

Wordwall Supports Vocabulary Mastery in Vocational English for Specific Purposes (ESP) Learning: Wordwall Mendukung Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kejuruan untuk Tujuan Tertentu (ESP)

Evy Lailatus Syarifah

Department of English Education, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Niko Fediyanto

Department of English Education, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

General Background: Vocabulary acquisition is a crucial component of English language learning, particularly in English for Specific Purposes (ESP) at vocational high schools. **Specific Background:** Traditional teaching methods often fail to engage students effectively, leading to poor retention and limited practical application. **Knowledge Gap:** While various digital tools exist, research on the effectiveness of Wordwall in enhancing vocabulary retention in ESP contexts remains limited. **Aims:** This study investigates the impact of Wordwall on students' vocabulary acquisition and memory retention. **Results:** A quasi-experimental study using pre-tests and post-tests on two groups (experimental and control) revealed a significant improvement in vocabulary retention among students using Wordwall. The post-test scores of the experimental group ($M=72.5$) were significantly higher than the control group ($M=58.5$), supported by a Wilcoxon test ($p<0.05$). **Novelty:** Unlike conventional methods, Wordwall provides an interactive, gamified learning experience that enhances student motivation and engagement. **Implications:** These findings suggest that integrating Wordwall into ESP instruction can effectively support vocabulary development, promoting better language proficiency and practical communication skills in vocational education. Future research should explore its application across diverse educational settings.

Highlights:

- Interactive Learning Enhances Retention – Wordwall's gamified approach significantly improves vocabulary retention compared to traditional methods.
- Significant Performance Improvement – Students using Wordwall scored notably higher ($M=72.5$) than the control group ($M=58.5$), proving its effectiveness.
- Practical Implications for ESP – Integrating Wordwall into vocational education fosters engagement, making language learning more relevant and effective.

Keywords: Memorial, Wordwall, Vocabulary Acquisition, English for Specific Purposes, Digital Learning

Pendahuluan

aspek penting dalam mempelajari bahasa [1]. Empat komponen dari kemampuan bahasa Inggris adalah membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dasar untuk menguasai masing-masing dari empat bakat ini adalah sama: kosa kata. Sebaliknya, seseorang hanya dapat mengkomunikasikan pandangan mereka dengan memperluas kamus mereka. Sebelum seseorang dapat mempelajari bahasa, siswa harus dapat menguasai kamus. Berkomunikasi dalam bahasa Inggris sangat penting, itulah sebabnya seseorang sangat diharapkan dapat menguasai bahasa Inggris, karena bahasa adalah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide-ide, pesan, makna, perasaan dan pendapat kepada orang lain. Dengan kata lain, bahasa tidak dapat dipisahkan dari fungsinya sebagai sarana komunikasi dengan orang lain [2]. Untuk menguasai sesuatu maka kita harus menguasainya sebagai dasarnya, seperti halnya dengan bahasa Inggris, untuk menguasai bahasa Inggris maka kita perlu menguasai kosa kata sebagai komponen dasarnya [3]. Dalam dunia pendidikan di Indonesia sendiri, bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memainkan banyak peran sebagai salah satu peran dalam mempersiapkan generasi dengan wawasan dan pengetahuan yang luas. Pemahaman siswa tentang bahasa Inggris dipengaruhi oleh penguasaan kata-kata mereka [4]. Itulah sebabnya bahasa Inggris telah menjadi standar wajib di dunia pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah dasar, menengah menengah dan menengah profesional [5].

peningkatan kata-kata akan memungkinkan seseorang untuk dengan cepat memajukan kemampuan bahasa mereka. Semakin banyak seseorang menguasai kata sandi, semakin baik kualitas bahasa Inggrisnya, dengan tata bahasa yang baik, tata letak yang baik [6]. Vocabulary menjadi signifikan dalam konteks kurikulum saat ini ketika siswa didorong untuk "mengungkapkan makna" dan "menanggapi makna". Siswa tidak akan dapat memenuhi persyaratan kurikulum jika mereka tidak memiliki penguasaan kata yang cukup [7]. Akibatnya, guru harus fokus pada pengetahuan kata sandi siswa mereka. Tetapi dalam kenyataannya ada banyak kasus di mana siswa tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan benar, dengan satu faktor adalah kurangnya minat mereka dalam bahasa Inggris dan kurangnya pemahaman siswa tentang kata sandi [8]. Kurangnya motivasi siswa untuk menghadiri kelas karena guru yang masih menggunakan cara lama sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik [9]. Kemudian sebagai guru diharapkan memberikan fasilitas belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa kenyang dan tertarik untuk belajar bahasa Inggris [10]. Mengajar kosa kata bukanlah hal yang mudah bagi seorang guru, karena guru harus memperhatikan penggunaan media yang akan dia gunakan dalam kegiatan pengajaran kosa kata. Guru harus memastikan apakah media efektif atau tidak. Dan apakah media dapat menyampaikan informasi dan mendukung kegiatan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris secara efektif [11]. Selain itu, dengan perkembangan waktu yang cepat, diharapkan bahwa guru akan dapat mengikuti atau mempelajari apa pun yang mungkin menarik bagi siswa.

Guru diharapkan untuk menerapkan pendekatan ini kepada siswa dengan cara untuk memahami apa yang menjadi favorit siswa saat ini, seperti di era ini di mana banyak teknologi sedang berkembang. Guru diharapkan menerapkan pendekatan ini kepada siswa dengan cara untuk memahami apa yang menjadi favorit siswa saat ini, seperti di era ini di mana banyak teknologi sedang dikembangkan salah satunya didasarkan pada IT [12]. Dengan banyak perkembangan ini banyak pengembang mengembangkan game pendidikan media. Konsep "permainan" dalam bahasa Inggris dapat merujuk pada permainan fisik atau lebih luas ke aktivitas terorganisir yang biasanya dilakukan untuk kesenangan [13]. Namun, "pendidikan" didefinisikan sebagai "pengetahuan" dalam kamus bahasa Inggris yang besar. Setiap orang, termasuk siswa dalam kasus ini, belajar melalui pendidikan, dengan tujuan membantu siswa memahami dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Salah satu elemen yang paling penting dari pembelajaran adalah pembelajaran media, yang bertindak sebagai koneksi dalam proses pengiriman informasi [14]. Inovasi yang mengikuti perkembangan modern diperlukan untuk meningkatkan standar Pendidikan [15]. Pentingnya media pembelajaran adalah membangun minat siswa pada saat belajar, karena

hasil belajar yang baik bagi siswa dapat dilihat dari minat dan aktivitas siswa saat belajar [16]. Istilah "ESP" dalam konteks SMK mengacu pada "Inggris untuk Tujuan Khusus", yang merupakan pendekatan khusus untuk mengajar bahasa Inggris yang berfokus pada bidang atau disiplin tertentu. Pendekatan ini melibatkan mengidentifikasi kebutuhan bahasa siswa dalam konteks profesional atau akademis tertentu dan menyesuaikan instruksi bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan tersebut [17]. Untuk alasan ini, sangat penting untuk menguasai kosa kata dalam SMK, dan harus mencari media yang sesuai dan menarik untuk digunakan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru SMK bahwa ada perbedaan dalam kamus bahasa Inggris di SMK, karena itu Bahasa Inggris dalam SMK lebih menekankan pada penguasaan kamus, karena lulusan SMK siap untuk langsung terjun ke profesi multimedia contoh yang berarti pengujian kamus untuk menghadapi situasi perubahan dan kemajuan Iptek yang diterapkan di dunia kerja. Menurut apa yang dikatakan guru selama wawancara, guru tidak pernah mengajar menggunakan media lain selain buku dan proyektor powerpoint. Dari pernyataan pengamatan yang telah dibuat, penulis ingin melakukan penelitian dengan belajar menggunakan media lain yang belum pernah digunakan sebelumnya, yaitu media yang didasarkan pada teknologi TI. salah satu aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media belajar, dalam wordwall itu sendiri tidak hanya media yang membentuk permainan tetapi ada berbagai pilihan seperti kuis interaktif, pasang pasangan, kata acak, dan anagram. Ada banyak pilihan fitur yang dapat dipilih dan dibuat sesuai dengan materi sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi menarik dalam pengiriman materi pengajaran. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis. Salah satu keuntungan lain dari aplikasi ini adalah bahwa permainan atau kuis yang sudah dibuat dapat dicetak dalam format PDF. Karena media pembelajaran wordwall ini masih langka dan masih banyak yang tidak diketahui, untuk itu penulis ingin meneliti dan memperkenalkan cara-cara baru yang menarik dalam belajar.

Menurut hasil yang telah dikonfirmasi oleh Idrus dalam jurnalnya, yang hasilnya memiliki nilai 4,34 dari seorang ahli dengan kategori yang baik dengan penelitian yang membuktikan. Pertama, penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran mencakup materi pengajaran, glossary, dan evaluasi serta berbagai jenis permainan kuis yang ada dalam fitur media [18]. Kedua, penggunaan media wordall dapat diimplementasikan sebagai bahan pengajaran khusus dalam penguasaan kata sandi. Karena dalam wordwall ada begitu banyak jenis template yang sangat bervariasi dan menarik yang dapat digunakan untuk pengiriman materi (vocabulary) atau penilaian siswa. Word wall media adalah salah satu strategi media yang digunakan untuk memberikan pembelajaran yang membuat siswa senang belajar dan mudah untuk menarik konsentrasi siswa. Melalui media wall word, tidak hanya ditekankan pada pemahaman kata, tetapi juga dapat digunakan untuk melatih memori siswa dalam menafsirkan kata. digunakan untuk melatih memori siswa dalam menafsirkan sebuah kata [19].

Menurut penelitian sebelumnya oleh R. Triariani bahwa penggunaan wordwall adalah cara yang sangat efektif untuk belajar bahasa Inggris terutama untuk menguasai kata sandi. Selain itu, Wordwall sangat mudah beradaptasi dan cocok untuk pembelajaran tatap muka dan virtual [20]. Ini membuat penulis yakin bahwa wordwall secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran kontemporer yang sesuai dengan minat siswa, selain media ini juga sangat fleksibel untuk digunakan.

Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan sebanyak 3 kali. Pertama, uji validitas pre-test dan post-test dibantu oleh ahli di bidang pembelajaran bahasa Inggris untuk menilai kesesuaian konten pre-test dan post-test dengan kompetensi yang akan diukur. Kedua, validitas media Wordwall meminta saran dan pendapat dari ahli di bidang bahasa Inggris untuk menilai media Wordwall yang digunakan. Ketiga, validitas sumber belajar dan modul pembelajaran yang memerlukan masukan pendapat dari tenaga pengajar di bidang bahasa Inggris untuk menilai kesesuaian dan relevansi apa yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang dicapai.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode pre-test dan post-test, dengan responden berupa siswa kelas X. Peneliti menggunakan 30 siswa untuk kelas eksperimen dan 30 siswa untuk kelas kontrol. Pengumpulan data dimulai pada tanggal 27 Maret untuk pre-test dan 28 Maret untuk post-test di salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di wilayah x, dengan jumlah soal yang diberikan, yaitu 20 soal pilihan ganda untuk pre-test dan 20 soal pilihan ganda untuk post-test. Setelah melakukan berbagai tes, peneliti juga melakukan analisis data menggunakan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 26 untuk mengetahui: Nilai Rata-Rata, Uji Normalitas, dan Uji Wilcoxon. Hal ini dilakukan untuk menentukan hipotesis mengenai pengaruh media wordwall terhadap sistem memori siswa sebelum dan setelah perlakuan. Eksperimen akan diuji menggunakan program SPSS 26. Hasil informasi yang benar akan menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan situasi sebenarnya. Jika $H_0 \text{ Asymp.sig} > 0.05$ maka hipotesis ditolak, dan jika $H_a \text{ Asymp.sig} < 0.05$ maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan hasil pendapat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan dalam perlakuan yang diberikan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Data pretest dan posttest yang terkumpul dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dibandingkan dengan menggunakan Excel dan dihitung untuk mengetahui total nilai skor yang diperoleh setiap siswa dan nilai skor rata-rata setiap siswa. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, data skor dari 2 kelas yang diperoleh sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) dapat dilihat pada Tabel 1.

EKSPERIMEN KELAS				KONTROL KELAS			
NO.	NAME BD 1	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST	NO.	NAMA BD 2	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	ANR	60	85	1	AS	10	95
2	APK	40	45	2	AR	40	75
3	AHA	75	80	3	ANV	20	50
4	AYA	10	55	4	BJD	10	50
5	AIR	25	90	5	CNF	50	60
6	AHS	25	80	6	DRD	60	65
7	AIBN	60	100	7	DAF	20	15
8	ALD	15	60	8	DMA	10	50

Table 1. Penilaian setiap murid

9	A	55	85	9	DII	30	60
10	AYN	10	80	10	ECW	30	40
11	BCFI	25	70	11	ENPS	10	50
12	DTW	45	50	12	EF	50	80
13	EWB	50	70	13	FHS	50	50

14	FN	10	20	14	ISA	20	70
15	HRK	35	80	15	IA	20	30
16	KNR	15	20	16	LCF	70	75
17	KSA	80	90	17	MHR	60	100
18	KAA	45	95	18	MCS	15	70
19	MGP	55	85	19	MAR	50	75
20	MRA	10	40	20	MADS	25	65
21	MSH	55	100	21	NSD	10	35
22	NHPS	20	90	22	NAW	30	50
23	NCP	30	90	23	PPK	15	70
24	RFS	50	95	24	PNFF	50	70
25	RLE	15	55	25	SLN	20	20
26	RI	50	70	26	SKA	20	70
27	RTL	10	50	27	TBD	10	35
28	TIN	25	95	28	WOR	35	40
29	VBAD	35	50	29	YA	75	80
30	YW	90	100	30	YF	30	60

Table 2. Penilaian setiap murid

Tabel 1 menampilkan 2 kelas, total 30 mahasiswa kelas eksperimental dan 30 siswa kelas kontrol dengan hasil pre-test dan post-test. Skor tertinggi dari kelas eksperimental pra-test adalah 90 dan kelas kontrol adalah 70. Sementara itu, skor terendah dari kelas eksperimental adalah 0 dan kelas kontrol adalah 0. Skor tertinggi dari kelas eksperimental posttest adalah 100 dan nilai kelas kontrol adalah 100. Sementara itu, skor terendah dari kelas eksperimental posttest adalah 20 dan kelas kontrol 20. Skor rata-rata pra-test untuk kelas eksperimental adalah 37,5 dan kelas kontrol adalah 31.5. Sementara itu, skor rata-rata setelah tes untuk kelas eksperimental adalah 72.5 dan kelas kontrol adalah 58,5. Hasil analisis rata-rata dapat dilihat dalam tabel 2.

Eksperimen	Kelas		Kontrol	Kelas
Pretest	37,5	+	Pretest	31,5
Posttest	72,5		Posttest	58,5

Figure 2. Rata-rata skor pre-test dan post-test untuk semua kelas

Setelah menghitung rata-rata dari semua data pra-test dan posttest, data di Tabel 1 dianalisis menggunakan tes normalitas Statistical Program and Service Solutions (SPSS) versi 26. Hasil analisis disajikan dalam Tabel 3.

1. Pengujian Normalitas

Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistik	df	Sig.	Statistik	df
Pre-test Eksperimen	.143	30	.118	.930	30

Post-test Eksperimen	.195	30	.005	.905	30
Pre-test Kontrol	.190	30	.007	.894	30
Post-test Kontrol	.114	30	.200*	.975	30

Table 3. Lilliefors makna koreksi

Lilliefors Significance Correction merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji apakah data sampel mengikuti distribusi normal, dan berdasarkan hasil analisis pada tabel 3 yang menyatakan bahwa uji normalitas data pretest dan posttest pada Data posttest untuk kelas eksperimen sebesar 0,011 dan kelas kontrol sebesar 0,684. Dasar pengambilan keputusan: 1. Jika nilai Sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. 2. Jika nilai Sig < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Setelah diuji menggunakan tes normalitas, data kemudian diproses menggunakan tes Wilcoxon yang dapat dilihat di Tabel 4.

2. Statistik test a

Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol- Pretest Kontrol
Z	-4.790b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Table 4. Wilcoxon Peringkat Tes

Tes Wilcoxon sering digunakan sebagai alternatif untuk tes t, yang mengasumsikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Berdasarkan hasil analisis, tes Wilcoxon menunjukkan bahwa Asymp sig (2 ekor) nilai = 0.000. Ini menyatakan bahwa hasil dari hipotesis penelitian (Ha) diterima. Basis untuk pengambilan keputusan: 1. Jika nilai Asymp sig (2 ekor) <0.05 maka hipotesis diterima. 2. Jika Asymp sig (2 ekor) nilai > 0,05, maka hipotesis ditolak.

3. T-test Paired sample sstatistic

	Rata-rata	N	Std.Deviasi	Std. Eror mean
Pair pretest1 posttest	37,5075,83	3030	22,58113,777	4,1232.515

Table 5. Spesifikasi Statistik Sampel

	N	Korelasi	sig
Pair 1 pretest&posttest	30	,492	,006

Table 6. korelasi sampel

		uji	perbedaan				
--	--	-----	-----------	--	--	--	--

				,05 interval kepercayaan	dari perbedaan			
	Rata-rata	Std.deviasi	Std.eror	terendah	tertinggi	1	df	Sig. (2-tailed)
Pair pretest- posttest	-38,333	19,841	3,623	-38,336	-38,331	-10,582	29	,000

Table 7. *Pengujian sederhana*

Dari hasil tes hipotesis dalam tabel di atas, diketahui bahwa Sig. (2 ekor) $0.000 < 0,05$, dengan keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai "Rata-rata Perbedaan" adalah -38.333. Nilai ini adalah nilai rata-rata, dan perbedaan ini berkisar dari -38.336 hingga -38.331. (05% Interval Kepercayaan Terendah Perbedaan Atas)

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah pengobatan. Sistem memori siswa masih rendah sebelum media Wordwall dan hasil tes pasca menunjukkan bahwa keterampilan memori mahasiswa dapat ditingkatkan dengan media WordWall. Media wordwall memiliki efek yang signifikan pada siswa ketika diterapkan dan ini dapat dilihat dalam hasil tes pra dan pasca setiap siswa di kelas pengobatan. Media Wordwall membantu siswa berbicara dan mengingat dengan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wordwall adalah media yang efektif untuk meningkatkan sistem memori siswa.

B. Pembahasan

Sebagai hasil dari bab sebelumnya, Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan penggunaan media wordwall dalam sistem memori siswa. Dengan menjelaskan tujuan ini, peneliti dapat diberikan konteks yang diperlukan untuk secara efektif memahami media ini dalam proses meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Diskusi yang lebih mendalam dan lebih lanjut tentang temuan. Dalam penelitian ini, peneliti dapat menemukan pernyataan bahwa ada perbedaan signifikan dari sebelum perawatan (x) dan setelah perawatan. (y). Berdasarkan hasil uji statistik, diketahui bahwa nilai ekor asymp sig 2 adalah $0.000 < 0.05$. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan kemampuan sebelum pengobatan secara konsisten terkait dengan perubahan setelah pengobatan. Tujuan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media wordwall memiliki berbagai efisiensi dan relevansi dalam meningkatkan memori siswa. Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Media Wordwall memiliki potensi untuk membuat suasana kelas lebih menarik. Media ini dapat digunakan dalam proses mengajar dan belajar untuk membantu siswa mengatasi masalah memori pada siswa. Media ini menunjukkan hubungan positif antara sebelum dan sesudah perawatan.

Penelitian ini didukung oleh hasil dari beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dari Purwita dengan judul "Efektifitas Implementasi Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Mahasiswa di MTsN 4 Magetan" dalam penelitian ini menyatakan bahwa wordwall. memberikan dampak positif pada meningkatkan penguasaan vokabularis siswa. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimental yang menggunakan Wordwall memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi (84,13) daripada kelompok kontrol. (75.19). Analisis statistik menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai signifikansi (Sig. 2 ekor) dari 0,003 yang lebih rendah dari tingkat signifikasinya dari 0,05 [21]. Hipotesis null ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Penelitian dari peneliti kedua, Syamsidar dengan judul "Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan wordwall memiliki dampak positif pada penguasaan kata dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian ini menunjukkan perbaikan dalam kemampuan pengucapan dan ortografi, serta memberikan kontribusi positif pada kemampuan siswa untuk memahami dan menggunakan kamus Bahasa Inggris.

Penelitian dari peneliti ketiga, Program, Studi Bahasa Inggris Tanjungpura, Universitas dengan judul "The use of Wordwall to Enrich Student's Vocabulary" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan wordwall efektif dalam memperkaya kata sandi siswa, dengan skor rata-rata setelah tes lebih tinggi dari skor pre-test. Dengan menggunakan Wordwall, siswa dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan memperoleh kosa kata yang baik. Hal ini terlihat langsung dari hasil perawatan. Wordwall ini juga membantu siswa mempelajari kosa kata dan meningkatkan minat dalam belajar bahasa Inggris, seperti yang dibuktikan oleh respon positif mereka terhadap proses belajar di kursus kedokteran, yang memungkinkan mereka untuk menggunakan komputer alih-alih buku yang biasanya hanya digunakan di kelas [22].

Penelitian dari peneliti keempat, Arimbawa, Putu Agung dengan judul "Application of Wordwall Game Quiz combined with Classroom to Increase Biology Learning Motivation and Achievement" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa kata wall game quiz dapat disimpulkan bahwa implementasi metode word wall game quiz dapat meningkatkan: 1) Motivasi untuk belajar biologi pada siswa kelas XI [23].

Penelitian dari peneliti kelima, Arsini, santosa, Maskawati, Era dengan judul "Perception of Hospitality School Students on the Use of Wordwall to Enrich Students' Work-Ready Vocabulary Mastery" dalam penelitian jurnal ini menyatakan bahwa sebagai hadiah untuk membantu mereka memperkaya kamus bahasa Inggris mereka. Ini karena Wordwall dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mengekspresikan pendapat, meningkatkan motivasi belajar, membantu mereka tetap fokus dalam mempercepat proses berpikir, memberikan kesempatan untuk mengetahui lebih banyak kosa kata melalui fitur permainan yang dipilih, membuat mereka tetap aktif dalam belajar, dan membantu mereka mempelajari tata bahasa. Dalam hal ini, aplikasi Wordwall meningkatkan pengetahuan siswa terutama dalam empat keterampilan, membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara[24].

Hasil penelitian peneliti dan hasil dari lima studi sebelumnya, dikatakan bahwa media wordwall efektif dan dapat berkontribusi pada peningkatan penguasaan kata-kata dan mendorong peningkatan keterampilan siswa dalam sistem memori. Peneliti menunjukkan apakah media Wordwall efektif untuk meningkatkan keterampilan memori siswa terutama dalam kamus bahasa Inggris. Media ini memiliki begitu banyak template yang dapat digunakan untuk mengajar dan membuat siswa lebih menikmati dan menarik dengan bahasa Inggris. Ini media rekomendasi untuk guru dan pendidik, untuk membantu meningkatkan penguasaan kamus ESP dengan menggunakan wordwall.

Simpulan

Penguasaan bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP) sangat penting bagi siswa sekolah profesional karena melengkapi mereka dengan keterampilan bahasa yang diperlukan untuk berkembang di bidang yang mereka pilih. Pengumpulan kata adalah komponen penting dari ESP, memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami terminologi khusus industri. Wordwall, dengan fitur interaktif dan dapat disesuaikan, menyajikan alat yang menjanjikan untuk meningkatkan pembelajaran kata dalam pengaturan profesional. Dengan mengintegrasikan Wordwall ke dalam kurikulum, sekolah profesional dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan yang memenuhi kebutuhan spesifik siswa mereka. Permainan interaktif platform dan mekanisme umpan balik instan memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan retensi kata-kata baru. Kegiatan adaptif memastikan bahwa kata-kata yang diajarkan dapat diterapkan langsung ke konteks profesional masa depan siswa, sehingga meningkatkan kinerja akademis dan ketersediaan karir mereka. Penggunaan reguler Wordwall, dikombinasikan dengan pemantauan hati-hati kemajuan siswa, memungkinkan pendidik untuk memberikan dukungan yang ditargetkan dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk melayani siswa mereka dengan lebih baik. Selain itu, mendorong lingkungan belajar kolaboratif dan kompetitif melalui kegiatan Wordwall dapat lebih memotivasi siswa dan meningkatkan hasil

belajar mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ia menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall efektif dalam meningkatkan sistem memori siswa atau ingatan siswa. Dengan menggunakan tes t berpasangan, itu menunjukkan bahwa nilai Significas (Sig.) (2 ekor) dari $0.000 < 0.05$ yang berarti bahwa penggunaan wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan sistem memori siswa atau memori mahasiswa. Peningkatan dalam hasil belajar adalah karena upaya pendidik untuk menggunakan wordwall dalam belajar bahasa Inggris, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengingat dan menguasai kata sandi. Para peneliti ingin membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis setiap data dalam tabel sebelumnya. Hasilnya menunjukkan bahwa skor rata-rata pasca tes untuk kelas eksperimental (72,5) lebih tinggi dari skor purata pasca-tes untuk kelas kontrol. (58.5). Ini membuktikan bahwa media wordwall dapat dikatakan sebagai metode yang efektif dalam belajar sebagai upaya untuk meningkatkan memori siswa. Berdasarkan kesimpulan yang dibahas, dapat disarankan bahwa guru bahasa Inggris menggunakan media wordwall dalam proses pengajaran dan pembelajaran karena media ini juga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar bahasa Inggris, terutama konten yang menggunakan metode visual, serta audio dan media interaktif lainnya. Karena banyak siswa di Indonesia menghadapi tantangan dan kasus serupa, penelitian ini dapat berguna dan digunakan oleh para peneliti masa depan sebagai sumber untuk melakukan penelitian di berbagai lingkungan pendidikan di masa depan.

References

1. [1] B. S. H. Azizah, "Meta-Analysis: The Effect of Word Search, Wordwall, Crossword, & Scramble Games in Learning English Vocabulary," *Journal of Language and Literature*, vol. 4, no. 1, pp. 71-83, 2024.
2. [2] R. M. Kosanke, "Kontribusi Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Wonosari," 2019, pp. 8-43.
3. [3] S. K. Alam and R. H. Lestari, "Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 284, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.301.
4. [4] R. Susanti, "Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Membaca Bahasa," *Academia*, no. 1, pp. 87-93, 2019.
5. [5] E. Solihat, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Naratif Bahasa Inggris," *Jurnal Ilmu Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, vol. 12, no. 2, pp. 119-131, 2021, doi: 10.37640/jip.v12i2.814.
6. [6] S. E. Juliani, "Efektivitas Permainan 'Im Drierpack' Untuk Menentukan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman," *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2014, pp. 6-26.
7. [7] I. P. Suardi, S. Ramadhan, and Y. Asri, "Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 265, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.160.
8. [8] A. Z. Munibi, "Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 691-698, 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4732.
9. [9] F. Utami, W. B. Sheftyan, A. Y. Pratama, and B. Supriadi, "Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA," *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 12, no. 2, p. 61, 2023, doi: 10.19184/jpf.v12i2.38890.
10. [10] A. Wael, D. Saputra, R. Hartanti, R. Akib, and K. Uluelang, "Penggunaan Metode Detektif Kata dalam Meningkatkan Kosakata dalam Bahasa Inggris di SD Istianah Terpadu Kota Sorong," vol. 5, no. 2, pp. 269-277, 2024.
11. [11] S. Syamsidar et al., "Wordwall on Mastery of Vocabulary in English Learning," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 1801-1806, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i2.3466.
12. [12] S. Purnamasari et al., "Abdi Laksana," vol. 3, pp. 70-77.
13. [13] F. Hariadi, J. Jumalia, and A. C. Talakua, "Pengenal Game Edukasi untuk

- Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Benda dalam Bahasa Inggris," *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 78-84, 2023, doi: 10.37478/mahajana.v4i2.2685.
14. [14] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104-1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
 15. [15] R. Rohmatin, "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, vol. 3, no. 1, pp. 79-88, 2023, doi: 10.51878/edutech.v3i1.2039.
 16. [16] S. P. Permana and K. Kasriman, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 7831-7839, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3616.
 17. [17] L. R. Octaberlina et al., "English for Specific Purposes: Need Analysis," 2021.
 18. [18] N. W. Idrus, D. Yulianti, and U. Suparman, "Pemanfaatan Media Wordwall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata (Vocabulary) pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 22, no. 2, pp. 376-387, 2021, doi: 10.23960/aksara/v22i2.pp376-387.
 19. [19] Umar et al., "Using Word Wall Website as a Strategy to Improve Students' Vocabulary Mastery," *Journal of Education*, vol. 5, no. 3, pp. 9654-9661, 2023.
 20. [20] H. F. Akbar and M. S. Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Psikologi*, vol. 4, no. 2, pp. 1653-1660, 2023.
 21. [21] Purwitasari, "The Effectiveness of Wordwall Application," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 453-468, 2022.
 22. [22] E. S. Program and U. Tanjungpura, "The Use of Wordwall to Enrich Students' Vocabulary," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, vol. 12, no. 1, pp. 35-42, 2024, doi: 10.23887/jpbi.v12i1.3308.
 23. [23] I. G. P. A. Arimbawa, "Penerapan Wordwall Game Quiz Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi," *Indonesian Journal of Education and Development*, vol. 2, no. 2, pp. 324-332, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5244716.
 24. [24] N. N. Arsini, M. H. Santosa, and N. P. E. Marsakawati, "Hospitality School Students' Perception on the Use of Wordwall to Enrich Students' Work-Ready Vocabulary Mastery," *Elsya: Journal of English Language Studies*, vol. 4, no. 2, pp. 124-130, 2022, doi: 10.31849/elsya.v4i2.8732.