

**THE EFFECT OF WORD WALL-BASED QUIZ AS LEARNING MEDIA
ON STUDENTS' VOCABULARY ACHIEVEMENT AT THE 8TH GRADE
OF SMP NEGERI 2 SINGARAJA**

Arranged by:

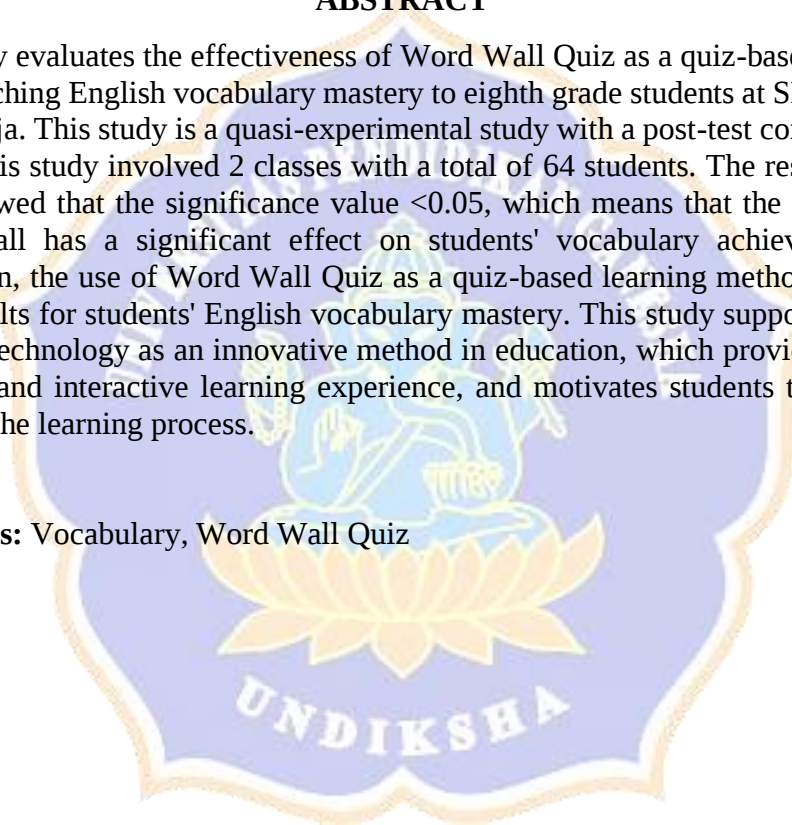
Desy Fitriani, NIM 2012021202

English Language Education

ABSTRACT

This study evaluates the effectiveness of Word Wall Quiz as a quiz-based learning aid in teaching English vocabulary mastery to eighth grade students at SMP Negeri 2 Singaraja. This study is a quasi-experimental study with a post-test control group design, this study involved 2 classes with a total of 64 students. The results of the t-test showed that the significance value <0.05 , which means that the quiz-based Word Wall has a significant effect on students' vocabulary achievement. In conclusion, the use of Word Wall Quiz as a quiz-based learning method provides good results for students' English vocabulary mastery. This study supports the use of game technology as an innovative method in education, which provides a more dynamic and interactive learning experience, and motivates students to be more active in the learning process.

Keywords: Vocabulary, Word Wall Quiz



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL-BASED QUIZ
TERHADAP HASIL BELAJAR KOSAKATA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh:

Desy Fitriani, NIM 2012021202

Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi keefektifan Word Wall Quiz sebagai alat bantu pembelajaran berbasis kuis dalam pengajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain post-test control group design, penelitian ini melibatkan 2 kelas dengan jumlah siswa 64 orang. Hasil dari Uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti Word Wall berbasis kuis berpengaruh signifikan terhadap pencapaian kosakata siswa. Sebagai kesimpulan, penggunaan Word Wall Quiz sebagai metode pembelajaran berbasis kuis memberikan hasil yang baik terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Penelitian ini mendukung penggunaan teknologi permainan sebagai metode inovatif dalam pendidikan, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Kosakata, Word Wall Kuis