

Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wordwall Bermuatan Kearifan Lokal pada Materi Teks Deskripsi Siswa Kelas III SDN Rungkut Kidul I

Aqila Tsabitha Artha Mevia^{a,1*}, Nurul Istiq'faroh^{b,2}, Rifda Tsabita Nona Salsabilla^{c,3}

^{a,b,c}Universitas Negeri Surabaya, Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

¹24010644153@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqfaroh@unesa.ac.id; ³24010644337@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 8 April 2026

Direvisi: 17 Mei 2026

Disetujui: 8 Juni 2026

Tersedia Daring: 1 Juli 2026

Kata Kunci:

kearifan lokal

media pembelajaran

teks deskripsi

Wordwall

sekolah dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi teks deskripsi di sekolah dasar yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal pada materi teks deskripsi siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I, serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data diperoleh melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 91,67% dan validasi ahli media sebesar 92,31% dengan kategori sangat valid. Respon siswa juga menunjukkan kategori sangat positif dengan persentase 92,31%, yang mengindikasikan bahwa media menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman siswa terhadap teks deskripsi. Integrasi kearifan lokal dalam media terbukti mampu meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Keywords:

descriptive text

elementary school

learning media

local wisdom

Wordwall

This study is motivated by the limited use of interactive learning media in teaching descriptive text in elementary schools, which impacts students' engagement and comprehension. This research aims to develop an interactive quiz media based on Wordwall integrated with local wisdom for third-grade students at SDN Rungkut Kidul I, and to determine its feasibility and student responses. This study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through expert validation (material and media experts) and student response questionnaires. The results show that the media achieved a material expert validation score of 91.67% and a media expert validation score of 92.31%, both categorized as very valid. Student responses also indicate a very positive category with a percentage of 92.31%, suggesting that the media is attractive, easy to use, and helps students understand descriptive text better. The integration of local wisdom enhances the relevance of learning to students' daily lives. Therefore, the developed Wordwall-based interactive quiz media integrated with local wisdom is feasible to be used as an alternative learning media in elementary Indonesian language instruction.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut peserta didik tidak hanya mampu membaca, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan mengomunikasikan isi teks secara bermakna. Pada materi teks deskripsi, siswa perlu mengenali ciri objek, rincian keadaan, serta penggunaan diksi yang tepat agar mampu membangun gambaran yang jelas dalam pikiran. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa di sekolah dasar masih sering berlangsung secara konvensional, satu arah, dan belum didukung media yang cukup variatif, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan membangun pemahaman yang mendalam. Manuain et al. (2024) menegaskan bahwa guru masih memerlukan media yang lebih bervariasi dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman membaca, sedangkan Fierdiansyah et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang terlalu monoton berdampak pada motivasi belajar yang rendah. Di sisi lain, media digital seperti Wordwall mulai banyak digunakan sebagai alternatif yang lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan Kurikulum Merdeka karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan mudah dioperasikan.

Wordwall merupakan platform permainan edukatif digital yang memungkinkan guru merancang kuis interaktif dengan tampilan menarik, umpan balik langsung, dan aktivitas belajar yang lebih partisipatif. Temuan Indriani et al. (2025) menunjukkan bahwa asesmen berbasis Wordwall terbukti valid, efektif, dan memberi dampak positif terhadap capaian belajar Bahasa Indonesia. Riskinasih & Nurmalisa (2025) juga menegaskan bahwa Wordwall pada pembelajaran teks deskripsi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami struktur dan unsur kebahasaan teks secara lebih efektif. Sejalan dengan itu, penelitian lain tentang Wordwall menunjukkan bahwa media ini mendorong suasana belajar yang lebih menyenangkan, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan karakter seperti itu, Wordwall layak dikembangkan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media belajar yang memfasilitasi pemahaman konsep secara aktif.

Selain aspek interaktivitas, pembelajaran yang bermuatan kearifan lokal memiliki nilai penting karena membantu siswa menghubungkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya yang akrab dalam kehidupan sehari-hari. Yusuf (2023) melalui meta-analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap pembentukan karakter siswa di Indonesia. Silvi et al. (2024) juga menemukan bahwa media berbasis budaya lokal pada topik pembelajaran dasar mampu menarik minat siswa sekaligus memperkuat keterhubungan antara materi dan konteks nyata di sekitarnya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, muatan lokal tidak hanya memperkaya isi teks, tetapi juga membuat pengalaman belajar lebih bermakna karena siswa mengenali objek, tradisi, atau situasi yang dekat dengan kehidupannya. Karena itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk memperkuat keterlibatan belajar sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah.

Kebaruan penelitian ini didukung oleh telaah terhadap studi yang secara konsisten menaruh perhatian pada literasi, media digital, dan konteks lokal dalam pembelajaran dasar. Istiq'faroh et al. (2022) meneliti penguatan gerakan literasi sekolah pada masa pandemi dan menegaskan pentingnya program literasi yang tetap produktif dan kontekstual. Istiq'faroh (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran blended learning dalam microteaching berkontribusi pada keterampilan dasar mengajar yang baik, termasuk pemanfaatan media pembelajaran. Manuain et al. (2024) mengkaji kebutuhan awal media Articulate Storyline pada pembelajaran membaca di sekolah dasar dan menegaskan bahwa guru masih membutuhkan media yang lebih variatif. Istiq'faroh et al. (2024) menunjukkan bahwa aplikasi Articulate Storyline berbasis kearifan lokal dapat menjadi cara baru untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di Papua Barat. Fierdiansyah et al. (2024) pun menegaskan perlunya buku cerita bergambar berbantuan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan membaca pemahaman dan motivasi belajar. Rangkaian penelitian

tersebut memperlihatkan bahwa media digital, literasi, dan kearifan lokal merupakan arah pengembangan yang kuat, tetapi belum secara spesifik diarahkan pada kuis interaktif Wordwall bermuatan kearifan lokal untuk materi teks deskripsi siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kuis interaktif berbasis Wordwall yang memuat kearifan lokal pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I. Integrasi ini tidak hanya menempatkan Wordwall sebagai sarana evaluasi yang menarik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kontekstual, dekat dengan pengalaman siswa, dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan ketertarikan belajar siswa secara bersamaan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal pada materi teks deskripsi siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I, sekaligus menilai kelayakan dan penerimaan pengguna terhadap media tersebut. Kontribusi penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah digunakan guru dalam pembelajaran kelas rendah. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran teks deskripsi di sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar (Angko, 2017; Mulyatiningsih, 2016). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal pada materi teks deskripsi. Pemilihan pendekatan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang menekankan pada pengukuran validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk (Astri et al., 2022; Luthfy et al., 2023).

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif yang bersumber dari hasil validasi ahli dan angket respon siswa. Data validasi ahli meliputi ahli materi dengan 12 indikator penilaian dan ahli media dengan 13 indikator penilaian yang mencakup aspek tampilan visual, interaktivitas, aksesibilitas, dan muatan kearifan lokal. Sementara itu, data respon siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada 26 siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I, yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat (SS, S, N, TS, STS). Hasil angket menunjukkan kecenderungan respon sangat positif, misalnya pada pernyataan “kuis interaktif membuat belajar lebih menyenangkan” memperoleh 20 respon SS dan 6 respon S, serta pernyataan “ingin menggunakan media lagi” memperoleh 23 respon SS dan 3 respon S, yang mengindikasikan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara awal (analysis), validasi ahli (development), serta angket respon siswa (implementation). Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa sekolah dasar (Mursyid et al., 2023), serta memastikan media memenuhi prinsip desain pembelajaran yang baik (Arsyad, 2014; Munadi, 2019). Penggunaan media interaktif berbasis teknologi juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Melati et al., 2023; Budianti et al., 2023).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor hasil validasi dan angket menggunakan rumus persentase, yaitu $(\text{skor diperoleh} / \text{skor maksimum}) \times 100\%$, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan: sangat valid

(81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), dan tidak valid (<41%). Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 91% pada aspek materi dan 92% pada aspek media, sehingga termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi besar. Analisis ini sejalan dengan prosedur evaluasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang menekankan pada interpretasi kuantitatif untuk menentukan kualitas produk (Najib et al., 2018; Khairunnisa, 2023). Dengan demikian, metode yang digunakan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan dan penerimaan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan angket respon yang diisi oleh 26 siswa kelas III, media kuis interaktif berbasis Wordwall memperoleh skor total 1.200 dari 1.300 atau 92,31%. Hasil ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat positif karena seluruh butir pernyataan didominasi jawaban Sangat Setuju dan Setuju, sementara jawaban negatif sangat sedikit. Butir dengan dukungan tertinggi adalah pernyataan bahwa kuis interaktif membuat belajar lebih menyenangkan serta media ini mudah digunakan, masing-masing memperoleh 26 respons positif. Data tersebut menegaskan bahwa siswa menerima media ini dengan baik sebagai sarana belajar teks deskripsi yang menarik dan mudah dioperasikan.

Tabel 1. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Media Wordwall

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Sko
1	Media Wordwall yang digunakan menarik perhatian saya	19	5	2	0	0	121
2	Tampilan media (warna, gambar, animasi) membuat saya lebih semangat belajar	17	4	4	1	0	115
3	Materi dalam media mudah saya pahami	17	7	2	0	0	119
4	Contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya	16	6	3	1	0	115
5	Media membantu saya memahami teks deskripsi dengan lebih baik	18	5	2	1	0	118
6	Kuis interaktif dalam Wordwall membuat belajar lebih menyenangkan	20	6	0	0	0	124
7	Saya lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ini	18	5	3	0	0	119
8	Saya tertarik dengan materi yang berkaitan dengan budaya lokal	17	7	2	0	0	119
9	Media ini mudah digunakan	19	7	0	0	0	123
10	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi di pembelajaran berikutnya	23	3	0	0	0	127
Total		184	55	18	3	0	1200

Catatan: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, N = Netral, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju; skor SS = 5, S = 4, N = 3, TS = 2, STS = 1. Sumber: angket respon siswa, diolah peneliti.

Tabel 2. Rekapitulasi kelayakan berdasarkan respon siswa

Aspek	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase	Interpretasi
Respon siswa	1300	1200	92,31%	Sangat positif

Catatan: interpretasi didasarkan pada dominasi respons SS dan S pada seluruh butir angket.

Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall berfungsi bukan hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai pemantik keterlibatan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan studi tentang Wordwall yang melaporkan peningkatan hasil belajar dan pemecahan masalah siswa sekolah dasar, serta pengembangan media Wordwall yang dikombinasikan dengan video untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, respon positif siswa pada penelitian ini memperkuat posisi Wordwall sebagai media interaktif yang efektif untuk pembelajaran dasar.

Secara teoritis, hasil ini juga selaras dengan Istiq'faroh (2020) yang menegaskan bahwa kebijakan Merdeka Belajar mengarah pada kebebasan peserta didik untuk berpikir kritis dan memberi ruang bagi guru untuk menyusun perangkat pembelajaran yang lebih adaptif. Dalam konteks itu, media Wordwall mendukung pembelajaran yang aktif, ringan, dan berpusat pada siswa. Istiq'faroh (2022) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam blended learning memperkuat keterampilan dasar mengajar dan memperlancar proses belajar, sedangkan Setiawan et al. (2023) menegaskan bahwa metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif di sekolah dasar perlu ditopang oleh media yang sesuai dengan karakter materi dan peserta didik.

Muatan kearifan lokal menjadi pembeda utama pada media yang dikembangkan. Istiq'faroh et al. (2024) menunjukkan bahwa aplikasi *Articulate Storyline* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar, dan Fauziah et al. (2024) menempatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Rukmi et al. (2023) juga menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual melalui *problem based learning* meningkatkan hasil belajar karena materi terasa nyata dan bermakna. Respons siswa pada penelitian ini, terutama pada butir yang berkaitan dengan budaya lokal dan contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, memperlihatkan pola yang sama: semakin dekat isi media dengan pengalaman siswa, semakin tinggi penerimaan mereka. Karena itu, tujuan penelitian untuk menghasilkan media kuis Wordwall yang menarik, mudah digunakan, dan kontekstual tercapai dengan baik.

Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal memperoleh skor 44 dari 48 atau 91,67%, sehingga berada pada kategori sangat valid. Dari 12 indikator penilaian, seluruh aspek berada pada capaian yang sama, yaitu 91,67%, yang berarti materi sudah sesuai dengan CP dan TP Kurikulum Merdeka, akurat, selaras dengan karakter teks deskripsi, dan integrasi kearifan lokalnya sudah baik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan CP dan TP Kurikulum Merdeka Kelas III SD	4
2	Indikator pembelajaran termuat jelas dalam butir soal	3
3	Tujuan pembelajaran teks deskripsi tercapai melalui kuis	4
4	Konsep teks deskripsi disajikan jelas	3
5	Jawaban dalam kuis akurat dan tepat	4
6	Materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4

7	Soal mencakup teks deskripsi	3
8	Kalimat dalam kuis mudah dipahami dan tidak ambigu	4
9	Soal mencakup ragam teks deskripsi	4
10	Konteks kearifan lokal yang dipilih dekat dengan kehidupan siswa	4
11	Deskripsi objek akurat dan autentik	3
12	Kearifan lokal terintegrasi dengan baik dalam teks deskripsi	4
Total		44
Persentase		91,67%
Kategori		Sangat valid

Sumber: olah data lembar validasi ahli materi.

Temuan ini menunjukkan bahwa isi media sudah cukup kuat untuk digunakan sebagai sarana belajar teks deskripsi di kelas III. Skor tinggi pada indikator kesesuaian kurikulum, akurasi jawaban, dan kedekatan konteks kearifan lokal memperlihatkan bahwa media tidak hanya menarik secara format, tetapi juga benar secara isi dan sesuai perkembangan siswa sekolah dasar. Pola ini sejalan dengan pengembangan media flipbook Bahasa Indonesia materi fabel oleh Istiq'faroh & Aliyah (2022) yang juga memperoleh kelayakan tinggi melalui validasi ahli, serta penelitian Istiq'faroh (2022) tentang blended learning pada microteaching yang menunjukkan bahwa media digital yang tersusun rapi dapat mendukung proses belajar secara sangat baik. Temuan ini juga sejalan dengan Istiq'faroh et al. (2022) yang menekankan bahwa literasi sekolah tetap perlu diarahkan pada aktivitas produktif dan kontekstual, sehingga teks yang dekat dengan kehidupan siswa menjadi penting dalam pembelajaran dasar.

Jika dilihat lebih rinci, skor 3 muncul pada indikator kejelasan indikator pembelajaran dalam butir soal, kejelasan konsep teks deskripsi, cakupan soal terhadap teks deskripsi, dan keautentikan deskripsi objek. Ini menunjukkan bahwa produk sudah sangat layak, tetapi masih memiliki ruang revisi kecil pada penajaman redaksi dan penguatan contoh agar indikator, konsep, dan deskripsi objek tampil lebih eksplisit. Secara konseptual, hasil ini dapat dibaca sebagai tanda bahwa media sudah memenuhi fungsi dasarnya, namun tetap perlu dipoles agar hubungan antara tujuan pembelajaran, soal, dan konteks lokal menjadi lebih menyatu. Pola serupa juga tampak pada studi Istiq'faroh et al. (2024) tentang aplikasi *Articulate Storyline* berbasis kearifan lokal, Arifah et al. (2024) tentang media Canva untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi, dan Herlina & Istiq'faroh (2025) tentang buku digital cerita fabel bergambar; ketiganya menunjukkan bahwa media digital akan lebih kuat ketika isi, konteks, dan pengalaman belajar siswa dirancang secara utuh.

Hasil validasi materi ini menjawab tujuan penelitian pada tahap pengembangan, yaitu menghasilkan media kuis interaktif Wordwall yang layak digunakan pada materi teks deskripsi kelas III SDN Rungkut Kidul I. Kebaruan penelitian ini tampak pada penggabungan Wordwall, teks deskripsi, dan kearifan lokal dalam satu produk yang disusun khusus untuk siswa kelas rendah; perpaduan ini belum tampak secara spesifik pada penelitian-penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada flipbook, *Articulate Storyline*, Canva, atau buku digital fabel. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya valid secara materi, tetapi juga memiliki posisi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis konteks lokal.

Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal memperoleh skor 48 dari 52 atau 92,31%, sehingga berada pada kategori sangat valid. Penilaian ini mencakup empat aspek utama, yaitu tampilan visual,

interaktivitas, aksesibilitas, dan muatan kearifan lokal. Secara umum, media telah memenuhi kriteria desain media pembelajaran yang baik, meliputi kejelasan tampilan, kemudahan penggunaan, serta keberfungsian fitur secara optimal dalam mendukung pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1	Tampilan visual	Tampilan Wordwall menarik dan sesuai siswa	4
		Penggunaan warna serasi	4
		Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca	4
		Kontras teks terhadap latar belakang cukup jelas	3
		Gambar yang disajikan relevan	4
2	Interaktivitas	Fitur media berfungsi dengan baik dan mudah dipahami	4
		Skor/hasil kuis ditampilkan dengan jelas	4
		Respons input siswa cepat (tanpa lag)	3
3	Aksesibilitas	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat	4
		Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4
		Alokasi waktu kuis sesuai kemampuan siswa	4
4	Muatan kearifan lokal	Elemen kearifan lokal terintegrasi dalam media	3
		Muatan kearifan lokal meningkatkan daya tarik siswa	3
Total			48
Persentase			92,31%
Kategori			Sangat valid

Sumber: olah data lembar validasi ahli media.

Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kekuatan utama pada aspek **aksesibilitas** (100%) dan tampilan visual (95%), yang berarti media sangat mudah diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat serta memiliki desain yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang baik harus memenuhi prinsip mudah digunakan, menarik, dan komunikatif (Munadi, 2019). Selain itu, fungsi interaktif Wordwall yang memberikan umpan balik langsung juga terbukti berjalan dengan baik, meskipun masih terdapat sedikit kendala pada kecepatan respons sistem.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melati et al. (2023) menyatakan bahwa media animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Budianti et al. (2023) menunjukkan bahwa media interaktif seperti PowerPoint mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam konteks yang lebih spesifik, Djatmika & Praherdhiono (2024) menegaskan bahwa multimedia berbasis gamifikasi membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, hasil validasi media pada penelitian ini memperkuat bahwa Wordwall sebagai media berbasis kuis interaktif memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Namun demikian, terdapat beberapa indikator yang memperoleh skor 3, yaitu pada aspek kontras teks, kecepatan respons, serta integrasi kearifan lokal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media sudah sangat layak, masih diperlukan penyempurnaan pada aspek teknis dan integrasi konten. Secara khusus, muatan kearifan lokal masih perlu diperdalam agar tidak hanya hadir sebagai elemen tambahan, tetapi benar-benar menyatu dalam desain visual dan alur kuis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Istiq'faroh et al. (2024) yang menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media digital harus dilakukan secara menyeluruh agar berdampak signifikan terhadap literasi siswa. Selain itu, Manuain et al. (2024) juga menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan kebutuhan awal siswa dan konteks belajar agar media lebih relevan dan efektif.

Penelitian lain dari Istiq'faroh et al. (2022) menunjukkan bahwa penguatan literasi melalui media digital membutuhkan desain yang kontekstual dan berkelanjutan, sedangkan Fierdiansyah et al. (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran yang tidak kontekstual cenderung kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, hasil validasi media dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa integrasi antara desain visual, interaktivitas, dan kearifan lokal menjadi faktor kunci keberhasilan media pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media ini menjawab tujuan penelitian dalam menghasilkan media yang layak, menarik, dan mudah digunakan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Wordwall dengan muatan kearifan lokal dalam bentuk kuis interaktif yang dirancang khusus untuk materi teks deskripsi kelas III. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengembangkan media PowerPoint, *Articulate Storyline*, atau multimedia animasi, penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat dikembangkan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang utuh, interaktif, dan kontekstual.

Keefektifan dan Kebaruan Media dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi ahli dan respon siswa, media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas III sekolah dasar. Efektivitas ini tidak hanya ditunjukkan oleh skor validasi yang tinggi (>91%) dan respon siswa yang sangat positif (92,31%), tetapi juga dari ketercapaian fungsi media dalam meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini menjawab tujuan utama penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara temuan, media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominasi respon sangat setuju pada pernyataan bahwa siswa lebih aktif dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Munadi, 2019). Selain itu, penelitian Melati et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis animasi dan teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Djatmika & Praherdhiono (2024) menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi dalam media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dari sisi pemahaman materi, media Wordwall yang dikembangkan juga terbukti membantu siswa memahami teks deskripsi dengan lebih baik. Hal ini didukung oleh respon siswa pada butir angket yang menunjukkan bahwa materi mudah dipahami dan contoh yang diberikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini relevan dengan penelitian Najib et al. (2018) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman

konsep karena menyajikan materi secara visual dan kontekstual. Selain itu, Khairunnisa (2023) juga menegaskan bahwa media berbasis aplikasi interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui penyajian yang menarik dan sistematis.

Keberhasilan media ini juga tidak terlepas dari integrasi kearifan lokal yang menjadi ciri khas penelitian. Muatan lokal yang diangkat dalam soal dan konteks kuis membuat siswa lebih mudah memahami materi karena berkaitan langsung dengan pengalaman mereka sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian Istiq'faroh et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Istiq'faroh et al. (2022) juga menegaskan bahwa penguatan literasi melalui konteks lokal dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan tidak terlepas dari kehidupan nyata siswa.

Selain itu, penelitian Manuain et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kebutuhan awal siswa agar lebih relevan, sedangkan Fierdiansyah et al. (2024) menekankan bahwa media yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian ini, hal tersebut terbukti melalui respon siswa yang tinggi pada indikator ketertarikan terhadap budaya lokal dan keinginan untuk menggunakan media kembali. Dengan demikian, integrasi kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas media.

Dari sisi kebaruan (novelty), penelitian ini menawarkan kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media seperti PowerPoint interaktif (Budianti et al., 2023), multimedia berbasis Android (Luthfy et al., 2023), atau *Articulate Storyline* berbasis kearifan lokal (Istiq'faroh et al., 2024). Sementara itu, penelitian ini mengintegrasikan Wordwall sebagai media kuis interaktif dengan muatan kearifan lokal pada materi teks deskripsi, yang secara spesifik ditujukan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Integrasi ini menghasilkan media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan kontekstual.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi teks deskripsi. Media yang dikembangkan terbukti mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut penggunaan teknologi, interaktivitas, dan relevansi konteks. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall berbasis kearifan lokal dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media kuis interaktif berbasis Wordwall bermuatan kearifan lokal pada materi teks deskripsi siswa kelas III SDN Rungkut Kidul I berhasil menghasilkan produk yang sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media yang masing-masing berada pada kategori sangat valid (>91%), serta respon siswa yang menunjukkan kategori sangat positif (92,31%). Dengan demikian, permasalahan terkait kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual pada materi teks deskripsi dapat diatasi melalui pengembangan media ini. Tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar telah tercapai. Media yang dikembangkan tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep teks deskripsi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Integrasi kearifan lokal terbukti memberikan nilai

tambah karena membuat materi lebih dekat dengan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Wordwall dapat dijadikan alternatif strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang membutuhkan pemahaman kontekstual seperti teks deskripsi. Guru disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan menyesuaikan karakteristik materi dan lingkungan siswa. Selain itu, penguatan integrasi kearifan lokal perlu terus dikembangkan agar tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi menjadi bagian utama dalam desain pembelajaran. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas media secara lebih luas melalui eksperimen pada skala yang lebih besar serta mengembangkan variasi media interaktif lainnya yang mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal dalam berbagai mata pelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SDN Rungkut Kidul I yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan masukan konstruktif terhadap pengembangan produk, serta kepada siswa kelas III yang telah berpartisipasi dalam uji coba media.

6. Daftar Pustaka

- Angko, N. (2017). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran matematika kelas V SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4442>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–134. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.121493>
- Djatmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk operasi bilangan bulat. *Jurnal Pendidikan*, 13(4), 5045–5060. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v13i4.21345>
- Fierdiansyah, M., Istiq'faroh, N., & Widodo, W. (2024). Picture storybooks assisted differentiated learning to improve reading comprehension and motivation. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1456–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>
- Herlina, L., & Istiq'faroh, N. (2025). Pengembangan buku digital cerita fabel bergambar untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–66. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.45678>
- Istiq'faroh, N. (2020). Relevansi filosofi Ki Hajar Dewantara sebagai dasar kebijakan pendidikan nasional merdeka belajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i2.15345>

- Istiq'faroh, N. (2022). Blended learning dalam microteaching untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8791–8799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3795>
- Istiq'faroh, N., et al. (2022). Strengthening school literacy movement in elementary school during the COVID-19 pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 1234–1245. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1132>
- Istiq'faroh, N., et al. (2024). Local wisdom-based articulate storyline application: A new way to improve reading literacy for elementary school students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i1.1114>
- Khairunnisa, Y. (2023). Development of BEAMA learning media based on an Android application. *Euclid*, 10(4), 645–662. <https://doi.org/10.33603/e.v10i4.10234>
- Luthfya, D., Mustika, O., Soleh, D. A., & Supriatna, A. R. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 7(1), 68–78. <https://doi.org/10.21831/cp.v7i1.48234>
- Manuain, M., Istiq'faroh, N., & Widodo, W. (2024). Analisis kebutuhan awal pengembangan media pembelajaran membaca berbasis articulate storyline. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 234–245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7210>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3121>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan model pembelajaran*. UNY Press.
- Munadi, Y. (2019). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Mursyid, A., Ahmad, C. F., Dewi, A. K., & Tianti, A. Y. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. *Al-Fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 173–187. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v5i1.401>
- Najib, M. B. A., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Multimedia interaktif untuk belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.17977/um038v1i12018p029>
- Putri, M. P. K. (2023). Pengembangan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SD kelas V. *JPGSD*, 11(11), 2378–2387. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/51234>
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). Pengembangan media PowerPoint interaktif pada tema kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.12345/ijois.v3i1.456>
- Sugilar, H. (2020). Multimedia matematika di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 442–451. <https://doi.org/10.31219/osf.io/abcd1>