

**DEVELOPING WORDWALL BASED DIGITAL MEDIA FOR
TEACHING VOCABULARY IN THE BOOK MY NEXT WORD FOR 4TH
GRADE 2ND SEMESTER STUDENTS AT SD NEGERI 1 BAKTISERAGA
SINGARAJA.**

By:

I Komang Yogi Pratama Wedananta, NIM 2012021228

English Language Department, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

E-mail: Yogi.pratama.wedananta@undiksha.ac.id



ABSTRAK

Di Indonesia, kurikulum pendidikan mengalami banyak perubahan, yang terbaru adalah *Kurikulum Merdeka*. *Kosakata* merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *kosakata* berbasis Wordwall dengan menggunakan buku “My Next Words” di SD Negeri 1 Baktiseraga untuk siswa kelas empat semester dua. Penelitian ini melibatkan observasi kelas, wawancara dengan guru bahasa Inggris, dan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa. Pada tahap perencanaan, desain permainan *Wordwall* difokuskan pada tujuan pembelajaran kosakata yang selaras dengan buku “*My Next Words*”. Pengembangan meliputi pembuatan permainan Wordwall, pemilihan template, jenis permainan, dan pengintegrasian fitur-fitur interaktif. Setelah pengembangan, produk Wordwall dievaluasi dan disetujui oleh ahli pendidikan dan teknologi, kemudian diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas empat di SD Negeri 1 Baktiseraga. Evaluasi menilai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa, dengan para ahli meninjau kualitas materi pembelajaran, pengalaman pengguna, dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa.

Kata kunci : *Kurikulum Merdeka*, Media interaktif, *Wordwall*, *Kosakata*

**DEVELOPING WORDWALL BASED DIGITAL MEDIA FOR
TEACHING VOCABULARY IN THE BOOK MY NEXT WORD FOR 4TH
GRADE 2ND SEMESTER STUDENTS AT SD NEGERI 1 BAKTISERAGA
SINGARAJA.**

By:

I Komang Yogi Pratama Wedananta, NIM 2012021228

English Language Department, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

E-mail: Yogi.pratama.wedananta@undiksha.ac.id



ABSTRACT

In Indonesia, the education curriculum underwent numerous changes, with the most recent being the *Merdeka curriculum*. *Vocabulary* was a crucial component in English language learning. This study aimed to develop Wordwall-based learning media for *vocabulary* using the "My Next Words" book at SD Negeri 1 Baktiseraga for fourth-grade students in the second semester. The research involved classroom observations, interviews with English teachers, and analysis of the curriculum and students' needs. In the planning stage, the design of Wordwall games focused on vocabulary learning objectives aligned with the "My Next Words" book. Development included creating Wordwall games, selecting templates, types of games, and integrating interactive features. After development, Wordwall products were evaluated and approved by education and technology experts, then integrated into the learning process for fourth-grade students at SD Negeri 1 Baktiseraga. Evaluation assessed the effectiveness of Wordwall in enhancing students' vocabulary comprehension, with experts reviewing the quality of learning materials, user experience, and its impact on students' learning motivation. The results indicated that Wordwall was effective in improving English *vocabulary* acquisition and making learning more engaging and motivating for students.

Keywords : *Merdeka curriculum*, Interactive media, *Wordwall*, *Vocabulary*