 6,625 sedangkan T20 adalah 20% Teratas yang pendapatan rumah tangga rata-ratanya setidaknya RM13,148. Kuesioner digunakan sebagai instrumen. Ini diadaptasi dari (Zai & Waruwu, 2023) model ACRS-V agar sesuai dengan tujuan penelitian dan tingkat peserta. Kuesioner terdiri dari dua bagian; Bagian A yang terdiri dari beberapa item pilihan ganda demografis dan Bagian B terdiri dari item untuk mengukur persepsi pelajar terhadap penggunaan game online WOW dalam pembelajaran kosakata. Ada lima komponen motivasi yaitu *Perhatian*, *Relevansi*, *Keyakinan*, *Kepuasan* dan *Kemauan* (Harahap et al., 2021).

Kuesioner terdiri dari 30 pernyataan dengan tanggapan skala Likert 4 poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka terhadap berbagai pernyataan. Selain itu, tes pra dan pasca terdiri dari 30 soal kosakata yang mencakup enam unit kosakata dalam game online WOW yang diperkenalkan secara bertahap. Item dalam kuesioner divalidasi oleh seorang Guru Unggul Bahasa Inggris dari sekolah dan dua orang dosen senior siapa yang ahli di bidangnya. Mereka melakukan validasi dalam hal relevansi isi kuesioner

untuk memastikan bahasa diterjemahkan secara akurat dan isinya relevan dengan pertanyaan penelitian. Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui tatap muka kepada seluruh peserta. Peserta menjawab kuesioner, dalam waktu yang ditentukan. Kuesioner dibagikan kepada peserta setelah mereka menyelesaikan enam unit permainan kosakata online atau dikenal dengan WOW.

Uji coba ini dilakukan pada kelompok siswa Kelas 5 yang berbeda dengan kemampuan bahasa yang serupa. Peneliti menilai empat siswa yang terlibat dalam uji coba ini untuk mengukur kelengkapan siswa terhadap format, isi dan terminologi yang digunakan dalam kuesioner. Para peneliti mengidentifikasi dan merevisi item sebelum menyebarkan kuesioner pada saat pemberian kuesioner sebenarnya. Studi percontohan juga dilakukan untuk mengidentifikasi durasi yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan kuesioner. Nilai Cronbach Alpha untuk semua item lebih tinggi dari 0,70. Ini menunjukkan tingkat keandalan yang sesuai; dengan demikian, seluruh 30 item dimasukkan dalam kuesioner mereka. Perancangan WOW adalah untuk memenuhi kebutuhan merancang kegiatan tindak lanjut setelah mempelajari kosakata Bahasa Inggris di sekolah. Ini berfungsi sebagai bahan atau alat tambahan dalam pembelajaran kosakata siswa. Para murid telah mengakses WOW setelah jam sekolah. Kata-kata yang dimasukkan ke dalam WOW dikategorikan ke dalam tema menurut unitnya. WOW dirancang untuk penelitian ini memperkenalkan 200 kosakata kepada pemain. Kosakata yang dipilih diadaptasi dari Dokumen Standar Kurikulum dan Penilaian (untuk Sekolah Dasar) (DSKP) dan buku teks untuk siswa Kelas 4. DSKP adalah sumber referensi terpercaya untuk semua sekolah nasional di Indonesia. Dengan demikian, kata-kata yang disajikan adalah kosakata yang harus dikuasai semua siswa di Kelas 4. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis dan menyajikan secara ringkas data kuantitatif dalam jumlah besar. Analisis uji-t dependen digunakan untuk pre-test dan post-test untuk menghitung perbedaan kinerja siswa sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 121 peserta, hanya 60 orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini dan menghasilkan tingkat pengembalian 49,59%. Mayoritas pesertanya adalah orang Melayu yaitu 75% (n=45). Kelompok terbesar kedua adalah Orang Asal atau Masyarakat Adat yang mencakup 18,3% (n=11) dari seluruh populasi penelitian, sedangkan 6,6% (n=4) di antaranya adalah orang India. Dari segi status sosial ekonomi, terdapat 63,3% (n=38) peserta yang berasal dari kelompok B40, 30% (n=18) adalah M40, dan hanya 6,6% (n=4) yang berasal dari kelompok T20. Kelompok B40 mengacu pada kelompok dengan pendapatan rumah tangga rata-rata kurang dari RM4,360. Variabel terakhir adalah tingkat keakraban peserta dengan perangkat seluler. Data yang diperoleh melalui survei menunjukkan bahwa 38,3% peserta (n=23) sangat familiar dengan perangkat seluler sedangkan 43,3% (n=26) peserta berada pada kelompok keakraban sedang dan kelompok tingkat keakraban rendah terdiri dari 18,3% peserta (n=11). Tingkat keakraban peserta dengan perangkat seluler diukur dari frekuensi penggunaan perangkat seluler, kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat seluler tanpa bantuan, dan keteraturan penggunaan perangkat seluler untuk belajar dan bermain game.

**Tabel. 1 Mean, Deviasi Standar , Level Dan Nilai Alpha Cronbach
Masing- Masing Konstruksi Pada Model Arcs -V**

Konstruksi	Berarti	SD	Kategori	Nilai Alpha Cronbach
------------	---------	----	----------	----------------------

Perhatian	3.54	0,36	Bagus	0,786
Relevansi	3.51	0,50	Bagus	0,718
Kepercayaan diri	3.46	0,45	Lumayan bagus	0,513
Kepuasan	3.64	0,42	Bagus	0,805
Kemauan	3.35	0,50	Lumayan bagus	0,507
				Keseluruhan: 0,775

Mengacu pada Tabel 1, konstruk dengan nilai mean tertinggi adalah *Satisfaction* (Mean=3.64, SD=0.42). Diikuti oleh *Perhatian* (Mean=3.54, SD=0.36) dan *Relevansi* (Mean=3.51, SD=0.50). Selanjutnya konstruk *Confidence* memperoleh nilai mean sebesar 3.46 (SD=0.45) dan konstruk dengan nilai mean terendah adalah *Volition* dengan mean=3.35 (SD=0.50). dan berdistribusi normal. Model ARCS mengajukan lima kategori motivasi yaitu kategori Sangat Baik (berkisar 4,50-5,00), Kategori Baik (berkisar 3,50-4,49), Kategori Cukup Baik (berkisar 2,50-3,49), Kategori Kurang Baik (berkisar 1,50-2,49).) dan kategori Kurang Baik (berkisar 1,00-1,49) (Jamil et al., 2019). Berdasarkan kategori yang diusulkan, sebagian besar konstruk berada pada kategori baik dengan rentang 3,5-4.4.9; *Kepuasan*=3,64, *Perhatian*=3,54 dan *Relevansi*=3,51, sebagian besar konstruk berada pada kategori Baik dengan rentang 3,5-4.4.9. Reliabilitas keseluruhan semua skala pada Cronbach Alpha terstandar adalah 0,775 ($n=30$) yang menunjukkan reliabilitas item yang baik sebagaimana diakui oleh Chang dan Chen (2015) dan Huang dan Hew (2016). Selain itu, serangkaian tes sebelum dan sesudah dilakukan terhadap 40 peserta untuk menilai apakah ada peningkatan dalam pembelajaran kosakata siswa. Asumsi dan kondisi pengujian dinilai. Peserta diuji dalam hal ejaan kata-kata baru yang diperkenalkan, hubungannya dengan gambar, serta penerapan kosakata dalam kalimat. Topik tiap unit adalah sebagai berikut: Unit 1: Hari Keluarga, Unit 2: Menabung, Berbagi dan Berbelanja, Unit 3: Pahlawan Super, Unit 6: Perlindungan Diri, Unit 7: Keputusan Raja dan Unit 11: Bencana Alam. A Uji t sampel berpasangan atau berkorelasi menunjukkan bahwa post-test unit 1 ke unit 7 dan unit 11 rata-rata mengalami peningkatan skor kosakata yang signifikan setelah menggunakan WOW sebagai alat pembelajaran kosakata dibandingkan pre-test unit 1 ke unit 7 dan unit 11, $t(39) = -14.29, p < .001, d = 20.39, t(39) = -14.64, p < .001, d = 106.38, t(39) = -16.47, p < .001, d = 48.25, t(39) = 16.92, p < .001, d = 6.66, t(39) = -11.15, p < .001, d = 18.38, t(39) = -17.92, p < .001, d = 9.36$. Semua ukuran efek uji-t sampel berpasangan yang dihitung menggunakan kalkulator ukuran efek WebPower (2021) menunjukkan jauh lebih besar daripada biasanya berdasarkan pedoman Cohen (1988) untuk efek dalam ilmu perilaku.

Permainan kosakata interaktif WOW, sebagai stimulus eksternal, berkontribusi pada peningkatan skor antara rangkaian sebelum dan sesudah tes. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan ponsel dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman dan pemahaman siswa terhadap kosa kata (Echy, 2024). Kosakata dapat ditemukan dalam bentuk gambar dan pengucapan kata dapat didengarkan dan dilihat dalam bentuk audio atau video yang juga sejalan dengan Penggunaan game online meningkatkan keterlibatan melalui pengulangan yang berkontribusi pada pemahaman kosakata yang lebih dalam dan kemampuan mengingat ejaan dengan mudah. Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang mendukung dampak positif

dan jangka panjang pembelajaran game online terhadap motivasi siswa (Handayani et al., 2024).

Penelitian ini menyoroti dua tantangan signifikan bagi siswa dalam menggabungkan game online WOW yaitu terbatasnya jumlah perangkat seluler untuk mengakses WOW dan koneksi internet yang stabil. Siswa menggunakan perangkat mereka untuk mengakses WOW di rumah. Namun, hal ini merupakan pengalaman yang menantang bagi sebagian siswa yang berasal dari keluarga miskin karena ketidakmampuan untuk membeli data seluler dan telepon seluler. Menyadari permasalahan ini, pemangku kepentingan seperti sekolah dan asosiasi orang tua guru harus mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyediakan perangkat yang memadai dan koneksi internet melalui optimalisasi fasilitas sekolah. Sekolah dalam penelitian mempunyai permasalahan rendahnya pemeliharaan dan dukungan internet dan komputer sehingga mendorong peneliti melakukan penelitian ini dengan mengintegrasikan WOW sebagai bahan pelengkap untuk digunakan di rumah.

Siswa kelas 4 memiliki motivasi *Kepuasan*, *Perhatian*, dan *Relevansi* yang tinggi. Namun, *Keyakinan* dan *Kemauan* mereka berada pada tingkat sedang. Hasilnya dapat mendidik siswa dalam memanfaatkan berbagai alat untuk meningkatkan pembelajaran, seperti permainan edukasi online dalam aplikasi seluler dan kesadaran. Temuan ini dapat memberikan informasi mengenai perlunya merancang game edukasi online yang sesuai dengan silabus nasional. Game online WOW memberikan pengalaman belajar yang positif, berbagai jenis permainan, skor, dan tantangan. Hal ini juga ditemukan untuk memperkuat motivasi intrinsik dan ketekunan untuk mencapai tujuan dan peringkat yang diinginkan melalui kompetisi sehat yang dipromosikan dalam permainan. Pembelajaran mandiri adalah salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0 karena memfasilitasi pembelajaran mandiri melalui alat pendidikan yang ditingkatkan teknologi seperti yang disarankan oleh (Sun & Theussen, 2023). Secara tidak langsung, aplikasi ini dapat digunakan sebagai bahan pelengkap atau revisi untuk Kelas 4. Intinya, para pendidik perlu memanfaatkan ruang kelas yang terintegrasi dengan teknologi untuk memenuhi kecenderungan generasi sekarang terhadap pembelajaran yang ditingkatkan teknologi. Pada saat yang sama, terdapat kebutuhan besar untuk menerapkan pembelajaran berbasis game online yang sesuai dengan silabus nasional dan standar yang digariskan untuk memudahkan integrasi inovasi dan fokus pedagogi dalam sistem pendidikan (Purgina et al., 2016). Kajian dibatasi pada pengembangan kosakata bahasa Inggris silabus KSSR Kelas 4. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur pandangan siswa terhadap permainan kosakata online pada satu platform. Oleh karena itu, persepsi siswa tidak dapat digeneralisasikan terhadap permainan online kosakata bahasa Inggris lainnya. Mengekspos pelajar pada beberapa permainan daring mungkin memerlukan sumber daya yang lebih baik dan waktu yang lebih lama bagi para peneliti untuk menghasilkan permainan pada berbagai platform virtual yang memiliki standar serupa berdasarkan silabus nasional.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan tingkat peningkatan kinerja kosakata siswa menggunakan WordWall (WOW) sebagai bahan pembelajaran kosakata tambahan. Temuan menunjukkan tingkat kepuasan, perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kemauan yang moderat di antara siswa. Tes t berpasangan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor kosakata siswa setelah menggunakan WordWall (WOW) sebagai bahan pembelajaran kosakata tambahan. Studi ini memberikan wawasan penting bagi guru bahasa Inggris sekolah dasar dalam mengembangkan repertoar kosakata bahasa Inggris siswa dengan mengintegrasikan game online sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan kemampuan

siswa. Studi ini juga menyoroti dua tantangan signifikan bagi siswa dalam menggabungkan game online WOW, yaitu terbatasnya jumlah perangkat seluler untuk mengakses WOW dan koneksi internet yang stabil. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan WordWall Online Games (WOW) sebagai bahan pembelajaran kosakata tambahan dapat menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam skor kosakata siswa dan memberikan panduan berharga bagi guru bahasa Inggris sekolah dasar dalam meningkatkan pengalaman belajar kosakata bahasa Inggris siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih untuk semua peneliti yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Amelia, D. (2021). Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling Slide and Sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948>
- Asyri, D., Habibi, M., Vebrianto, R., & Saputri, C. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Matematika Saat Pembelajaran Daring Terhadap Kecemasan Matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 306–317.
- Asyri, D., & Asyri, D. (2024). The Role of Multimedia on Virtual Teachers in the Digital Era to Carve the Educational Future of Indonesia ' s Golden Generation. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION (JDLDE) ISSN:*, 2(7), 622–634.
- Diamond, L. C., Gregorich, S. E., Karliner, L., González, J., Pérez-Cordón, C., Iniguez, R., Alberto Figueroa, J., Izquierdo, K., & Ortega, P. (2023). Development of a Tool to Assess Medical Oral Language Proficiency. *Academic Medicine*, 98(4), 480–490. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000004942>
- Echy. (2024). Pengaruh English Children Song Terhadap Kemampuan Pengucapan Kosa. *Early Child Research and Practice - ECRP*, 4(2), 101–104.
- Handayani, E., Handayani, E., Guru, P., Dasar, S., & Bogor, U. D. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar Abstrak. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
- Harahap, Z. A., Nasution, Z., Husada, I., & Ifanda, D. (2021). Journal of Empowerment Community and Education. *Journal of Empowerment Community and Education*, 1(3), 235–242.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 111–120. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24562>
- Marc Goodrich, J., Fitton, L., & Thayer, L. (2023). Relations between oral language skills and English reading achievement among Spanish–English bilingual children: a quantile regression analysis. *Annals of Dyslexia*, 73(1), 6–28. <https://doi.org/10.1007/s11881-022-00257-1>
- Maulana, C., Siddik, M., Sirait, Z., Informasi, S., Tinggi, S., & Informatika, M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PENDAHULUAN Perkembangan teknologi yang mengarah pada edukasi merupakan solusi yang tepat dalam proses belajar mengajar di dalam kelas untuk memberikan pengetahuan kepada siapa saja yang terlibat. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan*

- Teknologi Masyarakat*, 2(2), 193–198.
- Ni Kadek Suarmini. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 6(2), 328–339.
- Nur Ikhsan, M., Mardianti Zebua, Y., & Nadifa Tarigan, F. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMPNegeri 2 Gebang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 67–78.
<http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JURDIP/article/view/997>
- Rifda Salma Azhary, Agus Muharam, H. F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Show and Tell Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Junal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(2), 685–693.
- Sanimah, S., & Wahyuni, S. (2023). Profil Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Stkip Budidaya Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 215–222. <https://doi.org/10.29100/.v5i2.4129>
- Setiawan, A. (2023). PENINGKATAN KETRAMPILAN MENULIS BERITA BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN METODE PARTISIPATORI MELALUI TEKNIK ATTIL. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(4), 227–235.
- Suhendar, B., Tinggi, S., & Trisakti, M. A. (2022). Penggunaan Aplikasi Smartphone Untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar, Klender Jakarta Timur The Use Of Smartphone Application For English Vocabulary Teaching Purposes For The Children Of Elementary School Age At Klender Jakarta Timur. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 242–245.
<https://www.journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/view/978>
- Sumardiono. (2023). ANALISIS TERJEMAHAN PREPOSITION PADA MAHASISWA SEMESTER IV PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS FKIP UNISRI. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 1(1), 13–20.
- Sun, Z., & Theussen, A. (2023). Assessing negotiation skill and its development in an online collaborative simulation game: A social network analysis study. *British Journal of Educational Technology*, 54(1), 222–246. <https://doi.org/10.1111/bjet.13263>
- Suprihatin, S., Wardhani, S., & Lestari, W. (2024). Development of assessment instruments on limb and sensory materials based on the BATURADEN word wall application for elementary school students. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 7(1), 81–87.
- Via Cahya Bulan, D., Sofia Fitriarsi, N., & Deni Widjayatri, R. (2023). Implementasi ECC dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Calon Pendidik Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 378–391.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.224>
- Zai, D., & Waruwu, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Ix Smp Negeri 2 Tuhemberua. *Jurnal Review Pendidikan Dan ...*, 6(3), 201–212.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/18785%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/18785/13646>