

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DAN KEARIFAN LOKAL DI SDN 060883 MEDAN PETISAH

Jenita Anjani Sembiring¹, Titania Sagala², Frido Chrysantus Sitohang³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia ^{1,2,3}

Corresponding Author: titaniasagala@gmail.com^{1*}, fridochrysantussitohang@gmail.com²

Info Artikel

Received: 13 Juni 2026

Revised : 22 Juni 2026

Accepted: 15 Juli 2026

Published: 22 Juli 2026

Keywords: Wordwall, learning media, cultural diversity, local wisdom, elementary school.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran, keberagaman budaya, kearifan lokal, sekolah dasar.

Abstract

The rapid development of information technology has encouraged teachers to integrate digital learning media that promote interactive, innovative, and student-centered learning. One of the digital platforms that can be utilized is Wordwall, a game-based learning application designed to enhance students' engagement throughout the learning process. This study aims to describe the implementation of Wordwall as a learning medium in teaching cultural diversity and local wisdom at SDN 060883 Medan Petisah, as well as to identify its potential benefits and challenges in elementary school learning. This study employs a qualitative descriptive approach. The data collection procedures are designed to include classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation of learning activities. Data are analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing to obtain a comprehensive description of the implementation of Wordwall in classroom learning. The implementation of Wordwall is designed through various interactive activities, including quizzes, matching games, spinning wheel games, and puzzles related to Indonesia's cultural diversity and local wisdom. The use of this learning medium is expected to improve students' learning motivation, active participation, critical thinking skills, and understanding of the importance of respecting cultural diversity as a national identity. Furthermore, Wordwall provides an enjoyable learning experience through game-based activities, immediate feedback, and efficient assessment that supports teachers in evaluating students' learning outcomes. However, the implementation of Wordwall may encounter several challenges, including limited internet access, insufficient digital devices, and teachers' technological competencies in developing digital learning media. Therefore, adequate school facilities and continuous professional development for teachers are essential to optimize the use of Wordwall in elementary education. Overall, Wordwall has strong potential as an effective digital learning medium to support the teaching of cultural diversity and local wisdom in elementary schools.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis

permainan (game-based learning) yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di SDN 060883 Medan Petisah, serta mengidentifikasi manfaat dan tantangan penggunaannya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dirancang melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan media Wordwall dalam pembelajaran. Implementasi Wordwall dirancang melalui penyajian berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan gambar dengan nama budaya daerah, permainan roda keberuntungan, dan teka-teki yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia serta kearifan lokal di lingkungan sekitar. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman peserta didik terhadap pentingnya menghargai keberagaman budaya sebagai identitas bangsa. Selain itu, Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui unsur permainan, umpan balik secara langsung, dan evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara cepat oleh guru. Meskipun demikian, implementasi media Wordwall masih berpotensi menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat digital, serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan prasarana sekolah serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran agar penggunaan Wordwall dapat berlangsung secara optimal. Secara umum, media Wordwall memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran keberagaman budaya dan kearifan lokal di sekolah dasar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dirancang secara inovatif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi berfungsi sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang menarik akan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak dimanfaatkan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, teka-teki silang, membuka kotak, dan permainan edukatif lainnya. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi secara menarik sekaligus memberikan evaluasi pembelajaran secara langsung. Melalui aktivitas berbasis permainan (game-based learning), peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Implementasi Wordwall sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Peserta didik sekolah dasar, khususnya kelas IV, berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual, gambar, permainan, maupun aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

Selain Piaget, teori Lev Vygotsky juga mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menekankan bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan adanya bimbingan atau kolaborasi. Dalam implementasi Wordwall, peserta didik dapat berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Teori belajar Jerome Bruner turut memberikan landasan bagi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri konsep yang dipelajari (discovery learning). Wordwall memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk mengeksplorasi jawaban melalui berbagai aktivitas interaktif sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, teori David Ausubel mengenai pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) menyatakan bahwa informasi baru akan lebih mudah dipahami apabila dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Dalam pembelajaran keberagaman budaya dan kearifan lokal, guru dapat mengaitkan materi dengan budaya yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih kontekstual. Penggunaan Wordwall membantu peserta didik menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi pembelajaran melalui gambar, permainan, dan soal interaktif.

Teori Edgar Dale melalui Cone of Experience juga menunjukkan bahwa peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik apabila mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses belajar, semakin tinggi pula tingkat pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall yang memadukan unsur visual, teks, audio, serta aktivitas interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Materi keberagaman budaya dan kearifan lokal merupakan salah satu materi penting pada jenjang sekolah dasar. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keberagaman suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, lagu daerah, makanan khas, serta berbagai bentuk kearifan lokal yang menjadi identitas bangsa. Keberagaman tersebut merupakan kekayaan nasional yang harus dikenalkan kepada peserta didik sejak dini agar tumbuh sikap toleransi, menghargai perbedaan, cinta tanah air, dan rasa bangga terhadap budaya Indonesia.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai luhur yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Nilai-nilai tersebut meliputi gotong royong, musyawarah, kepedulian terhadap lingkungan, saling menghormati, serta pelestarian budaya daerah. Pembelajaran mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga membentuk karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, terutama dimensi berkebinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.

Dalam praktiknya, pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar masih sering dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih

aktif serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Guru dapat menyajikan materi melalui kuis, permainan mencocokkan rumah adat dengan daerah asalnya, mengenali pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, maupun bentuk-bentuk kearifan lokal. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga berlatih berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, serta memanfaatkan teknologi secara positif.

Implementasi Wordwall juga sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, pemanfaatan teknologi digital, diferensiasi pembelajaran, dan penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media digital diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di SDN 060883 Medan Petisah menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di sekolah dasar. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, peran guru dan peserta didik, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan media Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian dilaksanakan di SDN 060883 Medan Petisah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah memiliki potensi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa Universitas Katolik Santo Thomas Medan yang mengajar materi keberagaman budaya dan kearifan lokal serta peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Wordwall. Informan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan mereka dalam

pelaksanaan pembelajaran.

Objek penelitian adalah implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, yang meliputi tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, respons peserta didik, manfaat penggunaan media, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall, keterlibatan peserta didik, serta interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, alasan penggunaan Wordwall, manfaat yang dirasakan, serta kendala yang dihadapi. Selain itu, wawancara kepada beberapa peserta didik dilakukan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, LKPD, tampilan permainan Wordwall, foto kegiatan pembelajaran, hasil evaluasi, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan fokus penelitian, sedangkan lembar dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung yang relevan.

Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat kredibilitas yang lebih tinggi.

Analisis data dilakukan secara interaktif berdasarkan model Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami fenomena yang diteliti. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di SDN 060883 Medan Petisah.

Alur penelitian dimulai dari identifikasi permasalahan, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data, interpretasi hasil penelitian, hingga penyusunan kesimpulan dan rekomendasi. Dengan menggunakan metode tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi media Wordwall sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran keberagaman budaya dan kearifan lokal di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060883 Medan Petisah pada peserta didik kelas IV B yang berjumlah 14 orang. Materi yang diajarkan adalah Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik berupa tes pilihan ganda yang disajikan melalui aplikasi Wordwall.

Sebelum mengerjakan soal, guru menjelaskan materi mengenai keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan khas, serta contoh kearifan lokal yang terdapat di berbagai daerah. Setelah penyampaian materi, guru menampilkan Wordwall menggunakan LCD proyektor. Peserta didik diminta maju ke depan secara bergantian untuk mengerjakan soal pilihan ganda yang telah disiapkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan Wordwall. Tampilan permainan yang menarik membuat peserta didik lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri untuk maju ke depan.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan melalui Wordwall, diperoleh data bahwa 9 peserta didik mampu menjawab soal dengan benar, 1 peserta didik memberikan jawaban yang kurang tepat, sedangkan 4 peserta didik tidak bersedia maju ke depan untuk mengerjakan soal karena masih merasa malu dan kurang percaya diri.

Tabel 1. Hasil Tes Pilihan Ganda Menggunakan Wordwall

No	Hasil Evaluasi	Jumlah Peserta Didik
1	Menjawab Benar	9 orang
2	Menjawab Salah	1 orang
3	Tidak Bersedia Maju Kedepan	4 orang

Total	14 orang
-------	----------

Tabel 2. Presentase Hasil Evaluasi

Kategori	Jumlah	Presentase
Menjawab Benar	9	64,29%
Menjawab Salah	1	7,14%
Tidak Bersedia Maju	4	28,5%
Total	14	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik yang mengikuti tes mampu menjawab soal dengan benar. Akan tetapi, masih terdapat peserta didik yang belum memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas sehingga belum mengikuti evaluasi secara langsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik yang mengikuti tes mampu menjawab soal dengan benar. Akan tetapi, masih terdapat peserta didik yang belum memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas sehingga belum mengikuti evaluasi secara langsung.

Pembahasan

Implementasi media pembelajaran Wordwall pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal memberikan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan permainan edukatif membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan 9 peserta didik dalam menjawab soal dengan benar menunjukkan bahwa Wordwall dapat membantu peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Penyajian soal secara interaktif disertai gambar dan pilihan jawaban membuat peserta didik lebih mudah mengingat konsep keberagaman budaya dan kearifan lokal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Wordwall memenuhi karakteristik tersebut karena menyajikan pembelajaran melalui gambar, permainan, dan umpan balik yang langsung diterima peserta didik.

Selain itu, teori Lev Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih optimal melalui interaksi sosial antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik. Selama pembelajaran

berlangsung, guru memberikan bimbingan kepada peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam menjawab soal sehingga mereka memperoleh bantuan yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Dari hasil penelitian juga terlihat bahwa terdapat 4 peserta didik yang belum berani maju ke depan untuk mengerjakan soal. Kondisi ini menunjukkan bahwa selain kemampuan akademik, rasa percaya diri juga memengaruhi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Guru perlu memberikan motivasi, penguatan positif, dan kesempatan berlatih secara bertahap agar peserta didik merasa lebih percaya diri untuk tampil di depan kelas.

Secara keseluruhan, implementasi Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar dan membantu sebagian besar peserta didik memahami materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Meskipun demikian, guru tetap perlu memperhatikan aspek psikologis peserta didik, khususnya dalam membangun rasa percaya diri agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Media Pembelajaran Wordwall pada Materi Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal di Kelas IV B SDN 060883 Medan Petisah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung melalui aktivitas permainan edukatif dan tes pilihan ganda berbasis digital.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi menggunakan Wordwall. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media tersebut. Tampilan permainan yang menarik, pemberian skor secara langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda menggunakan Wordwall, dari 14 peserta didik, 9 peserta didik mampu menjawab soal dengan benar, 1 peserta didik menjawab soal dengan salah, sedangkan 4 peserta didik belum berani maju ke depan untuk mengerjakan soal karena masih merasa malu dan kurang percaya diri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik yang mengikuti evaluasi telah memahami materi keberagaman budaya dan kearifan lokal dengan baik. Sementara itu, peserta didik yang belum berani tampil memerlukan pendampingan dan motivasi agar lebih percaya

diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Implementasi media Wordwall juga memberikan beberapa manfaat, antara lain meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas yang interaktif. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed.)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wordwall. (n.d.). Wordwall: *Create Better Lessons Quicker*. Diakses dari <https://wordwall.net>