

ABSTRACT

Saragih, Icca Loranika. (2025). *Using Wordwall to increase students' vocabulary mastery at SMPN 3 Bantul*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Students must understand and use English comprehensively, with vocabulary as the primary foundation. However, they still struggle to grasp the meaning of basic vocabulary frequently used in everyday life. Furthermore, they remain confused by English words whose spelling and pronunciation are similar to Indonesian. The monotonous classroom atmosphere during the learning process also contributes to low student motivation in learning vocabulary. Therefore, this study aims to address these issues by utilizing Wordwall as an interactive learning medium to improve students' vocabulary mastery.

This study focuses on the following question: To what extent can the use of Wordwall improve the English vocabulary mastery of grade 8C students at SMPN 3 Bantul?

This study used the Classroom Action Research method. Data were collected through pre-test, post-test, and questionnaire and then analyzed using descriptive statistics and thematic analysis.

The results showed increased vocabulary mastery, with an average pre-test score of 47.34 and a post-test score of 75.78. These findings support the success of Wordwall, aligning with Sipayung's (2018) research, which suggests that Wordwall media can improve students' vocabulary learning outcomes. Thematic analysis showed several themes from students' responses. One of them is "The effect of Wordwall on students' motivation in learning vocabulary," in line with the opinion of Paksi, Sari, and Somawati (2023), who stated that Wordwall increases students' motivation and enthusiasm for learning. The challenges that arise are "Internet dependence and font size". However, this is not considered a significant problem. As a solution, teachers and researchers in the future can provide a printed version of the Wordwall game, considering that Wordwall can also be accessed and played offline, as explained by Susilaningrum and Asri (2023).

Keywords: Junior high school, Vocabulary, Wordwall

ABSTRAK

Saragih, Icca Loranika. (2025). *Penggunaan Wordwall untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMPN 3 Bantul*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Siswa harus memahami dan menggunakan bahasa Inggris secara komprehensif, dengan kosakata sebagai fondasi utamanya. Namun, mereka masih kesulitan memahami arti kosakata dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, mereka masih bingung dengan kata-kata bahasa Inggris yang ejaan dan pengucapannya mirip dengan bahasa Indonesia. Suasana kelas yang monoton selama proses pembelajaran juga menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Penelitian ini berfokus pada pertanyaan berikut: Sejauh mana penggunaan Wordwall dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 8C di SMPN 3 Bantul?

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Data dikumpulkan melalui pra-tes, pasca-tes, dan kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis tematik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata, dengan rata-rata skor pra-tes sebesar 47,34 dan skor pasca-tes sebesar 75,78. Temuan ini mendukung keberhasilan Wordwall yang sejalan dengan penelitian Sipayung (2018), bahwa media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar kosakata siswa. Analisis tematik menunjukkan beberapa tema dari respon siswa. Salah satunya adalah “Pengaruh Wordwall terhadap motivasi siswa dalam belajar kosakata,” sejalan dengan pendapat Paksi, Sari, dan Somawati (2023), bahwa Wordwall meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Tantangan yang muncul adalah “Ketergantungan internet dan ukuran font”. Namun, hal ini tidak dianggap sebagai masalah yang berarti. Sebagai solusinya, guru dan peneliti ke depannya dapat menyediakan permainan Wordwall versi cetak, mengingat Wordwall juga dapat diakses dan dimainkan secara offline, seperti yang dijelaskan oleh Susilaningrum and Asri (2023).

Kata kunci: Sekolah Menengah Pertama, Kosakata, Wordwall