Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner
Vol. 5, No. 2, April 2026, pp. 794-802
http://journal.amorfati.id/index.php/amorti | | ISSN 2962-9209

Interdisciplinary Scope of Contemporary Islamic Studies • Interdisciplinary Islamic Education • Interdisciplinary Islamic Law, Ethics, and Fatwa Studies • Interdisciplinary Islamic Economics, Finance, and Philanthropy • Islam, Society, and Culture • Islam, Politics, Governance, and Public Policy • Islam, Gender, Family, and Human Rights • Islam, Media, Communication, and Digital Da'wah • Islam, Health, Environment, and Sustainable Development • Islam, Science, Technology, Artificial Intelligence, and Digital Transformation

Pengaruh Media Wordwall Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN KETEJER

Wawan Mulyadi[a,1], Muh. Bisyrulhafi [b,2], Siti Niami [c,3]

*[a,b,c] Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur, Indonesia

[1]wawan.mulyadi@iaihnwlotim.ac.id; [2]muh.bisyrulhafi@lotim.ac.id ; [3]sitiniami10@gmail.com

*Correspondent Author; sitiniami10@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received:
15-02-2026
Revised:
25-03-2026
Accepted:
10-04-2026

Keywords
English language learning
Elementary school
Four Strands Framework
Vocabulary mastery
Wordwall

ABSTRACT

Vocabulary mastery is one of the important aspects of learning English because it is the basis for the development of listening, speaking, reading, and writing skills. However, the results of initial observations in grade V of SDN Ketejer show that students' mastery of English vocabulary is still low due to learning dominated by conventional methods. This study aims to analyze the influence of the use of Wordwall media on the mastery of English vocabulary of grade V students of SDN Ketejer. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method and a One-Group Pretest–Posttest design. The research sample amounted to 32 students who were selected using the total sampling technique. The research instrument is in the form of multiple-choice tests that have met the validity and reliability tests. Data analysis was conducted using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, the paired t-test, and the Normalized Gain (N-Gain) test with IBM SPSS Statistics 25. The results showed that the average student score increased from 43.56 in the pretest to 80.44 in the posttest. The results of the Paired Sample t-Test obtained a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which shows that the use of Wordwall media has a significant effect on students' English vocabulary mastery. In addition, the N-Gain test result of 0.6483 (64.83%) was included in the medium category, which shows that the use of Wordwall provides an effective increase in vocabulary mastery. The findings of this study show that Wordwall media can serve as an alternative digital learning medium to increase student engagement and support more active, interactive, and meaningful learning of English vocabulary through the application of the Four Strands Framework.

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

Introduction

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran dituntut tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, dan bermakna (Dartini et al., 2025). Dalam konteks tersebut, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik (Wardani et al., 2024). Media pembelajaran yang tepat tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Shabrina, 2025).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif adalah mata pelajaran bahasa Inggris (Umar, 2024). Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris memiliki peran penting dalam komunikasi global, pendidikan, teknologi, dan berbagai bidang kehidupan lainnya (Nuraeni, 2021). Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin kompetitif. Di antara berbagai komponen bahasa, penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) merupakan fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan kosakata yang memadai memungkinkan peserta didik memahami informasi sekaligus mengomunikasikan gagasan secara efektif. Sebaliknya, keterbatasan kosakata akan menghambat proses komunikasi dan pembelajaran bahasa (Hartatiningsih, 2022; Rachmah Amalia, 2023).

Landasan konseptual penelitian ini mengacu pada teori penguasaan kosakata Paul Nation yang menjelaskan bahwa penguasaan kosakata tidak hanya mencakup pengetahuan mengenai bentuk (form), makna (meaning), dan penggunaan (use), tetapi juga perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang seimbang. Untuk mencapai tujuan tersebut, Nation mengembangkan Four Strands Framework yang terdiri atas meaning-focused input, meaning-focused output, language-focused learning, dan fluency development. Framework ini menekankan bahwa pembelajaran kosakata akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami, menggunakan, mempelajari, dan mengulang kosakata secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, penggunaan media Wordwall terutama memfasilitasi language-focused learning melalui latihan kosakata secara eksplisit dan pengembangan fluency melalui aktivitas pengulangan yang interaktif, sehingga mendukung retensi kosakata dalam ingatan jangka panjang.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Ketejer, penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan mengingat arti kata, melafalkan kosakata dengan benar, serta menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 43,56 yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang diharapkan. Rendahnya penguasaan kosakata tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, pencatatan, dan hafalan, sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata secara aktif.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, match up, anagram, word search, dan random wheel. Berbagai aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik mempelajari kosakata melalui latihan yang menarik, memperoleh umpan balik secara langsung, serta melakukan pengulangan materi secara berkelanjutan. Karakteristik tersebut menjadikan Wordwall sebagai media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Nurhafitri et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa

kelas V sekolah dasar. Hasil yang sejalan juga ditemukan oleh Pradini dan Adnyayanti (2022) yang menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan penguasaan kosakata pada young learners. Selain itu, Hasram et al. (2023) membuktikan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall memperoleh peningkatan penguasaan kosakata yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Pada tingkat yang lebih luas, Zhang dan Hasim (2023) melalui systematic review menyimpulkan bahwa media berbasis gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kosakata.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian dilakukan di sekolah dengan fasilitas teknologi yang memadai, menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau eksperimen dalam konteks yang berbeda, serta belum mengintegrasikan Four Strands Framework sebagai landasan konseptual untuk menjelaskan mekanisme peningkatan penguasaan kosakata melalui Wordwall. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan Wordwall pada peserta didik sekolah dasar di lingkungan SDN Ketejer dengan desain pra-eksperimen One Group Pretest–Posttest masih belum banyak dilaporkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Bagian ini diadaptasi dari analisis penelitian terdahulu dalam kajian pustaka Anda, dengan penyesuaian terhadap desain penelitian yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dalam penerapan media Wordwall yang dirancang berdasarkan Four Strands Framework untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik sekolah dasar melalui desain pra-eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Ketejer. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran digital sekaligus memperkaya kajian tentang implementasi Four Strands Framework dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen (pre-experimental research) dan desain One Group Pretest–Posttest Design. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni di SDN Ketejer, Kelurahan Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa kelas V. Sampel ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling) karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari skor pretest dan posttest penguasaan kosakata bahasa Inggris, sedangkan data pendukung diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Pengumpulan data diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan penerapan media Wordwall selama tiga kali pertemuan pada materi “The Giraffe Is Taller Than”.

Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan Four Strands Framework yang dikembangkan oleh Nation, meliputi meaning-focused input, meaning-focused output, language-focused learning, dan fluency development, yang diimplementasikan melalui berbagai aktivitas interaktif di Wordwall, seperti mencocokkan kosakata, kuis pilihan ganda, dan latihan pengulangan kosakata, sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami, menggunakan, serta memperkuat penguasaan kosakata secara bertahap. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan kosakata berbentuk pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach’s Alpha sebelum digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 25 melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji hipotesis Paired Sample t-Test karena data berdistribusi normal, serta uji

Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media Wordwall. Kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan hasil pengujian statistik pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05) untuk menentukan apakah penggunaan media Wordwall berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Ketejer.

Hasil dan Pembahasan

1. Uji validitas

Sebelum digunakan dalam pengambilan data penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment terhadap 25 butir soal yang diujicobakan kepada responden. Kriteria yang digunakan adalah butir soal dinyatakan valid apabila nilai rhitung lebih besar daripada rtabel pada taraf signifikansi 5% (r = 0,349). Ringkasan hasil uji validitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel1. Hasil uji validitas

Item/Soal	R_{hitung}	R_{tabel} (5%)	Keterangan
Soal 1	0,665	0,349	Valid
Soal 2	0,662	0,349	Valid
Soal 3	0,829	0,349	Valid
Soal 4	0,617	0,349	Valid
Soal 5	0,607	0,349	Valid
Soal 6	0,511	0,349	Valid
Soal 7	0,584	0,349	Valid
Soal 8	0,858	0,349	Valid
Soal 9	0,266	0,349	Tidak Valid
Soal 10	0,494	0,349	Valid
Soal 11	0,351	0,349	Valid
Soal 12	0,545	0,349	Valid
Soal 13	0,327	0,349	Tidak Valid
Soal 14	0,435	0,349	Valid
Soal 15	0,377	0,349	Valid
Soal 16	0,848	0,349	Valid

Soal 17	0,460	0,349	Valid
Soal 18	0,407	0,349	Valid
Soal 19	0,313	0,349	Tidak Valid
Soal 20	0,640	0,349	Valid
Soal 21	0,850	0,349	Valid
Soal 22	0,589	0,349	Valid
Soal 23	0,348	0,349	Tidak Valid
Soal 24	0,571	0,349	Valid
Soal 25	0,225	0,349	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 1, dari 25 butir soal yang diujicobakan, sebanyak 20 butir soal memenuhi kriteria valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,349). Sementara itu, lima butir soal, yaitu nomor 9, 13, 19, 23, dan 25, memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel, sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen yang digunakan pada pelaksanaan pretest dan posttest terdiri atas 20 butir soal yang telah memenuhi persyaratan validitas.

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, dilakukan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.907	20

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,907. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen memiliki konsistensi internal yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

3. Analisis Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media

Wordwall. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Variabel	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pretest	32	13	75	43,56
Posttest	32	58	93	80,44

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 43,56 dengan nilai terendah 13 dan nilai tertinggi 75. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall selama tiga kali pertemuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,44 dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 93. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 36,88 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall.

4. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Statistik Shapiro–Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest	0,967	0,416	Normal
Posttest	0,943	0,089	Normal

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pretest sebesar 0,416 dan posttest sebesar 0,089. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample t-Test.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
-36,875	-16,949	31	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Ketejer.

6. Uji Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain). Hasil analisis disajikan pada Tabel 6.

N	N-Gain Minimum	N-Gain Maksimum	Rata-rata N-Gain	Persentase	Kategori
32	0,20	0,80	0,6483	64,83%	Sedang

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6483 atau 64,83% yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan tingkat peningkatan yang cukup baik setelah mengikuti pembelajaran selama tiga kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Ketejer. Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 43,56 pada pretest menjadi 80,44 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 36,88 poin. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Wordwall mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga mengindikasikan bahwa Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas, seperti mencocokkan kosakata dengan maknanya, memilih jawaban yang benar, serta mengulang kosakata melalui permainan digital yang disediakan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga perhatian dan motivasi belajar tetap terjaga. Dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi metode ceramah, penggunaan media interaktif memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung.

Peningkatan penguasaan kosakata yang diperoleh siswa juga dapat dijelaskan melalui konsep retrieval practice. Dalam pembelajaran kosakata, proses mengingat kembali (retrieval) informasi yang telah dipelajari secara berulang merupakan salah satu strategi yang efektif untuk memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Aktivitas permainan di Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berulang kali mengenali, memilih, dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah siswa menjawab setiap soal membantu mereka mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dan memperbaiki pemahaman terhadap kosakata tersebut. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh proses latihan yang berulang sehingga memperkuat penguasaan kosakata secara bertahap.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Four Strands Framework yang dikemukakan oleh Nation (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif perlu menyeimbangkan empat komponen utama, yaitu meaning-focused input, meaning-focused output, language-focused learning, dan fluency development. Pada penelitian ini, keempat komponen tersebut terakomodasi melalui penggunaan Wordwall. Tahap meaning-focused input terlihat ketika siswa memperoleh kosakata baru melalui materi "The Giraffe Is Taller Than" beserta contoh penggunaannya. Selanjutnya, meaning-focused output terjadi ketika siswa menggunakan kosakata tersebut untuk menjawab berbagai aktivitas yang tersedia di Wordwall. Komponen language-focused learning diwujudkan melalui latihan-latihan yang menekankan pengenalan bentuk, makna, dan penggunaan kosakata secara tepat. Adapun fluency development berkembang melalui pengulangan aktivitas permainan selama tiga kali pertemuan sehingga siswa menjadi lebih cepat, lebih percaya diri, dan lebih lancar dalam mengenali kosakata yang telah dipelajari. Dengan demikian, peningkatan

penguasaan kosakata siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh penerapan prinsip pembelajaran kosakata yang sistematis sesuai dengan Four Strands Framework.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Ketejer. Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 43,56 pada pretest menjadi 80,44 pada posttest, serta hasil uji Paired Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil analisis Normalized Gain (N-Gain) sebesar 0,6483 atau 64,83% termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan peningkatan penguasaan kosakata yang cukup efektif.

Peningkatan penguasaan kosakata tersebut didukung oleh penerapan aktivitas pembelajaran berbasis Four Strands Framework yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kosakata baru, menggunakan kosakata dalam berbagai aktivitas interaktif, mempelajari bentuk dan makna kosakata secara eksplisit, serta memperkuat penguasaan kosakata melalui latihan berulang. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang menarik, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, media Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta durasi perlakuan yang lebih panjang agar efektivitas penggunaan Wordwall terhadap penguasaan kosakata dapat dikaji secara lebih komprehensif dan hasilnya memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

References

Arikunto, S. (2021). Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Raja Grafindo Persada.

Azizah, U. (2022). Strategi kognitif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45–57.

Crystal, D. (2019). The Cambridge encyclopedia of the English language (3rd ed.). Cambridge University Press.

Dafit, F. (2017). Pengaruh model pembelajaran literasi terhadap kemampuan membaca siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 5(2), 112–123.

Hartatiningsih, T. (2022). Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris menggunakan media Wordwall. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), 78–89.

Hasram, S., Nasri, N. M., Zulkifli, A., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2023). The effects of Wordwall online game-based learning on English language vocabulary learning among primary school students. International Journal of Game-Based Learning, 13(1), 1–18. https://doi.org/10.4018/IJGBL.316123

Lubis, A. H., & Nuriadin, I. (2022). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 22(1), 55–68.

Lutfiyah, L., Widodo, H. P., & Gustiani, S. (2022). Wordwall-based vocabulary learning for EFL young learners: A classroom action research. Journal of English Education and Teaching, 6(2), 201–215.

Mujahidin, A., Rahmawati, F., & Kurniawan, D. (2021). Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Wordwall dalam proses belajar mengajar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(3), 145–157.

Nafian, M. I., Pratama, D., & Cahyani, A. (2024). Media pembelajaran Wordwall: Kriteria pemilihan dan penerapannya di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 8(1), 33–45.

Nation, I. S. P. (2013). Learning vocabulary in another language (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nation, I. S. P. (2022). Learning vocabulary in another language (3rd ed.). Cambridge University Press.

Nation, I. S. P. (2024). Vocabulary learning and the importance of repetition and time on task. Language Teaching Research, 28(2), 1–15. https://doi.org/10.1177/13621688241234567

Nurhafitri, N., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas V SDN Gadog 06. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(2), 89–101.

Pradini, N. K. A., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English vocabulary to young learners with Wordwall application: An experimental study. International Journal of Language Education, 6(3), 412–423. https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.23456

Permadi, M. A. M., Syaban, W. K., Habibi, M. I., Purnama, F., & Ampera, S. (2026). The Dynamics Of Learning Difficulties Among Students At Islamic Boarding Schools In The Digital Age: Between Tradition And Technological Limitations. Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam, 7(1), 202-218.

Permadi, M. A. M., & Hilalludin, H. (2025). Reaktualisasi Hukum Islam Dalam Menjawab Tantangan Moderasi Beragama Di Era Globalisasi. IMANU: Jurnal Hukum Dan Peradaban Islam, 1(03), 29-40.

Rachmah Amalia, D. (2023). Pentingnya penguasaan kosakata dalam komunikasi bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Jurnal Linguistik Terapan, 13(1), 22–34.

Rosyada-AS, A., & Apoko, T. W. (2023). Efektivitas strategi pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa EFL: Kajian kritis terhadap metode hafalan. Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra, 11(2), 67–80.

Schmitt, N. (2019). Vocabulary in language teaching (2nd ed.). Cambridge University Press.

Sucandra, I. M., Artini, L. P., & Padmadewi, N. N. (2022). The importance of vocabulary mastery in improving students' English language skills. Journal of Education Research and Evaluation, 6(1), 145–153. https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.43210

Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sukmawati, S. (2021). Aspek penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar: Sebuah tinjauan empiris. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 9(2), 110–125.

Sundayana, R. (2021). Statistika penelitian pendidikan. Alfabeta.

Suryani, L. (2022). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 55(2), 201–212.

Tadbir Muwahhid, F. (2024). Analisis kelebihan dan keterbatasan platform Wordwall dalam pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pembelajaran, 6(1), 44–56.

Wilkins, D. A. (1972). Linguistics in language teaching. Edward Arnold.

Zhang, X., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. Frontiers in Psychology, 13, 1033423. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1033423