



WORDWALL SEBAGAI ALAT UNTUK MENSTIMULASI KETERLIBATAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KALANGAN SISWA SMP

WORDWALL AS A TOOL TO STIMULATE ENGAGEMENT IN ENGLISH LEARNING AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Aprillia Anggraini¹, Akhmad Ali Mirza²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Jekan Raya,
Palangka Raya City, Central Kalimantan 73112

Abstract (English)

This community service program aimed to introduce interactive digital learning tools to support English vocabulary development among students at MTsN 1 Palangka Raya. The activity, conducted through the English Community extracurricular program, involved around 80 students with diverse proficiency levels. Wordwall was used as the main medium to present vocabulary on professions, followed by writing and speaking practices designed to help students apply the new words in context. The session ended with a Wordwall Relay Game that encouraged teamwork and healthy competition. Overall, the program created an engaging learning atmosphere and boosted students' motivation, confidence, and participation. The use of digital game-based media proved effective in making vocabulary learning more dynamic and meaningful, while also strengthening collaboration and classroom interaction.

Abstrak (Indonesia)

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan penggunaan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa MTsN 1 Palangka Raya. Kegiatan yang dilaksanakan melalui ekstrakurikuler English Community ini melibatkan sekitar 80 siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam. Wordwall digunakan sebagai media utama dalam mengenalkan kosakata profesi, yang kemudian dilanjutkan dengan latihan menulis dan berbicara agar siswa dapat menggunakan kosakata tersebut dalam konteks sederhana. Kegiatan ditutup dengan Wordwall Relay Game yang mendorong kerja sama dan suasana kompetitif yang menyenangkan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta partisipasi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan terbukti membuat proses belajar lebih hidup, bermakna, dan kolaboratif.

Article History

Submitted: 23 November 2025

Accepted: 26 November 2025

Published: 27 November 2025

Key Words

Digital learning, Game-based media, Wordwall, Vocabulary development, Student engagement

Sejarah Artikel

Submitted: 23 November 2025

Accepted: 26 November 2025

Published: 27 November 2025

Kata Kunci

Pembelajaran digital, Media berbasis permainan, Wordwall, Penguasaan kosakata, Keterlibatan siswa

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah membawa perubahan besar dari pola belajar tradisional menuju lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Perubahan ini muncul seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital. Para pendidik kini semakin banyak memanfaatkan berbagai alat digital, seperti kuis interaktif dan platform pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi), sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Salah satu platform digital





yang populer digunakan adalah Wordwall, sebuah situs interaktif yang memungkinkan guru merancang berbagai bentuk permainan dan aktivitas edukatif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Wordwall berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga proses belajar kosakata bahasa Inggris menjadi lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa (Alfiah, et al., 2024). Penggunaan Wordwall juga membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena mereka dapat belajar dan menulis kosakata melalui cara yang sederhana dan tidak membosankan (Syamsidar, et al., 2023).

Pemanfaatan media interaktif seperti Wordwall terbukti mampu menjadikan pembelajaran Bahasa Inggris lebih bervariasi dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dan menikmati proses belajar (Alfiah, 2024). Sejalan dengan itu, platform kuis interaktif seperti Quizizz juga memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dari berbagai aspek; baik perilaku, emosional, maupun kognitif, dalam pembelajaran bahasa. Selain meningkatkan motivasi, pendekatan berbasis permainan juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar siswa. Melalui cara ini, siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi dan termotivasi untuk memperbaikinya. Lebih jauh lagi, penerapan platform pembelajaran berbasis web membantu guru maupun lembaga pendidikan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris (Mazelin, et al., 2022). Dari sisi kemudahan, Wordwall dirancang dengan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga baik guru maupun siswa dapat lebih produktif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentu bermanfaat bagi guru yang ingin menumbuhkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Swaei, 2023).

Selain itu, media pembelajaran yang digamifikasi juga memberikan kemudahan bagi guru untuk memantau perkembangan belajar siswa dan memberikan umpan balik secara cepat dan tepat. Fitur-fitur tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered instruction*) (Widhiatama, et al., 2024). Integrasi berbagai platform digital ini sekaligus menandai pergeseran dari metode pengajaran tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-dominated methods*) menuju lingkungan belajar yang dinamis dan digerakkan oleh siswa (*learner-driven environments*). Lebih dari sekadar hiburan, pembelajaran berbasis permainan juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan berpikir kritis. Karena itu, penting bagi siswa memahami bagaimana permainan dapat dimanfaatkan agar mereka tetap fokus dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas permainan di kelas terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat kerja sama antar siswa (Sigüenza, et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2025 di MTsN 1 Palangka Raya, melalui ekstrakurikuler *English Community*. Pelaksanaan dimulai pukul 15.30 WIB hingga pukul 17:00. Program ini diikuti oleh sekitar 80 siswa yang berasal dari kelas 7, 8, dan 9 dengan latar belakang kemampuan Bahasa Inggris yang beragam. Beberapa siswa sudah memiliki dasar pemahaman kosakata yang cukup baik, sementara sebagian lainnya masih tergolong pemula. Perbedaan tingkat kemampuan ini menjadi pertimbangan penting dalam penyusunan rancangan kegiatan agar semua peserta dapat mengikuti dengan baik dan memperoleh manfaat yang seimbang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan pembelajaran interaktif berbasis permainan digital.





Pendekatan ini dipilih karena mampu menumbuhkan semangat belajar dan menciptakan suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Media utama yang digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform pembelajaran daring yang menyediakan beragam format permainan edukatif. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya belajar mengenali kosakata baru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan yang menstimulasi kemampuan berpikir dan kerja sama kelompok. Rangkaian kegiatan dirancang dalam beberapa tahapan pembelajaran yang saling terhubung. Tahap pertama adalah pengenalan kosakata profesi. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai istilah pekerjaan dalam Bahasa Inggris menggunakan media visual berupa gambar profesi yang ditampilkan melalui *PowerPoint*. Setiap gambar disertai dengan nama profesi dalam Bahasa Inggris serta penjelasan singkat mengenai tugas dan tanggung jawab pekerjaan tersebut. Guru pendamping dan tim mahasiswa memberikan contoh pelafalan (*pronunciation*) serta penggunaannya dalam kalimat sederhana agar siswa dapat memahami konteks kata secara utuh.

Tahap kedua berfokus pada latihan menulis deskripsi profesi. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diminta menulis deskripsi singkat tentang dua profesi yang telah mereka pelajari sebelumnya. Setelah tahap penulisan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan presentasi hasil tulisan. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan deskripsi profesi yang telah mereka buat di depan kelas. Siswa menggunakan Bahasa Inggris sederhana, dan anggota kelompok lainnya dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan. Tahap ini menjadi wadah bagi siswa untuk melatih keberanian berbicara (*speaking skill*) serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris di hadapan orang lain. Sebagai tahap penutup, dilakukan kegiatan *Wordwall Relay Game*, yakni permainan berantai menggunakan platform *Wordwall* yang berfokus pada penguasaan kosakata profesi. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap anggota kelompok bergantian menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar melalui *Wordwall*, seperti memilih arti kata, melengkapi kalimat, atau menebak profesi berdasarkan petunjuk gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di MTsN 1 Palangka Raya melalui program ekstrakurikuler *English Community* berlangsung dengan suasana yang sangat positif dan penuh antusiasme. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 80 siswa dari kelas 7, 8, dan 9, yang dibagi ke dalam tujuh kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari campuran tingkat kelas dan kemampuan Bahasa Inggris yang berbeda, sehingga menciptakan interaksi belajar yang saling melengkapi. Pada tahap awal, yaitu pengenalan kosakata profesi, respon siswa sangat baik. Media visual berupa gambar profesi yang ditampilkan melalui *PowerPoint* membuat mereka lebih mudah memahami makna kata dan mengingatnya. Banyak siswa berinisiatif menyebutkan kata dalam Bahasa Inggris bahkan sebelum pengajar menjelaskan. Beberapa di antara mereka juga berani mencoba mengucapkan kata baru dengan pelafalan yang meniru contoh dari pengajar. Suasana kelas terasa hidup dan interaktif, dengan banyak tawa dan komentar spontan yang menunjukkan keterlibatan emosional mereka dalam kegiatan belajar.

Tahap menulis deskripsi profesi menjadi momen di mana siswa mulai mempraktikkan kosakata yang telah dipelajari. Meskipun masih ada yang perlu bimbingan dalam menyusun kalimat, setiap kelompok menunjukkan kemauan untuk bekerja sama dan saling bertukar ide. Fasilitator mendampingi setiap kelompok dengan memberikan saran ringan dan koreksi kecil





agar hasil tulisan tetap sesuai konteks. Kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri dalam menulis menggunakan Bahasa Inggris, tanpa merasa terbebani oleh kesalahan.

Gambar 1. Siswa menulis deskripsi profesi.



profesi.

Gambar 2. Siswa menulis deskripsi



Pada sesi presentasi, suasana semakin hangat. Siswa yang semula pemalu mulai menunjukkan keberanian berbicara di depan teman-temannya. Beberapa kelompok menambahkan improvisasi sederhana seperti gaya bicara yang ekspresif atau dialog pendek untuk membuat penyampaian mereka lebih menarik. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, dan keakraban di antara para peserta.



Gambar 3. Siswa melakukan presentasi.

Sesi terakhir adalah *Wordwall Relay Game*. Permainan ini berhasil menjadi puncak kegiatan dengan suasana yang meriah. Tujuh kelompok bersaing menjawab pertanyaan dari platform *Wordwall* yang berisi berbagai bentuk soal seperti tebak profesi, padanan kata, hingga melengkapi kalimat. Setiap kali satu kelompok berhasil menjawab dengan benar, terdengar sorakan semangat dari kelompok lain. Kelas pun dipenuhi dengan antusiasme dan semangat kompetitif yang sehat. Sebagai bentuk apresiasi, panitia memberikan *reward* kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi. Penghargaan sederhana ini menambah semangat siswa untuk





berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Bahkan setelah kegiatan berakhir, banyak siswa yang masih ingin bermain kembali menggunakan *Wordwall*, menandakan bahwa pengalaman belajar melalui permainan digital benar-benar menyenangkan dan berkesan bagi mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam berbicara, lebih aktif berpartisipasi, dan lebih cepat mengingat kosakata yang telah dipelajari. Melalui penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih segar, menarik, dan bermakna. Hal ini mendukung pandangan Mazelin et al. (2022) dan Sigüenza et al. (2023) yang menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah. Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiah, R., Santosa, M. H., & Kusuma, P. I. (2024). Exploring students' engagement in learning English vocabulary through Wordwall media for secondary level. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(7), 357-363.
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using wordwall to improve students' engagement in esl classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8), 273-280.
- Pesántez-Sigüenza, A. C., & Naranjo-Andrade, S. S. (2023). Effects of using quizizz and wordwall to acquire vocabulary as a foreign language in second-grade students. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(Suplemento 1), 187-197.
- Swari, N. K. T. A. (2023). WORDWALL AS A LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS'READING INTEREST. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1), 21-29.
- Syamsidar, S., Silalahi, R. M. P., Rusmardiana, A., Febriningsih, F., Taha, M., & Erniwati, E. (2023). Wordwall on mastery of vocabulary in English learning. *AL-Ishlah: jurnal pendidikan*, 15(2), 1801-1806.





Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature & Translation*, 7(4).

