



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1845 - 1857

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar

Yunita Margareta Sinaga¹, Robert Harry Soesanto^{2✉}

Universitas Pelita Harapan, Indonesia^{1,2}

E-mail: yunitasinaga80028@gmail.com¹, robert.soesanto@uph.edu²

Abstrak

Sikap indisipliner siswa merupakan salah satu masalah yang timbul akibat dari kemajuan teknologi pada pembelajaran daring. Ditemukan beberapa bentuk sikap indisipliner siswa berdasarkan pengamatan yang dilakukan di salah satu sekolah di Jakarta pada kelas 3 SD yang ditunjukkan dengan tidak menaati peraturan yang berlaku di kelas selama pembelajaran daring. Dalam mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya membangun kedisiplinan siswa. Dengan demikian, tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan upaya membangun kedisiplinan melalui media *wordwall* dalam pembelajaran daring pada siswa kelas 3 SD. Mengacu pada metode yang digunakan yakni deskriptif kualitatif, penerapan media *wordwall* memberi dampak pada perilaku siswa. Siswa menjadi lebih teratur dan terbiasa patuh akan peraturan sehingga menghasilkan kebiasaan baik yang pada akhirnya membentuk karakter disiplin. Penerapan media *wordwall* merupakan cerminan dari sikap bertanggung jawab atas perintah Tuhan untuk mengelola segala sesuatu termasuk teknologi dengan bijaksana. Oleh karena itu, kiranya media *wordwall* dapat digunakan secara maksimal karena fitur-fitur yang menarik sudah tersedia dan tidak memungut biaya apapun.

Kata Kunci: Kedisiplinan Siswa, Media *Wordwall*, Pembelajaran Daring

Abstract

Students' indiscipline behaviors are one of the problems that arise as a result of technological advances in online learning. Several forms of student indiscipline behavior were found based on observations made in one of the schools in Jakarta in grade 3 elementary school which was shown by not obeying the rules that apply in class during online learning. In overcoming this, technology-based learning media is one of the efforts to build student discipline. Thus, the purpose of this paper is to describe efforts to build discipline through wordwall media in online learning for 3rd-grade elementary school students. Referring to the method used, namely descriptive qualitative, it can be seen that the application of word wall media has an impact on student behavior. Students become more organized and accustomed to obeying existing regulations to produce good habits that will shape the character of discipline. The application of wordwall media is a reflection that is responsible for God's command to manage everything including technology wisely. Therefore, it is hoped that word wall media can be used optimally because attractive features are available and do not charge any fees.

Keywords: Student Discipline, Wordwall Media, Online Learning

Copyright (c) 2022 Yunita Margareta Sinaga, Robert Harry Soesanto

✉ Corresponding author :

Email : robert.soesanto@uph.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Abad 21 ditandai dengan perubahan-perubahan yang begitu pesat terkhusus dalam bidang teknologi. Perubahan yang terjadi mengarah kepada kemajuan teknologi. Dari berbagai aspek kehidupan, salah satu aspek yang dipengaruhi adalah pendidikan. Kemajuan teknologi ini mengharuskan dunia pendidikan untuk melakukan pembaruan guna menghasilkan inovasi terbaru yang memadukan teknologi dalam proses pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi dengan internet dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu sinergi baru di bidang pendidikan abad 21 (Yodha et al., 2019).

Pembelajaran daring yang telah diterapkan sebagai bagian dari pendidikan merupakan praktik nyata kolaborasi antara pendidikan dan teknologi sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa pandemi ini. Pembelajaran daring dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang (Cholily et al., 2019). Untuk itu, pembelajaran berbasis internet atau pembelajaran daring ini menuntut penggunaan media teknologi secara maksimal untuk membangun sikap disiplin siswa yang cukup sulit dijangkau satu per satu. Penggunaan media teknologi melalui *website* maupun platform pembelajaran daring menjadi kolaborasi yang membangkitkan antusiasme siswa.

Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan psikologi anak. Dengan kata lain, dalam pemilihan media tersebut harus mempertimbangkan kriteria siswa yang akan menerima pembelajaran, diantaranya adalah rata-rata umur untuk menentukan karakteristik siswa (Abidin, 2017). Selain itu, perilaku siswa juga merupakan kriteria yang menjadi acuan dalam pemetaan media pembelajaran tersebut (Pratikno, 2017). Kecenderungan karakter atau perilaku anak dapat dilihat dari usia perkembangannya. Karakteristik anak sekolah dasar di mana rentang usia 6-12 tahun adalah masa untuk belajar (Kurniawan, 2015). Pada usia ini anak-anak lebih mudah diarahkan, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan lebih mudah belajar menyesuaikan diri terhadap kebiasaan hariannya sesuai waktu dan tempat. Hal tersebut berarti bahwa anak dengan rentang usia 6-12 tahun dapat disebut sebagai anak dengan rentang usia matang yang ditunjukkan dengan sikap disiplin dalam melakukan berbagai kebiasaannya sesuai dengan waktunya seperti makan, minum, belajar, bermain, dan lain sebagainya.

Sikap disiplin merupakan salah satu nilai karakter siswa yang diterapkan di sekolah. Sikap disiplin sangat perlu untuk ditanamkan dan dimiliki oleh setiap siswa. Namun, berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan justru memperlihatkan sikap indisipliner dari siswa kelas 3 SD pada salah satu sekolah di Jakarta. Menurut pengamatan, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan pada sikap disiplin anak rentang usia 6-12 tahun. Permasalahan yang muncul saat pembelajaran berlangsung adalah sikap tidak disiplinnya siswa pada peraturan yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Sikap tersebut tampak dari tidak diaktifkannya kamera selama pembelajaran berlangsung, terlambat hadir untuk mengikuti kelas, tidak mengikuti kelas karena lebih memilih bermain *games*, makan selama pembelajaran berlangsung, bermain sendiri, berbaring ketika mengikuti kelas, dan tidak menggunakan seragam sekolah sesuai ketentuan. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang disebabkan oleh dirinya sendiri seperti rasa bosan dan malas. Kemudian, faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar dirinya, misalnya gangguan dari orang di sekelilingnya dan kurangnya pengawasan orang tua.

Sikap indisipliner terhadap peraturan sekolah memperlihatkan bahwa adanya ketidakpatuhan siswa mengikuti aturan yang berlaku. Oleh sebab itu, harus ada suatu teknologi sebagai media pembelajaran untuk membangun kedisiplinan sesuai dengan karakter siswa abad 21 di mana teknologi menjadi bagian dari kehidupannya. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan sangat menolong siswa untuk menjadi lebih produktif, namun tetap dengan pengawasan dan penjagaan nilai karakter agar tidak melenceng dari yang seharusnya (Fitriyani, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan salah satu teknologi yang berhubungan dengan media pembelajaran sebagai strategi dalam membangun nilai karakter disiplin siswa. Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi bertujuan untuk meningkatkan rasa antusiasme siswa

dan menghadirkan pembelajaran yang interaktif sehingga pembelajaran tidak cenderung monoton dan dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui sikap disiplin siswa (Hamid et al., 2020).

Media yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi tersebut adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi web yang disediakan untuk menunjang aktivitas kelas seperti permainan guna membangun suasana interaktif (Kurniasih, 2021). Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya seperti *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan masih banyak fitur lainnya. Fitur *quiz* dan *random cards* sudah pernah peneliti aplikasikan saat mengajar. Hal tersebut berhasil untuk menarik perhatian siswa. Media *wordwall* menjadikan suasana kelas lebih hidup. Strategi ini menerapkan kegiatan yang membuat gairah siswa akan pembelajaran meningkat dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Adanya kegiatan pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi seperti *wordwall* membuat sedikit demi sedikit siswa akan mengubah perilakunya untuk lebih disiplin. Hal ini dikarenakan, fitur-fitur *wordwall* lebih menyenangkan untuk diikuti, tidak membuat siswa cepat bosan, dan memberikan visualisasi yang menarik. Kegiatan belajar yang tidak kaku membuat siswa tidak merasa tertekan pada saat proses belajar, sehingga siswa akan terbiasa pada sikap disiplin saat belajar yang pada akhirnya akan menjadi karakter pribadinya. Hal ini merupakan variabel pemecahan masalah yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yakni hasil penelitian yang dilakukan oleh Noor & Astutik (2019) yang mengkaji bahwa penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini dapat menjadi sumber informasi sekaligus sarana untuk bermain yang akan menjadikan anak usia dini tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, melainkan juga keterampilan dan sikap. Mereka menggunakan media pembelajaran RODA untuk menanamkan karakter disiplin pada anak usia dini sehingga terbentuk karakter disiplin belajar anak. Peneliti kedua yang dilakukan oleh Ammatulloh et al. (2021) memaparkan hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis teknologi android dapat memonitoring pembentukan karakter siswa melalui fitur-fitur yang ditawarkan. Media pembelajaran berbasis teknologi android ini bernama *Civics Caring App* diciptakan untuk membantu pengembangan karakter siswa ke arah positif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi untuk membangun sikap disiplin siswa belum banyak dilakukan karena beberapa penelitian belum meneliti secara spesifik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mendalami topik tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini akan disajikan melalui pertanyaan yaitu bagaimana penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran daring mampu membangun sikap disiplin siswa kelas 3 SD? Dari fokus tersebut, dapat dilihat bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya membangun kedisiplinan melalui media *wordwall* dalam pembelajaran daring pada siswa kelas 3 SD. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan suatu perbuatan, tingkah laku, maupun sifat yang diamati atau dikenal dengan data deskriptif. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD pada salah satu sekolah di Jakarta yang merupakan informan utama dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi dan mengajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Disiplin Siswa

Karakter terdiri dari berbagai nilai-nilai karakter di dalamnya. Terdapat 18 nilai-nilai karakter menurut Kemendiknas yang perlu dikembangkan yakni bertanggung jawab, komunikatif/bersahabat, semangat kebangsaan, religius, toleransi, disiplin, kreatif, cinta damai, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, jujur, menghargai prestasi, peduli sosial, toleransi, mandiri, demokratis, cinta tanah air, dan gemar membaca (David et al., 2017). Adanya 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kemendiknas ini perlu ditanamkan sebagai salah satu upaya dalam membangun karakter siswa melalui sebuah pendidikan di sekolah. Pentingnya pendidikan karakter adalah supaya setiap siswa dapat menunjukkan bahwa mereka berkarakter. Berkarakter dalam hal ini berarti mempunyai prinsip yang dapat dipertanggungjawabkan dan teguh melalui setiap perbuatan maupun tingkah lakunya ditinjau dari sisi moralnya (Astra & Jannah, 2012).

Disiplin merupakan salah satu bagian dari nilai-nilai karakter. Disiplin sendiri memiliki asal kata yang sama dengan '*disciple*' yang berarti seseorang yang secara sukarela tanpa keterpaksaan untuk mau belajar mengikuti seorang pemimpin (Aulina, 2013). Pengertian dari disiplin sendiri merupakan bentuk sebuah ketaatan dan kepatuhan terhadap segala peraturan tertulis maupun tidak tertulis yang berlaku di lingkungan Yayasan (Marsum, 2019). Meninjau dari sisi sekolah, maka disiplin adalah bentuk upaya yang dilaksanakan oleh guru untuk mengatur perilaku siswa dengan tegas melalui peraturan yang terdapat dalam tata tertib baik di sekolah atau kelas, dimana bertujuan untuk membawa perubahan ke arah yang lebih baik (Yudha, 2018). Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang diperlukan untuk memberikan kebiasaan baik seperti mengetahui apa yang harus dilakukan dan tidak baik untuk dilakukan.

Adapun beberapa indikator pencapaian disiplin siswa menurut Kemendikbud sebagai kisi-kisi pedoman disiplin siswa antara lain: (1) mengikuti peraturan yang ada di sekolah, (2) tertib dalam melaksanakan tugas, (3) masuk kelas tepat waktu, (4) memakai pakaian seragam lengkap, (5) tertib mentaati peraturan sekolah, (6) mengumpulkan tugas/pekerjaan rumah tepat waktu, (7) mengerjakan tugas/pekerjaan rumah dengan baik, (8) membagi waktu belajar dan bermain dengan baik, (9) mengambil dan mengembalikan peralatan belajar pada tempatnya, (10) tidak pernah terlambat masuk kelas (Yantoro, 2020). Selain itu, Pasani et al. (2018) juga memaparkan beberapa indikator terkait dengan karakter disiplin siswa yakni: (1) membiasakan mematuhi aturan waktu, (2) selalu teliti dalam mengerjakan tugas, (3) selalu tertib dalam mengerjakan tugas, (4) mengumpulkan tugas tepat waktu. Dilihat dari indikator-indikator yang telah dipaparkan, disiplin selalu melibatkan nilai keteraturan dan ketaatan.

Bersumber pada data-data di atas, karakter disiplin dapat diartikan cara siswa bersikap dan berperilaku yang mencirikan dirinya sendiri untuk rela menaati dan mematuhi semua peraturan yang berlaku dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya di sekolah. Karakter siswa tidak bisa terbentuk begitu saja tanpa ada faktor yang mempengaruhinya, sehingga disiplin merupakan salah satu faktor dari luar diri siswa untuk membentuk karakter baik siswa. Jika terbiasa dengan kebiasaan yang baik sesuai indikator disiplin, maka siswa akan bisa menghidupi kebiasaan disiplin tersebut menjadi karakternya. Karakter disiplin akan sangat menolong siswa untuk mengontrol perilakunya agar tidak melenceng dari yang seharusnya dan dapat membangun karakter anak bangsa.

Media Pembelajaran Wordwall

Pembelajaran masa kini erat kaitannya dengan teknologi. Teknologi sudah tidak asing lagi bahkan semakin umum untuk digunakan (Hasanah & Nulhakim, 2015). Teknologi sudah mewarnai aspek pendidikan di abad 21 dan bahkan telah menjadi bagian pendidikan itu sendiri. Pembelajaran berbasis teknologi ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran tersebut menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan untuk memfasilitasi perkembangan pendidikan saat ini. Keberadaan media

pembelajaran mampu membawa dinamika yang berbeda terhadap siswa, sehingga hal tersebut merupakan langkah yang baik dan strategis untuk mencapai aspek dalam sebuah rancangan pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran. Pernyataan ini selaras dengan (Rahim et al., 2019) yang menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal, diperlukan suatu alat bantu pembelajaran yang tepat dan penting disesuaikan dengan karakteristik setiap siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghadirkan sebuah kondisi belajar yang nyata. Dalam menciptakan dan menghasilkan pembelajaran yang holistik, media pembelajaran menjadi salah satu alat untuk meraih hal tersebut. Dilihat dari asal kata, kata “media” sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” dan secara harfiah berarti pengantar atau perantara (Hafid, 2011). Dengan memperhatikan asal kata tersebut, media berarti suatu alat penghubung antar satu pihak dengan pihak lainnya. Adam & Syastra (2015) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu baik teknis maupun fisik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dan membantu guru selama memberikan paparan materi pembelajaran pada siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara antara guru dan siswa dalam memberikan informasi mengenai pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sudah banyak disediakan untuk menunjang jalannya pembelajaran, salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan suatu aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang bermanfaat untuk menyampaikan evaluasi materi oleh pendidik melalui berbagai fitur yang disediakan (Khairunisa, 2021). *Wordwall* juga merupakan suatu aplikasi yang memiliki berbagai fungsi yakni dapat menjadi media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring atau sumber belajar yang atraktif bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi *wordwall* ini termasuk ke dalam media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net*. *Wordwall* sangat baik digunakan pada saat pembelajaran daring karena memiliki konsep bermain sembari belajar. *Wordwall* menyediakan 18 fitur atau *template* yang dapat digunakan, mulai dari kuis, anagram, hingga pencarian kata. Oleh sebab itu, aplikasi *wordwall* ini akan sangat menarik jika diterapkan pada pembelajaran daring dan akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Langkah-langkah dalam penggunaan platform *wordwall* cukup mudah untuk diikuti. Sun'iyah (2020) menyatakan bahwa guru perlu memilih fitur yang akan digunakan untuk membuat soal baru kemudian masukkan materi soal yang akan dibuat tersebut. Guru juga dapat mengatur durasi waktu yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan soal dan kemampuan dari siswa itu sendiri. Setelah itu, guru juga dapat mengganti fitur yang sudah dibuatnya ke fitur lain yang diinginkan dengan mengklik satu tombol. Misalnya jika soal sudah dibuat dalam bentuk fitur *crossword* (teka-teki silang), maka bentuk tersebut dapat diubah ke bentuk fitur yang lain yaitu *find the match* (mencari padanan). Gandasari & Pramudiani (2021) memaparkan langkah selanjutnya yaitu untuk dapat mengakses permainan ini, siswa akan diberi *link* oleh guru dan setelah siswa masuk, guru akan memulai sekaligus memperhatikan jalannya permainan. Setelah itu, siswa dapat mengetahui kebenaran dari jawaban yang telah dipilih dengan klik *show answer* dan bisa melihat langsung hasil yang diperoleh beserta dengan peringkatnya dengan klik *leaderboard* atau papan peringkat. Dengan langkah-langkah yang cukup mudah untuk dipahami dan diikuti sehingga banyak orang yang tertarik untuk mencobanya. Aplikasi ini cocok untuk menghadirkan pembelajaran melalui permainan. Hal ini sejalan dengan argumen Khairunisa (2021) yang menyatakan bahwa pengaplikasian aplikasi gamifikasi *wordwall* ini menghasilkan respon yang cukup positif dan efektif.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menghadirkan warna baru dalam pembelajaran dengan berbagai fitur yang variatif dan menarik tanpa dibatasi ruang. Langkah-langkah dalam pengaplikasiannya juga cukup mudah digunakan sehingga tidak menyulitkan bagi guru dan siswa untuk menggunakannya. Kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi ini juga cukup menarik, seperti fitur yang sangat beragam disertai dengan tema yang

dapat ditentukan sendiri serta penggunaannya yang tidak berbayar. Namun, di balik kelebihan juga terdapat kelemahan seperti tidak bisa mengubah *font size* pada aplikasi tersebut. *Wordwall* sangat baik jika diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena pada akhirnya akan membawa dampak positif.

Media Pembelajaran *Wordwall* Membangun Kedisiplinan Siswa

Karakter disiplin siswa tidak serta merta dapat dibentuk begitu saja tanpa ada dukungan dari luar dirinya. Karakter disiplin sangat diperlukan sebagai dasar bagi siswa dalam bersikap dan bertindak sesuai dengan etika yang berlaku. Pada abad 21 ini, teknologi serta jejaring internet sudah menjadi sebuah keharusan yang menyebabkan siswa sangat melek dan akrab dengan teknologi. Ketergantungan akan teknologi membuat teknologi dapat menjadi salah satu faktor dari luar diri siswa untuk membangun karakter disiplinnya jika digunakan dengan bijak. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membangun karakter disiplin siswa.

Berdasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sukmawati (2020) bahwa strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran daring melalui beberapa tahap merupakan strategi yang tepat dan baik. Hal ini dikarenakan strategi tersebut melibatkan siswa secara langsung dan aktif. Dari hasil pengamatan dan penelitian yang sudah dilakukan, didapatkan hasil yang memuaskan di mana media pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan tersebut berhasil meningkatkan dan membangun kedisiplinan siswa selama kegiatan belajar daring berlangsung. Selain itu, Wibowo et al. (2014) juga memaparkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *web* guna mengukur perkembangan karakter siswa yaitu karakter disiplin. Hasil analisis dari penggunaan media tersebut memperlihatkan peningkatan karakter siswa pada aspek disiplin namun meningkat dengan nilai yang tidak terlalu signifikan. Hal ini disebabkan karena pengembangan karakter siswa tidak dapat dilakukan hanya satu kali saja dan membutuhkan waktu yang cukup lama dengan pembiasaan yang terus dilakukan. Oleh karena itu, dari dua penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik dan bijak dapat membangun karakter disiplin siswa. Namun, perlu disertai dengan penggunaan yang teratur dan kontinu, sehingga memunculkan kebiasaan baik yang baru guna mencapai tujuan dalam bidang afektif yaitu karakter disiplin.

Wordwall adalah satu dari sekian banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi pilihan yang baik dan tepat dalam membangun karakter disiplin siswa. Pernyataan ini didukung oleh Sa'diyah (2021) bahwa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* yang dapat diakses melalui *wordwall.net* dapat membuat inovasi-inovasi menarik dan dapat berkreasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Inovasi menarik dari media *wordwall* mampu menciptakan kelas yang menyenangkan. Implikasi yang didapatkan bagi diri siswa adalah siswa semakin bergairah dan semangat untuk mengikuti setiap proses pembelajaran tanpa merasa jenuh dan bosan. Nissa & Renoningtyas (2021) memaparkan hasil dari penelitiannya bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan semangat belajar siswa yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang diukur melalui beberapa indikator, antara lain yakni: (1) siswa selalu mengikuti pembelajaran secara daring dibuktikan dengan mengisi presensi harian, (2) siswa selalu mengumpulkan tugas tepat waktu, (3) siswa berani bertanya jika terdapat materi yang belum dipahami. Menumbuhkan semangat belajar juga dapat membangun kedisiplinan terhadap diri siswa sendiri (Hero, 2021). Meninjau dari hasil uraian penelitian, dapat dilihat bahwa beberapa indikator yang diukur tersebut merujuk kepada indikator karakter disiplin siswa. Dari penjabaran tersebut, dapat ditelaah bahwa media pembelajaran *wordwall* adalah media interaktif yang baik untuk digunakan karena murah dan mudah diterapkan pada pembelajaran daring saat ini dan dapat membawa dampak positif pada karakter disiplin siswa.

Memperhatikan penjabaran di atas, dapat diberikan sebuah kesimpulan bahwa media *wordwall* sangat dibutuhkan dalam membangun karakter disiplin siswa karena mampu menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan. Hal tersebut menjadi salah satu faktor penunjang dalam mempengaruhi sikap siswa agar menjadi lebih disiplin. Terbukti dengan adanya media *wordwall*, siswa menjadi semangat, tidak bosan, malas,

dan lebih memperhatikan jalannya pembelajaran. Perilaku siswa pun menjadi lebih terorganisir dan mampu mengurangi sikap indisciplinernya.

Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas 3 SD

Nilai-nilai kedisiplinan menjadi kunci utama bagi siswa dalam berperilaku. Kedisiplinan tidak hanya membutuhkan kesadaran dari dalam diri siswa saja, melainkan juga perlu adanya faktor pendorong dari luar dirinya untuk menggerakkan kesadaran tersebut. Faktor pendorong kedisiplinan siswa menjadi hal yang tidak kalah penting karena permasalahan yang timbul selama dilaksanakannya pembelajaran daring adalah ditemukan tindakan indiscipliner siswa. Hal ini berarti kurangnya kesadaran dari dalam diri siswa untuk memiliki dan mengimplementasikan nilai-nilai kedisiplinan tersebut. Perilaku indiscipliner ini terlihat jelas ketika peneliti melakukan observasi dan pengajaran di salah satu sekolah Kristen di Jakarta. Hal tersebut diukur dari indikator yang telah dipaparkan pada bagian fokus kajian di mana siswa tersebut menunjukkan indikator sikap indiscipliner pada saat pembelajaran daring.

Permasalahan yang kerap kali muncul pada saat pembelajaran daring yakni siswa yang tidak menaati peraturan sekolah yang telah disepakati untuk dipatuhi bersama. Hal ini ditunjukkan melalui sikap siswa yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan sekolah yang telah diterapkan seperti tidak hadir di dalam kelas tepat waktu dan berperilaku tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran daring yang seharusnya. Tindakan-tindakan seperti ini menyebabkan pembelajaran secara daring tidak berjalan dengan efektif dan optimal karena siswa tidak mengikutinya dengan baik. Dalam hal ini, siswa justru menjadi penghambat jalannya pembelajaran yang mengakibatkan tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai dengan maksimal. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Jusuf (2019) yang mengatakan bahwa implikasi dari tindakan indiscipliner akan mengganggu kelas belajar yang semakin tidak kondusif, bahkan jika terjadi secara berkala maka dapat dipastikan proses belajar mengajar akan gagal.

Bukti dari sikap indiscipliner siswa kelas 3 SD ketika mengikuti pembelajaran daring yakni siswa yang tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan jalannya pembelajaran yang ditunjukkan dengan cara melepas *headset* nya dan melamun. Selain itu terdapat siswa yang tidak mengaktifkan kamera dan sulit untuk berbicara bahkan ketika sudah dipanggil maupun ditegur. Kemudian, siswa yang bermain, berbicara dengan orang lain, berbaring, tidak merespons, makan, telat masuk kelas, dan tidak mengerjakan latihan soal selama pembelajaran dilangsungkan. Hal ini terjadi karena pembelajaran dilakukan tanpa adanya media berbasis teknologi dan berjalan monoton sesuai dengan buku pegangan saja.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan suatu faktor pendorong dari luar diri siswa yang dapat membangun kedisiplinannya dalam mengikuti pembelajaran daring. Salah satu faktor pendorong tersebut adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran secara daring yang menuntut siswa belajar secara mandiri di rumah akan mampu diterapkan secara optimal dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi (Uktolseja, 2020). Hal ini disebabkan karena budaya belajar yang telah berubah dari konvensional menjadi modern. Maka dengan hadirnya media pembelajaran berbasis teknologi tersebut, siswa akan memiliki ketertarikan dan perhatian untuk mengikuti proses belajar. Ketika siswa sudah memiliki rasa tersebut, pada akhirnya terdapat kecenderungan yang kuat dalam dirinya untuk mematuhi serta menaati tata tertib yang sudah ditetapkan dan disepakati (Pratiwi, 2015). Mematuhi serta menaati tata tertib sekolah merupakan indikator dari perilaku disiplin sehingga dapat diartikan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, secara bertahap akan membangun perilaku disiplin siswa. Jika hal tersebut dilakukan dengan kontinu dan berpengaruh kepada kebiasaannya, karakter disiplin pun akan terbentuk dalam diri siswa tersebut. Media ini diterapkan kepada siswa kelas 3 dengan harapan mampu membangun karakter disiplin siswa.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan guru dalam pembelajaran daring adalah *wordwall*. Media ini digunakan untuk mengamati sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Melalui fitur *open the box* pada media *wordwall*, siswa tidak hanya menyampaikan pemahamannya

akan materi pembelajaran secara lisan saja tetapi juga akan ditantang untuk bermain bersama. Aktivitas yang dilakukan adalah mengelompokkan tentang hak dan kewajiban di lingkungan keluarga dengan memanggil nama siswa satu per satu. Siswa yang namanya disebutkan akan membuka kartu sesuai dengan angka yang mereka pilih. Penggunaan fitur *open the box* ini menarik perhatian siswa yang membuat suasana kelas menjadi hidup dan memberi dampak juga pada perilaku siswa. Siswa menjadi sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang akan diberikan dengan mengangkat tangan secara mandiri dan tanpa disuruh agar dipilih untuk membuka kartu tersebut. Fitur ini juga melibatkan seluruh siswa secara aktif bahkan sampai kepada siswa yang tidak pernah aktif di kelas pun turut ikut serta. Dengan adanya media *wordwall*, siswa sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran bahkan harus menambah waktu akibat dari permintaan siswa itu sendiri.

Selain fitur *open the box*, fitur lainnya yang juga digunakan adalah *true or false*. Fitur ini menampilkan beberapa pernyataan yang akan dikelompokkan sebagai pernyataan benar atau salah. Peraturan yang dibuat adalah siswa akan menjawab pernyataan itu benar atau salah secara serentak. Permainan ini mendapatkan respons baik dari siswa dalam menjawabnya. Dari respons-respons yang sudah disebutkan tersebut, dapat dilihat bahwa siswa mau ikut ambil bagian dalam pembelajaran atas dorongan dari luar dirinya. Siswa menunjukkan indikator perilaku disiplin akibat semangat belajar yang dimiliki. Indikator yang ditunjukkan yakni siswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik dibuktikan dengan: (1) presensi bahwa semua siswa hadir di dalam kelas, (2) berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku sebagaimana waktunya belajar untuk belajar dan bermain untuk bermain, (3) mendengarkan dan mengikuti instruksi dengan tekun, (4) selalu mengaktifkan kamera, (5) memperhatikan jalannya pembelajaran, (7) berpendapat tanpa disuruh, (8) tidak membuat kegaduhan. Perubahan sikap siswa dapat dibandingkan dari Gambar 1 dan 2 yang memperlihatkan peningkatan sikap disiplin siswa. Dari indikator yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat meminimalisir tindakan indisipliner siswa dan membangun kedisiplinan siswa di dalam kelas sesuai dengan teori indikator disiplin siswa yang telah diuraikan.

Pedoman Pengamatan Perhatian & Keaktifan Siswa ketika Proses Pembelajaran
(Menggunakan Wordwall)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Br	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Bn	✓		✓	✓	✓
3.	Dl	✓		✓	✓	✓
4.	Js	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Jy	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Jl	✓	✓	✓		✓
7.	Ka	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Ky	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Ml	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Ma	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Me	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Na	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Ny	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Ru	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Sn	✓	✓	✓	✓	✓
16.	Sl	✓	✓	✓	✓	✓
17.	In	✓	✓	✓	✓	✓
18.	Ke	✓	✓	✓	✓	✓
19.	Va	✓	✓	✓	✓	✓

Ket :

1. Kehadiran mengikuti pembelajaran (Mengaktifkan kamera, tidak makan, izin ketika meninggalkan tempat)
2. Perhatian selama proses pembelajaran (fokus kepada penjelasan guru)
3. Mendengarkan pendapat orang lain
4. Keberanian untuk bertanya
5. Keberanian untuk mengungkapkan pendapat

Gambar 1. Penilaian Sikap (Menggunakan Wordwall)

**Pedoman Pengamatan Perhatian & Keaktifan Siswa ketika Proses Pembelajaran
(Tidak Menggunakan Wordwall)**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Br	✓	✓	✓		✓
2.	Bn			✓		
3.	Dl			✓		
4.	Js	✓	✓	✓		✓
5.	Jy			✓		
6.	Jl			✓		
7.	Ka	✓	✓	✓		✓
8.	Ky			✓		✓
9.	Ml	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Ma	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Me			✓		
12.	Na	✓		✓		
13.	Ny	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Ru	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Sn			✓		✓
16.	Sl	✓	✓	✓	✓	✓
17.	In	✓		✓		✓
18.	Ke	✓	✓	✓	✓	✓
19.	Va	✓	✓	✓	✓	✓

Ket :

1. Kehadiran mengikuti pembelajaran (Mengaktifkan kamera, tidak makan, izin ketika meninggalkan tempat)
2. Perhatian selama proses pembelajaran (fokus kepada penjelasan guru)
3. Mendengarkan pendapat orang lain
4. Keberanian untuk bertanya
5. Keberanian untuk mengungkapkan pendapat

Gambar 2. Penilaian Sikap (Tidak Menggunakan Wordwall)

KESIMPULAN

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis games yang baik dalam mengelola perilaku siswa kelas 3 SD di dalam kelas. Dengan mendapatkan perhatian dari siswa, *wordwall* dapat dimanfaatkan untuk membangun nilai disiplin siswa yang akhirnya akan membentuk nilai tersebut menjadi karakternya. *Wordwall* berperan sebagai faktor pendorong untuk memberikan serta menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya memiliki dan menerapkan perilaku disiplin sebagai bentuk tanggung jawabnya selaku siswa. Oleh karena itu, media *wordwall* merupakan salah satu upaya membangun disiplin siswa kelas 3 SD terhadap tata tertib untuk mampu menjadikan hidupnya lebih teratur dan terbiasa patuh akan peraturan sehingga menghasilkan kebiasaan yang baik. Kebiasaan yang baik tersebut akan membentuk karakter disiplin pula. Dapat diartikan juga bahwa media *wordwall* memiliki dampak positif dan berguna dalam mengatasi tindakan indiscipliner siswa dan membangun tindakan disiplin siswa di dalam kelas.

1855 *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar – Yunita Margareta Sinaga, Robert Harry Soesanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784/1026>
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2), 78–90. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408–1419. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i8.266>
- Astra, I. M., & Jannah, M. (2012). Pengaruh model pembelajaran problem posing tipe pre-solution posing terhadap hasil belajar fisika dan karakter siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(2), 135–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i2.2153>
- Aulina, C. N. (2013). Penanaman disiplin pada anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 36–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.45>
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*, 1–6. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/cpu/article/view/1674/1068>
- David, M., Resky, A., Rahmi, A. S. N., Iffa, F., & Ramadhani, N. I. (2017). Peran Full Day School Terhadap Penanaman Karakter pada Peserta Didik Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(1), 712–723. <https://media.neliti.com/media/publications/249058-peran-full-day-school-terhadap-penanaman-755bb486.pdf>
- Fitriyani, P. (2018). Pendidikan Karakter bagi Generasi Z. *Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z. Prosiding Konferensi Nasional Ke-7 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah 'Aisyiyah (APPPTMA)*, 307–314. <http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/08/34.-Pendidikan-Karakter-Bagi-Generasi-Z.pdf>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69–78. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/view/1403/1360>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Hero, H. (2021). Implementasi Kegiatan Pramuka dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Kelas V SD Inpres Boru Kecamatan Wulanggintang Kabupaten Flores Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 308–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4699306>
- Jusuf, B. (2019). Perilaku Indisipliner Peserta Didik dan Implikasinya dalam Proses Belajar-Mengajar. *Kebhinekaan Dan Masa Depan Indonesia: Peran Ilmu Sosial Dalam Masyarakat*, 433–449. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/pdbgx>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *JMediasi: Urnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurniasih, S. R. (2021). *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi-Edisi 1*. Cerita Guru Belajar & Media

1856 *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar – Yunita Margareta Sinaga, Robert Harry Soesanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Merdeka Belajar.

- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Marsum, M. P. (2019). *Pilar-Pilar Pengembangan PAUD Berbasis Kemandirian*. Pustaka Inspiratif.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan EDUKATIF*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Noor, T. R., & Astutik, E. (2019). RODA (Rotating Education Game) sebagai Media Pembelajaran untuk Menanamkan Sikap Disiplin pada Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, 1(2), 1–16.
<https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa. *EDUMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5682>
- Pratikno, A. S. (2017). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Proceeding KMP Education Research Conference Keluarga Mahasiswa Pascasarjana (KMP)*, 18–27.
https://www.researchgate.net/profile/Ahmad-Pratikno/publication/326587213_Implementasi_Artificial_Intelligence_dalam_Memetakan_Karakteristik_Kompetensi_dan_Perkembangan_Psikologi_Siswa_Sekolah_Dasar_Melalui_Platform_Offline/links/5b581372aca272a2d6670be8/
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa SMK Kesehatan di kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 75–105.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Sa'diyah, H. (2021). *Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1)*. NEM.
- 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), 195–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sukmawati. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. *Jurnal Kreatif Online JKO*, 8(1), 39–46.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680/11533>
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
<http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Uktolseja, L. J. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2014). Pengembangan LMS (Learning Management System) berbasis web untuk mengukur pemahaman konsep dan karakter siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>
- Yantoro, Y. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Yang Efektif Dalam Menumbuhkan Sikap Disiplin Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 586–592. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.265>

- 1857 *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar – Yunita Margareta Sinaga, Robert Harry Soesanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Yodha, S. A., Abidin, Z., & Adi, E. P. (2019). Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan e-learning dalam mata kuliah manajemen sistem informasi mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181–187.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>
- Yudha, R. P. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Yudha English Gallery.