

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAWA TIMUR MATERI MEMBANGUN
MASYARAKAT YANG BERADAB KELAS 4**

Maracintia¹, Moh. Farid Nurul Anwar², Chusnul Chotimah³

¹²³Prodi PGSD, Universitas Tribhuwana Tungga Dewi

Alamat e-mail: 1Maracintia149@gmail.com, 2mohfaridnurulanwar@gmail.com,
3chusnul.chotimah@unitri.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal use of interactive digital media and the low level of student engagement in learning, resulting in a passive learning process and limited integration of local wisdom in classroom instruction. In fact, integrating local wisdom into learning media can make the material more contextual and meaningful for students. This study aims to develop and examine the validity and effectiveness of a Wordwall-based digital learning media integrated with East Java local wisdom. The research employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, simplified into nine stages: needs analysis, product design, product development, expert validation, revision, limited trial, field testing, effectiveness evaluation, and product finalization. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and pre-test and post-test instruments. The data were analyzed descriptively using percentages of validity and learning mastery. The results indicated that the media achieved a "very valid" category in terms of content, media design, and language aspects. The effectiveness test showed an increase in the average score from 70 in the pre-test to 91.80 in the post-test, and learning mastery reached 91.80% above the minimum mastery criteria (KKM). Therefore, the Wordwall-based learning media integrated with East Java local wisdom is considered valid and effective for IPAS learning in fourth-grade elementary school students.

Keywords: Digital learning media, Wordwall, Local wisdom.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media digital interaktif serta rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar cenderung pasif dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran masih kurang. Padahal, pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat menjadikan materi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kevalidan dan keefektifan media pembelajaran digital berbasis *Wordwall* yang terintegrasi kearifan lokal Jawa Timur.

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi sembilan tahapan, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, uji coba luas, evaluasi efektivitas, dan finalisasi produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons siswa, serta tes pre-test dan post-test, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kevalidan, dan ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dari aspek materi, media, dan bahasa. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 70 pada pre-test menjadi 91,80 pada post-test serta ketuntasan belajar mencapai 91,80% di atas KKM. Dengan demikian, media *Wordwall* berbasis kearifan lokal Jawa Timur dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, *Wordwall*, Kearifan lokal.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi kebutuhan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital (Megawati & Sofiroh, 2025). Menurut Rassyi & Mauludin, (2024) menyebutkan bahwa kurikulum Merdeka juga mendorong pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual bagi siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar memiliki karakteristik integratif yang menggabungkan konsep sains dan sosial dalam konteks kehidupan nyata (Isro dkk., 2025). Salah satu materi penting dalam IPAS adalah Membangun Masyarakat yang Beradab, yang menekankan nilai-nilai sosial, tanggung jawab, toleransi, serta peran individu dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, pada praktiknya, pembelajaran materi ini sering kali masih disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks.

Berbagai penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar,

keterlibatan siswa, serta hasil belajar secara signifikan (Akyuna dkk., 2025) (Rakhman dkk., 2024). Salah satu platform yang potensial digunakan adalah *Wordwall*, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan berbasis digital secara mudah dan menarik. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memfasilitasi evaluasi formatif secara langsung.

Di sisi lain, menurut Makhnun dkk., (2025), pendidikan dasar memiliki tanggung jawab strategis dalam menanamkan nilai karakter melalui pendekatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan relevansi materi sekaligus memperkuat identitas budaya siswa (Ulviani, 2025). Jawa Timur sebagai wilayah dengan kekayaan budaya yang beragam seperti tradisi gotong royong, budaya arek, nilai tepa selira, dan berbagai praktik sosial berbasis komunitas menyediakan sumber belajar autentik yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPAS. Rahmawati & Pratama, (2025) memaparkan bahwa

pengembangan media digital berbasis kearifan lokal menjadi solusi strategis untuk menghubungkan teknologi modern dengan nilai-nilai budaya yang kontekstual.

Implementasi pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala, baik dari aspek pedagogis maupun pemanfaatan teknologi. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Merjosari 3 Malang, ditemukan bahwa proses pembelajaran materi membangun masyarakat yang beradab cenderung berpusat pada guru dan minim penggunaan media interaktif. Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif, sehingga partisipasi aktif dan diskusi reflektif belum berkembang secara optimal (Alfarizi dkk., 2025).

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi sederhana atau video pembelajaran. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Piaget), sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan kontekstual agar konsep dapat dipahami secara lebih mendalam (Susanto dkk., 2024).

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah belum terintegrasinya kearifan lokal secara sistematis dalam pembelajaran IPAS. Materi yang disajikan dalam buku ajar sering kali bersifat umum dan kurang mengaitkan dengan konteks budaya lokal siswa. Akibatnya, mereka kurang mampu menghubungkan konsep “masyarakat beradab” dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Menurut Hardina & Islamiah, (2025) berpendapat bahwa integrasi budaya lokal dalam media digital juga dapat menjadi upaya strategis untuk menjaga keberlanjutan nilai-nilai budaya di tengah arus globalisasi dan digitalisasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal. *Wordwall* dipilih sebagai platform karena fleksibel, mudah diakses, dan memungkinkan integrasi konten visual serta permainan edukatif. Dengan pengembangan yang sistematis

menggunakan model penelitian dan pengembangan, diharapkan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta internalisasi nilai sosial pada siswa kelas IV.

Dengan demikian, penelitian pengembangan ini menjadi penting untuk menjawab kebutuhan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik siswa serta tuntutan kurikulum saat ini.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memandang perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai kearifan lokal secara kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis platform *Wordwall* yang memuat konten kearifan lokal Jawa Timur pada materi membangun masyarakat yang beradab dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Adapun judul penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Materi Membangun Masyarakat yang Beradab Pembelajaran IPAS Kelas IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pendekatan ini digunakan karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital *wordwall* berbasis kearifan lokal Jawa Timur serta menguji kevalidan dan keefektifannya pada materi membangun masyarakat yang beradab dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Prosedur pengembangan diringkas menjadi sembilan tahapan, meliputi: (1) studi pendahuluan terkait analisis kebutuhan; (2) perancangan produk dengan menyusun peta materi, indikator capaian pembelajaran, serta integrasi nilai kearifan lokal Jawa Timur; (3) pengembangan prototipe awal media *Wordwall* dalam bentuk permainan interaktif; (4) validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta keterbacaan; (5) revisi produk berdasarkan hasil validasi; (6) uji coba terbatas kepada siswa; (7) penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba; (8) evaluasi efektivitas

melalui analisis hasil belajar; dan (9) finalisasi produk sebagai media yang siap digunakan dalam pembelajaran (Herlin dkk., 2024).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Merjosari 3 Malang yang berjumlah 14 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket validasi ahli untuk mengukur tingkat kevalidan produk, angket respons siswa untuk mengetahui daya tarik dan kemudahan penggunaan, serta *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *Wordwall*.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian validasi ahli, soal *pre-test* dan *post-test*, angket respons siswa dengan skala penilaian, serta lembar observasi aktivitas belajar. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata skor, persentase kevalidan media, dan ketuntasan hasil belajar. Data

kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital *Wordwall* berbasis kearifan lokal Jawa Timur yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Merjosari 3 Malang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital *Wordwall* berbasis kearifan lokal Jawa Timur yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi membangun masyarakat yang beradab pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg & Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, dengan uraian setiap tahap sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Tahap awal ini dilakukan melalui analisis kebutuhan dengan teknik observasi kelas dan wawancara terhadap guru serta siswa kelas IV di SDN Merjosari 3 Malang. Hasil

pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media interaktif, sehingga keterlibatan siswa kurang optimal. Materi tentang membangun masyarakat beradab disampaikan secara teoritis tanpa integrasi kearifan lokal, padahal siswa memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan dan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media digital interaktif yang mengaitkan materi IPAS dengan budaya lokal agar pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran digital dengan menetapkan tujuan, karakteristik siswa, dan cakupan materi pada topik membangun masyarakat yang beradab untuk kelas IV. Materi diintegrasikan dengan kearifan lokal Jawa Timur melalui cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* sebagai konteks pembelajaran. Selanjutnya, dirancang aktivitas interaktif berbasis *Wordwall* berupa kuis dan permainan tantangan yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, disertai penyusunan

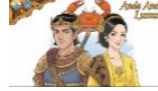
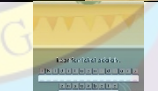
instrumen evaluasi dan skenario penggunaan di kelas agar pembelajaran lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

3. Pengembangan Draf Awal Produk

Setelah tahap perancangan selesai, produk awal kemudian dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran digital berbasis platform *Wordwall*. Media ini memuat aktivitas interaktif yang disusun berdasarkan materi *Membangun Masyarakat yang Beradab* dengan mengacu pada cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* sebagai konteks pembelajaran. Konten dikemas dalam berbagai bentuk permainan seperti *quiz*, *spin the wheel*, *anagram*, *open the box*, dan *find the match* yang dapat diakses dalam satu tautan sehingga memudahkan guru mengelola pembelajaran. Desain dibuat menarik, sederhana, dan mudah digunakan agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, praktis, dan menyenangkan.

Tabel 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Gambar	Keterangan
	Buka PPT yang tersedia, lalu tekan tombol 'start' untuk memulainya.

Gambar	Keterangan
	Pada menu terdapat pilihan CP, TP, ATP, materi, dan video <i>storytelling</i> . Tekan video <i>storytelling</i> jika ingin menuju aplikasi.
	Dalam PPT terdapat menu pemilihan menuju video <i>storytelling</i> Ande-Ande Lumut dan Aplikasi <i>Wordwall</i>
	Video <i>storytelling</i> berjudul Ande-Ande Lumut akan muncul setelahnya saat menekan tombol "Ande-Ande Lumut" pada PPT. https://youtu.be/HTx2kTM5rMs?si=Ex9NSUfvo8m8hyql
	Tekan <i>Wordwall</i> pada PPT, untuk masuk ke web <i>Wordwall</i> . Untuk memulai semua permainan tekan "start" https://wordwall.net/resource/103466110/penisilin
	Tekan <i>quiz</i> pada menu untuk memulai <i>Wordwall</i> , lalu jawablah pertanyaannya dengan benar.
	Tekan <i>spin the wheel</i> pada menu, putarlah roda, dan dapatkan pertanyaan yang menarik.
	Tekan <i>anagram</i> pada menu, susunlah hurufnya dengan benar sehingga menjadi sebuah kata / kalimat.
	Tekan <i>open the box</i> pada menu, pilih nomor box, dan jawablah pertanyaan yang muncul.
	Tekan <i>find the match</i> pada menu, pertanyaan berjalan diatas box, lalu pilihlah jawaban yang benar.

Sumber: data peneliti

4. Uji Validasi Ahli

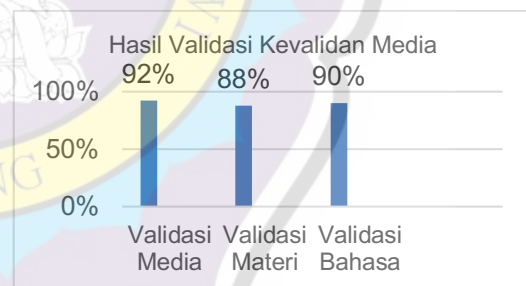
Sebagai media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal untuk

siswa kelas IV sekolah dasar, produk yang dikembangkan terlebih dahulu melalui proses penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna memastikan tingkat kevalidan serta ketepatan penggunaannya. Validasi media dilakukan oleh pakar teknologi pendidikan yang menelaah kualitas tampilan visual, desain antarmuka pada platform *Wordwall*, kejelasan petunjuk, kemudahan navigasi, serta keterpaduan konten cerita dengan aktivitas interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid”. Beberapa saran yang diberikan meliputi penyederhanaan latar tampilan dan penyesuaian ukuran huruf agar lebih nyaman bagi siswa.

Selanjutnya, validasi materi dilakukan oleh pakar pendidikan dasar untuk meninjau kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran IPAS serta relevansi cerita rakyat yang digunakan sebagai konteks pembelajaran. Aspek yang dikaji mencakup ketepatan substansi, keselarasan soal dengan indikator pembelajaran, serta keterhubungan alur cerita dengan topik *Membangun Masyarakat yang Beradab*. Hasil validasi materi memperoleh skor 88% dalam kategori “sangat valid”. Rekomendasi yang

diberikan antara lain memperjelas penguatan konsep pada bagian refleksi dan mempertegas keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli kebahasaan dengan fokus pada tingkat keterbacaan, struktur kalimat, serta ketepatan penggunaan istilah sesuai perkembangan siswa kelas IV. Hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”. Meski demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan berupa penyederhanaan redaksi pertanyaan dan penggantian istilah yang kurang familiar agar lebih komunikatif.



Gambar 1. Hasil Kevalidan Media

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga aspek tersebut menunjukkan rata-rata kevalidan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dengan capaian tersebut, media pembelajaran dinyatakan memenuhi standar kevalidan dan siap untuk

diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. Revisi Hasil Uji Validasi Ahli

Perbaikan dilakukan dengan mengakomodasi berbagai masukan dari para validator untuk menyempurnakan kualitas media dan mengoptimalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal. Setelah seluruh saran ditindaklanjuti dan dilakukan penyempurnaan pada aspek tampilan, materi, serta bahasa, media *Wordwall* yang dikembangkan dinyatakan valid dan siap diimplementasikan pada tahap uji coba di kelas.

6. Uji Coba Terbatas

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* diuji pada 4 siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Malang melalui permainan interaktif yang memuat materi membangun masyarakat yang beradab berbasis kearifan lokal Jawa Timur. Uji coba ini menilai pemahaman, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap pembelajaran berbasis game. Hasilnya menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab soal, serta terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif

dan menyenangkan. Ringkasan hasil uji coba terbatas disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Uji Coba Terbatas

Sekolah	Uji Kelompok Kecil	Skor (%)
SDN Merjosari 3 Malang	Guru kelas IV	93,50
	Siswa 1	85,00
	Siswa 2	87,25
	Siswa 3	86,75
	Siswa 4	88,00
Jumlah		440,50
Rata-rata		88,10

(Sumber: Data peneliti)

Merujuk pada Tabel 4, seluruh siswa memperoleh nilai melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa sekaligus memperkuat sikap mereka dalam menginternalisasi nilai karakter yang terkandung dalam materi berbasis kearifan lokal Jawa Timur.

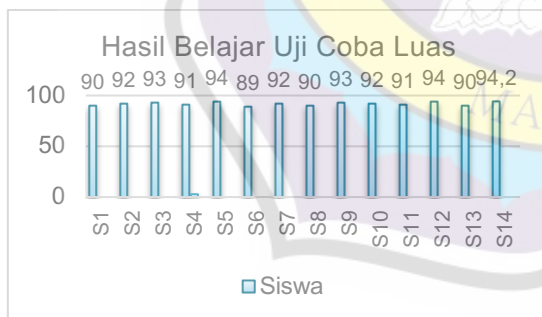
7. Revisi Hasil Uji Terbatas

Setelah uji coba terbatas, diperoleh sejumlah masukan dari guru kelas untuk menyempurnakan media *Wordwall*, terutama pada kejelasan petunjuk penggunaan, penataan soal, dan pembesaran ukuran huruf agar lebih mudah dibaca siswa. Selain itu, disarankan penambahan variasi

permainan agar pembelajaran tidak monoton dan tetap menarik. Masukan tersebut menjadi dasar revisi sebelum media diuji pada skala yang lebih luas.

8. Uji Coba Luas

Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan pada uji coba terbatas, media berbasis game pada platform *Wordwall* diuji pada 14 siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Malang. Pembelajaran dilaksanakan melalui permainan interaktif bertema kearifan lokal Jawa Timur. Hasil evaluasi menunjukkan mayoritas siswa melampaui KKM, yang menandakan media efektif meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan aktif siswa. Rekapitulasi hasil uji coba luas ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Uji Coba Luas

Mengacu pada data pada grafik gambar 2, diperoleh rata-rata ketercapaian sebesar 91,80% yang termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan

media *Wordwall* berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna di sekolah dasar.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang telah melalui tahap validasi, revisi, serta uji coba terbatas dan luas. Media ini dapat diakses melalui komputer maupun gawai yang terhubung internet dan dilengkapi panduan singkat bagi guru untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari pengembangan dan pengujian, media dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Integrasi materi kearifan lokal dalam bentuk permainan edukatif membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sekaligus mendorong sikap sosial positif. Produk ini menjadi alternatif media yang inovatif, kontekstual, dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan.

Pembahasan

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji tingkat kevalidan dan

efektivitas media pembelajaran digital berbasis *Wordwall* yang mengintegrasikan kearifan lokal Jawa Timur pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab” di kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan berbentuk permainan edukatif interaktif yang memuat soal-soal kontekstual mengenai budaya daerah, nilai sosial, serta perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan saling menghargai. Integrasi unsur budaya lokal dalam bentuk aktivitas berbasis game terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian oleh Rochmada & Suprayitno, (2022) yang menyatakan bahwa media game edukasi berbasis *Wordwall* memiliki tingkat validitas tinggi dan dinilai efektif meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Hasil tersebut memperkuat bahwa *Wordwall* valid digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif memberikan kontribusi

signifikan terhadap motivasi belajar dan capaian akademik siswa (Fitria & Muthi, 2024), menunjukkan peningkatan keterampilan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan digital). Selain itu, Ariaty dkk., (2025) menyatakan bahwa media digital interaktif secara signifikan mendorong minat belajar siswa melalui penggunaan teknologi yang menarik dan kontekstual. Lestari dkk., (2026) juga menemukan bahwa pendekatan digital storytelling mampu membantu pembentukan karakter siswa karena narasi secara efektif mentransfer nilai moral, sedangkan Rohmani dkk., (2023) menegaskan bahwa game edukatif dapat memperdalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa belajar melalui pengalaman interaktif yang bermakna.

Kevalidan media yang diukur melalui tiga aspek yakni desain tampilan, konten materi, dan bahasa komunikasi menunjukkan persentase tinggi yang masuk dalam kategori “sangat valid”, mendukung pendapat Lubis dkk., (2024) bahwa media interaktif digital meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa serta berdampak langsung pada hasil belajar. Pendekatan pembelajaran

seperti ini konsisten dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan Piaget dan Vygotsky, yakni pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata dan budaya lingkungan siswa akan mempermudah proses internalisasi pengetahuan melalui interaksi sosial dan praktik aktif. Temuan ini pun didukung oleh Fatikhasari dkk., (2025) yang menyatakan bahwa siswa generasi digital lebih responsif terhadap media visual dan interaktif karena sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga materi lebih mudah dicerna.

Pada uji lapangan, peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test serta ketercapaian hasil belajar sebesar 91,80% di atas KKM menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Temuan bahwa media berbasis game digital Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa juga sejalan dengan penelitian Utami dkk., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini konsisten dengan temuan

Iskandar dkk., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu membantu siswa mencapai indikator pembelajaran yang ditetapkan. Studi lain oleh Sayekti dkk., (2023) juga melaporkan bahwa digitalisasi konten budaya tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tentang warisan lokal tetapi juga mendukung pembentukan perilaku positif seperti rasa saling menghormati dan gotong royong.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa integrasi teknologi digital dengan muatan kearifan lokal berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Surya dkk., (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik. Dengan demikian, media *Wordwall* yang dikembangkan bukan hanya memperluas akses siswa terhadap konten digital, tetapi juga mendukung pembentukan

karakter siswa secara lebih bermakna dan berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang terintegrasi kearifan lokal Jawa Timur dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli yang berada pada kategori sangat valid serta capaian hasil belajar siswa yang mayoritas melampaui KKM. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi secara lebih konkret dan kontekstual.

Sebagai saran, pengembangan selanjutnya dapat memperluas variasi jenis permainan dan menguji cobakan media pada sekolah dengan karakteristik berbeda untuk mengetahui tingkat kevalidan dan efektivitas secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan fitur evaluasi yang lebih adaptif atau membandingkan efektivitas *Wordwall* dengan platform digital lainnya guna memperkaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Alfarizi, S., Maulana Restu, Y., Rohim, A., & Fatimatuh Azzahra, F. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Interaktif (Di Smpt Mathlaul Khaer). *Kamaliyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 287–301.
<https://doi.org/https://doi.org/10.69698/jpai.v3i1.755>
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14, 2025.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jkm.v14i2.19006>
- Fatikhasari, V. H., Diansyah, H. N., & Halimah, S. (2025). Membangun Minat Belajar Siswa Generasi Z Melalui Inovasi Digital Dalam Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 1–10.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4443>
- Fitria, G. F., & Muthi, I. (2024). Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>

- Hardina, R., & Islamiah, N. D. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Bermuatan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 17–37. <https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.760>
- Herlin, Anwar, Moh. F. N., & Chotimah, C. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran PPKn kelas II. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 53–64. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5810>
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Dwi Nur'ani, F., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(3), 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Isro, M., Wayan Asri Udayani, N., Isra, M., Ayu Rachmawati, R., & Sukarso, A. (2025). Implementasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri 1 Giri Tembesi, Lombok Barat. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10914>
- Lestari, F. A., Nurrohmah, N., Syaifurrohman, A., & Setyazi, G. (2026). Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran Dan Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, xx, No. x. <https://doi.org/https://doi.org/10.30604/diteksi.v5i1.2363>
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 180–188. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.285>
- Maknun, luul, Fashihullisan, M., & Aditia Ismaya, E. (2025). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27004>
- Megawati, M., & Sofiroh, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Education For All*, 3(2), 102–111. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.314>
- Rahmawati, A., & Pratama, R. (2025). *Penerapan Pendidikan Multikultur Dengan Media Digital Untuk Pemberdayaan Nilai Lokal Di Sekolah*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55981/dinamika.2025.v1i2.73>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2),

- 615–622.
<https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rassyi, S. F., & Mauludin, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Virtual Reality dalam Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* (Vol. 1, Number 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.69836/inspirasi-jpk.v1i2.148>
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47254>
- Rohmani, Elizar, Sartipa, D., Distrik, I. W., & Maulina, D. (2023). *The Effectiveness of Digital Game-Based Learning in Elementary Schools: A Literature Review*. <https://proceeding.unimar.ac.id/index.php/icce/article/view/65/55>
- Sayekti, O. M., Sujarwo, & Chang, Y. Y. (2023). Model pembelajaran blended partisipatif kemitraan sekolah dan orangtua. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpipip.v16i1.54619>
- Surya, B. I., Shoumi, F. P., Hanifa, A. S., Agustin, D. A., & Hasanah, F. N. (2025). *Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Harapan Mulia*. <http://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Ulviani, M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Zenodo*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17445722>
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario. (2024). 2024, Pages 6081-6089 Journal of Education Research. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939>