



## Penggunaan Media Wordwall Untuk Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa: Studi Kasus

Muhammad Sholahudin Mahdi<sup>1</sup>, Totoh Tauhidin Abas<sup>2</sup>, Iwan Ridwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. Citarik Number 7, Kec. Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi

E-mail: [2110631060142@student.unsika.ac.id](mailto:2110631060142@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [totoh.tauhidin@fkip.unsika.ac.id](mailto:totoh.tauhidin@fkip.unsika.ac.id)<sup>2</sup>, [iwan.ridwan@fkip.ac.id](mailto:iwan.ridwan@fkip.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract :** *This qualitative research with a case study design is the use of interactive Wordwall games to engage in students' vocabulary skill. This research aims to evaluate the use of WordWall's game-based learning activities on students' ability to learn and retain vocabulary, focusing on both immediate vocabulary comprehension and long-term retention. The study was conducted at MTs Darunnida with eighth-grade students as participants. Data were collected through classroom observations and semi-structured interviews to examine how Wordwall influenced students' emotional engagement in learning English vocabulary. The results of the study from the findings are divided into five main themes: (1) Vocabulary Learning Experience, (2) Preferences for interactive word wall games, (3) Interest in Continued Use of Wordwall, (4) Motivation Challenges in wordwall games, (5) Emotional Engagement. Thus, this study confirmed the use of Wordwall games created a more engaging and interactive learning environment that enhanced vocabulary among students.*

**Keywords:** *Wordwall, Vocabulary, Cases Study, Student Engagement, Game-based Learning*

**Abstrak :** Penelitian kualitatif dengan desain studi kasus ini menyelidiki penggunaan permainan Wordwall interaktif dalam pengajaran kosakata kepada siswa SMP dan menganalisis keterlibatan serta pengalaman belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan aktivitas pembelajaran berbasis permainan WordWall terhadap kemampuan siswa dalam mempelajari dan mengingat kosakata baru, dengan fokus pada pemahaman kosakata langsung dan ingatan jangka panjang. Penelitian ini dilakukan di MTs Darunnida dengan siswa kelas delapan sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur untuk mengkaji bagaimana Wordwall memengaruhi keterlibatan emosional siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan Temuan penelitian dibagi menjadi lima tema utama: (1) Pengalaman Belajar Kosakata, (2) Preferensi terhadap permainan dinding kata interaktif, (3) Minat Penggunaan Wordwall Secara Berkelanjutan, (4) Motivasi melalui Tantangan dalam permainan dinding kata, (5) Keterlibatan Emosional. (6) Hasil Penggunaan Wordwall. Aktivitas tersebut juga membantu mereka mengatasi kebosanan belajar, karena format berbasis permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan permainan Wordwall menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif yang meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

**Kata kunci:** Wordwall, Kosakata, Studi Kasus, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran Berbasis Game

### 1. PENDAHULUAN

Kosakata memainkan peran penting dalam keterampilan berbahasa, mempengaruhi pemahaman membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Bagi pelajar bahasa Inggris, penguasaan kosakata adalah aspek dasar yang mendasari kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan memahami teks. Menurut Williams (2012), dasar kosakata yang kuat sangat penting untuk kecakapan dalam membaca, menulis, dan mendengarkan.

Namun, banyak siswa yang kesulitan dalam memperoleh dan mempertahankan kosakata, seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional yang pasif yang membatasi keterlibatan dan interaksi (Vidal, 2011; Nurramida et al., 2024).

WordWall, sebuah platform digital interaktif, menawarkan berbagai permainan dan aktivitas yang membuat pembelajaran kosakata lebih dinamis dan menyenangkan (Jannah et al., 2020; Rubykania et al., 2025). Peralihan menuju strategi pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan ini. Pembelajaran berbasis permainan telah diidentifikasi sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan perolehan kosakata. Integrasi teknologi seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Stockwell, 2013; Panagiotidis et al., 2023). Studi menunjukkan bahwa penggunaan WordWall menghasilkan peningkatan signifikan dalam retensi kosakata siswa, karena paparan berulang melalui format interaktif seperti kuis, teka-teki kata, dan permainan berbasis tantangan meningkatkan hasil pembelajaran (Gilakjani, 2017; Rubykania et al., 2025). Penggunaan WordWall terbukti meningkatkan retensi kosakata siswa secara signifikan, berkat pembelajaran melalui game interaktif dan permainan berbasis tantangan yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Namun, meskipun ada potensi manfaat, penerapan WordWall dalam pengajaran kosakata seringkali terkendala oleh faktor-faktor seperti keterbatasan sumber daya sekolah, masalah konektivitas internet, dan keterbatasan waktu. Misalnya, studi menunjukkan bahwa di sekolah dengan infrastruktur terbatas, efektivitas alat pembelajaran digital seperti WordWall dapat terhambat oleh kesulitan teknis, seperti koneksi internet yang buruk (Suyuti et al., 2023). Selain itu, durasi beberapa studi yang singkat membatasi kemampuan untuk menilai dampak jangka panjang dari intervensi semacam itu terhadap retensi kosakata dan kecakapan bahasa secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penggunaan platform seperti WordWall menjadi sangat relevan. Selain meningkatkan pemahaman kosakata siswa, platform ini juga menawarkan berbagai aktivitas yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan mengurangi kebosanan yang sering terjadi pada metode pengajaran tradisional (Mazelin et al., 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Hidayaty et al. (2022), yang menemukan bahwa penggunaan WordWall sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan permainan WordWall dalam meningkatkan keterampilan kosakata siswa, dengan menganalisis keterlibatan emosional siswa menggunakan WordWall. Penelitian ini bertujuan untuk

menentukan bagaimana platform ini dapat meningkatkan pembelajaran kosakata dengan cara yang lebih interaktif dan bermakna (Southerland, L., 2011). Sambil mengatasi tantangan yang dihadapi dalam melibatkan siswa di sekolah MTs, di mana siswa memiliki minat yang lebih rendah dalam mempelajari bahasa Inggris dan terdapat masalah dengan konektivitas internet. Hal ini berbeda dengan sekolah menengah pertama negeri yang dilengkapi dengan lab yang meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris, beserta koneksi internet yang stabil yang disediakan oleh sekolah

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan studi kasus, yang sangat efektif untuk memeriksa fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus sangat berharga dalam penelitian pendidikan karena memberikan wawasan tentang pengalaman individu dan dinamika lingkungan pembelajaran (Yin, 2014). Dalam penelitian ini, kasus yang diteliti adalah sekelompok siswa sekolah menengah pertama yang terlibat dalam pelajaran kosakata yang mengintegrasikan permainan WordWall. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi interaksi siswa dengan platform WordWall dan dampaknya terhadap perolehan kosakata mereka, baik dalam hal pembelajaran langsung maupun retensi jangka panjang.

Dalam penelitian ini, referensi yang digunakan mencakup buku, jurnal akademik, artikel penelitian, dan dokumen terkait penggunaan media Wordwall. Sumber-sumber tersebut dianalisis secara menyeluruh untuk menilai relevansi dan keabsahannya dalam mendukung penelitian ini. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk memahami informasi yang dikumpulkan dengan cara yang lebih kontekstual, dengan memperhatikan aspek historis dan ilmiah yang melingkupi media Wordwall.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk menyelidiki penggunaan permainan interaktif WordWall terhadap perolehan kosakata dan keterlibatan siswa di lingkungan sekolah menengah pertama. Penelitian kualitatif sangat sesuai untuk studi ini karena memungkinkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan perilaku siswa terkait penggunaan WordWall sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah menengah pertama, dengan fokus pada siswa kelas delapan, yang memungkinkan eksplorasi mendalam tentang bagaimana WordWall meningkatkan pembelajaran kosakata dalam lingkungan kelas yang terkontrol, dengan mempertimbangkan metode pengajaran, keterlibatan siswa, dan dinamika kelas.

Untuk menangkap keseluruhan pengalaman dan keterlibatan siswa, berbagai metode pengumpulan data kualitatif akan digunakan. Peneliti akan melakukan observasi dan

wawancara dengan siswa SMP selama kegiatan WordWall untuk menilai keterlibatan, partisipasi, dan interaksi perilaku siswa dengan platform. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Analisis Tematik Braun dan Clarke (2006) untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam data kualitatif. Data diperoleh dari respons yang dihasilkan melalui instrumen yang mencakup observasi kelas dan wawancara. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan dan analisis teoretis terstruktur atas isu-isu yang berkaitan dengan hipotesis penelitian. Analisis tematik dalam penelitian ini mengikuti enam langkah sistematis: (1) Mengetahui Data, (2) Membuat Kode Awal, (3) Mencari Tema, (4) Meninjau Tema, (5) Mendefinisikan dan Memberi Nama Tema, (6) Menulis Laporan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan dari wawancara dan observasi dikaji menggunakan pendekatan analisis tematik. Temuan penelitian dibagi menjadi lima tema utama: (1) Pengalaman Belajar Kosakata, (2) Preferensi terhadap permainan dinding kata interaktif, (3) Minat untuk Terus Menggunakan Wordwall, (4) Motivasi melalui Tantangan dalam Permainan Wordwall, (5) Keterlibatan Emosional.

#### 1. Pengalaman pembelajaran Vocabulary

Penggunaan Wordwall juga tampaknya berdampak positif pada kemampuan siswa dalam mengingat kosakata baru. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah mempelajari dan mengingat kosakata saat menggunakan Wordwall.

**R3:** *“Lebih mudah di pelajari kak, saya jadi lebih gampang buat ngehafalin vocabulary nya”*

**R3:** It was easier to learn, it was easier for me to memorize the vocabulary

Hal ini merupakan tema umum di antara para siswa. Beberapa siswa menunjukkan bahwa permainan interaktif membantu memperkuat kosakata dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh metode tradisional seperti menghafal. Paparan kata yang konstan melalui berbagai format permainan tampaknya meningkatkan pengenalan dan ingatan.

**R7:** *“Lebih seru metode pembelajaran seperti ini si, karena lebih luasa dan tidak monoton dalam penyampaian materinya”*

**R7:** "It was more fun with this teaching method because it was more flexible and not monotonous in delivering the material."

**R4:** *“Lebih suka metode WordWall, karena mudah di mengerti dan lebih mudah untuk fokus yang membuat kita bersemangat”*

**R4:** I preferred the Wordwall method because it was easy to understand and helped me focus, which made me feel more motivated.

Oleh karena itu, penggunaan metode Wordwall memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata baru. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah mempelajari dan menghafal kosakata menggunakan Wordwall. Beberapa siswa juga mencatat bahwa permainan interaktif di Wordwall membantu memperkuat kosakata dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional seperti menghafal berulang-ulang. Selain itu, metode pembelajaran ini terasa lebih menyenangkan dan fleksibel, sehingga tidak monoton dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

## **2. Preperensi untuk game interaktif Wordwall**

Tema lain yang sering muncul adalah preferensi siswa untuk belajar melalui permainan daripada metode tradisional. Mereka menyatakan bahwa permainan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, karena menyediakan lingkungan yang interaktif dan dinamis. Berbeda dengan kegiatan kelas konvensional, yang seringkali melibatkan mendengarkan secara pasif atau latihan berulang, permainan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif, sehingga pengalaman tersebut lebih berkesan.

**R3:** *“Lebih mudah dipahami metode pembelajaran ini”*

**R3:** The learning method was easier to understand.

**R8:** *“Lebih bersemangat karena lebih seru dah senang sambil belajara dan bermain*

**R8:** I was more excited because it was more fun and enjoyable while learning and playing.

Siswa lain juga menyebutkan bahwa pendekatan Wordwall, yang lebih menarik dan dinamis, memberikan perbedaan yang signifikan dalam pengalaman belajar mereka. Banyak siswa menyatakan bahwa format berbasis permainan membantu mereka tetap fokus dan lebih terlibat aktif selama pelajaran.

**R6:** *“Lebih suka metode wordwall, karena tidak mudah bosan dan lebih mudah paham materi yang di sampaikan.”*

**R6:** They preferred the Wordwall method because it was not boring and made it easier to understand the material being taught.

Namun, para siswa menyatakan preferensi yang kuat untuk belajar melalui permainan, terutama dengan metode Wordwall, karena membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Mereka menyebutkan bahwa metode tradisional seringkali menimbulkan kebosanan dan partisipasi pasif, sementara Wordwall menyediakan lingkungan yang interaktif dan dinamis yang membantu mereka tetap fokus dan terlibat aktif. Banyak siswa merasa bahwa format berbasis permainan membuat materi lebih mudah dipahami, dan mereka merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar sambil bermain. Secara keseluruhan, pendekatan Wordwall dipandang sebagai cara yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka.

### **3. Minat untuk Terus Menggunakan Wordwall**

Ketika ditanya apakah mereka ingin terus menggunakan Wordwall, semua siswa menyatakan keinginan untuk terus menggunakannya. Preferensi yang kuat terhadap Wordwall sebagai alat pembelajaran ini menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap platform tersebut.

**R7:** *“pengen banget penggunaan wordwall ini terus di gunakan dalam kelas, karena lebih seru meggunakan digital membuat kita jadi lebih mudah dalam pembelajaran”*

**R7:** I really wanted the use of Wordwall to be continued in the class because it was more fun to use digital tools, making learning easier.

**R2:** *“Seru, bermain sambil belaja, ingin sekali di gunakan kembali”*

**R2:** It was fun, playing while learning, and I really wanted to use it again.

**R4:** *“Mau sekali metode ini terus di gunakan dalam pembelajaran bahasa inggris”*

**R4:** I wanted this method to be continuously used in English learning.

Oleh karena itu, para siswa menyatakan preferensi yang kuat untuk menggunakan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran, karena mereka merasa lebih terlibat dan menikmati proses pembelajaran. Banyak siswa merasa bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memudahkan mereka memahami materi, menjadikannya lebih menarik dan interaktif.

Beberapa siswa juga menyatakan bahwa metode ini lebih menyenangkan daripada metode sebelumnya yang hanya menulis di buku catatan, yang seringkali menimbulkan kebosanan. Secara keseluruhan, penggunaan alat bantu digital seperti Wordwall telah meningkatkan kenyamanan dan kenikmatan belajar.

#### **4. Motivasi melalui Tantangan dalam permainan wordwall**

Aspek Wordwall yang kompetitif dan berorientasi pada tantangan tampaknya menjadi motivator yang signifikan bagi siswa. Dengan berinteraksi dengan platform ini, beberapa siswa dapat memantau kemajuan mereka, membandingkan kinerja mereka dengan teman sebaya, dan berusaha untuk meningkatkan diri.

**R2:** *“gaada sih kak, cuman belajar pake Wordwall ngebuat saya jadi termotivasi dan jadi lebih tau tentang vocabulary, dan juga suasananya lebih menyenangkan dan tidak membosankan seperti belajar biasa”*

**R2:** There wasn't really anything, but learning with Wordwall made me feel motivated and helped me learn more about vocabulary. The atmosphere was also more enjoyable and not as boring as regular learning.

**R7:** *“engga banyak si tantangan yang saya hadapi, cuman perlu sedikit waktu buat terbiasa. game nya membuat saya lebih semangat belajar vocabulary, karena saya bisa belajar sambil bersenang-senang”*

**R7:** I didn't face many challenges, just needed a little time to get used to it. The game made me more enthusiastic about learning vocabulary because I could learn while having fun.

Para siswa termotivasi oleh aspek kompetitif dan tantangan yang ada dalam penggunaan Wordwall. Beberapa siswa melaporkan merasa tertantang untuk belajar lebih giat karena soal-soal yang sulit atau keterbatasan waktu untuk menjawab. Hal ini membuat mereka lebih fokus dan antusias untuk meraih nilai tinggi. Lebih lanjut, penggunaan Wordwall menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, berbeda dari metode pembelajaran tradisional yang cenderung membosankan. Dengan memberikan umpan balik langsung, platform ini membantu memperkuat pemahaman kosakata mereka, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan efektif.

## 5. Keterlibatan Emosional

Para siswa juga melaporkan reaksi emosional yang kuat terhadap umpan balik selama kegiatan Wordwall. Sebagian besar siswa menghargai umpan balik langsung yang diberikan oleh platform, yang tidak hanya membantu mereka mengoreksi kesalahan tetapi juga memotivasi mereka.

**R1:** *“suka banget belajar bahasa Inggris make Wordwall. Permainan yang disediakan sangat menyenangkan dan membuat saya lebih mudah mengingat vocabulary karena suasana belajarnya yang seru”*

**R1:** I really enjoyed learning English using Wordwall. The games provided were very fun and made it easier for me to remember vocabulary because of the exciting learning atmosphere

**R8:** *” Wordwall ngebuat saya jadi tertarik mempelajari vocabulary, Dengan berbagai permainan yang ada, saya merasa lebih mudah mengingat dan memahami kata-kata baru”*

**R8:** Wordwall made me interested in learning vocabulary. With the various games available, I found it easier to remember and understand new words.

Ada pula siswa yang mengatakan bahwa dengan menggunakan Wordwall, mereka lebih mudah mempelajari kosa kata dan menemukan kata-kata baru yang baru saja mereka temukan.

**R4:** *“saya merasa lebih mudah belajar kosakata bahasa Inggris menggunakan Wordwall, karena gamenya yang menyenangkan dan membuat saya lebih fokus. Belajar jadi lebih seru”*

**R4:** I found it easier to learn English vocabulary using Wordwall because the games were fun and helped me stay more focused. Learning became more enjoyable.

Oleh karena itu, para siswa melaporkan reaksi emosional yang positif terhadap umpan balik yang diberikan selama kegiatan Wordwall. Mereka menghargai umpan balik langsung yang diberikan, yang tidak hanya membantu mereka memperbaiki kesalahan tetapi juga memotivasi mereka untuk terus belajar. Banyak siswa merasa bahwa penggunaan Wordwall membuat pembelajaran kosakata bahasa Inggris lebih mudah dan menyenangkan. Permainan interaktif membuat mereka tetap fokus dan terlibat, sehingga mereka dapat mengingat dan memahami kata-kata baru dengan lebih efektif. Secara keseluruhan, Wordwall menciptakan

suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang membuat proses pembelajaran kosakata lebih menyenangkan dan tidak terlalu menegangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan permainan Wordwall untuk meningkatkan keterampilan kosakata siswa di sekolah menengah pertama. Temuan dari wawancara dan observasi kelas mengungkapkan beberapa dampak positif penggunaan Wordwall dalam pemerolehan dan retensi kosakata.

Secara keseluruhan, studi ini memperkuat potensi alat pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall untuk membuat pemerolehan kosakata lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa SMP. Kombinasi permainan interaktif, umpan balik langsung, dan keterlibatan emosional telah terbukti meningkatkan keterampilan kosakata dan motivasi siswa, menawarkan wawasan berharga untuk strategi pengajaran bahasa di masa mendatang.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan permainan WordWall untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa di MTs menunjukkan bahwa platform tersebut berdampak positif pada kemampuan siswa dalam mengingat dan mengingat kosakata baru. Sebagian besar siswa merasa lebih mudah mempelajari dan mengingat kosakata melalui aspek interaktif dan dinamis dari permainan tersebut. Fleksibilitas dan fitur WordWall yang menyenangkan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak repetitif. Siswa jelas lebih menyukai pembelajaran melalui permainan, karena membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, serta meningkatkan fokus dan motivasi.

Umpan balik langsung yang diberikan oleh platform membantu siswa tetap termotivasi. WordWall terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan dan retensi kosakata, mendorong keterlibatan kognitif dan emosional, serta menawarkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Namun, studi ini juga menyoroti tantangan, seperti waktu yang dibutuhkan siswa untuk membiasakan diri dengan platform, yang perlu dipertimbangkan dalam penerapan alat pembelajaran digital di masa mendatang.

Meskipun demikian, Studi di masa mendatang sebaiknya berfokus pada penilaian dampak jangka panjang pembelajaran berbasis permainan terhadap retensi kosakata, mengeksplorasi apakah manfaat yang diamati dalam jangka pendek dapat bertahan lama dan memengaruhi kemahiran berbahasa secara keseluruhan. Selain itu, penelitian dapat diperluas ke berbagai jenjang pendidikan, seperti sekolah dasar atau menengah atas, dan mengkaji bagaimana penggunaan Wordwall bervariasi di berbagai konteks budaya.

Game Wordwall Akan sangat bermanfaat untuk mengkaji peran pelatihan guru dalam implementasi platform digital yang efektif, menyelidiki seberapa siap guru dalam mengintegrasikan perangkat tersebut ke dalam strategi pengajaran mereka, dan bagaimana gaya mengajar mereka memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan membahas area-area ini, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara mengoptimalkan perangkat pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall dan meningkatkan efektivitas pembelajaran digital secara keseluruhan dalam pendidikan bahasa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.
- Hollweck, T. (2015). Robert K. Yin.(2014). Case Study Research Design and Methods . *Canadian Journal of Program Evaluation*, 30(1), 108-110.
- 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.
- Nurammida, N., Nizarrahmadi, N., & Yolanda, A. (2024). The Effectiveness Of Wordwall Game As Media To Teach Students English Vocabulary Mastery Of Eighth Grade. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(03), 283-292.
- Panagiotidis, P., Krystalli, P., & Arvanitis, P. (2023). Technology as a motivational factor in foreign language learning. *European Journal of Education (EJED)*, 6(1), 69-84.
- Rao, K. R. (2015). Mathematics in Ancient India: A Historical Perspective. *Journal of Indian Mathematics*, 12(3), 45-60.
- Rubykania, R., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2025). Enhancing Vocabulary Mastery and Motivation Using Wordwall Games: Implications for Junior High Education. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 11(01), 111-120.
- Southerland, L. (2011). The effects of using interactive word walls to teach vocabulary to middle school students.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11.
- Gupta, R. (2020). Vedic Mathematics: A Historical Perspective. *International Journal of Mathematical Sciences*, 8(1), 45-60