

Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Karakter Kejujuran Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VII-D di SMPN 21 Surabaya

Fajar Wulan Lestari¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Sukma Perdana Prasetya³⁾,
Silvi Nur Afifah⁴⁾

^{1,2,3,4)} S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, khususnya karakter kejujuran yang masih menjadi tantangan dalam praktik pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya yang berkembang adalah pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *game* edukasi, seperti *Wordwall*, yang telah digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi dengan jumlah responden sebanyak 28 siswa. Analisis data menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa, dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,669$ dan signifikansi $0,000$ ($< 0,05$), yang termasuk dalam kategori hubungan kuat dan bersifat positif. Analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter kejujuran siswa dengan koefisien determinasi sebesar 44,8%, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar berbasis *game* edukasi dapat menjadi bagian dari lingkungan pembelajaran yang mendukung penguatan karakter kejujuran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek, menambahkan variabel lain, atau menggunakan desain penelitian yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Kata kunci: *Game* Edukasi, *Wordwall*, Karakter Kejujuran, Pembelajaran IPS

Abstract

Social Studies (IPS) learning is not only oriented toward mastering subject matter but also plays an important role in shaping students' character, particularly honesty, which remains a challenge in school learning practices. One emerging effort to address this issue is the use of digital game-based learning media, such as *Wordwall*, which has been implemented in classroom instruction. This study aimed to examine the relationship between the use of the *Wordwall* educational game and students' honesty character in Social Studies learning for Grade VII-D at SMP Negeri 21 Surabaya. The study employed a quantitative approach with an *ex post facto* research design. Data were collected through questionnaires and documentation involving 28 students as respondents. Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation and simple linear regression. The results indicated a significant relationship between the use of the *Wordwall* educational game and students' honesty character, with a correlation coefficient of $r = 0.669$ and a significance value of 0.000 (< 0.05), which reflects a strong and positive relationship. Further regression analysis revealed that the use of *Wordwall* had a positive and significant effect on students' honesty character, with a coefficient of determination of 44.8%, while the remaining variance was influenced by other factors beyond the scope of this study. These findings suggest that game-based learning experiences can function as part of a learning environment that supports the strengthening of students' honesty character. Future research is recommended to involve broader samples, include additional variables, or apply different research designs to obtain a more comprehensive understanding.

Keywords: Educational Games, *Wordwall*, Honesty Character, Social Studies Learning

How to Cite:

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital mengalami transformasi signifikan seiring dengan meningkatnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *game* edukasi, menjadi salah satu strategi yang banyak dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tantangan tidak hanya terletak pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik, terutama karakter kejujuran yang menjadi fondasi penting dalam kehidupan sosial dan akademik. Kejujuran merupakan nilai esensial yang mencerminkan integritas, tanggung jawab, dan sikap dapat dipercaya, sehingga menjadi bagian integral dari tujuan pendidikan nasional (Dewi, 2021). Namun, realitas pembelajaran menunjukkan bahwa nilai tersebut semakin tergerus seiring dengan kemudahan akses teknologi digital. Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga mampu menanamkan nilai karakter secara kontekstual dan bermakna.

Permasalahan rendahnya keterlibatan belajar dan lemahnya integritas akademik siswa bukan hanya terjadi di Indonesia, melainkan menjadi fenomena global. Laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa hampir 50% siswa usia 15 tahun di negara-negara OECD mengalami penurunan motivasi belajar secara rutin (OECD, 2022). Di Indonesia, hasil PISA 2018 mengungkapkan bahwa sekitar 70% siswa belum mencapai Level 2 dalam literasi membaca, jauh di atas rata-rata global sebesar 23%, yang mengindikasikan lemahnya keterlibatan kognitif dan minat belajar siswa (OECD, 2019). Kondisi tersebut berimplikasi pada meningkatnya perilaku tidak jujur dalam aktivitas akademik. Studi di Amerika Serikat menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa SMP dan sekitar 70% siswa SMA pernah melakukan kecurangan akademik, sementara di Jerman, 75% mahasiswa mengakui pernah melakukan praktik tidak jujur dalam pembelajaran. Fakta ini menegaskan bahwa persoalan kejujuran akademik merupakan isu lintas negara yang membutuhkan solusi inovatif dan adaptif.

Urgensi penguatan karakter kejujuran semakin menguat dalam konteks kebijakan pendidikan nasional dan global. Pemerintah Indonesia melalui Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 menegaskan pentingnya penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran. Sejalan dengan itu, Sustainable Development Goals (SDGs) poin ke-4 menekankan pentingnya pendidikan berkualitas yang tidak hanya berorientasi pada kompetensi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter positif dan pembelajaran sepanjang hayat (United Nations, 2015).

Dalam praktiknya, masih banyak siswa yang menunjukkan perilaku tidak jujur, seperti menyontek, menyalin jawaban teman, dan memanfaatkan teknologi digital untuk memperoleh jawaban instan. Temuan lapangan di SMPN 21 Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII-D masih belum konsisten menerapkan kejujuran dalam pembelajaran IPS, terutama saat mengerjakan kuis dan evaluasi berbasis digital. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan karakter dan realitas praktik pembelajaran di kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dan digital tanpa desain pedagogis yang tepat berpotensi melemahkan kontrol karakter siswa. Pembelajaran IPS sejatinya memiliki peran strategis dalam membentuk karakter sosial peserta didik karena memuat nilai-nilai sosial, moral, dan kewarganegaraan (Hasan, 2019). Namun, tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, IPS kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran hafalan yang kurang menarik (Somantri, 2020). Kondisi tersebut berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar dan lemahnya internalisasi nilai karakter (Susanto, 2018). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran IPS. *Game* edukasi menjadi salah satu alternatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *Wordwall*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan belajar, serta pembentukan karakter siswa. *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan disiplin, keaktifan, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Utami et al., 2022; Sinaga

& Soesanto, 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa *Wordwall* berkontribusi terhadap penanaman nilai karakter, termasuk kejujuran, melalui suasana belajar yang kondusif dan partisipatif (Ningsih & Ramdhani, 2021; Khasanah & Prayito, 2024). Studi lain juga menyoroti dampak *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar (Walidah et al., 2022), partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS (Jasmi et al., 2024), serta pengembangan keterampilan sosial dan etika belajar (Chen et al., 2022). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek motivasi, disiplin, atau hasil belajar, serta banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau mata pelajaran selain IPS. Dengan demikian, masih terdapat celah riset terkait kajian spesifik mengenai pengaruh *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa SMP dalam konteks pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMPN 21 Surabaya. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada temuan awal bahwa sekolah telah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, namun masih menghadapi tantangan dalam membangun kejujuran akademik siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPS berbasis digital yang berorientasi pada penguatan karakter. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pendidikan karakter dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran IPS yang adaptif terhadap tantangan era digital. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter peserta didik secara berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan pendidikan karakter di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto* untuk mengkaji hubungan dan pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS. Desain ini dipilih karena variabel penelitian telah terjadi secara alami sebelum penelitian dilakukan tanpa adanya manipulasi atau perlakuan langsung dari peneliti, sehingga analisis difokuskan pada keterkaitan empiris antarvariabel berdasarkan kondisi yang telah ada. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 21 Surabaya, Jawa Timur, pada periode Februari 2025 hingga Januari 2026. Responden penelitian ini ialah kelas VII-D yang berjumlah 28 siswa, karena seluruh siswa di kelas tersebut telah memiliki pengalaman pembelajaran IPS menggunakan *Wordwall* pada periode sebelumnya (Program Surabaya Mengajar) dan dianggap representatif terhadap karakteristik populasi.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen non-tes berupa kuesioner skala Likert dan dokumentasi pendukung. Variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* diukur melalui indikator keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan, kesesuaian media dengan materi IPS, serta keberadaan sistem skor dan umpan balik otomatis, sedangkan karakter kejujuran siswa diukur berdasarkan indikator menyampaikan fakta, mengakui kesalahan, tidak menyontek, tidak berbohong, tidak memanipulasi informasi, dan menjawab sesuai kemampuan. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas Shapiro-Wilk, analisis korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan, serta regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh dan besarnya kontribusi penggunaan *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa melalui nilai koefisien determinasi (R^2). Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS guna menjamin ketepatan dan objektivitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 21 Surabaya, sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jalan Jambangan Blok 4, Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya, Jawa Timur. Sejak berdiri pada tahun 1982, sekolah ini berkembang sebagai lembaga pendidikan berakreditasi A dengan komitmen kuat dalam membangun lingkungan belajar yang berprestasi, religius, dan peduli lingkungan. Pembelajaran didukung oleh sekitar 70 pendidik profesional dengan jumlah peserta didik lebih dari seribu siswa. Di bawah kepemimpinan Dra. Diaztiarni, M.Pd., sekolah ini terus mendorong inovasi pembelajaran dan penguatan karakter, sekolah ini memiliki lingkungan yang kondusif dan terbuka terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital menjadikan SMP Negeri 21 Surabaya relevan sebagai lokasi penelitian yang mengkaji keterkaitan antara penggunaan *game* edukasi dan karakter kejujuran siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 21 Surabaya yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*, yaitu penelitian non-eksperimental yang tidak memberikan perlakuan secara langsung kepada responden. Data dikumpulkan satu kali melalui penyebaran kuesioner skala Likert untuk mengukur dua variabel utama penelitian, yaitu penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) dan karakter kejujuran siswa (Y), berdasarkan pengalaman belajar yang telah dialami oleh siswa dalam pembelajaran IPS.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara bertahap dengan awalan hasil dari uji validitas yang dilakukan terhadap 31 responden, sehingga derajat kebebasan (df) yang digunakan adalah $n - 2 = 29$. Pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,355. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh (r_{hitung}) lebih besar daripada r_{tabel} . Hasil pengujian validitas untuk masing-masing item pada variabel X dan variabel Y disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> (X)	1	0,520	0,355	Valid
	2	0,692	0,355	Valid
	3	0,816	0,355	Valid
	4	0,697	0,355	Valid
	5	0,735	0,355	Valid
	6	0,668	0,355	Valid
	7	0,564	0,355	Valid
	8	0,782	0,355	Valid
	9	0,631	0,355	Valid
	10	0,470	0,355	Valid
	11	0,643	0,355	Valid
	12	0,604	0,355	Valid
	13	0,535	0,355	Valid
	14	0,627	0,355	Valid
	15	0,509	0,355	Valid
	16	0,554	0,355	Valid
	17	0,550	0,355	Valid
	18	0,524	0,355	Valid
	19	0,583	0,355	Valid
	20	0,746	0,355	Valid
	1	0,635	0,355	Valid
	2	0,709	0,355	Valid
	3	0,623	0,355	Valid

Variabel	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Karakter Kejujuran Siswa (Y)	4	0,536	0,355	Valid
	5	0,661	0,355	Valid
	6	0,693	0,355	Valid
	7	0,563	0,355	Valid
	8	0,831	0,355	Valid
	9	0,614	0,355	Valid
	10	0,833	0,355	Valid
	11	0,818	0,355	Valid
	12	0,594	0,355	Valid
	13	0,808	0,355	Valid
	14	0,711	0,355	Valid
	15	0,587	0,355	Valid
	16	0,581	0,355	Valid
	17	0,533	0,355	Valid
	18	0,606	0,355	Valid
	19	0,731	0,355	Valid
	20	0,681	0,355	Valid
	21	0,711	0,355	Valid
	22	0,602	0,355	Valid
	23	0,595	0,355	Valid
	24	0,717	0,355	Valid
	25	0,608	0,355	Valid
	26	0,773	0,355	Valid
	27	0,655	0,355	Valid
	28	0,659	0,355	Valid
	29	0,478	0,355	Valid
	30	0,529	0,355	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, diketahui bahwa seluruh item pernyataan pada variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) dan karakter kejujuran siswa (Y) memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada r_{tabel} (0,355). Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki keterkaitan yang signifikan dengan skor total variabelnya masing-masing. Dengan demikian, seluruh item dalam instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk tahap analisis selanjutnya.

Kedua, uji reliabilitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan stabil dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan di dalamnya memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan digunakan dalam analisis lanjutan. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas diterapkan pada instrumen penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) dan karakter kejujuran siswa (Y) dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	N of Items	Cronbach's Alpha	Keterangan
Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> (X)	20	0,916	Sangat reliabel
Karakter Kejujuran Siswa (Y)	30	0,953	Sangat reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,916 untuk variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan 0,953 untuk variabel karakter kejujuran

siswa. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimal reliabilitas sebesar 0,70 ($\alpha > 0,70$), sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel. Mengacu pada kriteria interpretasi reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,90$ menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori sangat reliabel, yang berarti setiap butir pernyataan memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dalam mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, instrumen penelitian ini layak dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam tahap analisis data selanjutnya.

Ketiga, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) dan karakter kejujuran siswa (Y) memiliki distribusi normal sebagai salah satu prasyarat penggunaan analisis statistik parametrik. Pemenuhan asumsi normalitas penting karena penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi Pearson Product Moment dan regresi linier sederhana, yang mensyaratkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, yaitu sebanyak 28 siswa. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan ketentuan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> (X)	0,945	28	0,149	Berdistribusi normal
Karakter Kejujuran Siswa (Y)	0,954	28	0,255	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,149 untuk variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan 0,255 untuk variabel karakter kejujuran siswa. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing variabel berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, data penelitian dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik, khususnya analisis korelasi Pearson Product Moment dan regresi linier sederhana.

Keempat, uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) dan karakter kejujuran siswa (Y). Pengujian ini menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment, karena data kedua variabel telah memenuhi prasyarat analisis statistik parametrik, khususnya asumsi normalitas data. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Berikut tabel hasil uji hipotesis korelasi Pearson Product Moment:

Tabel 4 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

		Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	Karakter Kejujuran Siswa
Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	Pearson Correlation	1	0,669**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	28	28
Karakter Kejujuran Siswa	Pearson Correlation	0,669**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	28	28

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment tersebut, diperoleh nilai koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0,669 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya. Nilai koefisien korelasi yang bernilai positif mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel bersifat searah, yang berarti semakin tinggi tingkat penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula karakter kejujuran siswa yang ditunjukkan.

Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai r sebesar 0,669 berada pada kategori hubungan kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki keterkaitan yang kuat dengan karakter kejujuran siswa. Meskipun analisis korelasi tidak digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh, hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk dilakukan analisis lanjutan berupa regresi linier sederhana guna mengetahui besarnya kontribusi variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa.

Terakhir kelima, uji pengaruh dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) terhadap karakter kejujuran siswa (Y) dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya. Analisis pengaruh dilakukan menggunakan regresi linier sederhana, karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Selain untuk menguji signifikansi pengaruh, analisis regresi linier sederhana juga digunakan untuk mengetahui arah perubahan variabel Y yang dipengaruhi oleh variabel X. Berikut tabel hasil uji pengaruh regresi linier sederhana:

Tabel 5 Hasil Uji Pengaruh Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.874	21.798		.040	.968
Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	1.388	.302	.669	4.594	.000

a. Dependent Variable: Karakter Kejujuran Siswa

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana tersebut, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,874 + 1,388 X$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai konstanta sebesar 0,874 menunjukkan bahwa ketika variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* (X) bernilai nol atau tidak diperhitungkan dalam model, maka nilai prediksi karakter kejujuran siswa (Y) adalah sebesar 0,874. Nilai konstanta ini merupakan nilai dasar dalam model regresi yang menggambarkan karakter kejujuran siswa tanpa kontribusi dari penggunaan *game* edukasi *Wordwall*.
- Koefisien regresi penggunaan *game* edukasi *Wordwall* sebesar 1,388 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan *game* edukasi *Wordwall* sebesar 1 satuan akan diikuti oleh peningkatan karakter kejujuran siswa sebesar 1,388 satuan. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat searah, yaitu semakin tinggi penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS, maka semakin tinggi pula karakter kejujuran siswa. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat positif dan signifikan secara statistik.

Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya, dilakukan uji koefisien determinasi. Uji ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam menjelaskan variasi perubahan karakter kejujuran siswa. Koefisien determinasi diperoleh dari hasil analisis regresi linier sederhana dan dinyatakan dalam nilai R Square (R^2). Berikut tabel hasil uji koefisien determinasi:

Tabel 6 Hasil Uji Pengaruh Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.669 ^a	.448	.427	9.550

a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall*

Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,448. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 44,8% variasi karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya dapat dijelaskan oleh penggunaan *game* edukasi *Wordwall*. Sedangkan 55,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

Perbedaan antara nilai koefisien korelasi sebesar 0,669 yang termasuk dalam kategori hubungan kuat dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,448 menunjukkan bahwa meskipun penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki keterkaitan yang kuat dengan karakter kejujuran siswa, variabel tersebut bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi pembentukan karakter kejujuran. Koefisien korelasi menggambarkan tingkat keeratan dan arah hubungan antarvariabel, sedangkan nilai R Square menunjukkan besarnya kontribusi variabel penggunaan *Wordwall* dalam menjelaskan variasi karakter kejujuran siswa. Nilai R Square sebesar 0,448 mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* mampu menjelaskan 44,8% perubahan karakter kejujuran siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti lingkungan keluarga, iklim sekolah, keteladanan guru, karakter individu siswa, serta interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan karakteristik variabel karakter kejujuran yang bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai aspek, sehingga wajar apabila meskipun hubungan yang terbentuk tergolong kuat, besarnya pengaruh yang diberikan tidak sepenuhnya dominan.

Pembahasan

Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan adanya hubungan yang jelas antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa, sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang ditetapkan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki keterkaitan yang bermakna dengan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan melalui analisis korelasi Pearson Product Moment yang menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,669$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat signifikan secara statistik, sehingga hipotesis alternatif yang menyatakan adanya hubungan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dapat diterima. Koefisien korelasi yang bernilai positif menandakan bahwa hubungan yang terbentuk bersifat searah, artinya peningkatan penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS cenderung diikuti oleh peningkatan karakter kejujuran siswa. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai r sebesar 0,669 termasuk dalam kategori hubungan kuat, sehingga dapat dimaknai bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki keterkaitan yang kuat dengan pembentukan karakter kejujuran siswa.

Temuan tersebut diperkuat melalui analisis regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* tidak hanya berhubungan, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap karakter kejujuran siswa. Hasil uji regresi menghasilkan nilai koefisien regresi sebesar 1,388 dengan nilai signifikansi 0,000, yang menegaskan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap karakter kejujuran siswa. Persamaan regresi yang diperoleh, yaitu $Y = 0,874 + 1,388X$, mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan *game* edukasi *Wordwall* diikuti oleh peningkatan karakter kejujuran siswa sebesar 1,388 satuan. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,448 menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* mampu menjelaskan sebesar 44,8%

variasi karakter kejujuran siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Secara keseluruhan, hasil ini mengandung makna bahwa penerapan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS memiliki peran yang signifikan dan substantif dalam mendukung penguatan karakter kejujuran siswa.

Meskipun hasil uji korelasi menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa tergolong kuat, kuatnya hubungan tersebut tidak selalu bersifat simetris atau sebanding dengan besarnya pengaruh yang dihasilkan. Koefisien korelasi menggambarkan tingkat keeratan dan arah hubungan antarvariabel, sedangkan koefisien determinasi menunjukkan besarnya kontribusi variabel penggunaan *Wordwall* dalam menjelaskan variasi karakter kejujuran siswa. Nilai R Square sebesar 0,448 mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pembentukan karakter kejujuran siswa, namun bukan sebagai satu-satunya faktor penentu. Hal ini dapat dipahami mengingat karakter kejujuran merupakan aspek afektif yang pembentukannya dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti lingkungan keluarga, iklim sekolah, keteladanan guru, karakter individu siswa, serta interaksi sosial dengan teman sebaya. Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *game* edukasi *Wordwall* berkontribusi secara nyata dalam pembelajaran IPS, meskipun pembentukan karakter kejujuran siswa tetap berlangsung secara kompleks dan multidimensional.

Oleh karena itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,448 menegaskan bahwa pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa tergolong cukup signifikan atau dalam kategori moderat, namun belum sepenuhnya besar karena pembentukan karakter dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar variabel penelitian.

Selanjutnya, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuktian hubungan dan pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa secara statistik, tetapi juga berupaya menempatkan temuan empiris tersebut dalam kerangka teori yang relevan. Salah satu landasan teoretis yang sesuai dengan karakteristik penelitian ini adalah teori behaviorisme, yang memandang perilaku sebagai hasil dari interaksi antara stimulus, respons, dan penguatan yang terjadi dalam lingkungan belajar. Dalam perspektif ini, media pembelajaran diposisikan sebagai stimulus yang dapat memunculkan dan membentuk respons perilaku tertentu, termasuk perilaku kejujuran dalam proses pembelajaran.

Verifikasi teori dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis data kuantitatif terhadap fenomena yang telah berlangsung, bukan melalui manipulasi perlakuan secara behavioristik murni. Oleh karena itu, pengujian proposisi teori behaviorisme difokuskan pada keterkaitan dan kontribusi penggunaan *game* edukasi *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa yang dapat diukur secara empiris melalui analisis korelasi dan regresi. Proposisi-proposisi yang dirumuskan bertujuan untuk menunjukkan sejauh mana temuan penelitian ini selaras dengan prinsip utama behaviorisme dalam konteks pembelajaran IPS berbasis *game* edukasi. Adapun hasil verifikasi proposisi teori behaviorisme tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7 Proposisi Teori Behaviorisme dan Verifikasinya dalam Penelitian

No.	Proposisi Teori Behaviorisme	Konsep Utama Behaviorisme	Konteks dalam Penelitian	Verifikasi Berdasarkan Temuan Penelitian
1.	Perilaku individu dipengaruhi oleh stimulus yang diterima dari lingkungan belajar	<i>Stimulus–Response</i>	Penggunaan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang menuntut siswa memberikan respons secara mandiri dan jujur	Hasil analisis korelasi menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan <i>Wordwall</i> dan karakter kejujuran siswa dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,669$ dengan Sig. = 0,000 ($< 0,05$), yang

No.	Proposisi Teori Behaviorisme	Konsep Utama Behaviorisme	Konteks dalam Penelitian	Verifikasi Berdasarkan Temuan Penelitian
				mengindikasikan adanya keterkaitan antara stimulus pembelajaran dan respons perilaku
2.	Penguatan positif dapat memperkuat kemunculan perilaku yang diharapkan	<i>Reinforcement</i>	Sistem skor, umpan balik langsung, dan transparansi hasil pada <i>Wordwall</i> berpotensi menjadi bentuk penguatan positif bagi siswa	Hasil regresi menunjukkan koefisien regresi sebesar 1,388 dengan Sig. = 0,000, yang mengindikasikan bahwa peningkatan penggunaan <i>Wordwall</i> berkaitan dengan peningkatan karakter kejujuran siswa
3.	Perilaku berkembang melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang	<i>Conditioning</i>	Siswa memiliki pengalaman berinteraksi dengan <i>Wordwall</i> selama proses pembelajaran IPS	Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,448 menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> berkontribusi sebesar 44,8% terhadap variasi karakter kejujuran siswa
4.	Lingkungan belajar berperan dalam membentuk kecenderungan perilaku siswa	Pengaruh lingkungan	Lingkungan pembelajaran digital berbasis <i>Wordwall</i> menciptakan suasana belajar yang transparan dan minim intervensi langsung	Temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis <i>Wordwall</i> berkaitan dengan muncul dan penguatan perilaku jujur siswa

Berdasarkan tabel tersebut, pada proposisi pertama teori behaviorisme menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh stimulus yang diterima dari lingkungan belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan karakter kejujuran siswa, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,669$ dengan signifikansi 0,000. Hasil ini mengindikasikan bahwa keberadaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPS berperan sebagai stimulus pembelajaran yang berkaitan dengan munculnya respons perilaku jujur pada siswa. Dalam konteks penelitian ini, stimulus tidak dipahami sebagai perlakuan yang dimanipulasi secara sengaja, melainkan sebagai bagian dari lingkungan belajar yang telah dialami siswa. Oleh karena itu, temuan ini mendukung proposisi behaviorisme bahwa respons perilaku siswa, dalam hal ini kejujuran, memiliki keterkaitan dengan stimulus pembelajaran yang diterimanya.

Selanjutnya, pada proposisi kedua behaviorisme menekankan bahwa penguatan positif dapat memperkuat kemunculan perilaku yang diharapkan. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 1,388 dengan nilai signifikansi 0,000, yang menandakan adanya pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa. Temuan ini dapat dimaknai bahwa fitur-fitur dalam *Wordwall*, seperti sistem skor, umpan balik langsung, dan transparansi hasil, berpotensi berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang berkaitan dengan perilaku jujur siswa. Meskipun penelitian ini tidak memberikan penguatan secara

terkontrol sebagaimana eksperimen behavioristik, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penguatan yang secara alami terdapat dalam media *Wordwall* berkaitan dengan peningkatan kecenderungan perilaku jujur siswa.

Kemudian, pada proposisi ketiga menyatakan bahwa perilaku dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang. Dalam penelitian ini, siswa memiliki pengalaman berinteraksi dengan *game* edukasi *Wordwall* selama pembelajaran IPS. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,448, yang berarti bahwa penggunaan *Wordwall* berkontribusi sebesar 44,8% terhadap variasi karakter kejujuran siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang dialami siswa melalui penggunaan *Wordwall* memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap pembentukan karakter kejujuran. Dengan demikian, hasil penelitian ini selaras dengan prinsip *conditioning* dalam behaviorisme, di mana perilaku berkembang seiring dengan pengalaman belajar yang terus dialami dalam lingkungan pembelajaran.

Terakhir, pada proposisi keempat menegaskan bahwa lingkungan belajar berperan dalam membentuk kecenderungan perilaku siswa. Lingkungan pembelajaran berbasis *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang relatif transparan, mandiri, dan minim intervensi langsung dari guru, sehingga siswa dituntut untuk bertanggung jawab atas jawaban yang diberikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis *Wordwall* berkaitan dengan muncul dan penguatan perilaku jujur siswa. Hal ini memperkuat pandangan behaviorisme bahwa lingkungan belajar memiliki peran penting dalam membentuk kecenderungan perilaku tertentu. Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* berfungsi sebagai bagian dari lingkungan belajar digital yang mendukung terbentuknya karakter kejujuran siswa secara alami.

Hasil verifikasi proposisi tersebut menunjukkan adanya keselarasan dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh John B. Watson (1913) dan B.F. Skinner (1953). Dalam pandangan behaviorisme, perilaku belajar dipahami sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan belajarnya, di mana stimulus yang diterima akan direspons melalui perilaku yang dapat diamati. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses belajar, tetapi juga berperan dalam membentuk kecenderungan perilaku siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses tersebut menjadi bagian dari lingkungan yang berpotensi memengaruhi bagaimana siswa bertindak dan bersikap selama kegiatan belajar berlangsung.

Penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam konteks penelitian ini dapat dipahami sebagai pengalaman belajar yang memberikan stimulus berupa aturan permainan, tantangan, serta umpan balik yang diterima siswa secara langsung. Tanpa melakukan manipulasi perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis *Wordwall* memiliki keterkaitan yang signifikan dengan karakter kejujuran siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa lingkungan pembelajaran digital yang interaktif dapat menjadi konteks yang mendukung munculnya perilaku jujur, seperti mengerjakan soal secara mandiri dan menjawab sesuai kemampuan diri. Sejalan dengan konsep *operant conditioning* Skinner (1953), perilaku yang muncul dalam lingkungan tertentu dan disertai dengan konsekuensi atau penguatan cenderung akan dipertahankan. Dengan demikian, teori behaviorisme dapat digunakan sebagai landasan teoretis yang relevan untuk menjelaskan keterkaitan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS.

Selain ditinjau melalui teori behaviorisme, temuan penelitian ini juga dapat dipahami melalui perspektif teori gamifikasi. Gamifikasi memandang permainan edukasi bukan sekadar sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai strategi pedagogis yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan membentuk perilaku peserta didik. Elemen seperti tantangan, skor, dan umpan balik yang terdapat dalam *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik tersebut memberikan penjelasan mengapa penggunaan

Wordwall berkaitan dengan munculnya perilaku jujur, karena siswa berinteraksi langsung dengan sistem yang transparan dan minim intervensi eksternal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Deterding et al. (2011) serta Werbach & Hunter (2012) yang menekankan bahwa mekanisme gamifikasi dapat mendukung internalisasi nilai-nilai positif dalam proses belajar.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga relevan jika ditinjau dari perspektif pendidikan karakter, khususnya teori yang dikemukakan oleh Lickona (1991). Pendidikan karakter menekankan pentingnya pembiasaan nilai moral melalui pengalaman nyata dalam lingkungan sekolah, sehingga nilai tersebut tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga tercermin dalam sikap dan tindakan. Dalam penelitian ini, fokus pada nilai kejujuran selaras dengan kerangka *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* yang dikemukakan Lickona. Pengalaman belajar menggunakan *Wordwall* memberikan konteks di mana siswa belajar memahami pentingnya kejujuran, merasakan konsekuensi dari setiap tindakan, dan menampilkan perilaku jujur dalam praktik pembelajaran. Dengan demikian, teori gamifikasi dan pendidikan karakter berperan sebagai landasan pendukung yang memperkuat relevansi teori behaviorisme dalam menjelaskan keterkaitan antara penggunaan *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa.

Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang telah dialami siswa kelas VII-D di SMPN 21 Surabaya melalui penggunaan *game* edukasi *Wordwall* memiliki keterkaitan yang bermakna dengan pembentukan karakter kejujuran dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai bagian dari lingkungan belajar yang berpotensi membentuk kecenderungan perilaku siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dasar konseptual untuk menelaah implikasi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran IPS berbasis media digital.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat relevansi teori behaviorisme dalam konteks pembelajaran digital kontemporer, khususnya dalam menjelaskan bagaimana lingkungan belajar yang telah dialami siswa dapat berkaitan dengan pembentukan perilaku yang bersifat afektif, seperti kejujuran. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi tidak hanya berperan dalam ranah kognitif, tetapi juga dapat dipahami sebagai bagian dari lingkungan belajar yang menyediakan pengalaman dan penguatan yang berkaitan dengan kecenderungan perilaku siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas penerapan teori behaviorisme, gamifikasi, dan pendidikan karakter pada pembelajaran IPS berbasis teknologi tanpa harus melalui manipulasi perlakuan secara eksperimental.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan transparan, seperti *Wordwall*, berpotensi mendukung penguatan nilai kejujuran siswa dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang menuntut kemandirian, menyediakan umpan balik secara langsung, serta meminimalkan intervensi eksternal dapat mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas jawaban dan tindakan yang diambil selama pembelajaran berlangsung. Implikasi ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru IPS dan pihak sekolah dalam memilih serta mengoptimalkan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa melalui pengalaman belajar yang telah berlangsung di kelas.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, kontribusi penggunaan *Wordwall* terhadap karakter kejujuran siswa sebesar 44,8% menunjukkan bahwa masih terdapat faktor lain di luar variabel penelitian yang turut memengaruhi pembentukan karakter kejujuran, seperti pengaruh lingkungan keluarga, budaya sekolah, atau karakteristik individu siswa. Kedua, penelitian ini dilakukan pada satu kelas dan satu satuan pendidikan, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Keterbatasan tersebut membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji variabel lain, menggunakan desain

penelitian yang berbeda, atau memperluas konteks penelitian agar pemahaman mengenai pembentukan karakter kejujuran dalam pembelajaran IPS menjadi lebih komprehensif..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dan karakter kejujuran siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII-D di SMP Negeri 21 Surabaya. Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,669$ dengan nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$, yang menandakan hubungan positif dan berkategori kuat antara kedua variabel. Analisis lanjutan menggunakan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memiliki keterkaitan pengaruh yang signifikan dengan karakter kejujuran siswa, dengan koefisien regresi sebesar 1,388 dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,448, yang berarti 44,8% variasi karakter kejujuran siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Wordwall*, sementara 55,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa melalui penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dapat dipahami sebagai bagian dari lingkungan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan penguatan karakter kejujuran dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, R., Liu, S., & Zhao, H. (2022). The Role of Digital Games in Character Education: A Case Study on Honesty and Ethics Development. *International Journal of Learning Technologies*, 19(3), 87-102.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewi, E. L. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantu Media *Wordwall* terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Tesis*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hasan, M. (2019). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: Konsep dan praktik pembelajaran* (edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jasmi, J., Tiro, M. A., & Devilla, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan *Game* Pembelajaran Digital Berbasis *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(1), 190–196. <https://doi.org/10.37630/jpi.v14i1.1347>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*. <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-20-tahun-2018>
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Keberagaman Budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 183–192.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Ningsih, S. A., & Ramdhani, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* dalam Menanamkan Nilai Karakter pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 98–110. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.39012>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2022_CN_IDN.pdf

- Rahmawati, F. (2020). Fungsi Preventif Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 16(1), 45-54.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Somantri, M. N. (2020). *Menggagas pembaharuan pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H. (2018). *Internalization of character education through traditional games and critical thinking*. *Jurnal Armada Pendidikan*, 3(4), 236–242. <https://doi.org/10.60041/jap.v3i4.273>
- United Nations. (2015). *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. United Nations.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Watson, J. B. (1913). Psychology as The Behaviorist Views it. *Psychological Review*, 20(2), 158–177. <https://doi.org/10.1037/h0074428>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.