

PENGUATAN MOTIVASI SISWA BELAJAR KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI PELATIHAN BERBANTUAN WORDWALL

Umar¹, Hilman Qudratuddarsi², Nor Indriyanti², Jumriani², Rahmah D. Mappata², Nur Intan²

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sulawesi Barat

²Pendidikan IPA, Universitas Sulawesi Barat

*Email: umar@unsulbar.ac.id

Naskah diterima: 09-10-2025, disetujui: 07-01-2026, diterbitkan: 08-01-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i1.10404>

Abstrak - Kemampuan berbahasa Inggris merupakan kompetensi dasar yang penting bagi generasi muda di era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0. Namun, siswa di daerah masih menghadapi kendala rendahnya motivasi dan keterbatasan kosakata akibat metode pembelajaran yang monoton dan minim interaksi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata siswa melalui pelatihan berbantuan Wordwall dan Generative AI. Metode pelaksanaan mencakup tiga tahap, yaitu: (1) perencanaan dan persiapan berupa survei kebutuhan, koordinasi teknis, dan penyusunan materi pelatihan berbasis kosakata tematik; (2) pelaksanaan pelatihan interaktif melalui berbagai permainan edukatif Wordwall seperti Match Up, Anagram, Find the Match, dan Quiz Show; serta (3) evaluasi dan refleksi melalui posttest dan kuesioner motivasi belajar. Hasil kegiatan menunjukkan pemahaman yang sangat baik pada nilai post-test dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan pemahaman kosakata yang lebih baik melalui pendekatan learning by doing dan gamification. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kompetensi kosakata siswa, serta dapat dijadikan model pembelajaran alternatif pada sekolah menengah untuk mendukung implementasi Merdeka Belajar.

Kata kunci: bahasa inggris, motivasi belajar, kosakata, Wordwall, Generative AI, Gamification

LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan modern, mulai dari pendidikan, komunikasi, teknologi, hingga dunia kerja (Kim, 2023). Dalam konteks globalisasi dan era Revolusi Industri 4.0, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi dianggap sebagai keahlian tambahan, tetapi sebagai kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh generasi muda, terutama Generasi Z. Generasi ini tumbuh di era digital yang sangat terhubung (hyperconnected generation), di mana akses terhadap informasi, hiburan, pendidikan, dan peluang karier banyak tersedia dalam bahasa Inggris (Hasanuddin, et al., 2025; Febriati & Jaya, 2022). Menguasai bahasa Inggris memberikan beragam manfaat bagi siswa. Pertama, dari sisi akademik, kemampuan bahasa Inggris membuka akses terhadap literatur ilmiah, jurnal internasional, serta sumber belajar digital yang sebagian besar

disajikan dalam bahasa tersebut. Kedua, dalam bidang karier, penguasaan bahasa Inggris meningkatkan daya saing dan mobilitas kerja. Ketiga, dari sisi sosial dan budaya, kemampuan berbahasa Inggris memperluas jaringan komunikasi lintas bangsa dan memperkaya wawasan global generasi muda. Bagi siswa sekolah menengah, kemampuan berbahasa Inggris yang kuat menjadi fondasi penting untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, mengikuti pertukaran pelajar, atau bahkan berpartisipasi dalam kompetisi internasional (Amrizal, 2022; Dutta, 2019).

Namun, tantangan yang dihadapi siswa Indonesia, khususnya di daerah, adalah kurangnya paparan langsung terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Inggris sering kali masih bersifat teoritis dan berorientasi pada ujian, bukan pada kemampuan komunikatif (communicative competence) (Akmal, Fitriah

& Fadhilah, 2022). Akibatnya, banyak siswa yang memahami aturan tata bahasa (grammar), tetapi kurang memiliki perbendaharaan kosakata yang cukup untuk berkomunikasi secara efektif (Adam, Abid & Bantulu, 2021; Cajas, & Cherres, 2024).

Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa. Gardner dan Lambert (1972) dalam teori Socio-Educational Model menyebutkan bahwa keberhasilan belajar bahasa kedua sangat dipengaruhi oleh dua jenis motivasi, yaitu integrative motivation (motivasi yang muncul karena keinginan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan budaya bahasa target) dan instrumental motivation (motivasi karena alasan praktis seperti karier atau pendidikan). Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih gigih menghadapi kesulitan dalam mempelajari bahasa asing yang kompleks (Firmansyah, Hamamah & Emaliana, 2023). Sebaliknya, rendahnya motivasi sering menyebabkan kebosanan, kurangnya konsentrasi, dan akhirnya menurunkan hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, motivasi tidak hanya memulai proses belajar (getting started), tetapi juga menjaga keberlanjutan dan intensitas usaha (sustaining effort) hingga tujuan tercapai. Dalam konteks siswa sekolah menengah, banyak siswa yang memandang bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya konteks nyata dan minimnya pendekatan interaktif yang memunculkan intrinsic motivation (Ishida, Manalo & Sekiyama, 2024; Suryani & Widhiyanto, 2023).

Kosakata (vocabulary) merupakan unsur fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan berkomunikasi akan terhambat, meskipun seseorang memahami

struktur tata bahasa dengan baik. Kosakata adalah “the building blocks of language,” atau batu bata penyusun bahasa. Pembelajaran kosakata harus menjadi prioritas awal karena menjadi titik awal untuk keterampilan bahasa lainnya, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Zhang, Hashim, & Yunus, 2025). Bagi siswa sekolah menengah, keterbatasan kosakata sering kali menjadi penghalang utama dalam memahami teks, menulis kalimat, atau berbicara secara spontan. Penguasaan kosakata yang baik tidak hanya meningkatkan kemampuan memahami bacaan (reading comprehension), tetapi juga membantu dalam mengembangkan speaking fluency dan writing accuracy (Crismeilani, et, al., 2025; Syukur & Tohamba, 2025).

Sayangnya, pendekatan pengajaran kosakata di sekolah masih cenderung mengandalkan hafalan (rote learning) tanpa konteks penggunaan yang jelas. Siswa sering diminta mengingat daftar kata tanpa memahami cara penggunaannya dalam kalimat atau situasi nyata. Hal ini membuat kosakata yang dipelajari mudah dilupakan dan sulit diterapkan dalam komunikasi. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan telah membawa perubahan besar dalam cara siswa belajar dan guru mengajar (Aljasir, 2025; Rosyada-AS & Apoko, 2023). Dalam konteks pengabdian masyarakat ini, penggunaan platform Wordwall dipadukan dengan pendekatan Generative AI menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan kosakata siswa (Lutfiyah, Nuraeningsih & Rusiana, 2022).

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas belajar interaktif, seperti matching games, quizzes, word search, fill in the blanks, hingga true or false. Kelebihan utama Wordwall terletak pada kemudahannya digunakan dan kemampuannya mengubah latihan konvensional menjadi permainan yang

menarik. Bagi siswa generasi digital, belajar melalui media seperti ini terasa lebih menyenangkan karena menyerupai pengalaman bermain gim (game-based learning) (Pradini & Adnyayanti, 2022; Widyaningsih, Nadiroti, Hamdani, Nurfaadilah & Febriyanti, 2023). Sementara itu, integrasi Generative AI seperti ChatGPT, Gemini, dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan personalisasi dan eksplorasi materi yang lebih luas. Melalui AI, guru dapat merancang latihan kosakata sesuai tingkat kemampuan siswa, memberikan contoh penggunaan kata dalam konteks nyata, bahkan menciptakan simulasi percakapan dalam bahasa Inggris (Syamsidar, Silalahi, Rusmardiana, Febriningsih, Taha, & Erniwati, 2023).

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, pelatihan berbantuan Wordwall dan AI bertujuan memperkuat motivasi belajar serta memperkaya kosakata siswa secara kreatif dan menyenangkan. Siswa tidak lagi sekadar menghafal daftar kata, tetapi belajar melalui konteks interaktif dan umpan balik instan. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, kegiatan ini juga relevan dengan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) dan mendorong penggunaan teknologi dalam proses pendidikan. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya meningkat dalam kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga memiliki motivasi belajar yang lebih kuat dan kebiasaan belajar mandiri yang berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Tahap awal kegiatan pengabdian ini diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah mitra untuk menentukan sasaran peserta, jadwal pelaksanaan, serta

kebutuhan teknis kegiatan. Pada tahap ini dilakukan serangkaian kegiatan persiapan yang meliputi survei lokasi dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi serta kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Berdasarkan hasil survei tersebut, tim kemudian menyusun materi pelatihan yang mencakup kumpulan kosakata tematik sesuai kurikulum SMP serta panduan penggunaan aplikasi Wordwall dalam konteks pembelajaran interaktif. Selain itu, dilakukan pembuatan akun Wordwall dan perancangan berbagai jenis game pembelajaran seperti matching words, anagram, quiz, find the match, missing words, dan bentuk permainan lainnya yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kegiatan ini juga mencakup koordinasi teknis dan administrasi, termasuk penyusunan jadwal kegiatan, pembagian peran anggota tim, serta penyediaan sarana seperti perangkat komputer, LCD, dan koneksi internet untuk mendukung kelancaran pelatihan. Tahap persiapan ini ditutup dengan sosialisasi awal kepada guru dan siswa mengenai tujuan kegiatan, manfaat program, serta mekanisme partisipasi agar seluruh pihak memiliki pemahaman yang sama dan siap berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan berbantuan Wordwall.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui serangkaian sesi pelatihan tatap muka (series of face-to-face training sessions) yang berfokus pada penerapan berbagai jenis permainan edukatif berbasis Wordwall. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan dan pelaksanaan pretest untuk mengukur tingkat motivasi serta penguasaan kosakata siswa sebelum pelatihan dimulai. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan platform Wordwall, mencakup cara membuat, memilih, dan memainkan berbagai tipe permainan berbasis kosakata. Setelah tahap pengenalan, kegiatan dilanjutkan dengan serangkaian pelatihan

interaktif di mana siswa secara aktif mengikuti aktivitas learning by doing melalui berbagai tipe permainan Wordwall, seperti Match Up (mencocokkan kata dan arti), Anagram (menyusun huruf acak menjadi kata), Find the Match (mencari pasangan kata yang sesuai), Quiz Show (kuis interaktif), Group Sort (mengelompokkan kata berdasarkan kategori), dan Open the Box (menjawab pertanyaan acak berbasis kosakata). Selama pelatihan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan langsung untuk memastikan setiap siswa memahami arti, pelafalan, serta konteks penggunaan kosakata yang dipelajari. Setelah seluruh sesi permainan selesai, kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan umpan balik yang melibatkan siswa dan guru mitra untuk mendiskusikan pengalaman belajar menggunakan Wordwall serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan. Pendekatan ini mengintegrasikan prinsip learning by doing dan konsep gamification guna meningkatkan keterlibatan (engagement), kesenangan (enjoyment), serta motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari bahasa Inggris secara aktif dan menyenangkan.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti rangkaian pelatihan berbantuan Wordwall. Proses evaluasi diawali dengan pelaksanaan post-test dan pengisian kuesioner motivasi belajar yang bertujuan untuk mengukur perubahan tingkat motivasi, minat, serta pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya. Melalui instrumen ini, tim pengabdian dapat menilai sejauh mana penggunaan media Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami kosakata. Selain evaluasi kuantitatif, dilakukan pula observasi langsung dan wawancara singkat dengan siswa

serta guru mitra untuk memperoleh data kualitatif mengenai pengalaman belajar selama pelatihan, respon terhadap penggunaan Wordwall, serta perubahan perilaku belajar yang terjadi. Hasil dari proses evaluasi ini digunakan sebagai dasar refleksi bagi tim pelaksana untuk menilai keberhasilan kegiatan dan merumuskan rekomendasi perbaikan dalam pelaksanaan program serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan dan Perencanaan

Pada tahap persiapan, kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan koordinasi intensif antara tim pelaksana dan pihak sekolah mitra untuk menentukan sasaran peserta, waktu pelaksanaan, serta kebutuhan teknis kegiatan. Hasil survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar bahasa Inggris yang rendah dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru karena metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim aktivitas interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pelaksana menyusun rancangan materi pelatihan berupa daftar kosakata tematik yang relevan dengan kurikulum siswa SMA. Selain itu, tim juga merancang berbagai jenis permainan edukatif, seperti matching words, anagram, find the match, quiz show, dan open the box, yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Persiapan teknis seperti pembuatan akun Wordwall, penyediaan perangkat komputer dan LCD, serta pembagian peran antaranggota tim juga diselesaikan dengan baik. Tahap ini diakhiri dengan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai tujuan kegiatan serta manfaat pelatihan, sehingga semua pihak memiliki pemahaman dan komitmen yang sama terhadap pelaksanaan program.

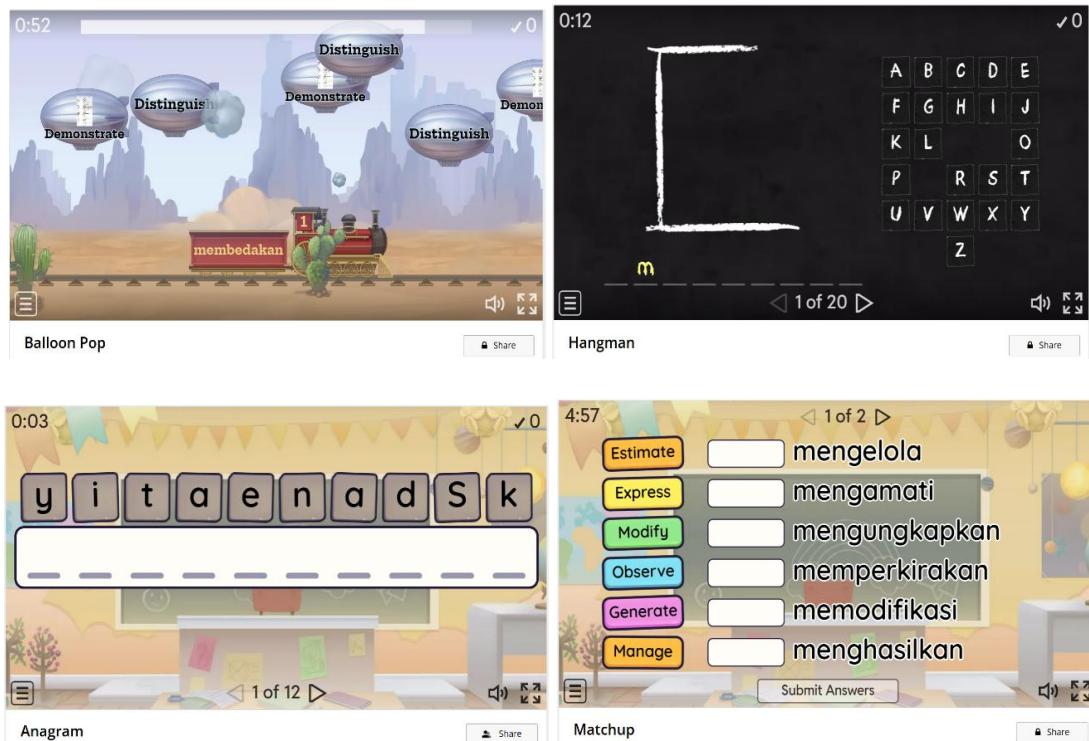


Gambar 1. Koordinasi kegiatan pengabdian

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui serangkaian sesi pelatihan tatap muka (series of face-to-face training sessions) yang

berfokus pada penerapan berbagai jenis permainan edukatif berbasis Wordwall. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan dan pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui tingkat motivasi dan penguasaan kosakata siswa sebelum pelatihan dimulai. Sesi berikutnya adalah pengenalan platform Wordwall, di mana siswa belajar cara membuat, memilih, dan memainkan berbagai tipe permainan berbasis kosakata. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan *learning by doing* dengan memainkan berbagai permainan seperti *Match Up*, *Anagram*, *Balloon Pop*, *Word Search*, *Group Sort*, dan *Hangman*.



Gambar 2. Wordwall Games

Selama pelatihan berlangsung, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat berkompetisi secara sehat dalam menjawab pertanyaan berbasis kosakata. Pendampingan langsung oleh tim pelaksana membantu siswa memahami arti, pelafalan, dan penggunaan kata dalam konteks kalimat. Guru mitra juga terlibat aktif dalam memotivasi siswa serta mengamati

bagaimana metode berbasis *gamification* dapat meningkatkan partisipasi dan konsentrasi belajar. Melalui pendekatan *learning by doing*, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga motivasi intrinsik mereka terhadap pelajaran bahasa Inggris meningkat secara signifikan.



Gambar 3. Suasana kelas Ketika pembelajaran berlangsung

3. Tahap Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan terhadap peningkatan motivasi dan penguasaan kosakata siswa. Evaluasi ini mencakup dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dari sisi kuantitatif, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dibandingkan dengan hasil *pretest*, menandakan bahwa pelatihan dengan bantuan Wordwall mampu meningkatkan pemahaman kosakata secara nyata. Sementara itu, hasil kuesioner motivasi belajar memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih bersemangat, percaya diri, dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Inggris karena pembelajaran berbasis permainan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.



Gambar 4. Evaluasi

Berdasarkan hasil kuesioner motivasi belajar bahasa Inggris berbantuan Wordwall dan Generative AI, terlihat bahwa sebagian besar responden menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi dan positif terhadap kegiatan

pelatihan. Sebanyak lebih dari 70% siswa menyatakan *setuju* dan *sangat setuju* bahwa pembelajaran dengan Wordwall membuat proses belajar lebih menyenangkan (71,42%) dan membantu mereka lebih semangat mempelajari kosakata baru (51,43%). Selain itu, 60% siswa merasa kemampuan kosakata mereka meningkat setelah mengikuti pelatihan, serta 62,86% menyatakan ingin terus belajar bahasa Inggris di luar jam pelajaran. Aspek motivasi intrinsik juga tampak kuat, di mana siswa merasa senang saat memahami kosakata baru (57,14%) dan percaya diri saat belajar bahasa Inggris (51,43%). Di sisi lain, faktor motivasi instrumental juga berperan penting, ditunjukkan oleh 62,86% siswa yang belajar untuk mendukung masa depan karier dan pendidikan mereka. Adapun penggunaan teknologi seperti Wordwall dan AI dinilai efektif oleh mayoritas siswa (54,29%), karena membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi digital.

Adapun isi kuesionernya sebagai berikut: Saya belajar bahasa Inggris karena saya suka tantangan dalam mempelajarinya. 2) Saya merasa senang ketika berhasil memahami kosakata baru. 3) Belajar bahasa Inggris membuat saya lebih percaya diri. 4) Saya merasa belajar dengan Wordwall lebih menyenangkan dibanding cara biasa. 5) Saya ingin terus belajar bahasa Inggris meskipun tidak diminta oleh guru. 6) Saya belajar bahasa Inggris agar mendapat nilai bagus di sekolah. 7) Penguasaan bahasa Inggris akan membantu saya mendapatkan pekerjaan di masa depan. 8) Saya ingin bisa berbicara bahasa Inggris agar bisa berinteraksi dengan orang asing. 9) Saya termotivasi belajar karena guru saya menggunakan media digital yang menarik. 10) Saya belajar bahasa Inggris agar dapat melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. 11) Belajar dengan Wordwall membuat saya

lebih semangat belajar kosakata. 12) Game Wordwall membantu saya mengingat kosakata lebih lama. 13) Saya merasa pelatihan dengan AI (seperti ChatGPT) membuat belajar lebih menarik. 14) Saya lebih mudah memahami arti kata ketika diberikan contoh oleh AI. 15) Saya berharap pembelajaran bahasa Inggris di sekolah lebih sering menggunakan Wordwall atau AI. 16) Saya merasa kemampuan kosakata saya meningkat setelah mengikuti pelatihan ini. 17) Saya menjadi lebih percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris. 18) Saya termotivasi untuk terus belajar bahasa Inggris di luar jam pelajaran. 19) Belajar menggunakan media digital membuat saya lebih aktif dan kreatif. 20) Saya merasa kegiatan ini bermanfaat dan ingin mengikutinya lagi di masa depan.

Tabel 1. Motivasi Siswa

Item	STS	TS	N (%)	S (%)	SS (%)
Item 1			14.28%	71.42%	14.28%
Item 2				57.14%	42.86%
Item 3				48.57%	51.43%
Item 4				28.57%	71.42%
Item 5			14.28%	37.14%	48.58%
Item 6			22.86%	42.86%	34.28%
Item 7				37.14%	62.86%
Item 8			8.57%	54.28%	37.15%
Item 9			22.85%	60.00%	17.15%
Item 10				36.46%	65.71%
Item 11				48.57%	51.43%
Item 12				57.14%	42.86%
Item 13				45.71%	54.29%
Item 14			22.86%	57.14%	20.00%
Item 15				54.28%	45.72%
Item 16				40.00%	60.00%
Item 17			34.28%	54.28%	11.44%
Item 18				37.14%	62.86%
Item 19			11.42%	51.43%	37.15%
Item 20				37.14%	62.86%

Selain peningkatan motivasi belajar, hasil evaluasi vocabulary mastery juga menunjukkan capaian yang sangat baik dari para peserta pelatihan. Berdasarkan data pada Tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar siswa

memperoleh nilai di atas rata-rata. Sebanyak 5 siswa (14,28%) berhasil meraih nilai sempurna 100, diikuti oleh 7 siswa (20,00%) dengan nilai 95, dan 8 siswa (22,86%) memperoleh nilai 90. Selain itu, 10 siswa (28,57%) mendapatkan nilai 85, sementara 4 siswa (11,43%) memperoleh nilai 80, dan hanya 1 siswa (2,86%) yang mendapat nilai 75. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta (lebih dari 85%) telah mencapai kategori sangat baik, yang menunjukkan efektivitas penggunaan media Wordwall dan Generative AI dalam membantu siswa memahami serta mengingat kosakata bahasa Inggris secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Peningkatan ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa pendekatan *game-based learning* mampu mengoptimalkan hasil belajar kognitif sekaligus mempertahankan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa.

Tabel 2. Nilai Vocabulary Mastery

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	100	5	14.28%
2	95	7	20.00%
3	90	8	22.86%
4	85	10	28.57%
5	80	4	11.43%
6	75	1	2.86%

Dari sisi kualitatif, hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru mitra menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berani mencoba mengucapkan kata baru, serta saling bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan. Guru mitra juga menyampaikan bahwa penggunaan Wordwall memberikan inspirasi baru dalam pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital saat ini. Hasil evaluasi ini menjadi dasar refleksi bagi tim pelaksana untuk menyempurnakan desain kegiatan serupa ke depan, dengan memperluas

cakupan peserta dan memperdalam variasi materi pembelajaran berbasis teknologi interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan peningkatan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa Inggris berbasis Wordwall dan Generative AI berhasil mencapai tujuannya. Pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* melalui Wordwall mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta pemahaman terhadap kosakata secara signifikan. Siswa menjadi lebih percaya diri, aktif bertanya, dan berani menggunakan bahasa Inggris dalam konteks komunikasi sederhana. Selain itu, keterlibatan guru mitra dalam kegiatan turut memperkuat penerapan metode pembelajaran inovatif di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Sulawesi Barat yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini melalui skim Pengabdian Kemitraan DIPA UNSULBAR 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, N., Abid, A., & Bantulu, Y. (2021). Challenges in teaching English writing skills: Lessons learnt from Indonesian high school English language teachers. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 2(1), 12-21.
- Akmal, S., Fitriah, F., & Fadhilah, I. (2022). The challenges and strategies of Islamic school mentor teachers in implementing ELT lesson plans. *Studies in English Language and Education*, 9(3), 926-947.
- Aljasir, N. (2025). Vocabulary learning strategies among Saudi EFL learners: a proficiency-level comparison using think-aloud protocols. *Cogent Education*, 12(1), 2472480.
- Amrizal, A. (2022). The Effect of Comic Strip as Instructional Method in Enhancing Students' Writing Skills. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 195-202.
- Cajas, D., & Cherres, K. (2024). Challenges and opportunities of using lesson study in English language teaching among Ecuadorian EFL teachers. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 525-538.
- Crismeilani, K., Melani, B. Z., Saputra, A., & Amin, M. (2025). Strategies in Teaching Vocabulary for the 8th-grade Students: A Case Study at SMP Dwijendra Mataram in Academic Year 2024/2025. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 893-901.
- Dutta, S. (2019). The importance of "English" language in today's world. *International Journal of English Learning & Teaching Skills*, 2(1), 1028-1035.
- Febriati, F., & Jaya, D. (2022). English teaching materials with flipped learning model in English Course. *Journal of Education Technology*, 6(4), 643-651.
- Firmansyah, B., Hamamah, H., & Emaliana, I. (2023). Recent Students' Motivation Toward Learning English After the COVID-19 Post-Pandemic. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(1), 130-136.
- Hasanuddin, N., Amalia, D. F., Hary, T. M., & Ramadhan, H. Q. (2025). Do Generation Z Pre-Service ESL Teachers Perceive Artificial Intelligence Negatively? Rasch Analysis. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(4), 787-800.
- Ishida, A., Manalo, E., & Sekiyama, T. (2024). Students' motivation to learn English: the importance of external influence on the

- ideal L2 self. In *Frontiers in Education* (Vol. 8, p. 1264624). Frontiers Media SA.
- Kim, T. P. (2023). Reviewing the significance of practice in learning English as a second language: Challenges, impacts, and strategies. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 2(2), 62–67.
- Lutfiyah, N., Nuraeningsih, N., & Rusiana, R. (2022). The obstacles in learning vocabulary of EFL students. *Prominent: Journal of English Studies*, 5(2), 114–125.
- Pradini, P. C., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English vocabulary to young learners with Wordwall application: An experimental study. *Journal of Educational Study*, 2(2), 187-196.
- Rosyada-AS, A., & Apoko, T. W. (2023). Investigating English vocabulary difficulties and its learning strategies of lower secondary school students. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(3), 489-501.
- Suryani, L., & Widhiyanto, W. (2023). Students' Motivation in Learning English in Indonesia: A Critical Review. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(2), 1611-1619.
- 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.
- Syukur, M., & Tohamba, C. P. P. (2025). Mind Mapping Technique In Vocabulary Teaching And Learning Context: A Systematic Literature Review. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1), 526-539.
- Widyaningsih, Y., Nadiroti, N., Hamdani, N., Nurfaadilah, S., & Febriyanti, N. (2023). WordWall application as an interactive learning media in mastering English vocabulary at elementary school. In *3rd International Conference on Education and Technology (ICETECH 2022)* (pp. 446-457). Atlantis Press.
- Zhang, M. M., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2025). Analyzing and comparing augmented reality and virtual reality assisted vocabulary learning: a systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 6, 1522380.