

**DEVELOPMENT OF A WORDWALL-BASED E-BOOKLET
MATERIAL ON CHANGING THE FORM OF OBJECTS TO
IMPROVE SELF-CONFIDENCE FOR CLASS IV SDN KALITENGAH
1
PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* BERBASIS *WORDWALL* MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
SELF-CONFIDENCE KELAS IV SDN KALITENGAH 1**

Dwi Kurniasari¹, Cindya Alfi^{2*}, Mohammad Fatih³

¹²³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, 66117, Blitar, Indonesia

*Corresponding Author: cindyalfi22@gmail.com

Naskah diterima: Mei 2024; direvisi: Mei 2024; disetujui: Juni 2024

ABSTRACT

Put your abstract here. Use single spacing and don't exceed 250 words. Put your abstract here. Use single spacing and don't exceed 250 words. Consisting of introductory sentences, objectives, methods, results, and conclusions (Times New Roman 12) This research aims to develop digital learning tools in the form of wordwall-based e-booklets to increase students' self-confidence. This research uses the ASSURE development model which consists of the following main stages: Analyze learner characteristics, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize materials, Require learner participation, and Evaluation and revision. The tool used for evaluation is a questionnaire. Product validation tests involve media, material and language experts. The validity test carried out by these experts showed very valid results, with a score of 95% by media experts, 95% by material experts, and 92.5% by language experts. The feasibility test carried out by the class teacher resulted in a 100% assessment in the very feasible category. Apart from that, this research shows a significant increase in self-confidence, as evidenced by the N-Gain value of 0.87 which shows a high level of increase.

Keywords: *E-Booklet, Wordwall, Self Confidence*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran digital berupa e-booklet berbasis wordwall untuk meningkatkan *self confidence* siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari tahapan-tahapan utama

sebagai berikut: *Analyze learner characteristics, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize materials, Require learner participation, dan Evaluation and revision.* Alat yang digunakan untuk evaluasi adalah kuesioner. Uji validasi produk melibatkan ahli media, materi, dan bahasa. Uji validitas yang dilakukan oleh para ahli tersebut menunjukkan hasil yang sangat valid, dengan perolehan skor sebesar 95% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi, dan 92,5% oleh ahli bahasa. Uji kelayakan yang dilakukan oleh guru kelas menghasilkan penilaian 100% dengan kategori sangat layak. Selain itu, penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada *self confidence*, dibuktikan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,87 yang menunjukkan tingkat peningkatan yang tinggi.

Kata kunci: *E-Booklet, Wordwall, Self Confidence*

PENDAHULUAN

Self confidence atau biasa disebut dengan *self confidence* adalah suatu aspek kepribadian yang penting untuk dimiliki setiap orang. *Self confidence* yang tidak memadai akan menghambat realisasi kemampuan individu. Individu yang kurang memiliki *self confidence* akan berubah menjadi individu yang murung ketika dihadapkan pada suatu tantangan. Selain itu, Anda mengalami ketakutan dan ketidakpastian mengenai kemampuan Anda sendiri untuk menyelesaikan suatu situasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rita Tri Ratnasari, Iska, dan Z pada tahun 2022, ciri-ciri percaya diri antara lain: 1) memiliki kepercayaan dan keyakinan terhadap bakat yang dimiliki, 2) mampu mengambil keputusan secara mandiri, 3) memiliki sikap positif persepsi diri, dan 4) menunjukkan keberanian dalam mengambil tindakan.

Kepercayaan diri merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan siswa baik dalam bidang akademis maupun dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dengan *self confidence* yang kuat lebih cenderung terlibat dalam perilaku berisiko, menunjukkan kemampuan beradaptasi yang lebih besar dalam lingkungan yang asing, dan secara efektif mengatasi hambatan yang mereka temui. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami penurunan *self confidence*. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik dan pengasuh untuk membantu anak-anak dalam menumbuhkan dan meningkatkan *self confidence* mereka (Sintia, 2023).

Hal ini diperkuat dengan bukti empiris yang dikumpulkan peneliti melalui proses pelaksanaan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV UPT SDN Kalitengah 01 selama kurun waktu 08-10 Desember 2023. Peneliti menemukan berbagai masalah terkait proses pembelajaran yang ada di sekolah tersebut khususnya pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Adapun masalah tersebut yaitu kurangnya kondusifitas pembelajaran dan rendahnya *self confidence* siswa. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak membangun kemampuan berpikir dan pemecahan masalah sehingga pembelajaran tidak berpusat pada murid melainkan berpusat pada guru. Selain itu, kurang optimalnya pemanfaatan media yang ada di sekolah. Permasalahan ini muncul karena rendahnya keahlian dan kemahiran instruktur di bidang teknologi, ditambah lagi dengan usia guru kelas IV yang sudah lanjut.

Dampak dari keadaan kelas yang kurang kondusif menyebabkan masalah seperti minat belajar yang rendah dikarenakan suasana belajar membosankan. Selain itu kemampuan berpikir dan pemecahan masalah yang rendah dikarenakan suasana belajar yang tidak membawa semangat dan kurang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, dampak lain dari masalah diatas yang ditemui di kelas IV UPT SD Negeri

Kalitengah 01 adalah rendahnya *self confidence* siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang mengakibatkan kurangnya pelatihan dalam mengartikulasikan kreativitas atau sudut pandang mereka. Rendahnya *self confidence* siswa ini dibuktikan dengan siswa tidak percaya akan kemampuan dan hasil kerjanya saat dikelas. Siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun dibangkunya sendiri. Banyak siswa yang menyontek temannya saat mengerjakan tugas. Hal ini jika dibiarkan akan menyebabkan hasil belajar mereka rendah dan mental yang lemah. Oleh karena itu, sebagai guru harus bisa menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menyusun sebuah penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang berupa *e-booklet* berbasis *wordwall* untuk meningkatkan *self confidence* siswa pada materi perubahan wujud benda. Media pembelajaran ialah fasilitas untuk memberikan rangsangan kepada anak supaya proses belajar mengajar dapat terjalin dengan baik (Alfi, Fatih, & Maysaroh, 2020). Media *e-booklet* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan *self confidence* siswa karena *wordwall* memiliki keunggulan dalam menciptakan beragam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik (Fajarianti & Zuhdi, 2023). Selain itu, media *e-booklet* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dengan bentuknya yang menarik karena terdapat berbagai gambar/video dan penyajian isi materi yang ringkas serta mudah dipahami (Nadalina, Alfi, & Fatih, 2023).

Pada pembelajaran materi perubahan wujud benda di tingkat sekolah dasar, kompleksitas konsep yang sulit dipahami oleh siswa, kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran, serta rendahnya kepercayaan diri siswa dalam memahami materi tersebut dapat menjadi tantangan (Muqtafa, Fatih, & Alfi, 2024). Dengan menggunakan media *e-booklet* berbasis *wordwall*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, guna meningkatkan *self confidence* dan semangat siswa dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan perubahan bentuk suatu benda (Yumelda, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan yang ada di UPT SD Negeri Kalitengah 01 peneliti menentukan sebuah inovasi dengan melaksanakan penelitian pengembangan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami proses pembuatan media *e-booklet* dan menilai validitas dan kelayakan media tersebut, serta mengetahui peningkatan *self confidence* siswa melalui media *e-booklet* berbasis *wordwall*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini mengikuti prosedur dari model pengembangan ASSURE yang mencakup enam komponen utama: analisis karakteristik pelajar, penetapan tujuan, pemilihan metode/media/materi, penggunaan materi, memerlukan partisipasi pelajar, serta evaluasi dan revisi. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan guru, sementara data sekunder mencakup informasi tata letak, sarana prasarana, dan jumlah siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, di mana data kuantitatif diperoleh dari berbagai angket penilaian, sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menilai validitas media oleh ahli, penerapan media oleh guru, dan peningkatan *self confidence* siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan akan membahas hasil proses tahapan pengembangan produk, hasil kevalidan media oleh para ahli, hasil respon kelayakan media oleh guru, dan hasil respon peningkatan *self confidence* oleh siswa. Penelitian ini menggunakan paradigma ASSURE yang terdiri dari beberapa tahapan. Proses tahap pengembangan produk dapat digambarkan sebagai berikut:

A. *Analyze Learners Characteristic (Analisis Siswa)*

Tahap pertama penelitian dan pengembangan model ASSURE memerlukan studi komprehensif terhadap siswa yang dilakukan oleh para peneliti. Analisis ini secara khusus berfokus pada identifikasi permasalahan yang ada di lingkungan pendidikan, khususnya sepanjang proses pembelajaran. Permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran *teacher center* (berpusat pada guru), 2) Pemanfaatan media yang kurang optimal, 3) *Self confidence* siswa yang rendah, 4) Siswa mengalami kendala dalam menyelesaikan / memecahkan masalah.

B. *State Standards and Objectives (Merumuskan Standar dan Tujuan)*

Tahap selanjutnya melibatkan mengidentifikasi tujuan studi yang memiliki atribut berbeda. Tujuan penelitian ini adalah membuat *e-booklet* berbasis *wordwall* sebagai sarana untuk meningkatkan *self confidence* siswa kelas IV dalam memahami konsep transformasi benda pada bidang IPA di UPT SDN Kalitengah 01. Memanfaatkan media edukasi yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan elemen penting dalam setiap kurikulum pendidikan yang sukses. Keterlibatan dengan media pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan afektif dan psikomotoriknya (Putri & Hamimah, 2023). Selain itu tujuan penelitian ini mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kemendikbud pada materi perubahan wujud benda mata pelajaran IPAS.

C. *Select Media, Strategis, and Material (Memilih Media, Strategi, dan Materi)*

Tahap ketiga meliputi pemilihan media, strategi/model pembelajaran, dan bahan/sumber pembelajaran yang sesuai. Guru dalam perannya sebagai motivator, fasilitator, dan penyelenggara pembelajaran harus memiliki kemampuan memilih media dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan keunikan siswanya (Fatih, 2020a). Selain itu, pendidik modern harus memiliki kreativitas, khususnya kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi secara efektif dalam struktur kelas (Alfi, Fatih, & Islamiyah, 2022). Adapun media yang peneliti pilih adalah *e-booklet* berbasis *wordwall*. Sedangkan strategi atau model pembelajarannya adalah menggunakan model *discovery learning* dan *cooperative learning*. Paradigma pendidikan ini terfokus pada siswa dan biasa disebut dengan "*student-center*". Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa bertujuan untuk menumbuhkan kapasitas berpikir inovatif dan analitis

dalam pemecahan masalah (Alfi & Wibangga, 2023). Materi yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah perubahan wujud benda pada pembelajaran IPAS.

D. *Utilize Media and Materials (Pemanfaatan Materi)*

Tahap keempat melibatkan penggunaan komponen-komponen yang dipilih pada langkah ketiga, khususnya media, metode/strategi pembelajaran, dan materi atau sumber pembelajaran. Pada langkah ini peneliti melakukan percobaan media, strategi, dan materi melalui kegiatan 5P yakni *Prepare* (Persiapan), *Pilot* (Pengujian), *Polish* (Penyempurnaan), *Produce* (Produksi), dan *Propogate* (Penyebaran). Adapun penjabarannya sebagai berikut :

a. Prepare

Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan produk yang akan diujikan kevalidan dan kelayakannya oleh para ahli. Proses pengembangan produk media dapat disederhanakan dan memberikan hasil yang memuaskan bila perencanaan dan persiapan menyeluruh dilakukan (Saputri, Fatih, & Alfi, 2023).

b. Pilot

Pada tahap pilot atau pengujian ini dilaksanakan uji coba produk untuk mendapatkan kevalidan dan kelayakan media (Fatih, 2020b). Uji validitas media dilakukan oleh tenaga profesional di bidang media, materi, dan bahasa, sedangkan uji kesesuaian media dilakukan oleh guru kelas IV SD. Sebelum dilakukan validasi media oleh validator terlebih dahulu validasi instrumen yang akan digunakan untuk memvalidasi media. Validasi instrumen ini merupakan uji alat ukur yang menunjukkan hasil pengukuran yang sesuai dengan landasan teori (Yusup, 2018). Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi instrumen.

Tabel 1. Rekapitulasi validasi instrumen

Instrumen	Validator Instrumen	Skor	Kategori
Ahli Media	Cindya Alfi, M.Pd	100%	Sangat Valid
Ahli Materi	Mohamad Fatih, M.Pd	92,5%	Sangat valid
Ahli Bahasa	Mohamad Fatih, M.Pd	92,5%	Sangat Valid
Respon Guru	Cindya Alfi, M.Pd	100%	Sangat Valid

Selain melakukan pengujian instrumen oleh para ahli dan guru, peneliti juga melakukan uji reliabilitas terhadap siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa. Uji reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen mempunyai tingkat kepercayaan dan ketergantungan yang cukup untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data (Labibatus S, Fatih, & Alfi, 2023). Berikut hasil uji reabilitas yang dilakukan pada siswa kelas V.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas instrumen respon siswa

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.886	15

Setelah instrumen dianggap valid, ahli dapat melanjutkan ke validasi produk, sedangkan guru dapat melakukan uji kelayakan produk. Berikut hasil kevalidan produk oleh para ahli.

Tabel 3. Hasil kevalidan produk

Aspek Validasi	Validator	Skor	Kategori
Ahli Media	Fernandiksa, M.Pd	95%	Sangat Valid
Ahli Materi	Ulfa Niswatul K, M.Pd	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	Lathifatul Jannah, M.Pd	92,5%	Sangat Valid

Adapun hasil kelayakan produk oleh guru kelas IV adalah sebagai berikut.

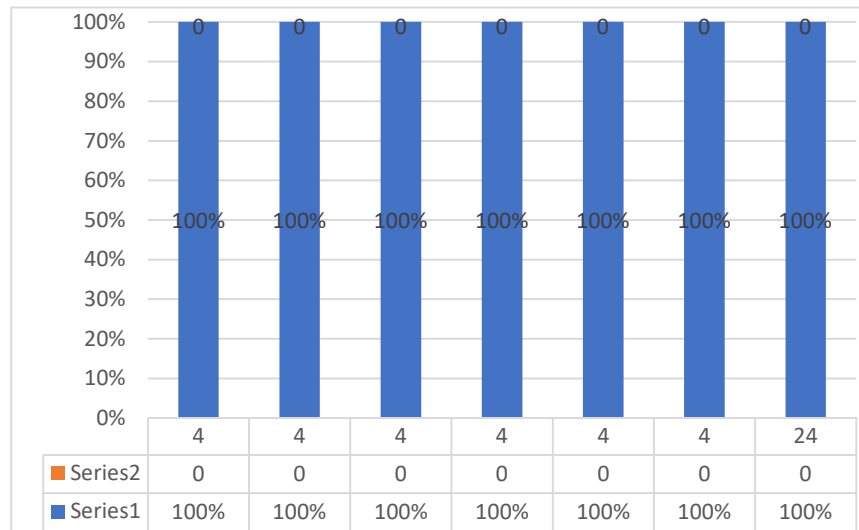
Tabel 4. Hasil kelayakan produk

BUTIR PERNYATAAN	SKOR	PRESENTASE	KRITERIA
1. Media <i>e-booklet</i> berbasis <i>wordwall</i> dapat membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.	4	100%	SANGAT TEPAT
2. Media <i>e-booklet</i> ini dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri.	4	100%	SANGAT TEPAT
3. Media <i>e-booklet</i> ini dapat membantu siswa dalam memahami materi IPAS khususnya pada materi perubahan wujud benda.	4	100%	SANGAT TEPAT
4. Media <i>e-booklet</i> ini dapat membantu peserta didik lebih percaya diri dan aktif dalam proses belajar.	4	100%	SANGAT TEPAT
5. Media <i>e-booklet</i> ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.	4	100%	SANGAT TEPAT
6. Media <i>e-booklet</i> ini meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	100%	SANGAT TEPAT
SKOR TOTAL	24	100%	SANGAT VALID

Sumber: (Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Ika Amalia, & Murti, 2020)

Analisis data kelayakan media menghasilkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Berikut adalah rekapitulasi hasil respon guru aspek kelayakan yang disajikan dalam bentuk grafik.

Gambar 1. Grafik hasil kelayakan produk oleh guru



c. Polish

Pada tahap *polish* atau penyempurnaan yaitu proses penyempurnaan produk melalui hasil dari uji kevalidan media dan kelayakan media. Peningkatan ini

d. Produce

Setelah proses penyempurnaan dan perevisian dari para ahli, langkah selanjutnya yaitu produksi atau proses pembuatan media *e-booklet* dan kartu barcode yang telah sesuai dan siap untuk disebar.

e. Propagate

Tahap terakhir adalah sosialisasi atau pendistribusian media yang dilakukan kepada anak-anak kelas IV SD Kalitengah 01. Tahap penyebaran atau pengimplementasian produk ini digunakan untuk mengetahui peningkatan *self confidence* siswa ketika menggunakan media *e-booklet* yang berbasis *wordwall* (Alfi et al., 2024). Berikut hasil peningkatan *self confidence* siswa melalui rumus *N-Gain Score*.

Tabel 5. Hasil peningkatan *self confidence* siswa

NO	NAMA	NILAI PRE	NILAI POST	NILAI POST-PRE	NILAI MAX-PRE	N-GAIN	% N-GAIN
1	Faiq	33	57	24	27	0.89	88.89
2	Alfira	30	58	28	30	0.93	93.33
3	Alya	32	58	26	28	0.93	92.86
4	Andini	29	58	29	31	0.94	93.55
5	Askal	22	53	31	38	0.82	81.58

6	Betrisya	39	59	20	21	0.95	95.24
7	Echa	27	54	27	33	0.82	81.82
8	Fahira	29	56	27	31	0.87	87.10
9	Hafizh	26	59	33	34	0.97	97.06
10	Lathifa	37	56	19	23	0.83	82.61
11	Malvin	30	53	23	30	0.77	76.67
12	Miftahul	32	56	24	28	0.86	85.71
13	M Fadhil	39	58	19	21	0.90	90.48
14	M Hisbul	37	55	18	23	0.78	78.26
15	Priscilia	39	58	19	21	0.90	90.48
16	Putra	28	57	29	32	0.91	90.63
17	Restilan	30	59	29	30	0.97	96.67
18	Sisca	34	57	23	26	0.88	88.46
19	Silvy	38	54	16	22	0.73	72.73
20	Rafael	32	52	20	28	0.71	71.43
TOTAL		643	1127	484	557	0.87	86.89
RATA-RATA		61.24	107.33	46.10	53.05	0.87	86.78

Sumber : (Rita Tri Ratnasari et al., 2022)

Data peningkatan *self confidence* hasil pre dan post angket respon siswa dihitung menggunakan rumus *Gain Score* . Data hasil *self confidence* siswa dihitung sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran.

E. *Evaluation and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Fase terakhir mencakup penilaian dan revisi. Evaluasi dilakukan untuk menganalisa hasil uji coba produk mulai dari penilaian ahli, kelayakan, dan respon siswa. Apabila terdapat kekurangan, produk akan di revisi sesuai kritik, saran dan kebutuhan.

2. Pembahasan

Berdasarkan temuan di atas, penelitian ini melibatkan enam tahap pengembangan. Tahap awal melibatkan analisis karakteristik siswa. Peneliti pada tahap ini melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk menyelidiki permasalahan yang ada di UPT SDN Kalitengah 01. Masalah tersebut yaitu rendahnya kepercayaan diri siswa, pemanfaatan media yang belum optimal, serta proses pembelajaran yang kurang kondusif. Hal ini menjadikan peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu menjadikan proses pembelajaran lebih kondusif

dan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Tahap kedua yakni menetapkan tujuan penelitian berupa pengembangan media ajar pada materi perubahan wujud benda. Tahap ketiga yakni pemilihan metode/strategi, media, dan materi/sumber belajar. Pada langkah ini peneliti mengidentifikasi media pembelajaran berupa *e-booklet* berbasis *wordwall*, metode yang digunakan berupa metode *discovery learning* dan *cooperative learning*, serta sumber belajar atau materi perubahan wujud benda. Tahap keempat adalah pemanfaatan unsur atau komponen yang telah dipilih pada tahap ketiga, khususnya berupa metodologi, media, dan bahan ajar. Pada tahap ini, produk menjalani pengujian untuk menentukan validitas dan kesesuaiannya. Tahap kelima yakni melibatkan siswa dalam proses penelitian atau pengimplementasian media yang telah dikembangkan kepada siswa. Tahapan yang terakhir yaitu proses evaluasi dan revisi yang diperoleh dari para ahli, guru dan siswa.

Proses pengujian validitas media ditentukan dengan mengevaluasi keahlian profesional media, ahli materi pelajaran, dan ahli bahasa. Hasil validasi media yang dinilai oleh ahli media mencapai skor keseluruhan sebesar 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Begitu pula dengan hasil validasi yang dinilai oleh ahli materi juga memperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Valid”. Namun hasil validasi yang ditinjau oleh ahli bahasa memperoleh skor sedikit lebih rendah yaitu 92,5% pada kategori sama. Penting untuk dicatat bahwa kriteria ini berkaitan dengan opini subjektif (Yusup, 2018).

Kelayakan media media *e-booklet* berbasis *wordwall* diketahui melalui penilaian respon oleh guru pada aspek kelayakan. Hasil penilaian kelayakan media ini secara keseluruhan memperoleh skor 100 % dengan kategori “Sangat Layak” dengan mengacu pendapat (Sugiyono, 2017). Temuan nilai validitas dan kelayakan menunjukkan bahwa media *e-booklet* berbasis *wordwall* untuk pembelajaran informasi perubahan bentuk benda di kelas IV valid dan layak untuk membantu instruktur sepanjang proses pembelajaran. Menurut Fatih dan Alfi (2021), menyelaraskan media pembelajaran dengan karakteristik siswa dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Hasil rekapitulasi angket respon siswa setelah di hitung menggunakan rumus *N-Gain Score*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan *self confidence* siswa setelah diimplementasikan media *e-booklet* berbasis *wordwall* sebagai perlakuan terjadi peningkatan derajat pencapaian yang cukup signifikan, ditunjukkan dengan nilai *N-gain* sebesar 0,87 dengan kategori “Tinggi”. Hal ini dibuktikan pada saat sebelum dan setelah penggunaan media. Sebelum munculnya media, sejumlah besar siswa kurang memiliki *self confidence* terhadap kemampuan mereka, sehingga menyebabkan kecenderungan umum di kalangan siswa untuk melakukan kecurangan saat ulangan, tidak berani berpendapat atau tanya terhadap guru, dan banyak siswa yang tidak berani maju didepan teman-temannya untuk mengekspresikan pendapatnya. Sedangkan setelah penggunaan media sikap siswa berbanding terbalik dengan sikapnya sebelum penggunaan media. Hal ini disebabkan ketika penggunaan media, siswa dituntut untuk mengungkapkan pendapat, berdiskusi dengan temannya, dan menyajikan hasil kerjanya didepan kelas yang dikemas dengan menarik melalui *game edukatif wordwall*. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *e-booklet* yang berbasis *wordwall* ini dapat melatih mental siswa dalam mengembangkan kepercayaan diri siswa. Siswa memiliki otonomi untuk terlibat dalam kegiatan pilihan mereka dan

memikul tanggung jawab atas tindakan mereka (Rosidin, Supriatna, & Budiman, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, media *e-booklet* berbasis *wordwall* ini valid dan layak untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan kondusifitas pembelajaran dan *self confidence* siswa. Sesuai penelitian tahun 2019 yang dilakukan oleh Yulianti, Nanda Ayu F.D.M, dan Farida Nur Kumala yang bertajuk "Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang" bahwa pemanfaatan media e-booklet dapat meningkatkan kepraktisan dan efisiensi pembelajaran sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Yulianti et al., 2019).

SIMPULAN.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media *e-booklet* berbasis *wordwall* dengan paradigma ASSURE melibatkan enam tahapan berbeda: (1) *Analyze Learners* (Analisis Siswa), (2) *State Standars and Objectives* (Merumuskan Standar dan Tujuan), (3) *Select Media, Strategies and Resources* (Memilih Media, Strategi dan Sumber Belajar) (4) *Utilize Resource* (Memanfaatkan Sumber Belajar), (5) *Require Learner Participation* (Partisipasi Siswa), (6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Pada tahap analisis, ditemukan permasalahan berupa kurangnya kondusifitas pembelajaran serta rendahnya *self confidence* siswa dikelas IV saat proses pembelajaran IPAS. Pada tahap penetapan standar dan tujuan, peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang selaras dengan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pada tahap pemilihan media, metode/strategi, dan materi peneliti memilih media *e-booklet* berbasis *wordwall* sebagai alat bantu guru saat proses pembelajaran dengan metode *discovery learning* dan pembelajaran kooperatif dilaksanakan pada kelas IPA untuk siswa kelas IV Tahap B dengan fokus pada topik transformasi bentuk benda. Langkah selanjutnya melibatkan penggunaan elemen-elemen pada tahap ketiga dengan terlebih dahulu menjalani prosedur uji coba produk. Uji validitas media *e-booklet* berbasis *wordwall* yang dilakukan pada tahap ini menghasilkan skor 95% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 92,5% dari ahli bahasa. Berdasarkan nilai tersebut, ketiganya masuk dalam kategori "Sangat Valid". Tingkat kelayakan media mendapat nilai sempurna 100% dengan kategori "Sangat Layak" yang dinilai oleh wali kelas. Analisis reaksi siswa terhadap media *e-booklet* berbasis *wordwall* diperoleh skor N-Gain sebesar 0,87 yang menunjukkan tingkat peningkatan *self confidence* siswa yang "Tinggi". Dari penjelasan yang diberikan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-booklet* berbasis *wordwall* berpotensi meningkatkan *self confidence* siswa kelas IV UPT SDN Kalitengah 01 Kabupaten Blitar. Pada tahap kelima yaitu melibatkan siswa dalam penyebaran produk. Pada tahap terakhir adalah evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk menganalisa hasil uji coba produk mulai dari penilaian ahli, kelayakan, dan respon siswa. Apabila terdapat kekurangan, produk akan di revisi sesuai kritik, saran dan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., Iswan, M., Nahdlatul, U., Blitar, U., Islam, U., et al. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar, 8(2), 331–337.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*,

- 6(2), 351. Retrieved from https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487
- Alfi, C., Fatih, M., & Maysaroh, S. (2020). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *Jurnal Persada*, III(3), 176–181.
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(4), 768.
- Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Wordwall IPA Sekolah Dasar Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipa Materi Spdm Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11, 113–123. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52553/42449>
- Fatih, M. (2020a). A Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar | Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 506–514. Retrieved from http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/277
- Fatih, M. (2020b). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(2), 348.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 5(1), 51. Retrieved from http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 112.
- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Ika Amalia, N., & Murti, T. (2020). Pengembangan E-Booklet Berbasis Karakter Kemandirian Dan Tanggung Jawab Melalui Aplikasi Edmodo Pada Materi Bangun Datar Article History. *Agustus*, 3(3), 282–291. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72.
- Labibatus S, N., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Buku Praktikum IPA Materi Gaya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemandirian Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1008–1015.
- Muqtafa, M. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Media Sibeda Berbasis Augmented Reality Menggunakan Lc5e Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Self-Authenticity Dan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Ipa kurikulum adalah bagian mengintegrasikan dua mata pelajaran , pengalaman be, 10(April), 102–119.

- Nadalina, M. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi, 5(2), 1522–1532.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
- Rita Tri Ratnasari, R. T., Iska, Z. N., & Z, A. F. (2022). Hubungan Antara Self Confidence dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 177–185.
- Rosidin, D. I., Supriatna, M., & Budiman, N. (2019). Pengembangan Self Confidence Pada Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 144–148.
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1288–1300.
- Sintia, R. (2023). Kepercayaan diri (self confidence) pada pelajaran matematika peserta didik kelas iv sd tarbiyatul islam kertosari babadan ponorogo.
- Yulianti, Maharani, N. A., Kumala, F. N., Objek, P. B. B., Hasil, L., Informasi, T., Aradea, Ade Yuliana, H. H., et al. (2019). Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sd Islamic Global School Malang. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 2. Retrieved from http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه یها&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chckhashk=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttp://www.albayan.ae%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=APLIKASI+PENGENA
- Yumelda. (2022). Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Virus Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Trumon Timur, 93.