

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Jalan Penelitian


Yayasan Bina Patria Nusantara
UNIVERSITAS TRIHUWANA TUNGGADewi MALANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Telaga Wana Tungga Dewi Malang, 65144-Indonesia Telp. (0341) 501530 Fax (0341) 501522
 Program Studi : PENDIDIKAN MATHMATIKA, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR,
 PENDIDIKAN BELAJAR

SURAT JALAN PENELITIAN UNTUK TUGAS AKHIR/ SKRIPSI

Nomor : /ILU /FD /PT /IL-420 /12/2025

1. Pejabat yang bertanggung jawab tugas	Dr. Muhammad Rizki, S.E., MN Kabupaten Dekan Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
2. Mahasiswa yang mengajukan	MARACHITA NIM : 2022720056 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
3. Judul Penelitian / Skripsi	Penerapan Media Pembelajaran Digital Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas Materi Membaca Menulis Yang Dibantu Media 4
4. Tempat	SDN Mojowati 3 Kota Malang Jl. Nelayan No. 1, Kel. Mojowati, Kec. Laweyan, Kota Malang, Jawa Timur
5. Lembar Tugas : Tanggal Berangkat Tanggal Kembali	12/Des/2025 20/Des/2025

Telah Diteliti,
 dan disetujui,

DR. MUHAMMAD RIZKI, S.E., MN
 Dekan Fakultas

Mengetahui,
 Pembimbing Utama,

 M. Firdausy Nurrohmah, M.Pd

Surat diberikan dengan keterangan bahwa perjalanan tersebut diatas benar dilakukan atau
 tidaknya dan semata-mata untuk kepentingan studi dalam waktu yang telah di tentukan.
 Tanggal Kembali,
 20/Des/2025




Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah

PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI MERJOSARI 3
 BECAMAZAN LAMONGAN
 Jl. Jember Samudra 1, Merjosari No. 34 (P. 001) - 57141 Merjosari Kota Pas 65144
 Email : sdnmerjosari3@gmail.com HP/WA : 08534040

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 401.2/0.5/24.73.401.01.178/2024

Yang hendak mengisi di bawah ini:

Nama : Sri Sulastri, S.Pd
 NIP : 1974101909122002
 Jabatan : Kepala SDN Merjosari 3

menyatakan bahwa:

Nama : **SIHACTNYA**
 NIM : 2017720034
 Jangang : SI
 Perguruan Tinggi : Universitas Triduwana Tunggalwani Malang
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

telah melakukan penelitian di SD Negeri Merjosari 3, dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Wordwall Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Materi Membangun Masyarakat Yang Beradab Kelas 4"*

Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 18 Desember 2024
 Kepala SDN Merjosari 3

SRI SULASTRI, S.Pd
 NIP. 1974101909122002

Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media

1. Angket Validasi Ahli Materi

2. Apabila ingin mengetahui jawaban dari tanda 1-4 pada jawaban sebelumnya tulis dari tanda baru (4)

6. Berikan kritik, saran, dan pendapat sesuai di bagian akhir angket.

C. Identitas Ahli Materi

Nama: Sdr. M. Mulya, S.Pd, M.Pd
 NIP. 20707025002300300
 Alamat: Jl. Sekeloa Utara No. 100, Kecamatan Sekeloa, Kabupaten Indragiri Hilir
 Sistem Kerja: Guru dan Pengajar

II. Angket

No	Indikator	Nilai 1	Nilai 2	Nilai 3	Nilai 4
1	Kecakupan dengan Kurikulum Materi sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka				✓
2	Tingkat pembelajaran dalam media sesuai dengan kompetensi yang diharapkan				✓
3	Materi sesuai dengan Kurikulum media kelas IV SD				✓
Kelayakan Isi dan Keakuratan Materi					

4	Materi disajikan secara runtut dan sistematis					✓
5	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan berpikir siswa SD					✓
6	Materi mendorong pemahaman konsep yang benar dan bermakna					✓
Kekuatan dan Kelemahan Materi						
7	Materi yang disajikan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah					✓
8	Fakta, konsep, dan prinsip yang disampaikan sesuai tingkat kesulitan yang relevan					✓
9	Materi tidak mengandung bias atau kesalahan konsep					✓
Integritas Keilmuan, Tidak Ada Nilai-Nilai Rasis						
10	Materi memuat aspek kearifan lokal Jawa Timur secara komprehensif					✓
11	Materi mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang relevan					✓

2. Angket Validasi Ahli Bahasa

4. → Sangat baik / sangat tepat / sangat komunikatif

5. Apabila ingin mengadahi jawaban, beri tanda (-) pada jawaban sebelumnya lalu beri tanda baru (+).

6. Berikan juga kritik, saran, dan pendapat untuk kemajuan penggunaan bahasa dalam media.

C. Identitas Ahli Bahasa

Nama: Zuri, Meliana, M.Pd

NIP: _____

Nama: Meliana

Pekerjaan: Dosen FIP

Institusi: FIP UNTA

B. Angket

No	Indikator	Nilai 1	Nilai 2	Nilai 3	Nilai 4
Kemampuan Bahasa					
1.	Bahasa yang digunakan sudah dipahami oleh siswa kelas IV				✓
2.	Kalimat yang digunakan sudah dan tidak menimbulkan makna ganda				✓
3.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓
Kemampuan Kimbah					
Bahasa Indonesia					

4	Penggunaan kata sesuai dengan kaidah EYD				✓
5	Struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
6	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar			✓	
Kemampuan Cara Bahasa					
7	Cara bahasa menarik dan komunikatif bagi siswa				✓
8	Bahasa yang digunakan lugas, santun, dan mencerminkan nilai-nilai karakter				✓
9	Bahasa mendukung penyampaian nilai-nilai kearifan lokal Jawa Timur				✓
Kemampuan Bahasa dalam Media					
10	Konsistensi motif dan kreasi dalam seluruh bagian media			✓	
11	Bahasa mendukung tujuan pembelajaran dan pesan moral yang ingin disampaikan				✓
12	Bahasa mendukung aspek memotivasi dan menarik secara visual				

V. Kritik dan Saran

V. Pendapat Secara Umum tentang Bahasa dalam Media Digital Interaktif Berbasis Kanvas
Lokal Jawa Timur



3. Angket Validasi Ahli Media

C. Identitas Ahli Media

Nama: Rasy Sulaksana, S.Pd, M.Pd.

NIP: 0704088901

Alamat: Tlogomulyo

Pekerjaan: Psik

Instansi Kerja: Untri

B. Angket

No	Indikator	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
		1	2	3	4
	Kelengkapan tujuan				
1	Menyajikan informasi secara lengkap sesuai tuntutan pembelajaran				✓
2	Menyajikan struktur materi secara sistematis				✓
3	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓
4	Menyajikan jalur cerita secara sistematis dan mudah diikuti				✓
	Kesesuaian tujuan dengan tuntutan pembelajaran yang ada pada video				

5	Mendukung siswa aktif mengeksplorasi nilai kearifan lokal Jawa Timur					✓
6	Mendukung siswa dalam pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif					✓
7	Mendukung siswa untuk berpikir kritis dan reflektif					✓
8	Mendukung siswa belajar secara mandiri					✓
Cara penyajian:						
9	Mendukung ketekwaan kepada Yang Maha Esa					✓
10	Mendukung pematangan nilai-nilai kemanusiaan					✓
11	Mendukung siswa berpikir logis secara					✓
12	Mendukung tumbuhnya minat/kegiatan					✓
Keefektifan (90%)						
13	Eksistensi media (gambar/video)					✓
14	Ilustrasi, karakter, dan animasi tampil menarik dan sesuai budaya lokal Jawa Timur					✓

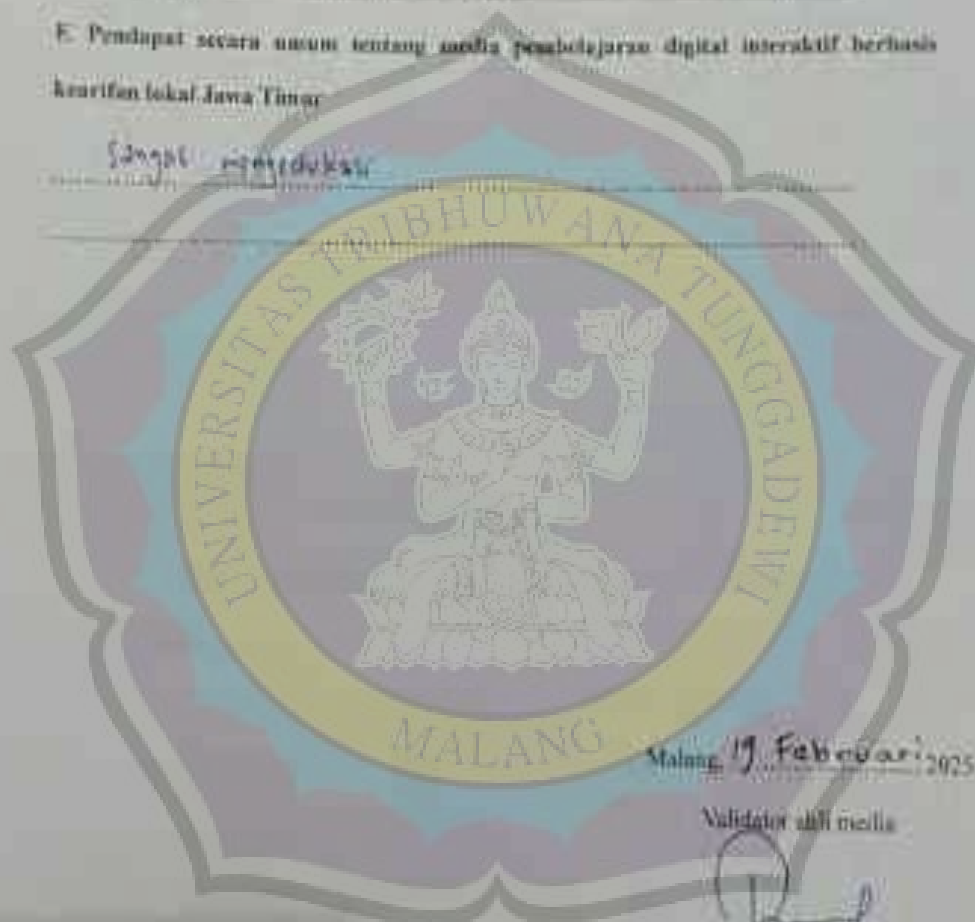
15	Tampilan kearifan lokal					✓
16	Konten secara					✓

E. Kesimpulan dan Saran

Layak untuk penelitian

E. Pendapat secara umum tentang media pembelajaran digital interaktif berbasis kearifan lokal Jawa Timur

Sangat mendukasi



Malang, 19 Februari 2025

Validator ahli media

Rudy S

Lampiran 4 PPT Media Pembelajaran Digital Wordwall





Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian



Gambar di atas menunjukkan kegiatan pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar yang sedang menggunakan media pembelajaran digital melalui laptop. Dalam kegiatan tersebut, siswa terlihat berkumpul dan memperhatikan materi yang ditampilkan pada layar laptop dengan penuh antusias. Media yang digunakan merupakan media pembelajaran Wordwall berbasis kearifan lokal Jawa Timur pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Penggunaan media digital ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Melalui media Wordwall yang dikembangkan, siswa dapat belajar sambil berinteraksi dengan materi yang disajikan secara visual dan berbasis permainan edukatif. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta menanamkan nilai-nilai karakter yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian,

penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa.



Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran digital Wordwall berbasis kearifan lokal Jawa Timur. Dalam kegiatan tersebut, siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran, baik yang sedang memperhatikan materi pada laptop maupun yang terlibat langsung dalam kegiatan di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Melalui penggunaan media Wordwall pada materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”, siswa diajak untuk memahami nilai-nilai kehidupan bermasyarakat yang mencerminkan sikap saling menghargai, kerja sama, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman-temannya.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.



Kegiatan uji coba penggunaan media pembelajaran digital Wordwall berbasis kearifan lokal Jawa Timur yang dilakukan di ruang laboratorium komputer sekolah. Pada kegiatan tersebut, siswa menggunakan perangkat komputer untuk mengakses media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru atau peneliti juga terlihat memberikan arahan serta pendampingan kepada siswa agar mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Melalui kegiatan ini, siswa dapat secara langsung berinteraksi dengan media pembelajaran digital yang berisi materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Media Wordwall yang digunakan dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respons siswa

terhadap penggunaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal serta melihat efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual.



Lampiran 6 Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LOA) Jurnal



UNIVERSITAS PENDIDIKAN
FAKULTAS PEDAGOGIA DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Pascasarjana No. 2 A.S. R. Kuta Bandung
Email : jurnaliliahpendidikan@upi.edu.id
Web Site : <http://jurnaliliahpendidikan.upi.edu> (0251-83510034)



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 1997 / DIT / Pendas / 1 / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pimpinan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAWA TIMUR MATERI MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB KELAS 4** dan identik penulis sebagai berikut:

Nama Penulis	Masruchin, Moh Farid Nurul Anwar, Ghurnul Cholimah
Afiliasi	Universitas Tribhuwana Tunggalow
Penerbitan	Volume 11 No. 1, Maret 2026

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat Awal Maret Tahun 2026.
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terimakasih.

Bandung, 28 Februari 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar




Asep Rendi Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0410043903

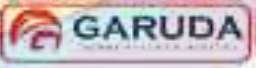
Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

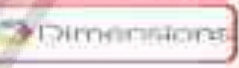
INDEXING







ISSN Cetak : 2477-2197 (SK ISSN CETAK PDI LIR 0005.2477/2143/2016) (K/ISSN/2016)
<http://ojs.upi.edu/151445125139>
 ISSN Online : 2548-8050 (SK ISSN ONLINE PDI LIR : 0005.2548/8050/2016) (K/ISSN/2016.12)
<http://ojs.upi.edu/151445125139>



SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 1997 / DR (Pendas) / AULI I / 2026

Sertifikat ini Diberikan Kepada

**Maracintia, Moh Farid Nurul Anwar,
Chusnul Chotimah**

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul
PENGELOMPOKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAWA
TIMUR NATEM WISAMANDUWU MASYARAKAT SANG BERADAB KELAS 4 yang terbit di Pendas: Jurnal
Ilmiah Pendidikan Dasar pada Volume 11 No. 1, Maret 2026

Bandung, 28 Februari 2026

Kritik Dewan Restorasi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Agus Rini Handari, M.Pd.
NIDN. 0410042303

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING



Edisi Cetak : 34712143 DOK. 10000 DOK. 10000 24/12/2025 11:00:00
ISSN Online : 2548-4738 (ONLINE) DOI URL : 10.29407/pendas.v11i1.1997.1997.1997.1997



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN KEMAHENDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
Jl. Pasundan No. 100, D. Pasundan Bandung
40132 (Indonesia)
Email: CLAS@UPN-Pasundan.ac.id / UPN-Pasundan.ac.id



SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat: 1857 / JIP / SGL/Pendak / 117/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acap Rini Handani, M.Pd
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Penda: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Marsella, Moh Firdausy Anwar, Chusni Chelwin
Afiliasi : Universitas Tridhara Tunggalawi

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORD WALL BERBASIS KEAMATAN LOKAL JAWA TIMUR MATERI MENGENAI MASYARAKAT YANG BERADAB**
HELAS 4 yang terbit di Penda: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada Volume 11 No. 1, Maret 2026

Dengan surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan keramahan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

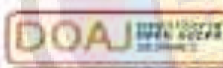
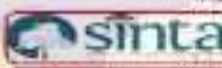
Bandung, 28 Februari 2026
Ketua Dewan Redaksi Penda: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

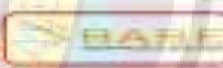



Acap Rini Handani, M.Pd
NIDN. 0419042903

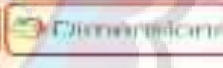
Catatan: Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING





ISSN Cetak : 2477-2142 (SK ISSN CETAK PDI LPI 009824772142/2025/00000001)

<http://www.upn-pasundan.ac.id/jip>

ISSN Online : 2546-8818 (SK ISSN ONLINE PDI LPI : 009825468818/2025/00000001)

<http://www.upn-pasundan.ac.id/jip>

Lampiran 7 Jurnal Terbit

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
 ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
 Volume 11 Nomor 01, Maret 2020

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

Marasitiah¹, Moh. Fird Nuhul Anwar², Chusnul Chotimah³

^{1,2,3}Prodi PGSD, Universitas Tribhwana Tungga Dewa

Alamat e-mail: ¹Marasitiah149@gmail.com, ²mohfirdnurubawar@gmail.com,
³chusnul.chotimah@tribna.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 five 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 81.80 in the post-test, and learning mastery reached 92.80% above the minimum mastery criteria (KKM). Therefore, the Wordwall-based learning media integrated with East Java local wisdom is considered valid and effective for IPS 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.

Metoda 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 & Soetris, 2025). Menurut Rasy & 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 (Ibro 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,

ketertarikan siswa, serta hasil belajar secara signifikan (Akyuna dkk., 2025) (Rahman dkk., 2024). Salah satu platform yang potensial digunakan adalah Wotiwat, 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 Makhani 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 (Ulvan, 2025). Jawa Timur sebagai wilayah dengan kekayaan budaya yang beragam seperti tradisi galang ranyong budaya amek, nilai tepa selira, dan berbagai praktik sosial berbasis komunitas menyediakan sumber belajar autentik yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS. Rahmawati & Pratama, (2025) melaporkan bahwa

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

Implementasi pembelajaran IPS 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 Majasari 3 Mading 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 (Afandi 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 konkrit (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 & Islemiah, (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 disampaikan, 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 dirancang menjadi sembilan tahapan, meliputi: (1) studi pendahuluan terkait analisis kebutuhan; (2) perencanaan 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 (Herliana, 2024).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Mojoran 2 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 keluntasan hasil belajar. Data

kuantitatif 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 lisan 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 teka-teki yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, disertai penyusunan

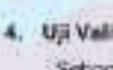
instrumen evaluasi dan skenario penggunaan di kelas agar pembelajaran lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

3. Pengembangan Draft Awal Produk

Setelah tahap penancangan selesai, produk awal kemudian dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran digital berbasis platform Wordwall. Media ini memuat aktivitas interaktif yang disusun berdasarkan materi *Memahami Masyarakat yang Beragam* dengan mengacu pada perilaku *Ando-Ando Lumut* sebagai konteks pembelajaran. Konten dikemas dalam berbagai bentuk permainan seperti *guy*, *spin the wheel*, *anagram*, *open the box*, dan *find the match* yang dapat diakses dalam satu tautan sehingga memudahkan guru mengabdikan 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 1. Langkah-Langkah Penggunaan Media Wordwall

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

Gambar	Keterangan
	Pada menu terdapat pilihan CP, TP, ATP, materi, dan video storywing. Tekan video storywing jika ingin menjadi aplikasi.
	Dalam PPT terdapat menu pemilihan menu: video storywing, Ando-Ando Lumut, dan Aplikasi Wordwall.
	Video storywing berjudul Ando-Ando Lumut akan muncul selanjutnya saat menekan tombol 'Ando-Ando Lumut' pada PPT. https://www.besicraft.com/andoo-ando-lumut
	Tekan Wordwall pada PPT, untuk masuk ke web Wordwall. Untuk memulai semua permainan tekan 'start' https://wordwall.net/share/6c70346f710jansah
	Tekan <i>guy</i> pada menu untuk memulai Wordwall, lalu menjawab pertanyaan dengan benar.
	Tekan <i>spin the wheel</i> pada menu, pilihlah mode, dan dapatkan pertanyaan yang menarik.
	Tekan <i>anagram</i> pada menu, pilihlah kata yang dengan benar sehingga mendapat sebuah kata 1 kalimat.
	Tekan <i>open the box</i> pada menu, pilih <i>number box</i> , dan jawablah pertanyaan yang muncul.
	Tekan <i>find the match</i> pada menu, pilihlah pertanyaan, pilih <i>draw box</i> , lalu pilihlah jawaban yang benar.

Sumber: data peneliti

4. Uji Validasi Ahli

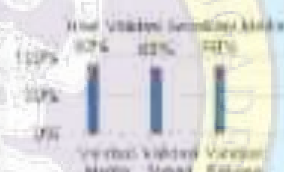
Sebagai media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal untuk

siswa kelas IV sekolah dasar, produk yang dikembangkan terlebih dahulu melalui proses pentakaran 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 adegan, koherensi awal dengan indikator pembelajaran, serta ketepatan alur cerita dengan buku *Memanggar Maryanekst yang Berasab*. Hasil validasi materi memperoleh skor 88% dalam kategori "sangat valid". Rekomendasi yang

diberikan antara lain memperjelas pengujian 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 penakaran 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

dimplementasikan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. Revisi Hasil Uji Validasi Ahli

Perbaikan dilakukan dengan mengaitimodail berbagai masukan dari para validator untuk menyempurnakan kualitas media dan mengoptimalkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal. Setelah seluruh saran difinalkan 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 diuj 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 (Kd)	Skor (%)
SDN Merjosari 3 Malang	Guru kelas IV	83,50
	Siswa 1	85,00
	Siswa 2	87,25
	Siswa 3	86,75
	Siswa 4	88,00
Jumlah		440,50
Rata-rata		83,15

(Sumber: Data peneliti)

Berupa pada Tabel 4, seluruh siswa memperoleh nilai mencapai 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 kearifan yang terkandung dalam materi berbasis kearifan lokal Jawa Timur.

7. Revisi Hasil Uji Terbatas

Sekolah 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 Mergasari 3 Malang. Pembelajaran dilaksanakan melalui permainan interaktif berbasis kearifan lokal Jawa Timur. Hasil evaluasi menunjukkan mayoritas siswa kelompok KKM, yang menandakan media efektif meningkatkan pemahaman sekaligus ketertarikan ahli siswa. Rangkuplusi 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 ketertarikan 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 pengentingan 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 meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan 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 aspek-aspek kontekstual mengenai budaya daerah, nilai sosial, serta perilaku yang menumbuhkan 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 & Supriyana, (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 edukasi memberikan kontribusi

signifikan terhadap motivasi belajar dan capaian akademik siswa (Fitria & Muhsin, 2024), menunjukkan peningkatan keterampilan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan digital. Selain itu, Anuly 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 Rahman dkk., (2023) menegaskan bahwa game edukatif dapat memperdalam keterampilan siswa dalam pembelajaran karena siswa belajar melalui pengalaman interaktif yang bermakna.

Kelayakan 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 Lusa 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 Fatkhasser dkk., (2023) yang menyatakan bahwa siswa generasi digital lebih responsif terhadap media visual dan audioaktif karena sesuai dengan gaya belajar mereka sehingga materi lebih mudah diterima.

Pada uji lapangan peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test serta ketercapaian hasil belajar sebesar 87,80% 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 Usmi dkk., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS 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 diperoleh hasil belajar siswa yang mayoritas melampaui KKM.

Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kehadiran siswa, serta membantu pemahaman materi secara lebih konkret dan kontekstual.

Sebagai saran, pengembangan selanjutnya dapat memperluas variasi jenis permasalahan 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

- Akhyani, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2020). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal Al-Makmur: Pendidikan & Sosial*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.472/Ojswptjpa.v3i1.3112>
- Alfaru, S., Maulana Rasta, Y., Rahm, A., & Fatmahan Azhar, F. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Interaktif (Di Smp1 Multrau Kraer). *Kamaliyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 287-301.
<https://doi.org/https://doi.org/10.66959/ps.v3i1.755>
- Anany, E., Alencini, N., Alha, E., & Mustari, U. A. (2020). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14, 2025.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26818/18190.v14i0.18006>
- Fadhasari, V. H., Dianiyah, H. N., & Haimah, B. (2020). Membangun Minat Belajar Siswa Generasi Z Melalui Inovasi Digital Dalam Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mahasiswa Iku Akademik*, 2(3), 1-10.
<https://doi.org/10.61722/jma.v2i3.443>
- Fikri, G. F., & Vutni, I. (2024). Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone. *Jurnal Amel Muwafiqin*.

- <https://ejournal.iaincurugede.org/index.php/ik/index>
- Hardina, R., & Isman, N. D. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Peningkatan Literasi Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tadrisan Kewa*, 3(1), 17–37. <https://doi.org/10.61850/jpk.v3i1.758>
- Hedri, Anwar, Moh. F. N., & Ghofmah, G. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis carya pada mata pelajaran PPKn kelas II. *Intelligence: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 63–84. <https://doi.org/10.33368/ij.v7i1.5810>
- Iskandar, S., Sholikhah Rosmana, F., Fadiah, A. R., Ayuni, F., Dwi Nurani, P., Apriya, M., & Ratuliyu, R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(3), 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.26131/jgk.v7i3.41630>
- Ismi, M., WiyunAri, Udayani, N., Ima, M., Ayu Rachmawati, R., & Sukono, A. (2025). Implementasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri 1 Gili Tembui, Lombok Barat. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue). <https://doi.org/10.26300/jcar.v7iSpecialIssue.10614>
- Latari, F. A., Nurrahmah, N., Syafurrahman, A., & Solvati, G. (2026). Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran Dan Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, xx, No. e. <https://doi.org/https://doi.org/10.30001/Ojsikaini.v5i1.2360>
- Lidya, M., Setiandhi, R. H., & Safin, N. D. (2024). Bagaimana "pengdrift" media, literasi, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tadrisan Keras*, 1(3), 150–158. <https://doi.org/10.61850/jpk.v1i3.255>
- Maimun, Ibtis, Fathulhuda, M., & Adia Rmaya, E. (2025). Peningkatan Minat-Moti Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Jis Di Sekolah Dasar. <https://doi.org/https://doi.org/10.33069/ijpe.v10i2.27004>
- Megandi, M., & Solikh, 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/10.51652/jea.v3i2.214>
- Rahmawati, A., & Pratomo, R. (2025). Penerapan Pendekatan Multikultur Dengan Media Digital Untuk Pembelajaran PAI Lokal Di Sekolah. <https://doi.org/https://doi.org/10.55881/edumika.2025.v1i2.73>
- Rahman, F. A., Saizyabla, A., Nuramala, N., & Guslan, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ciantup melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2),

- 615-622.
<https://doi.org/10.51874/jpx.v5i2.294>
- Rusydi, S. F., & Mauludin, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Realistik Melalui Model Realistik dalam Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* (Vol. 1, Number 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.60836/jnpk-pk.v1i2.145>
- Rochmadi, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran dan Materi Pembelajaran Sederhan Kedis. In *Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/47264>
- Rohman, Elzar, Satrio, D., Didi, W., & Maulina, D. (2023). The Effectiveness of Digital Game-Based Learning in Elementary Schools: A Literature Review. <https://proceedings.unmar.ac.id/index.php/icearticle/view/67125>
- Sayekti, O. M., Sujanto, & Chong, Y. Y. (2023). Media pembelajaran blended participatif kemandirian sekolah dan orangtua. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.21831/jipid.v1i1.154512>
- Surya, B. I., Sholmi, F. P., Hanta, A. S., Agustri, D. A., & Hasanah, F. N. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wawasan Masa*. <http://proceeding.unsquad.ac.id/index.php/central>
- 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/pjpa.17102>
- Utami, M. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Zetade*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17649722>
- Utami, S. V. S., Mansur, H., & Gomario. (2024). 2024. Pages: 6381-6389. *Journal of Education Research in Asia/Oceania Research* (Vol. 6, Number 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.37961/jea.v6i4.1919>

Lampiran 8 Biodata Peneliti



Maracintia, merupakan nama dari peneliti skripsi ini, yang berasal dari Entikong Kecamatan Entikong Kabupaten Sanggau Provinsi Kalimantan Barat, peneliti lahir di Entikong pada tanggal 28 juni 2003, peneliti anak Pertama dari 3 bersaudara, anak dari pasangan Bapak Nasida (Almarhum) dan Ibu

Warasih. Peneliti menempuh pendidikan SD Negeri 01 Mangkau (lulus tahun 2016) melanjutkan pendidikan SMP Negeri 01 Semangit (lulus tahun 2019) kemudian melanjutkan pendidikan SMA Negeri 1 Sekayam Sanggau (lulus tahun 2022). Pada tahun 2022 peneliti melanjutkan pendidikan Perguruan tinggi swasta di Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang (UNITRI) Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL BERBASIS KEARIFAN LOKAL JAWA TIMUR MEMBANGUN MASYARAKAT YANG BERADAB KELAS 4