

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses sistematis yang diupayakan untuk mengembangkan potensi setiap individu yang terlibat di dalamnya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan totalitas kemampuan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Sadita & Syafitri, 2024; UNESCO, 2021; Tansel & Vedat *et al.*, 2022). Potensi yang dikembangkan mencakup beberapa aspek yang melekat dalam diri manusia yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses tersebut, seseorang yang memperoleh pendidikan bukan hanya pada aspek pengetahuan dan keterampilan diri saja, tetapi melalui pendidikan yang baik seseorang diharapkan mampu menjadi insan bangsa dan negara yang memiliki karakter yang baik, beradab, serta mampu memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara (Nurjanah *et al.*, 2025; Hernandi, 2025; Wulansari, 2025; Mukhlisin *et al.*, 2025). Begitu urgennya hal tersebut maka pendidikan kepada manusia sebagai agen yang aktif sangatlah penting sebagai bagian integral dari proses pembudayaan manusia itu sendiri (Zuhdi *et al.*, 2021; Trianingsih, 2017; Veronika *et al.*, 2021). Tujuan dari Pendidikan Nasional mempersiapkan masyarakatnya untuk lebih siap menghadapi tantangan zaman yang kompleks, serta masyarakat yang mampu menjalankan hal dan kewajibannya serta terlibat aktif dalam proses pembangunan bangsa (Abdullah, 2022; Othman *et al.*, 2022; Jahantab, 2021). Untuk menjawab tantangan dunia

pendidikan di era globalisasi ini, penyesuaian terhadap perkembangan diperlukan dalam dunia pendidikan tanpa meninggalkan identitas kebangsaan.

Transformasi digital dan kemajuan teknologi pendidikan membantu siswa agar belajar lebih efektif dan termotivasi dalam proses belajarnya (Satyawan & Swadesi, 2021; Jayanta *et al.*, 2025; Wibawa *et al.*, 2024). Oleh karena itu, para guru tidak hanya mengajar dan menguasai pembelajaran konvensional, tetapi menjadi sebuah kemendesakan bagi guru untuk menyesuaikan diri dan mengasah kemampuan dengan memanfaatkan teknologi pendidikan (*edtech*) (König *et al.*, 2020; Borup *et al.*, 2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik (Permana *et al.*, 2024; Veldkamp *et al.*, 2022; Sein Minn, 2022). Penelitian lain mengungkapkan bahwasannya kehadiran teknologi digital bukan sekedar menyampaikan informasi, namun lebih dari itu pemanfaatan teknologi digital mampu menciptakan ruang untuk belajar yang menjadi penghubung bagi guru dan siswa dari berbagai lokasi fisik (Putra & Pratama, 2023; Torres-Toukouridis *et al.*, 2025). Akselerasi perkembangan digitalisasi memunculkan dinamika baru yaitu ketergantungan manusia pada teknologi, termasuk penggunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Ekpektasinya adalah bahwa dunia pendidikan perlu meningkatkan mutu pendidikan pada proses pembelajaran dengan melibatkan media teknologi pendidikan. Argumen tersebut sependapat dengan penelitian Effendi & Wahidy (2019), yang menyatakan bahwa aplikasi dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran

ini merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa lembaga pendidikan melalui para pendidik telah melakukan berbagai upaya yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Para guru SD Inpres Tambat, Merauke, telah memperkenalkan berbagai *tools* seperti *e-learning*, video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan media digital lainnya kepada ketika sedang melakukan aktivitas belajar mengajar. Dengan menerapkan perangkat bantu edukatif berbasis teknologi hasil yang diperoleh beragam, namun upaya yang telah dilakukan tentu untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Papua Selatan, terutama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Tambat. Meskipun ada berbagai usaha yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa di SD kelas IV Inpres Tambat, namun usaha yang dilakukan belum maksimal dan bahkan tidak memberikan dampak apapun terhadap siswa. Misalnya, dalam implementasinya teknologi yang digunakan kurang relevan dengan konteks lokal Papua, terkhusus Papua Selatan. Media yang digunakan sering tidak menjawab kebutuhan siswa, ketidakkonsistenan dalam penggunaannya.

SD Inpres Tambat Merauke, selaku salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar pada wilayah tersebut, dihadapkan pada berbagai persoalan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mencakup seluruh staf pengajar, termasuk guru kelas dan pimpinan sekolah sepakat

bahwasannya motivasi belajar siswa di sekolah ini masih tergolong yang kemudian memengaruhi capaian akademik yang menurun. Kenyataan ini diperkuat oleh rendahnya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya ketertarikan siswa pada bahan ajar yang diajarkan, disertai tingkat kehadiran yang fluktuatif. Situasi ini memerlukan intervensi yang tepat untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mencapai tujuan pembelajaran (Emda, 2018; Aziz *et al.*, 2022; Mustofa *et al.*, 2022). Sardiman (2019), juga menegaskan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, sehingga peningkatan motivasi belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Istilah “*Wordwall*” mengacu pada platform berbasis web tertentu yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran interaktif melalui berbagai permainan dan kuis pendidikan (Zakaria & Sili, 2023). Penyebutan *wordwall* berakar dari bahasa Inggris. Jika dibedah, kata *word* mengandung arti kata, sedangkan *wall* diartikan sebagai dinding; sehingga secara terminologi, istilah tersebut merujuk pada penggunaan dinding sebagai sarana penyajian kata. (Setiawan & Andrianto, 2024; Syamsidar *et al.*, 2023; Az Zahrah & Anwar, 2023). Berdasarkan penelitian Hidayati (2022) & Parisa *et al.*, (2023), Media ini didefinisikan sebagai platform berbasis web yang memungkinkan penggunaanya

menyusun kuis interaktif secara daring. Keunggulan utamanya terletak pada ketersediaan beragam format permainan yang dapat disesuaikan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menghibur. Keunggulan media ini adalah sifatnya yang fleksibel, menarik, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Namun, penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* perlu memperhatikan konteks lokal agar lebih bermakna bagi siswa media pembelajaran interaktif berbasis budaya merupakan salah satu solusi inovatif untuk menghadirkan konteks lokal dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan elemen visual, audio, dan fitur interaksi langsung, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan imersif, sekaligus relevan dengan budaya siswa (Saputra *et al.*, 2023; Suero Montero *et al.*, 2022; Mangion & Curmi, 2022). Menurut Sabdarini *et al.*, (2021) kearifan lokal ialah jati diri yang khas suatu daerah berbentuk adat istiadat atau kebiasaan, budaya, dan sebagainya (Saputri & Junianto, 2022).

Khususnya di daerah Merauke yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, integrasi konteks lokal dalam media pembelajaran akan memberikan beberapa keuntungan. Pertama, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena dikaitkan dengan hal-hal yang telah mereka kenal. Kedua, Hal itu juga merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat identitas budaya, dan memperkenalkan teknologi pendidikan secara lebih luas (Burhan *et al.*, 2024). Ketiga, pendekatan ini dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran di sekolah dengan kehidupan nyata siswa. Penelitian sebelumnya oleh Usman (2025),

menekankan penting untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat memadukan inovasi teknologi dengan nilai-nilai lokal yang dikenal oleh siswa. Selain memacu motivasi, strategi ini juga berdampak signifikan pada hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa-siswi di SD Inpres Tambat. Sejalan dengan itu, studi oleh Verawati (2024) menekankan kearifan lokal mengacu pada akumulasi praktik, kepercayaan, dan pengetahuan yang diwariskan secara turun-temurun di berbagai komunitas, yang membantu kelangsungan hidup dan adaptasi mereka terhadap lingkungan setempat (Komalasari *et al.*, 2022; Rozi & Taufik, 2020).

Pengembangan media *Wordwall* berbasis konteks lokal untuk siswa kelas IV SD Inpres Tambat Merauke merupakan langkah strategis dalam rangka mendorong gairah belajar dan capaian prestasi sains di sekolah dasar. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga dapat mengapresiasi kekayaan budaya dan kearifan lokal daerah mereka. Kearifan lokal memainkan peran penting dalam pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Mendrofa, R. N., Fauzi, K. M. A., & Sitompul, 2024). Sementara itu, Jumriani *et al.*, (2021) berpendapat bahwa dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam praktik pendidikan, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan alam dan sosial mereka, yang mengarah pada kemampuan pemecahan masalah yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang "*Pengembangan Media Wordwall Berbasis Konteks Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa*

Kelas IV SD Inpres Tambat Merauke" menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut sekaligus menjadi model pengembangan media pembelajaran yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan lokal.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya maka adapun identifikasi masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Masalah terkait Pembelajaran IPA siswa kelas IV di SD Inpres Tambat
 - a. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan metode pembelajaran konvensional yang masih digunakann(buku teks, ceramah) dan kurang interaktif.
 - b. Media pembelajaran seperti *Wordwall* masih kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, padahal media berbasis teknologi ini memiliki potensi untuk digunakan.
 - c. Materi pembelajaran di SD Inpres Tambat belum terintegrasi dengan konteks lokal Merauke, terutama yang ada di kampung Tambat(kearifan lokal, budaya, dan lingkungannya).
2. Masalah terkait Pengembangan Media *Wordwall*
 - a. Belum ada model media *Wordwall* yang dirancang secara spesifik untuk digunakan di SD Inpres Tambat dengan muatan lokal(misalnya: flora/fauna khas Merauke, cerita Rakyat Marind, atau tradisi adat setempat).

- b. Para guru mengalami kendala dalam mengembangkan media interaktif karena keterbatasan pelatihan dan template yang sesuai dengan kurikulum lokal.
 - c. Belum ada evaluasi efektivitas *Wordwall* berbasis konteks lokal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di daerah pedalaman seperti Merauke.
3. Masalah terkait Motivasi Belajar
- a. Peserta didik di SD Inpres tambat kurang tertarik untuk belajar karena materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dianggap jauh dari kehidupan sehari-hari.
 - b. Masih minimnya variasi media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan merasa bosan.
 - c. Tidak ada penelitian sebelumnya yang mengukur dampak *wordwall* berbasis konteks lokal terhadap motivasi intrinsik (minat, rasa ingin tahu) dan ekstrinsik (nilai, reward) terhadap siswa sekolah dasar di Merauke, Papua Selatan.

Berdasarkan beragam problem tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengembangan media interaktif *Wordwall* berbasis konteks lokal Papua, serta pengembangan ini diharapkan memberikan solusi konkret untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini akan mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada di Merauke dan memberikan kontribusi pada sebuah upaya untuk mengenalkan dan mempromosikan kearifan lokal dan budaya yang ada di Merauke. Melalui media

Wordwall yang dikombinasikan dengan pembelajaran konteks budaya yang ada di Merauke, siswa kelas IV SD Inpres Tambat akan termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kemampuan, serta ide-ide yang ada. Media *Wordwall* yang menampilkan kearifan lokal Papua, khususnya Merauke berpotensi membangkitkan motivasi belajar siswa yang lebih baik. Upaya ini tentu saja menambah wawasan anak-anak serta mampu menghargai budaya mereka, serta budaya orang lain yang ada di Merauke. Oleh karena itu, dengan adanya media *Wordwall* berbasis konteks lokal ini tentu saja menciptakan generasi muda Papua yang mampu mempertahankan budaya sebagai warisan leluhur yang mesti dijaga kelestariannya.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran dengan media interaktif *Wordwall* berbasis konteks lokal Papua sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dengan menggunakan model sistem pengembangan “ADDIE” untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas IV SD Inpres Tambat, Merauke dengan lebih mengenal dan mempelajari tentang khazanah budaya dan kearifan lokal yang mengakar di wilayah Papua. Dengan demikian pengembangan pengembangan media pembelajaran dengan media interaktif *Wordwall* dimaksud hanya untuk membantu memotivasi siswa-siswi kelas IV SD Inpres Tambat, Merauke serta mampu menghantar mereka untuk lebih mendalami pelajaran sesuai dengan konteks budaya dan kehidupan mereka sehari-harinya. Adanya kendala Media yang digunakan sering tidak menjawab kebutuhan siswa, ketidakkonsistenan dalam penggunaannya. Penelitian ini

berfokus pada optimalisasi perancangan sarana edukasi interaktif *wordwall* menggunakan konteks lokal yang penggunaannya belum maksimal dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SD Inpres Tambat, Merauke.

Dipilihnya siswa-siswi kelas IV SD Inpres Tambat, Merauke dengan adanya pertimbangan bahwa tema-tema pembelajaran yang nantinya dikemas dalam bentuk permainan pada fitur-fitur yang disediakan di aplikasi *Wordwall* semestinya dipelajari oleh guru dan siswa sehingga digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kenyataannya, bahwa guru dan siswa belum mengimplementasikan inovasi sarana dalam kegiatan belajar bahkan untuk menerapkannya, maka penulis memandang situasi ini sebagai sebuah problem dan penting untuk mendesain media pembelajaran yang membantu serta memfasilitasi para guru dan siswa untuk dapat mempelajari dan membelajarkan media interaktif *Wordwall* yang atraktif ini, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar. Adapun fitur-fitur permainan yang disediakan dalam aplikasi *Wordwall* kemudian dikembangkan dengan dengan mengkolaborasikan dengan budaya sebagai kearifan lokal Papua.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan maka dibuatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media *Wordwall* berbasis konteks lokal ini pada aktivitas belajar IPA di jenjang kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media *Wordwall* berbasis konteks lokal yang dikembangkan?

3. Bagaimana kepraktisan media *Wordwall* berbasis konteks lokal Papua?
4. Bagaimana efektivitas media *Wordwall* bermuatan konteks setempat dalam upaya mengoptimalkan dorongan belajar dan prestasi IPA siswa kelas IV?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang di jelaskan, adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian pengembangan media ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun media *Wordwall* berbasis konteks lokal meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV.
2. Menganalisis validitas media *Wordwall* berbasis konteks lokal meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Tambat Merauke.
3. Menganalisis kepraktisan validitas media *Wordwall* berbasis konteks lokal meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Tambat Merauke.
4. Menganalisis efektivitas media *Wordwall* berbasis konteks lokal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Tambat Merauke.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi, baik secara teoretis maupun aplikatif, sebagaimana rincian berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengkajian teknologi pendidikan, lebih khusus memanfaatkan platform digital seperti *Wordwall* dalam pembelajaran di SD Inpres Tambat. Mengembangkan media interaktif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pengkajian teknologi pendidikan. Dengan memanfaatkan platform digital seperti *Wordwall*, tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi serta mengembangkan metode belajar yang lebih interaktif juga menarik di SD Inpres Tambat.

Harapannya pembelajaran dengan menerapkan teknologi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih responsif dan dinamis terhadap kebutuhan para siswa. Harapan besarnya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu memberikan wawasan baru tentang efisiensi dan efektifitas penggunaan platform digital dalam konteks pendidikan dasar serta memperkaya literatur dengan adanya media interaktif ini.

Hasil dari penelitian ini tidak hanya akan bermanfaat bagi pengembangan praktik pembelajaran di SD Inpres Tambat, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain yang ingin

mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong penelitian lebih lanjut di bidang teknologi pendidikan, serta memberikan dasar teoritis yang kuat untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital saat ini.

Penelitian ini dapat menjadi referensi penting dalam memperkaya teori pembelajaran kontekstual di Merauke dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media digital. Artinya dengan adanya integrasi budaya dalam pembelajaran berbasis teknologi media interaktif *Wordwall* ini maka harapannya mampu menciptakan mekanisme belajar mengajar yang lebih efektif dan relevan bagi siswa.

a. Pendekatan Pembelajaran Inovatif

Penelitian ini berpotensi menjadi referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media berbasis kearifan lokal di daerah terpencil seperti Merauke. Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki nilai strategis sebagai dasar petunjuk bagi para praktisi dan akademisi pendidikan yang memiliki minat mengembangkan media berbasis kearifan lokal, terkhusus pada wilayah-wilayah terpencil seperti di Merauke. Penelitian ini berkontribusi besar dikarenakan masih terbatasnya kajian mendalam yang memanfaatkan nilai-nilai budaya lokal sebagai basis pengembangan media edukasi di daerah-daerah marginal Indonesia.

Bagi para peneliti yang akan datang dapat menggunakan temuan-temuan dalam penelitian ini sebagai kerangka dasar konseptual dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan secara kultural. Pada penelitian ini juga menunjukkan perspektif baru tentang bagaimana mengintegrasikan konteks budaya masyarakat Papua dalam media pembelajaran modern, sehingga dapat menjembatani kesenjangan antara konten pendidikan universal dengan konteks budaya setempat. Dengan demikian, penelitian ini berperan sebagai katalis untuk mendorong lahirnya lebih banyak inovasi edukatif yang responsif terhadap keunikan sosial-budaya masyarakat di wilayah terpencil.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa-siswi SD Inpres Tambat

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar sebab media pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mengindikasikan adanya indikasi positif yang sistematis bagi siswa yakni meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Artinya bahwa dengan menerapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa maka siswa akan mudah mengerti dan memahami apa yang diajarkan oleh guru. Eskalasi positif pada pemahaman siswa ini akibat eksistensi media interaktif ini karena mereka dapat melihat aplikasi langsung dari pengetahuan yang dipelajari, sehingga pembelajaran tidak lagi terasa abstrak atau jauh dari realitas mereka. Media interaktif juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Interaksi yang terjadi dapat berupa diskusi, simulasi, permainan edukatif, atau aktivitas praktik langsung yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Mempermudah siswa memahami materi melalui contoh-contoh yang diberikan sesuai dengan lingkungan dan budayanya.

Berdasarkan kajian pada penelitian ini mengindikasikan bahwa ketika guru memanfaatkan sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks dan budaya siswa hal ini mendorong siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Pendekatan ini memungkinkan para siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar sehingga mereka mampu menghubungkan konsep-konsep teoritis yang abstrak dengan pengalaman dan situasi yang sudah melekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ketika guru memberikan ilustrasi yang berasal dari budaya lokal atau lingkungan sekitar siswa, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa tidak perlu berusaha keras untuk memahami konteks yang asing bagi mereka, sehingga fokus dapat diarahkan pada pemahaman konsep inti. Keterlibatan emosional peserta didik dalam proses edukasi dapat diperkuat melalui penyajian materi yang selaras dengan latar belakang budaya mereka. Hal ini dikarenakan adanya

kaitan erat antara topik bahasan dengan realitas kehidupan serta identitas diri yang mereka miliki.

2. Bagi Guru

Menawarkan alternatif media edukatif yang praktis dan memiliki kompatibilitas tinggi terhadap kerangka kurikulum yang berlaku. Penelitian ini memberikan sumbangsih penting di tengah transformasi pendidikan masa kini, di mana pengintegrasian media ke dalam aktivitas instruksional telah menjadi kebutuhan mendesak bagi tenaga pendidik. Dengan perantaraan temuan yang dikembangkan, guru dapat memperoleh akses terhadap beragam pilihan media pembelajaran yang kreatif yang dapat dibuktikan keefektifannya serta mudah untuk diimplementasikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Aspek fleksibilitas menjadi keunggulan krusial dari media ini, karena memungkinkan sinkronisasi dengan kerangka serta kebutuhan kurikulum saat ini. Pendidik diberikan keleluasaan untuk memodifikasi materi, teknik instruksional, serta strategi pedagogis yang selaras dengan profil peserta didik dan target kompetensi. Integrasi ini diharapkan mampu mengakselerasi mutu instruksi serta menjamin perolehan output pendidikan yang maksimal.

Pemanfaatan teknologi digital dengan muatan lokal diharapkan menjadi kompetensi baru yang dikuasai guru setelah adanya penelitian ini, sehingga pengajaran di sekolah jadi lebih kontekstual. Penelitian ini

memiliki dampak dan manfaat yang sangat strategis dalam konteks pengembangan pendidikan di era yang serba digital ini. Dengan menerapkan pengembangan media ini harapannya bahwa media ini dapat berkontribusi pada meningkatnya keterampilan atau kemampuan guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pendidikan berbasis lokal. Sehingga, dengan adanya penelitian ini maka guru bisa mendapatkan pengetahuan serta pemahaman yang mendalam tentang cara mengadopsi pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar dengan tetap mempertahankan berbagai prinsip hidup dan tradisi khas yang menjadi identitas masyarakat di wilayah Merauke, khususnya di Tambat. Transformasi kemampuan tersebut secara bertahap akan mengangkat mutu instruksional di kelas, yang mana pada gilirannya turut memastikan target-target edukasi tercapai secara lebih komprehensif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini juga turut mendukung program digitalisasi sekolah dengan media yang terjangkau dan efektif. Penelitian ini karena mendukung upaya digitalisasi sekolah yang menjadi solusi dengan ketersediaan media pembelajaran *Wordwall* yang memudahkan para guru karena efektif dalam penerapannya serta menjangkau secara ekonomi. Hal ini sangatlah urgen mengingat terbatasnya keuangan sekolah pada SD Inpres Tambat, sehingga inovasi media pembelajaran *Wordwall* ini menjadi solusi yang tepat karena murah tapi berkualitas bagi pembelajaran.

Penanaman kearifan lokal dalam proses edukasi menjadi fondasi utama bagi sekolah dalam membangun karakteristik lembaga yang lebih khas dan bermakna. Penelitian ini memiliki nilai strategis dalam memperkuat identitas dan karakter SD Inpres Tambat. Penyisipan substansi kearifan daerah ke dalam kurikulum menjadi langkah strategis bagi lembaga pendidikan untuk menjaga keberlanjutan tradisi masyarakat Papua, tanpa harus tertinggal oleh dinamika sistem pendidikan kontemporer. Penerapan pola ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam belajar, sekaligus menjadi sarana internalisasi agar mereka mampu mengidentifikasi serta menjunjung tinggi eksistensi peninggalan budaya daerahnya, sehingga tercipta keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian nilai-nilai tradisional.

4. Bagi Kepala Sekolah

Media interaktif *Wordwall* yang dikembangkan dan diintegrasikan pada siswa sekolah dasar tidak hanya membangun motivasi yang kuat, yang nantinya akan tercermin dalam perbaikan hasil belajar siswa. Implementasi media interaktif ini berfungsi sebagai referensi bagi manajerial sekolah. Keberhasilan kepala sekolah dalam mengadopsi *Wordwall* mengukuhkan citra lembaga sebagai institusi pendidikan yang kreatif dan tanggap teknologi, melampaui standar keunggulan konvensional dalam proses instruksional.

Penetrasi ini tentu saja sesuai harapan orang tua dan masyarakat terhadap kualitas yang ditunjukkan oleh lembaga pendidikan terkait, hal positif lainnya bahwa adanya indikasi positif dari sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Secara komprehensif upaya ini adalah bagian dari justifikasi yang mendukung visi sekolah dalam memberikan pendidikan yang berkesinambungan dan efektif yang berorientasi pada nilai-nilai budaya lokal masyarakat.

5. Bagi Peneliti Lain

Penerapan media Wordwall yang mengintegrasikan kearifan lokal Papua di SD Inpres Tambat Merauke ini tidak sekadar meningkatkan gairah belajar IPA siswa kelas IV, tetapi juga menyuguhkan referensi empiris yang berharga bagi peneliti selanjutnya. Temuan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan model instruksional serupa di masa depan. Pemanfaatan platform *Wordwall* ini tidak sekadar membuka ruang bagi riset-riset mendatang, tetapi juga membuktikan efektivitas pendekatan kontekstual dalam ruang kelas. Melalui media ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret sekaligus memperkaya referensi literatur mereka dengan cara yang lebih interaktif. Penerapan media ini di berbagai sekolah dasar dapat dikembangkan lebih lanjut dengan merujuk pada hasil studi pendahuluan ini. Fokus utamanya adalah menyelaraskan konten media dengan latar belakang budaya setempat agar tetap relevan dan efektif bagi siswa di daerah yang berbeda.

1.7 PENJELASAN ISTILAH

Penegasan istilah dalam penelitian ini dilakukan untuk menyamakan persepsi dan mencegah ambiguitas makna. Oleh karena itu, batasan-batasan konseptual yang digunakan dalam kajian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. *Wordwall*

Sebuah platform digital yang menyediakan template interaktif (seperti kuis, matching game, crossword, dll.) untuk membuat media pembelajaran menarik. Dalam penelitian ini, *Wordwall* dimodifikasi dengan mengintegrasikan unsur-unsur lokal Merauke (gambar, cerita, atau soal bertema budaya Marind, lingkungan Papua, dll.).

2. **Berbasis Konteks Lokal**

Strategi edukasi ini berupaya menjembatani konten kurikulum dengan realitas di sekitar siswa, mulai dari aspek fisik dan sosial hingga nilai-nilai budaya serta kearifan lokal yang hidup di masyarakat tertentu. Pada penelitian ini, konteks lokal Merauke mencakup:

- a. Budaya: bahasa daerah, cerita rakyat, makanan khas, senjata tradisional, alat musik daerah, upacara adat, pertunjukan rakyat, tarian adat
- b. Lingkungan: Flora/fauna khas, geografi (sungai Maro, Taman Nasional Wasur).
- c. Kebutuhan Siswa: Isu pembelajaran di SD Inpres Tambat (misal: rendahnya motivasi akibat kurangnya media relevan).

3. Motivasi Belajar

Beberapa poin berikut menjadi parameter untuk mengukur sejauh mana antusiasme pribadi maupun stimulasi luar menggerakkan siswa agar proaktif dalam belajar:

- a. Indikator:
 - a. Kemauan menyelesaikan tugas (*persistence*).
 - b. Ketertarikan terhadap materi (*interest*).
 - c. Partisipasi dalam kegiatan belajar (*engagement*).

4. SD Inpres Tambat Merauke

Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Merauke, Papua, yang menjadi tempat penelitian dengan karakteristik:

- a. Siswa berasal dari latar belakang budaya Marind.
- b. Potensi kendala: akses teknologi terbatas, motivasi belajar rendah akibat metode konvensional.

1.8 ASUMSI PENELITIAN

1. Proses penyerapan ilmu pengetahuan menjadi lebih mudah bagi siswa ketika materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini dikarenakan adanya relevansi yang kuat antara teori dan realitas sehari-hari. Sejalan dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL), keterhubungan

antara konten akademis dan dunia nyata peserta didik merupakan kunci utama dalam proses pendidikan yang efektif.

2. Penggunaan media *Wordwall* berbasis digital diasumsikan lebih menarik secara visual dan interaktif bagi generasi siswa SD yang telah terpapar teknologi, dibandingkan media konvensional. Asumsi ini merujuk pada prinsip gamifikasi yang menempatkan unsur permainan sebagai pendorong motivasi intrinsik.
3. Rendahnya dorongan belajar siswa kelas IV SD Inpres Tambat Merauke dalam mata pelajaran IPA ditengarai muncul akibat dari kurangnya variasi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik sosio-kultural masyarakat Papua, sehingga perlu diatasi melalui pendekatan berbasis kearifan lokal.
4. Pengembangan media berbasis konteks lokal Merauke (seperti budaya, lingkungan, bahasa, atau cerita rakyat setempat) diasumsikan dapat membangun rasa kepemilikan (*sense of belonging*) siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan emosional selama fase pembelajaran berlangsung.
5. Sejauh mana pemanfaatan platform *Wordwall* mampu memacu gairah belajar siswa dalam proses instruksional tidak terlepas dari dukungan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti ketersediaan gawai, akses internet, dan kesiapan guru dalam mengoperasikan *tools* digital.

6. Penelitian ini mengasumsikan bahwa guru dan siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat digital (gawai/laptop) yang diperlukan untuk mengakses dan mengoperasikan media *Wordwall*. Asumsi ini didasarkan pada prinsip gamifikasi, di mana elemen permainan berfungsi sebagai pendorong motivasi intrinsik bagi siswa. Pemanfaatan konten lokal Merauke dalam media ini diyakini mampu mendekatkan materi dengan realitas kehidupan siswa, sehingga proses belajar terasa lebih relevan dan menyentuh sisi emosional mereka. Namun demikian, keberhasilan integrasi ini tetap dibayangi oleh sejumlah tantangan riil di lapangan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa kesenjangan akses teknologi, keterbatasan perangkat gawai, serta tingkat kemahiran digital guru masih menjadi hambatan utama yang perlu diantisipasi.

1.9 RENCANA PUBLIKASI

Rencananya hasil penelitian dan pengembangan ini memungkinkan untuk dipublikasi pada jurnal berskala nasional dengan berafiliasi terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud).