

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL (FITUR MATCH WORD) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK DI DESA PAMOROH

Yasmin Sabrina Nur Islami¹, Windasari², Ulfah³, Agus Budiyo⁴
Universitas Islam Madura¹, Universitas Islam Madura², Universitas Islam Madura³, Universitas Islam Madura⁴
27yasmin.sabrina@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak-anak di Desa Pamoroh dengan memanfaatkan media interaktif Wordwall, khususnya fitur Match Word. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 10 anak sebagai sampel. Program ini dilaksanakan selama 1 bulan dan terdiri dari beberapa tahap, yaitu survei awal, perencanaan materi, pelaksanaan pembelajaran interaktif, dan evaluasi melalui post-test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 30% anak berada pada kategori sangat baik, 50% kategori baik, dan 20% kategori cukup. Peningkatan pemahaman kosakata ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Match Word dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kejenuhan yang sering terjadi dalam metode menghafal tradisional. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif untuk anak-anak di desa.

Kata Kunci: *Wordwall, Match Word, Kosakata Bahasa Inggris, Pelatihan*

1. PENDAHULUAN

Desa pamoroh merupakan salah satu desa di Kecamatan Kadur yang ada di Kabupaten Pamekasan yang berada di perbatasan dengan Kecamatan Pakong. Tidak semua desa di pamekasan memiliki kemajuan dalam bidang pendidikan dan sarana umum, sebagian desa yang ada masih dalam kategori tertinggal yang mana beberapa desa di Kecamatan Kadur memiliki akses jalan yang rusak dan setapak. Anak desa khususnya di dusun Sumber Bindung Desa Pamoroh Kadur Pamekasan masih mengalami permasalahan terhadap akses terbatas terhadap sumber belajar modern.

Banyak anak sekitar yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Inggris. Usia anak di Desa Pamoroh ini adalah masa dimana anak lebih cepat memperoleh masukan atau input dalam pemerolehan dan pembelajaran bahasa Inggris. Yani (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa anak yang tergolong *golden age* memiliki kecepatan dalam *phonetic* dan *phonology*. Penguasaan bahasa Inggris khususnya generasi 5.0 penting dimiliki untuk mempersiapkan diri menghadapi perkembangan teknologi dan kemajuan zaman.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam pendidikan, komunikasi global, maupun penguasaan teknologi (ROHMATIN, 2023). Dalam konteks pendidikan formal, kemampuan

berbahasa Inggris tidak hanya mencakup keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis, tetapi juga pemahaman kosakata sebagai fondasi utama (Khusnah et al., 2024). Kosakata yang memadai menjadi kunci agar siswa mampu memahami teks, mengungkapkan ide, serta mengikuti perkembangan informasi global (Soraya & Dewi, 2024). Namun, pada kenyataannya, penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan pelajar di berbagai daerah masih menjadi tantangan, terutama di wilayah pedesaan.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai platform pembelajaran digital menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi hambatan pembelajaran bahasa. Salah satunya adalah *Wordwall*, sebuah media interaktif yang menyediakan beragam fitur permainan edukatif (Aziz & Gantara, 2021). Dari sekian fitur yang tersedia, Match Word menjadi salah satu yang efektif untuk membantu siswa memadankan kosakata dengan arti atau gambar yang sesuai. Fitur ini tidak hanya mengasah daya ingat, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, pemanfaatan media interaktif *Wordwall* dengan fitur *Match Word* diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif (Nurhafitri et al., 2024). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa

Inggris siswa di Desa Pamoroh melalui kegiatan belajar yang lebih partisipatif, kreatif, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji sejauh mana penggunaan media interaktif ini dapat memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengukur efektivitas media interaktif *Wordwall*, khususnya fitur *Match Word*, dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Program ini dilaksanakan selama satu bulan 01 Juli - 30 Juli 2025 di Desa Pamoroh, Pamekasan, sebagai bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Madura.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian



Gambar 1. Rancangan Tahapan Pengabdian

❖ Tahapan Awal

Adapun tahapan-tahapan sebelum melakukan kegiatan ini, maka perlu dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

- 1) Melakukan survei awal desa atau sekolah sasaran. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan, potensi desa, serta kebutuhan peserta terkait kegiatan literasi. Dalam tahap ini,

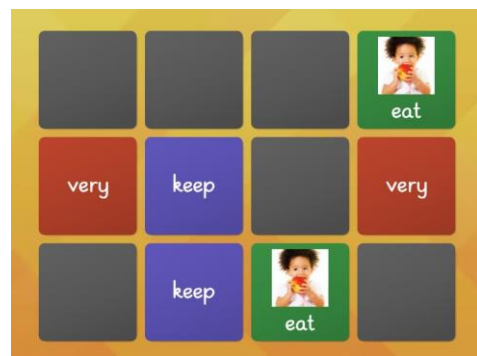
tim mengumpulkan informasi tentang fasilitas yang tersedia, jumlah siswa, serta kesiapan pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan program.

- 2) Penentuan jadwal kegiatan mempertimbangkan jadwal, ketersediaan siswa, serta waktu yang sesuai bagi pihak desa. Hal ini penting agar kegiatan dapat berjalan tanpa mengganggu proses belajar mengajar reguler dan melibatkan peserta secara optimal.
- 3) Materi yang akan disampaikan dirancang sederhana, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta. Persiapan ini meliputi pembuatan media pembelajaran, seperti lembar kerja, presentasi, dan alat peraga, agar proses sosialisasi lebih menarik dan efektif.
- 4) Tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, pemerintah desa, serta tokoh masyarakat untuk memastikan dukungan penuh terhadap kegiatan. Koordinasi ini juga mencakup pembagian tugas tim dan penyusunan rencana teknis pelaksanaan di lapangan.

❖ Tahapan Pelaksanaan

Setiap sesi pembelajaran terdiri dari dua bagian utama yakni penjelasan singkat kosakata dan latihan interaktif menggunakan permainan *Match Word* di platform *Wordwall*. Media ini memungkinkan siswa mencocokkan kata bahasa Inggris dengan artinya melalui latihan berbasis permainan. Permainan *Match Word* yang digunakan dibuat khusus sesuai tema yang diajarkan. Setiap permainan menampilkan daftar kata bahasa Inggris di satu sisi dan arti atau terjemahan dalam bahasa Indonesia di sisi lain secara acak. Siswa mencocokkan kata dengan artinya menggunakan klik atau seret (*drag*) sebagaimana terlihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Contoh Media Interaktif *Wordwall*



Jawaban yang benar akan langsung diverifikasi oleh sistem dengan umpan balik visual dan audio (misalnya suara sorakan dan tanda hijau). Jika salah, siswa didorong untuk mencoba kembali sampai semua pasangan kata cocok. Latihan ini dilakukan secara individu menggunakan laptop atau ponsel, maupun secara kelompok untuk mendorong pembelajaran kolaboratif.

Pendekatan ini memungkinkan siswa mengulang kosakata berkali-kali, mendapatkan umpan balik langsung, dan tetap terlibat secara aktif sepanjang pembelajaran. Fitur *Match Word* yang memadukan pembelajaran kosakata dengan permainan terbukti mengurangi kebosanan dan kecemasan yang sering muncul pada metode menghafal tradisional.

❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Di akhir program, dilakukan tes akhir (post-test) untuk mengukur pemahaman kosakata siswa setelah intervensi. Tes berisi 20 soal pilihan ganda yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hasil tes dianalisis secara objektif dengan menghitung skor.

Tabel 1. Kategori Skor Anak

Kategori Skor Anak	Interpretasi
33-39	Sangat Baik
26-32	Baik
20-25	Cukup
<20	Kurang

Sumber : Pedoman Penilaian Guru OTKP
(Syachtiyani & Trisnawati, 2021)

Selain data tes, dilakukan juga observasi selama pembelajaran untuk mencatat respon, partisipasi, dan keterlibatan anak terhadap penggunaan media interaktif ini

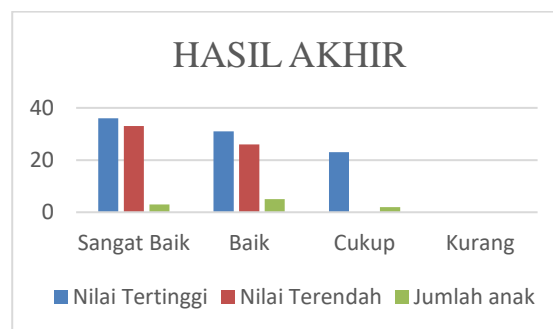
2.3. Pengambilan Sampel

Populasi penelitian adalah anak di Desa Pamoroh. Jumlah anak yang mengikuti pelatihan sebanyak 10 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji hasil akhir dari pelatihan pemahaman kosakata bahasa Inggris di Desa Pamoroh.

Tabel 3.1 Hasil Akhir Pelatihan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris



Tabel diatas menunjukkan bahwa 3 dari 10 anak (30%) berada di kategori sangat baik. Dengan skor tertinggi 36 dan terendah 33.5 dari 10 (50%) anak berada pada kategori baik. Dengan nilai tertinggi 31 dan nilai terendah 26. Pada kategori cukup terdapat sebanyak 2 dari 10 anak (20%). Dengan skor yang sama yakni 23.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi, meskipun masih terdapat sebagian anak yang perlu mendapatkan bimbingan lebih lanjut untuk meningkatkan capaian mereka. Perbedaan skor tertinggi dan terendah setiap kategori juga menggambarkan adanya variasi tingkat penguasaan materi di antara anak-anak.

4. SIMPULAN DAN SARAN

1. Penggunaan media interaktif *Wordwall* dengan fitur *Match Word* terbukti mampu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris anak-anak di Desa Pamoroh.
2. Mayoritas anak mencapai kategori “baik” dan “sangat baik” dalam hasil post-test, menunjukkan efektivitas metode ini dalam pembelajaran kosakata.
3. Media interaktif *Wordwall* dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah-sekolah pedesaan untuk mendukung peningkatan literasi bahasa Inggris.
4. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak dan mengukur dampak jangka panjang terhadap keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti berbicara, mendengar, dan menulis.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Madura
2. Dosen Pembimbing Lapangan
3. Kepala Desa Pamoroh, Kecamatan Kadur, dan
4. Seluruh anak di Desa Pamoroh yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 627–634. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1401>
- Khusnah, N. S., Rosiyanti, H., & Bachtiar. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir. *Semnasfip*, 2400–2409. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24154>
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6403–6409. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13524>
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Soraya, B., & Dewi, R. S. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Peserta Didik Kelas X - 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Game Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.89>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Yani Lubis, Ulysa Humayrah, Afia Nur Meiza, Novita Ritong, M. Farhan Dwiki Nanda, & M. Fazlur Rahman. (2024). Enhancing Language Skills in Golden Age Children through English Phonology. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(3), 1–15. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i3.764>

Yasmin Sabrina Nur Islami, dkk. Pemanfaatan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Anak Di Desa Pamoroh