

ABSTRACT

Situmorang, Lidya Cristina Febriani (2025). *Foreign Language Enjoyment Using Game-Based Learning: The Effect of Wordwall on Students' Engagement and Speaking Proficiency*. Thesis, English Language Education, Postgraduate program, Universitas Pendidikan Ganesha.

Keywords: Engagement, Foreign Language Enjoyment, Game-Based Learning, Speaking Proficiency, Wordwall

This research investigates the effect of Foreign Language Enjoyment (FLE) through game-based learning using Wordwall on students' engagement and speaking proficiency. The research was conducted to address the lack of interactive tools that supports enjoyable and effective language learning in higher education. A quasi-experimental nonequivalent control group design was used, involving 69 second-semester students from the Global Workplace English Program (GWEP) at Horizon University Indonesia. The experimental group (n=39) was taught using Wordwall, while the control group (n=30) used traditional. Data were collected through a speaking proficiency test and a student engagement questionnaire. Both instruments were tested for validity and reliability. The data were analyzed using One-Way MANOVA. The findings showed a significant simultaneous effect of Wordwall on students' engagement and speaking proficiency ($p < .05$). It indicates that Wordwall can be an effective digital tool to promote enjoyment that affect engagement and speaking proficiency. This research contributes to theoretical insights into the Foreign Language Enjoyment in language learning and provides practical implications for English language teaching.

ABSTRAK

Situmorang, Lidya Cristina Febriani (2025). *Foreign Language Enjoyment Using Game-Based Learning: The Effect of Wordwall on Students' Engagement and Speaking Proficiency*. Tesis, Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Kata-kata kunci: Engagement, Foreign Language Enjoyment, Game-Based Learning, Speaking Proficiency, Wordwall

Penelitian ini menyelidiki pengaruh *Foreign Language Enjoyment* (FLE) melalui pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan Wordwall terhadap keterlibatan (engagement) dan kemampuan berbicara mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab keterbatasan alat interaktif yang mendukung pembelajaran bahasa yang menyenangkan dan efektif di pendidikan tinggi. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan *nonequivalent control group design*, melibatkan 69 mahasiswa semester dua dari Program *Global Workplace English* (GWEP) di Horizon University Indonesia. Kelompok eksperimen ($n = 39$) diajar menggunakan Wordwall, sedangkan kelompok kontrol ($n = 30$) diajar dengan metode tradisional. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berbicara dan kuesioner keterlibatan mahasiswa. Kedua instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan One-Way MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh simultan yang signifikan dari penggunaan Wordwall terhadap keterlibatan dan kemampuan berbicara mahasiswa ($p < .05$). Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi alat digital yang efektif untuk meningkatkan kesenangan belajar yang berdampak pada keterlibatan dan kemampuan berbicara mahasiswa. Penelitian ini memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pemahaman *Foreign Language Enjoyment* dalam pembelajaran bahasa dan memberikan implikasi praktis bagi pengajaran bahasa Inggris.