**Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)**
Volume 7 No 1, Maret 2026
E-ISSN: 2722-0044 https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i2.4682

# *Words With Friends*: Gamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Alam Mahira

[1]Yusrizal ,[2] Suci Dwina Darma, [3] Khodijah, [4]Yahfenel Evi Fussalam, [5]Zahwa Putri Sulistiawati, [6] Rahma Dharmawulan
[1,5,6]Universitas Terbuka, Indonesia
[2]STIKES Al Fatah Bengkulu, Indonesia
[3]STIKES Sapta Bakti Bengkulu, Indonesia
[4]Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia
email: [1]yusrizal@ecampus.ut.ac.id , [2]sucidwinadarma85@gmail.com, [3]khodijahahip@gmail.com, [4]yahfenel88@gmail.com, [5]zahwapsnm@gmail.com, [6]rahmadwimulyani19@gmail.com

**ABSTRACT**

Vocabulary mastery is a fundamental component of English language learning. However, students at SMP Alam Mahira in Bengkulu City faced difficulties in vocabulary mastery due to monotonous conventional teaching methods and the underutilization of smartphones as learning media. This Community Service (PkM) program aims to optimize the use of the gamified word-building application *Words With Friends* (supported by Duolingo and Quizlet) to improve vocabulary mastery and student learning motivation. The implementation method used a Participatory Action Learning approach comprising a preparation stage (need assessment), workshop and socialization, three weeks of blended mentoring, and evaluation. Program effectiveness was assessed through a one-group pretest-posttest design and a Likert-scale satisfaction questionnaire administered to students. The evaluation results showed an increase in the average vocabulary mastery score of 20 points (34.48%), rising from 58 at pre-test to 78 at post-test. In addition, the student satisfaction questionnaire recorded an average positive response score of 92.8% (Very High category), with the application-interest indicator reaching 95%. The implementation of gamification-based digital learning media proved effective in improving vocabulary mastery, learning motivation, and the sustainable digital literacy of both students and teachers.

**Keywords:** *Words with friends, Vocabulary, Gamification, Mobile learning, Junior high school students*

**ABSTRAK**

Penguasaan kosakata (vocabulary) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, siswa di SMP Alam Mahira Kota Bengkulu menghadapi kendala rendahnya penguasaan kosakata akibat metode pembelajaran konvensional yang monoton serta belum optimalnya pemanfaatan smartphone sebagai media belajar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi permainan menyusun kata berbasis gamifikasi Words With Friends (didukung oleh Duolingo dan Quizlet) untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Learning yang meliputi tahap persiapan (need assessment), workshop dan sosialisasi, pendampingan blended mentoring selama 3 minggu, serta evaluasi. Evaluasi keberhasilan dilakukan melalui desain one-group pretest-posttest dan penyebaran kuesioner kepuasan skala Likert kepada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata penguasaan kosakata sebesar 20 poin (34,48%), yaitu dari 58 pada saat pre-test menjadi 78 pada post-test. Selain itu, kuesioner kepuasan siswa memperoleh skor rata-rata respons positif sebesar 92,8% (kategori Sangat Tinggi), dengan indikator ketertarikan aplikasi mencapai 95%. Implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata, motivasi belajar, serta literasi digital siswa dan guru secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** *Words with friends,* Kosakata, Gamifikasi, *Mobile Learning,* Siswa SMP

**How to cite:** Yusrizal, Y., Darma, S. D., Khodijah, K., Fussalam, Y. E., Sulistiawati, Z. P., & Dharmawulan, R. (2026). Words With Friends: Gamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMP Alam Mahira. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, *7*(2), 549-557. https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i2.4682


*This work is licensed under a Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional license*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pemanfaatan teknologi digital melalui aplikasi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran bahasa, salah satu aspek fundamental yang perlu diperkuat adalah penguasaan kosakata (vocabulary), karena kosakata berperan penting dalam mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nation, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran kosakata tidak cukup hanya diarahkan pada kemampuan menghafal arti kata, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata dalam berbagai konteks komunikasi (Schmitt, 2010).

Kebutuhan tersebut semakin relevan dengan berkembangnya pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Kajian literatur menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang kuat dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa asing. Tinjauan sistematis Zhang dan Hasim (2023) terhadap 40 artikel terindeks Scopus dan SSCI menunjukkan bahwa gamifikasi telah banyak diterapkan dalam pembelajaran EFL/ESL di berbagai negara, dengan penguasaan kosakata sebagai salah satu domain yang paling sering diteliti. Temuan Helvich dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa elemen gamifikasi, seperti poin, level, umpan balik langsung, dan kompetisi, berkontribusi terhadap peningkatan retensi kosakata siswa EFL. Sejalan dengan temuan tersebut, meta-analisis Fadhli dkk. (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan efek positif terhadap hasil belajar anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi dapat menjadi strategi pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar kosakata yang lebih aktif dan berkelanjutan.

Potensi tersebut menjadi penting untuk dikembangkan dalam konteks SMP Alam Mahira Kota Bengkulu sebagai sekolah mitra kegiatan. Berdasarkan data kondisi sekolah, setiap rombel rata-rata terdiri atas 14 siswa dengan rasio rombel terhadap ruang kelas sebesar 1:1, sedangkan rasio siswa terhadap guru mencapai 6:1. Dari sisi kualifikasi tenaga pendidik, 100% guru telah memenuhi kualifikasi yang dipersyaratkan, meskipun persentase guru yang telah tersertifikasi baru mencapai 42,86%. Ketersediaan ruang belajar juga relatif memadai, dengan 100% ruang kelas berada dalam kondisi layak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki dukungan sumber daya yang cukup baik untuk mengembangkan inovasi pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Inggris berbasis media digital.

Pada tahap *need assessment*, satu guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra terlibat dalam koordinasi, penelaahan instrumen, pelaksanaan workshop, dan pendampingan siswa. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang teridentifikasi dalam asesmen awal terutama berkaitan dengan pembelajaran kosakata dan pemanfaatan media digital. Sementara itu, bentuk kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler yang secara khusus dan sistematis dirancang untuk memperluas praktik penggunaan Bahasa Inggris belum terdokumentasi secara rinci dalam asesmen awal kegiatan. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang pengembangan, khususnya dalam menyediakan aktivitas yang memungkinkan siswa berlatih kosakata secara lebih intensif, menarik, dan berkelanjutan, baik dalam pembelajaran kelas maupun melalui aktivitas pendukung di luar kelas.

Kondisi tersebut juga berkaitan dengan pola pemanfaatan teknologi oleh siswa. Meskipun sebagian besar siswa telah memiliki smartphone, perangkat tersebut sebelumnya lebih banyak digunakan untuk komunikasi dan hiburan sehingga pemanfaatannya sebagai sarana belajar belum optimal. Di sisi lain, pembelajaran kosakata masih menghadapi beberapa kendala, antara lain kecenderungan pembelajaran yang monoton, keterbatasan kesempatan untuk melakukan latihan kosakata secara berkelanjutan, ketidakstabilan jaringan internet, serta perbedaan kemampuan dasar digital antarsiswa. Dengan demikian, persoalan yang dihadapi sekolah dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan siswa mengingat kata, tetapi juga dengan bagaimana menyediakan pengalaman belajar yang menarik, berulang, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik lingkungan digital siswa. Kondisi inilah yang menjadi dasar perlunya alternatif media

pembelajaran yang dapat menghubungkan kebiasaan penggunaan teknologi siswa dengan aktivitas belajar Bahasa Inggris.

Salah satu alternatif yang memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Words With Friends*, yaitu aplikasi permainan menyusun kata (word game) yang mendorong pemain untuk mengenali, mengeja, dan menyusun kata melalui aktivitas permainan. Karakteristik tersebut relevan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), khususnya melalui interaksi, kompetisi, dan kolaborasi dalam proses belajar. Dibandingkan dengan sejumlah aplikasi yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran kosakata, seperti *Quizlet, Wordwall*, atau *Wordle, Words With Friends* menawarkan pengalaman belajar yang lebih kuat pada aspek permainan menyusun kata dan kompetisi. Dalam kegiatan ini, *Words With Friends* tidak digunakan secara tunggal, tetapi dikombinasikan dengan *Duolingo* dan *Quizlet* agar aktivitas belajar kosakata mencakup latihan, permainan, pengulangan, dan penguatan secara lebih terstruktur.

Pemilihan Duolingo sebagai aplikasi pendukung didasarkan pada bukti empiris mengenai potensinya dalam pembelajaran bahasa. Studi Vesselinov dan Grego (2012) mendokumentasikan capaian pembelajaran bahasa melalui penggunaan Duolingo, sedangkan Ajisoko (2020) melaporkan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah penggunaan aplikasi tersebut secara rutin. Dalam konteks Indonesia, Purwanto dan Syafryadin (2023) juga menemukan persepsi positif siswa terhadap penggunaan *Duolingo* sebagai media pembelajaran kosakata mandiri karena kemudahan akses, desain gamifikasi yang menarik, dan fitur pengulangan yang mendukung retensi. Dengan karakteristik tersebut, *Duolingo* digunakan dalam kegiatan ini untuk memberikan latihan kosakata yang lebih terstruktur dan memungkinkan siswa melakukan latihan secara mandiri.

Selain latihan terstruktur, penguasaan kosakata memerlukan pengulangan agar kata yang dipelajari dapat bertahan dalam memori. Atas dasar itu, Quizlet digunakan sebagai aplikasi pelengkap karena mendukung strategi *spaced repetition* atau pengulangan berjarak yang dapat memperkuat retensi leksikal peserta didik (Nguyen & Lê, 2023). Al-Jarf (2022) juga menunjukkan bahwa aplikasi berbasis kartu kosakata digital memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah sekaligus membantu guru memantau perkembangan belajar. Dengan demikian, ketiga aplikasi memiliki fungsi yang saling melengkapi: *Words With Friends* menyediakan pengalaman bermain dan kompetisi dalam menyusun kata, *Duolingo* memberikan latihan bahasa yang terstruktur, sedangkan Quizlet mendukung pengulangan dan penguatan kosakata. Kombinasi tersebut dirancang untuk mengatasi keterbatasan latihan kosakata yang sebelumnya belum berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan kondisi mitra dan bukti empiris tersebut, terdapat kesenjangan antara potensi pemanfaatan smartphone sebagai media pembelajaran dengan realitas penggunaannya yang masih dominan untuk komunikasi dan hiburan. Kesenjangan tersebut semakin penting untuk diatasi karena pembelajaran kosakata di sekolah masih menghadapi persoalan berupa pembelajaran yang cenderung monoton, terbatasnya latihan berkelanjutan, serta kendala teknis dan kemampuan digital siswa. Di sisi lain, berbagai kajian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar kosakata. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diarahkan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pemanfaatan aplikasi digital yang mudah diakses, berbasis gamifikasi, dan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh siswa dengan pendampingan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PkM ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan *Words With Friends* sebagai media belajar interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa SMP Alam Mahira Kota Bengkulu, sekaligus memperkaya strategi pembelajaran guru dan mendukung literasi digital siswa. Bagi siswa, kegiatan ini diharapkan memberikan pengalaman belajar kosakata yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebiasaan penggunaan teknologi. Bagi guru, kegiatan ini memberikan alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Bagi sekolah, kegiatan ini diharapkan menjadi pijakan awal untuk memperluas pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dan mengembangkan aktivitas berbahasa Inggris yang lebih berkelanjutan.

## METODE

Kegiatan PkM dilaksanakan selama 3 bulan (Tahun Pelaksanaan 2026) di SMP Alam Mahira Kota Bengkulu. Pendekatan yang digunakan adalah *Participatory Action Learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan, bukan sekadar objek penerima materi.

Pendekatan ini dipilih karena menekankan siklus belajar sambil bertindak (*learning by doing*) yang memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman kosakata secara aktif melalui pengalaman langsung menggunakan aplikasi, sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan kolaborasi dalam proses belajar.

**1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana, Kepala Sekolah, dan satu Guru Bahasa Inggris yang terlibat sebagai guru mitra untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, kemampuan awal kosakata, praktik pendukung penggunaan Bahasa Inggris, serta kendala yang selama ini dihadapi. Koordinasi juga diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk aktivitas kurikuler dan ekstrakurikuler yang telah mendukung penggunaan Bahasa Inggris serta peluang integrasi media digital dalam aktivitas tersebut. Hasil koordinasi menunjukkan bahwa program penguatan vocabulary memerlukan aktivitas yang lebih variatif dan berkelanjutan, sementara pemanfaatan smartphone untuk tujuan akademik belum optimal. Kendala lain yang teridentifikasi meliputi ketidakstabilan jaringan internet dan perbedaan kemampuan dasar digital siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, tim dan guru mitra menyepakati bentuk kegiatan, jumlah peserta, waktu pelaksanaan, fasilitas yang tersedia, dan pembagian peran selama program.

Instrumen *pre-test* dan *post-test* disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada materi Bahasa Inggris tingkat SMP dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari. Materi tes mencakup beberapa kategori kosakata utama, terutama kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), dan kata sifat (*adjective*), dengan pemilihan kata yang dekat dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Setiap butir soal dirancang untuk mengukur kemampuan mengenali dan memahami makna kosakata, sehingga hasil tes dapat digunakan untuk membandingkan kemampuan awal dan kemampuan setelah mengikuti pelatihan. Kisi-kisi dan butir instrumen kemudian ditelaah bersama Guru Bahasa Inggris mitra untuk memastikan kesesuaian materi, penggunaan bahasa, tingkat kesulitan, dan relevansinya dengan kemampuan siswa. Selain instrumen tes, kuesioner kepuasan disusun menggunakan skala Likert lima poin dengan indikator yang meliputi kemudahan memahami materi, ketertarikan terhadap aplikasi, kemudahan penggunaan, peningkatan motivasi belajar, keinginan menggunakan aplikasi secara mandiri, dan manfaat kegiatan secara keseluruhan. Hasil penelaahan instrumen dan uji coba aplikasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan materi, teknis pelaksanaan, serta jadwal pendampingan sebelum kegiatan utama dilaksanakan.



Gambar 1. Koordinasi dan Analisis Kebutuhan Bersama Pihak Sekolah

**2. Tahap Sosialisasi dan Workshop**

Pelatihan tatap muka dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on training*). Kegiatan diawali dengan pemaparan mengenai pentingnya penguasaan *vocabulary* dalam mendukung kemampuan berbahasa Inggris, dilanjutkan dengan pengenalan

pemanfaatan *smartphone* sebagai media *mobile learning*. Peserta tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi secara bertahap agar memahami fungsi dan manfaat setiap fitur dalam proses pembelajaran kosakata.

Tahap berikutnya berfokus pada instalasi dan konfigurasi akun aplikasi *Words With Friends*, *Duolingo*, dan *Quizlet*. Setelah aplikasi siap digunakan, peserta mempraktikkan fitur permainan menyusun kata, latihan kosakata, serta penyelesaian kuis edukatif secara langsung menggunakan *smartphone*. Rangkaian praktik dirancang berdasarkan prinsip gamifikasi, terutama pemberian umpan balik secara langsung, sistem poin, dan tantangan bertingkat sebagaimana dikemukakan Helvich dkk. (2023). Pendekatan tersebut memungkinkan peserta belajar melalui tahapan yang progresif sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

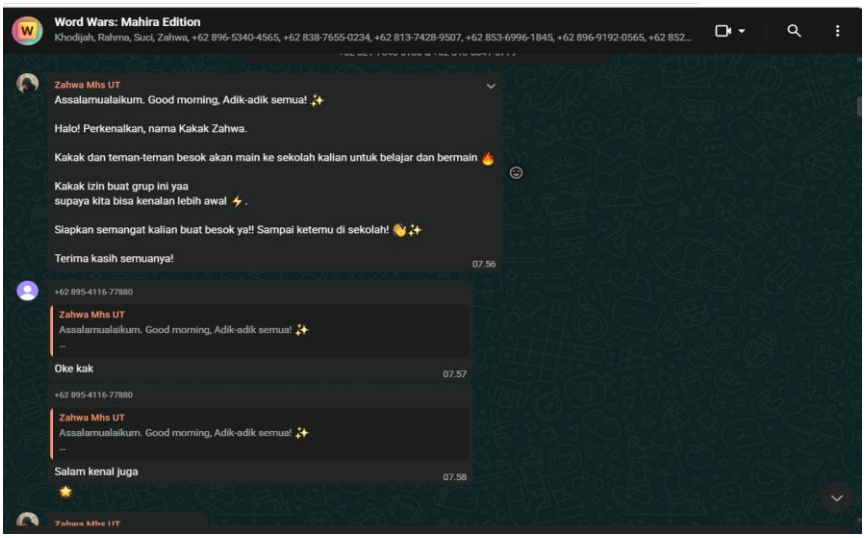
Selain keterampilan teknis menggunakan aplikasi, pelatihan juga membekali peserta dengan strategi penguasaan kosakata melalui pengelompokan kata berdasarkan tema (*thematic clustering*) dan pemanfaatan konteks kalimat untuk memahami makna kata sebagaimana disarankan Schmitt (2010). Guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra dilibatkan sebagai fasilitator pendamping selama praktik untuk membantu peserta menerapkan strategi dan aplikasi dalam konteks pembelajaran. Keterlibatan guru juga diarahkan sebagai mekanisme *transfer of knowledge*, sehingga penggunaan media dan strategi pembelajaran kosakata dapat dilanjutkan secara mandiri setelah program PkM berakhir.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop dan Praktik Langsung Penggunaan Aplikasi

### 3. Tahap Pendampingan (Blended Mentoring)

Pendampingan berlangsung selama 3 minggu mengombinasikan belajar mandiri dan pendampingan daring via grup WhatsApp. Aktivitas pendampingan meliputi pemberian *Weekly Vocabulary Challenge*, pemantauan progres belajar melalui *screenshot* capaian skor, serta konsultasi daring terkait kendala teknis dan akademik. Pola pendampingan campuran (*blended mentoring*) ini sejalan dengan prinsip *Mobile-Assisted Language Learning* yang menekankan aksesibilitas belajar kapan saja dan di mana saja (Qhoirulita & Fakhrurriana, 2024), sehingga siswa tidak hanya belajar pada saat sesi tatap muka, tetapi juga mendapatkan penguatan berkelanjutan pada waktu belajar mandiri.





Gambar 3. Aktivitas Blended Mentoring dan Weekly Vocabulary Challenge

Setiap minggu, tim pelaksana menetapkan target kosakata baru yang harus dikuasai siswa melalui kombinasi ketiga aplikasi, kemudian meminta siswa mengunggah bukti capaian skor pada grup WhatsApp sebagai bentuk akuntabilitas belajar. Mekanisme ini juga berfungsi sebagai sarana penguatan motivasi melalui unsur kompetisi sehat antarsiswa, sejalan dengan prinsip gamifikasi yang menekankan pentingnya sistem umpan balik dan pengakuan capaian (Alenazi, 2025).

### 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi efektivitas dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penguasaan kosakata diukur melalui instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Data hasil tes dianalisis secara deskriptif untuk melihat selisih rata-rata dan persentase peningkatan skor. Tingkat penerimaan dan kepuasan siswa dievaluasi menggunakan kuesioner skala Likert yang hasilnya diolah secara deskriptif ke dalam bentuk persentase respons positif per indikator. Selain itu, dilakukan diskusi reflektif bersama guru mitra untuk menggali faktor pendukung, hambatan, serta rekomendasi keberlanjutan program secara kualitatif.



Gambar 4. Pelaksanaan Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

### 5. Khalayak Sasaran dan Tim Pelaksana

Khalayak sasaran kegiatan PkM adalah siswa SMP Alam Mahira Kota Bengkulu yang mengikuti program pelatihan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis aplikasi digital. Siswa menjadi peserta utama yang memperoleh materi, mengikuti praktik penggunaan aplikasi, serta menjalani evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*. Guru Bahasa Inggris dari sekolah mitra dilibatkan sebagai fasilitator pendamping selama kegiatan untuk membantu mengarahkan siswa dalam penggunaan aplikasi, memberikan penjelasan tambahan ketika diperlukan, serta mendampingi penerapan strategi pembelajaran kosakata setelah kegiatan utama selesai. Keterlibatan guru diharapkan dapat memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama program dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

Tim pelaksana PkM melibatkan dosen dari Universitas Terbuka, STIKES Al Fatah Bengkulu, dan STIKES Sapta Bakti Bengkulu dengan pembagian tugas berdasarkan bidang kepakaran masing-masing. Tim bertanggung jawab dalam penyusunan materi dan instrumen, pelaksanaan pelatihan, pendampingan peserta, pemantauan kegiatan, serta pengolahan dan analisis data evaluasi. Kolaborasi

lintas institusi memungkinkan kegiatan memperoleh perspektif yang lebih beragam dalam aspek pendidikan, teknologi pembelajaran, dan evaluasi program. Selain mendukung pelaksanaan kegiatan secara efektif, kerja sama tersebut menjadi bagian dari penguatan jejaring kemitraan antarlembaga yang dapat dikembangkan untuk mendukung kegiatan pengabdian dan program pembelajaran lanjutan pada masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Evaluasi program menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah siswa mengikuti workshop dan pendampingan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 58,00 meningkat menjadi 78,00 pada post-test, atau bertambah 20 poin (34,48%). Hasil tersebut menunjukkan perubahan kemampuan yang terukur setelah intervensi pembelajaran berbasis aplikasi.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test Penguasaan Kosakata

| No. | Jenis Evaluasi | Nilai Rata-Rata | Peningkatan | Persentase Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pre-Test | 58,00 | - | - |
| 2 | Post-Test | 78,00 | +20,00 Poin | 34,48% |

Selain peningkatan skor tes, respons peserta terhadap pelaksanaan program juga sangat positif. Rata-rata respons positif mencapai 92,8%, dengan ketertarikan terhadap *Words With Friends* sebesar 95,0%, motivasi belajar 93,0%, keinginan menggunakan aplikasi secara mandiri 90,0%, kemudahan memahami materi 92,0%, dan manfaat kegiatan 94,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya menghasilkan perubahan pada capaian vocabulary, tetapi juga memperoleh penerimaan yang tinggi dari peserta.

Selama implementasi, dukungan kepala sekolah dan guru mitra, ketersediaan smartphone pada sebagian besar siswa, serta akses terhadap aplikasi gratis menjadi faktor pendukung utama. Sebaliknya, kendala yang ditemukan meliputi ketidakstabilan jaringan internet pada tahap instalasi dan konfigurasi aplikasi serta perbedaan kemampuan dasar digital antarsiswa. Pendampingan individual dan pemanfaatan Wi-Fi sekolah digunakan untuk mengurangi kendala tersebut.

Tabel 2. Distribusi Respons Positif Kuesioner Kepuasan Peserta

| No. | Indikator Evaluasi | Persentase Respons Positif |
|---|---|---|
| 1 | Materi pelatihan mudah dipahami | 92,0% |
| 2 | Aplikasi *Words With Friends* menarik digunakan | 95,0% |
| 3 | Kegiatan meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris | 93,0% |
| 4 | Keinginan untuk terus menggunakan aplikasi secara mandiri | 90,0% |
| 5 | Kegiatan PkM memberikan manfaat nyata | 94,0% |
| | Rata-Rata Kepuasan Keseluruhan | 92,8% |

### Pembahasan

Peningkatan rata-rata 34,48% menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital yang dipadukan dengan pendampingan terstruktur berpotensi memperkuat pembelajaran kosakata. *Words With Friends* memberikan pengalaman bermain dan kompetisi, *Duolingo* menyediakan latihan yang lebih terstruktur, sedangkan Quizlet berfungsi sebagai penguatan melalui pengulangan. Kombinasi tersebut memberikan variasi stimulus sehingga pembelajaran vocabulary tidak hanya bergantung pada hafalan, tetapi berlangsung melalui latihan, pengulangan, dan umpan balik. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang gamifikasi dan mobile-assisted language learning yang menempatkan interaktivitas, umpan balik, pengulangan, dan fleksibilitas akses sebagai unsur penting dalam mendukung keterlibatan dan hasil belajar.

Respons positif 92,8% dan ketertarikan terhadap aplikasi sebesar 95,0% memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis gim dapat menjadi alternatif untuk mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran kosakata. Keinginan siswa untuk terus menggunakan aplikasi secara mandiri (90,0%) menunjukkan adanya peluang keberlanjutan, meskipun indikator tersebut belum dapat dipandang sebagai bukti retensi jangka panjang. Dari sisi pedagogis, keberlanjutan program sangat bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikan aplikasi ke dalam tujuan pembelajaran, bukan sekadar meminta siswa menggunakan aplikasi.

Dalam konteks sekolah mitra, temuan ini memperlihatkan bahwa penguatan vocabulary perlu ditempatkan sebagai bagian dari ekosistem aktivitas Bahasa Inggris yang lebih luas. Guru dapat menghubungkan target kosakata dari pembelajaran kelas dengan latihan digital, tugas komunikasi sederhana, dan aktivitas kurikuler maupun ekstrakurikuler yang memberi ruang penggunaan kosakata secara kontekstual. Karena bentuk aktivitas pendukung Bahasa Inggris di luar pembelajaran kelas belum terdokumentasi secara rinci dalam asesmen awal, program lanjutan perlu memetakan aktivitas tersebut secara lebih sistematis agar integrasi aplikasi tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari strategi pengembangan literasi Bahasa Inggris sekolah.

Program ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam membaca hasil. Desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol belum memungkinkan atribusi peningkatan skor sepenuhnya kepada intervensi aplikasi. Durasi pendampingan yang hanya tiga minggu juga belum cukup untuk menilai retensi kosakata dalam jangka panjang, sedangkan data kepuasan berbasis self-report berpotensi dipengaruhi bias respons. Keterbatasan tersebut menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan program berikutnya.

## KESIMPULAN

Program PkM ini mencapai tujuan utama untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran vocabulary. Penguasaan kosakata siswa meningkat dari rata-rata 58,00 menjadi 78,00 atau sebesar 34,48%, sementara respons positif peserta mencapai 92,8%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Words With Friends* yang dipadukan dengan *Duolingo, Quizlet*, dan pendampingan terstruktur layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran vocabulary yang interaktif dan mudah diakses.

Keterbatasan program terletak pada desain evaluasi tanpa kelompok kontrol, durasi pendampingan yang relatif singkat, serta penggunaan kuesioner self-report. Selain itu, data mengenai jumlah guru Bahasa Inggris secara keseluruhan dan pemetaan rinci kegiatan kurikuler serta ekstrakurikuler pendukung penggunaan Bahasa Inggris belum terdokumentasi secara memadai dalam asesmen awal. Oleh karena itu, hasil program perlu dipahami sebagai bukti awal efektivitas intervensi pada konteks mitra, bukan sebagai generalisasi yang lebih luas.

Guru dan sekolah kedepannya disarankan mengintegrasikan aplikasi gamifikasi ke dalam pembelajaran vocabulary secara terencana serta menghubungkannya dengan aktivitas kurikuler dan ekstrakurikuler yang memberi kesempatan siswa menggunakan kosakata secara kontekstual. Program lanjutan perlu memperpanjang pendampingan, mengukur retensi kosakata, melibatkan kelompok pembanding, dan memetakan secara lebih rinci kapasitas guru Bahasa Inggris serta ekosistem kegiatan berbahasa Inggris di sekolah. Pengembangan berikutnya juga dapat memperluas sasaran dari vocabulary menuju speaking dan writing agar manfaat pembelajaran digital berkembang dari penguasaan kata menuju penggunaan Bahasa Inggris yang lebih komunikatif.

## PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Terbuka, Direktur, serta seluruh jajaran pimpinan Universitas Terbuka Bengkulu atas dukungan, fasilitasi, dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Dukungan tersebut memberikan ruang bagi tim pelaksana untuk melaksanakan pelatihan dan pendampingan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru Bahasa Inggris, dan seluruh siswa SMP Alam Mahira Kota Bengkulu sebagai mitra kegiatan atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan selama pelaksanaan program. Kolaborasi antara tim pelaksana, institusi, dan mitra menjadi bagian penting dalam penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi serta penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pembelajaran Bahasa Inggris sekaligus menjadi bagian dari kontribusi Universitas Terbuka dalam mendukung inovasi pendidikan berbasis teknologi di daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

Ajisoko, P. (2020). The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 149-155. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.13229

Al-Jarf, R. (2022). Learning vocabulary in the app store by EFL college students. *International Journal of Social Science and Human Research*, 5(1), 216-225. https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i1-30Alenazi, M. H. (2025). Gamification in ELT: Investigating its impact on motivation and language learning outcomes. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(8), 2584-2591. https://doi.org/10.17507/tpls.1508.15

Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845-854. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a

Helvich, J., Novak, L., Mikoska, P., & Hubalovsky, S. (2023). A systematic review of gamification and its assessment in EFL teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 13(1), 1-21. https://doi.org/10.4018/IJCALLT.322394

Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656

Nguyen, L. Q., & Le, V. H. H. (2023). The role of Quizlet learning tool in learners' lexical retention: A quasi-experimental study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(3). https://doi.org/10.3991/ijet.v18i03.34919

Nurhasanah, R. D., Amaliah, M., & Nugraha, D. S. (2026). The impact of gamified learning platforms on vocabulary acquisition and motivation among EFL learners. *Journal of English Education and Teacher Trainer*, 3(1), 51-61. https://doi.org/10.15575/educater.v3i1.2992

Nurmansyah, Suhana, R. R., Nasrudin, & Hamid, S. M. (2024). Wordle: Gamification in enhancing students' vocabulary. *Anglo-Saxon: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 15(2), 11-22.

Purwanto, A. A., & Syafryadin. (2023). Students' perception on using Duolingo for learning English vocabulary. *JET (Journal of English Teaching)*, 9(1), 70-82. https://doi.org/10.33541/jet.v9i1.4506

Qhoirulita, S. E., & Fakhrurriana, P. R. (2024). The impact of Mobile Assisted Language Learning (MALL) on student motivation and learning outcomes: A literature review. *Indonesian Journal of Primary Education*, 8(2), 225-234.https://doi.org/10.17509/ijpe.v8i2.71114

Schmitt, N. (2010). *Researching Vocabulary: A Vocabulary Research Manual*. Palgrave Macmillan.https://doi.org/10.1057/9780230293977

Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). *Duolingo effectiveness study: Final report*. Queens College, City University of New York.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790