



## **Pengembangan Soal Evaluasi melalui *Game Wordwall* untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa**

**Deis Dwi Saputri<sup>1✉</sup>, Mohammad Fatih<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>**

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [deissaputri5@gmail.com](mailto:deissaputri5@gmail.com)<sup>1</sup>, [fatih.azix@gmail.com](mailto:fatih.azix@gmail.com)<sup>2</sup>, [cindyalfi22@gmail.com](mailto:cindyalfi22@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Pembelajaran yang berlaku di era *new normal* tidak hanya berlangsung secara luring, namun bisa dilakukan dengan cara daring. Adanya pembelajaran daring ini tentunya mempengaruhi gaya belajar siswa, dari yang semula memanfaatkan media cetak kini siswa dapat memanfaatkan media elektronik berbasis internet. Hal ini yang menyebabkan siswa menyalahgunakan media elektronik seperti *gadget* untuk *game online* atau menyaksikan video di *youtube*. Tentunya karakteristik disiplin dan tanggung jawab siswa akan terpengaruh. Siswa sering bosan dan mengabaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyusun kajian serta deskripsi tentang penerapan *game wordwall* pada soal evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Berdasarkan tabel rekapitulasi sebelum dan sesudah menggunakan media *game wordwall*, hasil yang diperoleh yaitu media *game wordwall* dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa dengan perolehan presentase 72% dengan kategori “Tinggi” sebelum menggunakan media *game wordwall*, lalu setelah menggunakan media *game wordwall* memperoleh presentase 92% dengan kategori “Sangat tinggi”. Kesimpulannya yaitu setelah menggunakan media *game wordwall* tingkat disiplin dan tanggung jawab siswa mengalami peningkatan sebanyak 20%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan soal evaluasi melalui *Game Wordwall* dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa saat diterapkan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** soal evaluasi, *game wordwall*, disiplin, tanggung jawab

### **Abstract**

*Learning that applies in the new normal era does not only take place offline but can be done online. The existence of online learning certainly affects student learning styles, from those who originally used print media now students can take advantage of internet-based electronic media. This is what causes students to misuse electronic media such as gadgets for online games or watching videos on YouTube. Of course, the characteristics of student discipline and responsibility will be affected. Students are often bored and ignore the work given by the teacher. Therefore, this study aims to compile studies and descriptions of the application of wordwall games to learning evaluation questions to increase student discipline and responsibility. This study uses the ADDIE model development design. Based on the recapitulation table before and after using wordwall game media, the results obtained are wordwall game media can increase student discipline and responsibility with the acquisition of a percentage of 72% in the "High" category before using wordwall game media, then after using wordwall game media obtain a percentage of 92 % with the category "Very high". The conclusion is that after using wordwall game media the level of discipline and student responsibility has increased by 20%. So it can be concluded that the development of evaluation questions through the Wordwall Game can improve student discipline and responsibility when applied as learning media.*

**Keywords:** evaluation test, *game wordwall*, discipline, responsibility

Copyright (c) 2023 Deis Dwi Saputri, Mohammad Fatih, Cindya Alfi

✉ Corresponding author :

Email : [deissaputri5@gmail.com](mailto:deissaputri5@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran daring telah menjadi salah satu kebijakan dari pemerintah di sektor pendidikan untuk mencegah serta memutus rantai pandemi Covid-19. Kebijakan ini diperkuat dengan adanya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 terkait dengan pencegahan Covid-19 dalam sektor pendidikan (Massie & Nababan, 2021). Peraturan ini menjadi salah satu peraturan serta himbauan untuk mengurangi kerumunan massa dalam sektor pendidikan serta dapat melakukan proses belajar mengajar dilakukan secara virtual. Proses pembelajaran daring tentunya memanfaatkan teknologi yang sudah ada dengan berbantuan jaringan internet (Wicaksana, 2020). Meskipun saat ini kondisi sudah normal dan terbebas dari pandemi Covid – 19, tetapi pembelajaran daring yang terus-menerus diterapkan di sekolah menimbulkan dampak negatif terhadap pembelajaran serta mempengaruhi pembentukan karakter siswa.

Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum, Bu Choirip Indah C. sebagai narasumber pada Rabu, 23 Desember 2020. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa guru dan siswa cukup antusias pada saat melakukan pembelajaran virtual menggunakan beberapa aplikasi seperti *google meet*, *streaming* melalui *Youtube*, dan *google classroom*. Selain itu, guru juga memanfaatkan beberapa aplikasi yang efektif untuk menyampaikan materi secara virtual, yaitu melalui aplikasi *Zoom*, *google meet*, *streaming* melalui *Youtube*, dan mengikuti program salah satu saluran TV. Namun seiring berjalannya waktu, guru lebih sering menyampaikan tugas harian melalui *WhatsApp* dan aplikasi *google form* untuk menyampaikan soal evaluasi, sehingga pembelajaran tersebut menimbulkan banyak kendala yang dialami oleh guru maupun siswa, sehingga pembelajaran pun dirasa kurang berjalan secara efektif.

Selama pembelajaran daring telah ditemukan beberapa kendala, yaitu kurangnya sikap disiplin dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan bukan mengerjakan tugas dari sekolah. Selain itu, siswa sulit memahami isi materi karena materi yang diberikan hanya berupa ringkasan, ditambah dengan penyampaiannya hanya melalui *group whatsapp*. Kendala lainnya yaitu siswa kurang bisa mengikuti karena terkendala oleh jaringan internet yang kurang mendukung, sehingga siswa seringkali mengulang pengerjaan soal evaluasi karena aplikasi yang dirasa kurang efektif dan efisien.

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi digital merupakan suatu hal baru bagi para guru dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terkesan sederhana, sebenarnya membutuhkan kesiapan yang lebih besar dari pihak guru untuk menyiapkan materi serta sarana terbaik untuk menunjang pembelajaran agar dapat berjalan secara aktif dan efektif (Dwitalia Sari, 2021). Namun, pada kenyataannya di awal pengenalan pembelajaran daring banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa karena kurangnya wawasan serta pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran daring (Putri & Sari, 2022). Ditambah dengan sarana penunjang yang belum memadai dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Sehingga guru mengalami keterbatasan dalam membimbing dan mengevaluasi siswa dalam proses pembelajaran daring (Sanjaya Galus, 2021).

Permasalahan yang muncul mengakibatkan pembelajaran kurang efektif dan berjalan lancar. Adanya keberadaan teknologi yang kurang dimanfaatkan dengan baik dan maksimal, sehingga dapat menimbulkan beberapa permasalahan, khususnya dalam ranah pendidikan. Seperti halnya terjadi penyalahgunaan pemanfaatan *gadget* sebagai salah satu media pembelajaran (Iqbal & Mutawakkil, 2021). Keberadaan *handphone* atau *gadget* memang dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, mata pelajaran yang diajarkan, dan kemajuan kualitas pendidikan. Dimana dalam perkembangannya yang kurang optimal akan lebih menonjolkan pengaruh negatif, sehingga menjadi salah satu hal yang memengaruhi perkembangan karakter siswa (Nasrudin, 2016).

Pendidikan karakter siswa perlu diperhatikan oleh orang tua dan para stake holder pendidikan, karena pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk pribadi yang tangguh, kompetitif, dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar (Cahyani et al., 2020). Sikap disiplin dan tanggung jawab tersebut perlu ditanamkan sejak

dini sebagai salah satu tindakan preventif untuk mencegah perilaku negatif yang dilakukan oleh siswa, sehingga dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik dan siap untuk menghadapi tantangan di luar sekolah (Faslia et al., 2020).

Meninjau dari beberapa kendala yang dialami oleh guru maupun siswa, terdapat solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu melakukan pengembangan soal evaluasi berbasis *game wordwall*. Aplikasi Wordwall merupakan salah satu media, sumber belajar dan sekaligus alat untuk menilai proses pembelajaran siswa yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa (Sari & Yarza, 2021). Soal evaluasi melalui *game wordwall* ini mudah diakses oleh siswa melalui *handphone*, laptop, dan computer yang dilengkapi dengan soal yang dapat dicetak serta buku panduan. Soal evaluasi melalui *Game wordwall* juga memiliki banyak *fiture* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan terdapat gambar pendukung agar siswa lebih memahami soal yang akan dikerjakan serta tampilannya menarik dan interaktif serta terdapat jawaban yang dapat diketahui hasilnya. Aplikasi wordwall memudahkan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya temuan data bahwa *wordwall* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan permainan edukatif berbentuk kuis yang menarik. *Wordwall* menawarkan beragam jenis permainan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pendidik. Adanya *game wordwall* di dalam pembelajaran dapat membuat siswa memainkan gadget secara positif (Malik, 2020). Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa salah satu alternatif untuk meningkatkan kedisiplinan anak sekolah dasar, yaitu dengan menerapkan teknologi digital misalnya dengan aplikasi *game wordwall* dalam proses pembelajaran (Utami et al., 2022). Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game educandy* dapat menjadi opsi untuk meningkatkan karakter siswa, *game* ini dapat memberikan pengaruh baik pada minat belajar siswa (Nurhikmah et al., 2023). Hanya saja penelitian-penelitian tersebut berfokus pada pembentukan karakter disiplin saja dan kurang menjelaskan pembentukan karakter tanggung jawab secara spesifik.

Berdasarkan analisis lapangan dan fakta dari berbagai penelitian yang relevan, peneliti mengambil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa”**. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan soal evaluasi melalui *game wordwall* untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* berimplikasi pada peningkatan keefektifan pembelajaran di kelas serta membantu membentuk karakter dan meningkatkan disiplin dan tanggung jawab pada siswa. Penelitian ini penting untuk dikembangkan guna mengatasi permasalahan yang terjadi pada guru dan siswa serta dapat menjadi salah satu variasi produk media pembelajaran. Diharapkan guru dapat menciptakan inovasi dengan menerapkan *game wordwall* dalam pembelajaran sebagai solusi untuk meminimalisir permasalahan terkait dengan sikap disiplin dan tanggung jawab siswa.

## METODE

Istilah "Penelitian dan Pengembangan" (R&D) banyak digunakan untuk menggambarkan studi semacam ini. Dalam penelitian ini, paradigma desain instruksional diterapkan ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluation*). Transkrip wawancara, tanggapan survei, dan catatan lapangan semuanya berkontribusi pada informasi yang diperoleh untuk penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah sampel acak yang terdiri dari 24 siswa kelas IV SDI Tawang Sari Garum. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, dan observasi terhadap pendidik, siswa, ahli media, materi, dan bahasa. Berikut ini adalah alat yang sering digunakan oleh para peneliti.

**Tabel 1. Rancangan Instrumen Penelitian dan Pengembangan**

Aspek Penilaian	Responden	Data yang Dinilai	Instrumen
Kevalidan media	Ahli media, ahli materi dan ahli bahasa	Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan	Lembar angket validasi ahli

Aspek Penilaian	Responden	Data yang Dinilai	Instrumen
Keefektifan media	Siswa dan guru	Keefektifan pembelajaran dikembangkan	media yang Lembar angket respon siswa, wawancara
Disiplin	Siswa	Peningkatan disiplin	Lembar angket respon siswa, observasi
Tanggung jawab	Siswa	Peningkatan tanggung jawab	Lembar angket respon siswa, observasi

Adapun data kualitatif yang diperoleh peneliti berasal dari analisis ketika melakukan wawancara, observasi dan penyebaran angket kepada guru dan siswa SDI Tawangsari Garum Kecamatan Garum Kabupaten Blitar. Data kualitatif ini diambil dengan cara melihat secara langsung keadaan lapangan di SDI Tawangsari Garum. Berikut ini merupakan rumus untuk mengetahui peningkatan disiplin dan tanggung jawab siswa.

a. Rumus peningkatan disiplin

Berikut adalah rumus penentuan skor survei kedisiplinan siswa.

- 1) Pengendalian diri masing-masing siswa telah dikuantifikasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai disiplin siswa} = \frac{\text{Jumlah skor disiplin setiap siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 2) Dengan menggunakan rumus berikut, kita dapat memperoleh nilai rata-rata global dari pengendalian diri siswa:

$$\text{Nilai rata - rata disiplin siswa} = \frac{\text{Jumlah skor disiplin seluruh siswa}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

b. Rumus peningkatan tanggung jawab

Berikut ini adalah salah satu teknik untuk menentukan bagaimana keadaan siswa pada kuesioner yang menguji rasa tanggung jawab mereka.

- 1) Setiap kontribusi siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai tanggung jawab siswa} = \frac{\text{Jumlah skor tanggung jawab setiap siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 2) Rumus untuk menentukan jumlah rata-rata tanggung jawab yang dibagi oleh semua murid adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata tanggung jawab siswa} = \frac{\text{Jumlah skor tanggung jawab seluruh siswa}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

c. Rumus peningkatan disiplin dan tanggung jawab

Berikut ini adalah salah satu teknik untuk mendapatkan skor dari angket yang menyelidiki tingkat pengendalian diri dan tanggung jawab siswa.

- 1) Kontrol diri dan akuntabilitas setiap siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai disiplin dan tanggung jawab siswa} = \frac{\text{Jumlah skor disiplin dan tanggung jawab setiap siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 2) Rumus untuk menentukan nilai rata-rata pengendalian diri dan kedisiplinan siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata - rata disiplin siswa} = \frac{\text{Jumlah skor disiplin dan tanggung jawab seluruh siswa}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. *Analysis* (Identifikasi Masalah)

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan di SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar berupa wawancara dengan guru kelas IV diperoleh beberapa informasi, diantaranya: (1)Kendala pertama yaitu, sikap disiplin dan tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru berkurang karena rasa bosan

siswa dengan pembelajaran daring, (2)Kendala kedua yaitu, pada tahap pengumpulan tugas guru sulit untuk mengoreksi pekerjaan siswa yang dikirim melalui *Whatsapp* karena foto hasil tugas yang dikirim tidak jelas atau tulisan siswa yang sulit untuk dibaca, (3)Kendala ketiga yaitu materi yang disampaikan hanya melalui ringkasan materi, sehingga sulit untuk dipahami siswa dan ketika kesulitan siswa tidak dapat langsung bertanya kepada guru.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti dapat melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut adalah hasil penelitian tahapan analisis oleh peneliti, sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada titik ini, peneliti telah menganalisis RPP yang akan diterapkan. Dari penelitian ini diperoleh informasi jumlah indikator dan Kompetensi Dasar (KD) materi pembelajaran IPA Tematik kelas IV:

**Tabel 2. Rancangan Pembelajaran**

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.1 Menjelaskan hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	3.1.1 Menyebutkan hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan 3.1.2 Mendefinisikan hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan 3.1.3 Menjelaskan hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang pendidik, peneliti menyatakan bahwa siswa membutuhkan sebuah alat pembelajaran yang menarik dan mudah untuk digunakan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi bagian tumbuhan, untuk memudahkan pembelajaran daring, dan untuk menumbuhkan rasa disiplin diri dan tanggung jawab yang lebih kuat. Sehingga peneliti merancang alat yang mereka yakini akan membantu dalam mengatasi masalah, yaitu soal evaluasi melalui *game wordwall*.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Media yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami isi pelajaran merupakan komponen penting dari setiap program pendidikan yang efektif. Media pembelajaran tidak hanya untuk menyebarkan informasi; itu juga dapat digunakan untuk mengajukan tes dan kuis. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menggunakan teknologi pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan sederhana untuk digunakan siswa baik online maupun offline. *Game wordwall* dapat menjadi media pembelajaran alternatif, terutama digunakan untuk memberikan soal-soal evaluasi karena mudah digunakan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini dengan menggunakan gadget.

## 2. Design (Perencanaan)

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti setelah tahapan mengidentifikasi masalah dan menganalisis yaitu tahapan perencanaan, pada tahapan ini peneliti membuat sebuah inovasi mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan identifikasi masalah pembelajaran yang ada disekolah. Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini dan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran di atas, yaitu membuat dengan menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai software dalam pembuatan *game wordwall*. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum, kompetensi isi, kompetensi dasar serta indikator untuk menentukan materi yang digunakan dalam pembuatan soal evaluasi melalui *game wordwall* yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV agar mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Berikut perencanaan pembuatan soal evaluasi melalui *game wordwall*:

a. Perencanaan Bentuk *Game Wordwall*

Pada tahap ini yaitu langkah untuk pembuatan *game wordwall* menggunakan aplikasi *wordwall*. Bahasa yang digunakan dalam *game wordwall* menggunakan Bahasa yang disederhanakan sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa.

b. Materi Pembelajaran

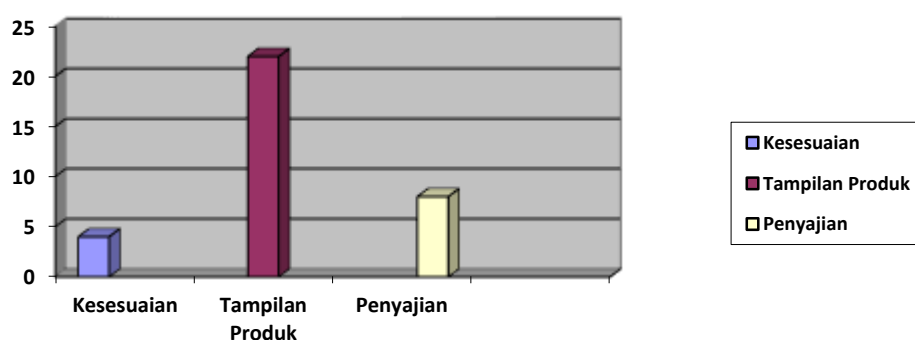
Materi yang digunakan dalam pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* yaitu bagian - bagian tumbuhan pada mata pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Sekolah Dasar.

### 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Proses pengembangan produk media dapat berjalan lebih mudah dan memberikan hasil yang sesuai dengan harapan dan dapat digunakan setelah persiapan yang matang dalam tahap perencanaan. Merencanakan prosedur pengembangan produk awal dan melakukan uji kelayakan lapangan merupakan bagian dari tahap pengembangan. Setelah produk dihasilkan, dilakukan tiga jenis validasi yang masing-masing dilakukan oleh ahli di bidangnya masing-masing: validasi media oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi, dan validasi kebahasaan oleh ahli bahasa. Temuan validasi dari panel tiga adalah sebagai berikut:

a. Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam permainan *wordwall* sudah efektif. Ibu Amin Choiriyah, S.Pd., Guru MI Miftahul Huda Kedungbunder yang ahli dalam pembuatan media pendidikan melakukan evaluasi media. Kesesuaian, tampilan produk, dan presentasi semuanya dievaluasi oleh profesional media. Jika penilaian ahli media dirangkum secara grafis, maka temuannya akan tampak seperti gambar di bawah ini:



**Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Media**

b. Ahli Materi

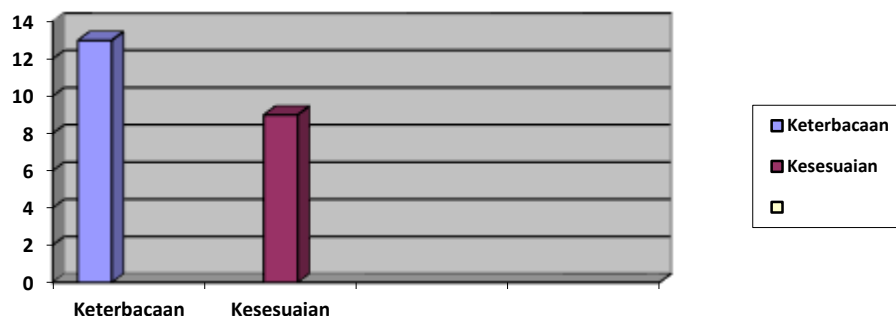
Tujuan validasi ahli materi adalah untuk meningkatkan kevalidan media pembelajaran dengan menentukan keluasan isi materi pada soal evaluasi menggunakan *gamewordwall* dalam kaitannya dengan keterampilan dasar dan tujuan. Ibu Ratna Fitrianingtyas, S.Pd., guru SDN Wonorejo 02 yang ahli dalam bidang materi pembelajaran, melakukan evaluasi. Penilaian ahli dibahas dengan fokus pada sifat metodis pertanyaan evaluasi. Gambar di bawah merangkum temuan evaluasi ahli materi jika ditampilkan secara grafis:



**Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

c. Ahli Bahasa

Tujuan dari validasi ahli Bahasa yaitu untuk menguji bahasa dan kosakata pada pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* agar menjadi media pembelajaran yang lebih valid. Ibu Isna Khuni, M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, melakukan evaluasi materi bahasa. Evaluasi ahli atas teks untuk keterbacaan dan kesesuaian. Jika evaluasi ahli bahasa diringkas secara grafis, temuannya akan terlihat seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



**Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

d. Uji Validasi dan Reabilitas Instrumen Tes

Sepuluh anak kelas IV mengikuti proses validasi, dan data yang mereka berikan diperiksa dengan menggunakan metode korelasi *product moment* dan program SPSS 25 untuk menetapkan validitas instrumen. Tabel berikut menunjukkan hasil uji validitas terhadap seperangkat item yang dimaksudkan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kedisiplinan siswa.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Kevalidan Soal**

No. Butir Soal	Person Corelation R Hitung	R Tabel	Kategori
1	0,766	0,632	Valid
2	0,853	0,632	Valid
3	0,521	0,632	Valid
4	0,683	0,632	Valid
5	0,708	0,632	Valid
6	0,766	0,632	Valid
7	0,650	0,632	Valid
8	0,708	0,632	Valid
9	0,646	0,632	Valid
10	0,917	0,632	Valid
11	0,735	0,632	Valid
12	0,860	0,632	Valid
13	0,860	0,632	Valid
14	0,766	0,632	Valid
15	0,650	0,632	Valid

Sumber: Peneliti, 2023

Jika *r*-hitung lebih kecil dari *r*-tabel, maka hanya 15 soal yang dianggap benar. Selain itu, rumus alfa dapat digunakan untuk menilai keterandalan instrumen tes. Koefisien Alpha, sering dikenal sebagai Alpha Cronbach, adalah metode statistik untuk mengevaluasi konsistensi internal tes. Pada tabel di bawah ini, Anda akan menemukan hasil kepercayaan:

<b>Tabel 4. Reliability Statistic</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	10

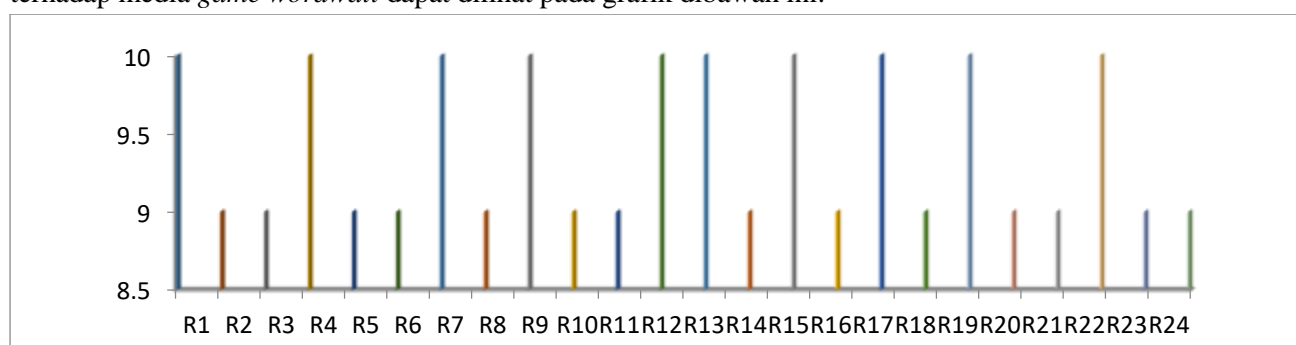
Hasil uji reliabilitas menunjukkan akurasi alat ukur sebesar 0,918. Tabel interpretasi nilai r menunjukkan bahwa reliabilitas alat uji cukup baik sehingga memungkinkan untuk perhitungan nilai yang akurat untuk objek yang diuji.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Setelah produk divalidasi dan dievaluasi sesuai dengan saran para ahli, peneliti melakukan pengambilan data dengan uji coba media *game wordwall* secara langsung kepada 24 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Langkah pertama peneliti menerangkan sedikit materi sesuai dengan rancangan pembelajaran materi bagian tumbuhan mata pelajaran tematik ilmu pengetahuan alam (IPA). Setelah itu siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian setelah mengerjakan soal *pre-test* siswa mendengarkan penjelasan lebih lanjut dari peneliti tentang bagian tumbuhan secara lengkap. Kemudian setelah itu peneliti memberikan soal *post-test* untuk mengukur disiplin dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dengan menggunakan media *game wordwall*. Siswa juga diberikan angket kemenarikan dari media yang dikembangkan.

##### a. Rekapitulasi Angket Kemenarikan Siswa

Hasil penilaian respon kemenarikan siswa dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penggunaan media tersebut melalui angket. Angket diberikan kepada 24 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Berikut rekapitulasi angket kemenarikan siswa untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab terhadap media *game wordwall* dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



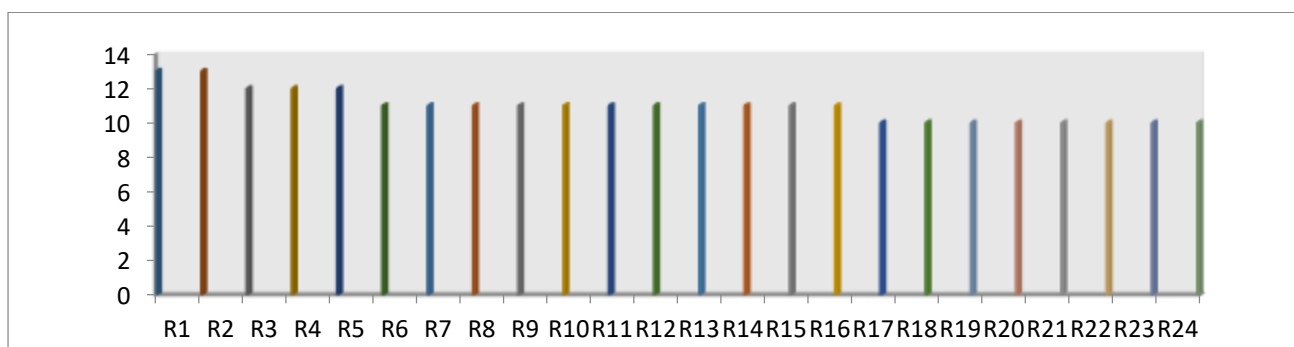
**Diagram 4. Hasil Rekapitulasi Kemenarikan Disiplin dan Tanggung Jawab Terhadap Media Game Wordwall**

Berdasarkan diagram diatas hasil kemenarikan siswa terhadap media untuk meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa memperoleh skor 236 dengan presentase 98% berkategori "**Sangat Baik**". Maka dapat disimpulkan media *game wordwall* sangat menarik digunakan untuk mengerjakan soal evaluasi dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD.

##### b. Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Terhadap Peningkatan Disiplin dan Tanggung Jawab

Validasi dengan mengambil data untuk mengetahui peningkatan disiplin dan tanggung jawab siswa dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *game wordwall*. Pengambilan data dilakukan kepada 24 siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum. Berikut hasil rekapitulasi peningkatan tanggung jawab dan disiplin siswa terhadap media *game wordwall* menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat dari diagram dibawah ini:

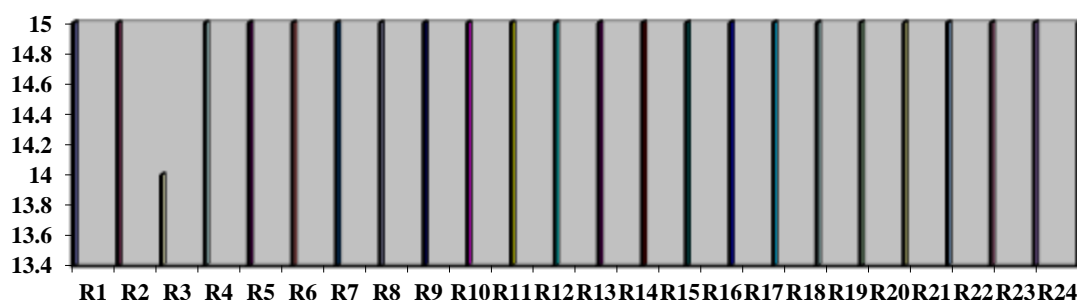




**Diagram 5. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Disiplin Sebelum Menggunakan Media Game Wordwall**

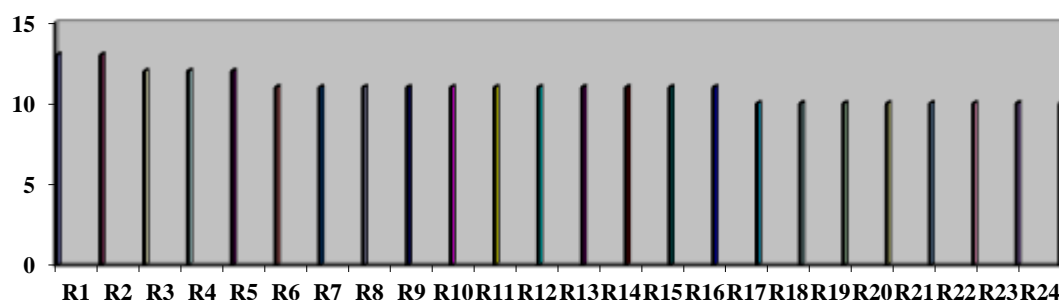
Berdasarkan diagram diatas penilaian disiplin sebelum menggunakan media mendapat skor total 263 dengan presentase 73% sedangkan skor yang diharapkan 360. Maka dari itu tingkat tanggung jawab dan disiplin siswa sebelum menggunakan media mendapat kategori **“Tinggi”**.

Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *game wordwall* pada materi bagian tumbuhan, dan setelah itu diberikan soal evaluasi kembali. Berikut hasil rekapitulasi nilai peningkatan disiplin setelah menggunakan media:



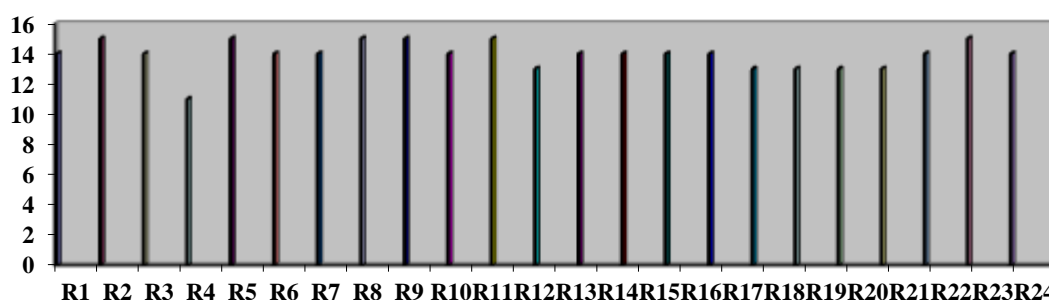
**Diagram 6. Rekapitulasi Peningkatan Disiplin Sesudah Menggunakan Media Game Wordwall**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan hasil peningkatan disiplin siswa kelas IV terhadap pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* mengalami peningkatan memperoleh total skor 359 dengan presentase 99% berkategori **“Sangat Tinggi”**.



**Diagram 7. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Tanggung Jawab Sebelum Menggunakan Media Game Wordwall**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan hasil peningkatan tanggung jawab siswa kelas IV terhadap pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* mengalami peningkatan memperoleh total skor 262 dengan presentase 72% berkategori **“Tinggi”**.



**Diagram 8. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Tanggung Jawab Sesudah Menggunakan Media Game Wordwall**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan hasil peningkatan tanggung jawab siswa kelas IV terhadap pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* mengalami peningkatan memperoleh total skor 334 dengan presentase 92% berkategori “**Sangat Tinggi**”.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, materi, serta bahasa sebagai responden maka produk berupa media pembelajaran dievaluasi dan mendapat beberapa masukan. Produk berupa media pembelajaran tersebut dievaluasi sesuai dengan rekomendasi ahli agar kualitas media menjadi lebih baik dan lebih menarik. Sehingga lebih banyak yang dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran. Adapun beberapa rekomendasi dan masukan dari ahli media, materi, serta bahasa sebagai berikut.

### a. Saran dan Masukan Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media memberikan saran dan masukan yaitu dapat digunakan tanpa revisi.

### b. Saran dan Masukan Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli media memberikan saran dan masukan yaitu dapat digunakan tanpa revisi.

### c. Saran dan Masukan Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian ahli media memberikan saran dan masukan yaitu (1) Memperbaiki ejaan dan tanda baca, (2) Memperbaiki pemilihan kata, (3) Dapat digunakan dengan revisi.

## Pembahasan

### 1. Kevalidan Pengembangan Soal Evaluasi Melalui Game WordWall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa

Penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* materi bagian tumbuhan pada mata pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menggunakan bantuan teknologi sebagai pengaplikasiannya melalui aplikasi *Wordwall*. Mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan terstruktur dan sistematis menurut Endang yaitu *analysis, desain, develop, implement, evaluation* (Mulyatiningsih, 2011). Pada langkah awal peneliti merancang konsep yang akan digunakan kedalam *game wordwall*, kemudian menentukan dan mengumpulkan materi yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran *game wordwall* yang sudah dirancang kemudian di uji kevalidannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa yang memberikan validasi yaitu guru kelas MI Miftahul Huda Kedungbunder, guru kelas SDN Wonorejo 02, serta dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkompeten dalam bidangnya.

Total skor penilaian ahli media adalah 85% yang masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Peringkat "Sangat Valid" untuk ahli materi pelajaran adalah 100 sempurna. Proporsi "Valid" untuk ahli bahasa adalah 72%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa validitas konstruk soal asesmen menggunakan *wordwall game* pada materi topik IPA tema tumbuhan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kelas IV di SDI Ma'arif Tawangsari

Garum. Menurut Wagstaff, wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif dari audiensnya(Wagstaff, 1999).

## **2. Pengembangan Soal Evaluasi Melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa**

Siswa kelas empat SDI Ma'arif Tawangsari Garum menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam pengendalian diri mereka setelah bekerja sama membuat soal penilaian untuk permainan kata. Dua puluh empat siswa kelas empat SDI Ma'arif Tawangsari Garum diberikan pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat disiplin diri dan akuntabilitas mereka. Mayoritas siswa (98%) mengatakan bahwa penampilan mereka “Sangat Baik” pada angket yang merangkum minat mereka terhadap media permainan dinding kata. Skor sebelum dan sesudah menggunakan media permainan wordwall menunjukkan bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa meningkat sebagai konsekuensi dari minat mereka terhadap media. Hal ini juga dinyatakan oleh

Berdasarkan tabel rekapitulasi sebelum dan sesudah menggunakan media *game wordwall*, media *game wordwall* dapat meningkatkan disiplin siswa dengan perolehan presentase 73% dengan kategori “Tinggi” sebelum menggunakan media *game wordwall*, lalu setelah menggunakan media *game wordwall* memperoleh presentase 99% dengan kategori “Sangat tinggi”. Serta dapat meningkatkan tanggung jawab siswa dengan perolehan presentase 72% dengan kategori “Tinggi” sebelum menggunakan media *game wordwall*, lalu setelah menggunakan media *game wordwall* memperoleh presentase 92% dengan kategori “Sangat tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media *game wordwall* tingkat disiplin siswa mengalami peningkatan 26% dan tanggung jawab siswa mengalami peningkatan sebanyak 20% dengan rata-rata skor *N-gain* 0,75 termasuk dalam kriteria “Tinggi”.

Kesimpulannya, kontrol diri dan tanggung jawab siswa terhadap media Wordwall Game telah meroket ke level "Tinggi". Temuan dari penelitian tahun 2021 “Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Materi Pembelajaran Matematika Bilangan Ganjil Kelas II SD” oleh Sudarsono. Skor rata-rata meningkat dari 75 pada tes sebelum intervensi menjadi 95 pada ujian setelah intervensi. Pada tahun 2021, Susilo melanjutkan temuan penelitiannya yang menunjukkan bahwa menggunakan *game wordwall* untuk membuat pertanyaan penilaian dapat membantu siswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab(Sudarsono & Mulyani, 2021).

Asmadi dkk, dalam penelitiannya mengatakan bahwa *game wordwall* dapat meningkatkan proses belajar online. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa mampu menguasai pembelajaran IPA melalui *game wordwall*, karena jika guru dapat memanfaatkan permainan ini secara optimal akan tercipta lingkungan pembelajaran yang mandiri dan efektif(Asmadi, 2022). Hal yang serupa juga dinyatakan oleh Riandeni dkk, bahwa *game wordwall* dapat menjadi sumber utama selama pembelajaran, *game* ini juga bisa menjadi sarana yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pembelajaran(Riandeni et al., 2022). Mengacu pada temuan di atas bahwasanya *game wordwall* dapat menumbuhkan karakter mandiri dan dapat menciptakan pembelajaran daring yang efektif. Hanya saja keduanya tidak membahas peningkatan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

Selain penelitian di atas, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al., dalam penelitiannya menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa (Nisa & Susanto, 2022). Penelitian lainnya juga dinyatakan oleh Agus Mujahidin dkk, membuktikan bahwa media pembelajaran daring seperti *quizziz*, *sway* dan *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif dan meningkatkan prestasi peserta didik (Mujahidin et al., 2012). Kedua penelitian di atas sama – sama menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif pada diri siswa. Peningkatan tersebut dapat menjadi salah satu faktor terbentuknya sikap disiplin dan tanggung jawab siswa selama mengikuti pembelajaran daring.

Berdasarkan empat penelitian di atas, *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan karakter mandiri pada siswa, meningkatkan semangat belajar, motivasi, minat belajar dan menumbuhkan semangat serta

jiwa aktif pada diri siswa. Meskipun keempat penelitian di atas tidak ada yang menyatakan dan berkaitan dengan peningkatan disiplin dan tanggung jawab, akan tetapi dapat dijadikan sebagai acuan bahwa *game wordwall* dapat meningkatkan karakter siswa serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi; 1) penelitian ini hanya divalidasi oleh ahli materi, bahasa dan media, 2) penelitian ini hanya diujikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar, 3) isi soal hanya dikhususkan pada materi bagian tumbuhan, serta 4) penelitian dan pengembangan ini hanya digunakan untuk mengetahui peningkatan disiplin dan tanggung jawab siswa. Kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini serta mengacu pada para ahli, bahwa *game wordwall* dapat menjadi media pembelajaran untuk menumbuhkan disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan teknologi digital, jauh lebih mudah untuk memperkuat disiplin dan tanggung jawab siswa. Oleh sebab itu, pemanfaatan media ini harus dimaksimalkan dan didukung penuh di semua bidang pendidikan.

## SIMPULAN

Tujuan dari penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ini, yaitu untuk mengukur peningkatan disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum dengan menggunakan pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall*. Berdasarkan tabel rekapitulasi sebelum dan sesudah menggunakan media *game wordwall*, media *game wordwall* dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa dengan perolehan presentase 72% dengan kategori "Tinggi" sebelum menggunakan media *game wordwall*, lalu setelah menggunakan media *game wordwall* memperoleh presentase 92% dengan kategori "Sangat tinggi". Dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media *game wordwall* tingkat disiplin dan tanggung jawab siswa mengalami peningkatan sebanyak 20% dengan rata – rata skor *N-gain* 0,75 termasuk dalam kriteria "Tinggi". Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan soal evaluasi melalui *game wordwall* dapat meningkatkan disiplin dan tanggung jawab siswa saat diterapkan sebagai media pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Bapak Moh. Fatih, MPd dan Ibu Cindy Alfi, MPd selaku dosen pembimbing, yang sudah memberikan bimbingan serta arahan kepada peneliti hingga terselesaikannya artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Cahyani, R. P., Irianto, A., & Yustisia, V. (2020). Pembentukan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik di SDN Kebondalem Mojosari. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(3), 236–244. <http://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4789>
- Dwitalia Sari, D. (2021). Permasalahan Guru Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 27–35. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.394>
- Faslia, Irwan, Agus, J., Syahirah, Y., & Rizwan, L. O. (2020). Edukasi Pendidikan Karakter Disiplin, Tanggung Jawab dan Rasa Hormat pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 149–156.
- Iqbal, & Mutawakkil. (2021). Pemanfaatan Internet Pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMK Negeri 5 Palu. *Scolae : Journal of Pedagogy*, 4, 1–101.
- Malik, I. (2020). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 54–61. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media

- 1300 *Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa - Deis Dwi Saputri, Mohammad Fatih, Cindya Alfi*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>
- Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (A. Nuryanto (ed.); 1st ed.). UNY Press.
- Nasrudin, A. (2016). *Pengaruh Media Handphone Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Azzamedia.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Putri, H. V., & Sari, M. M. K. (2022). Problematik Pelaksanaan Pembelajaran Hybrid Learning pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 16 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 10(4), 932–944. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/view/46162>
- Riandeni, A., Yulianti, D., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Student Active Learning untuk Meningkatkan Critical Thinking Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4720–4730. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2868>
- Sanjaya Galus, S. (2021). Kesiapan Sekolah Dalam Pengelolaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Di SMA Kota Gorontalo. *Student Journal of Educational Management*, 1(1), 41–56.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganik Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3059–3068. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Wagstaff, J. M. (1999). *Teaching Reading and Writing with Word Walls, Grades K-3 (Scholastic Teaching Strategies)*. Scholastic Professional Books.
- Wicaksana, A. (2020). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 80–85. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>