

Internalisasi Nilai Tradisi Lokal Melalui Media Game Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Siswa Sekolah Dasar

Erika Herawati^{1*}, Siti Fahrotul Mujayana², Arinniy Chaqq³,
Rohmatul Muthmainnah⁴

¹²³⁴ Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

e-mail: erikahera04@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses internalisasi nilai tradisi lokal melalui penggunaan media game interaktif Wordwall pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi literatur, penelitian ini menganalisis bagaimana teknologi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif untuk menanamkan nilai kearifan lokal di tengah tantangan globalisasi. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga memungkinkan siswa menghayati nilai-nilai karakter seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab melalui pengalaman belajar yang bermakna (*experiential learning*) dalam aktivitas permainan. Selain sebagai sarana penyampaian materi yang kontekstual, media berbasis web ini juga berperan sebagai alat asesmen digital yang praktis dan efisien untuk mengukur pemahaman siswa. Meskipun demikian, penelitian ini menyimpulkan perlunya penelitian lapangan lebih lanjut untuk menguji efektivitas penggunaan media ini secara empiris di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Internalisasi Nilai, Tradisi Lokal, Game Interaktif, Wordwall, IPAS.

ABSTRACT

This research aims to describe in depth the process of internalizing local traditional values through the use of Wordwall interactive game media in Science and Social Studies (IPAS) subjects for 4th-grade elementary school students. By employing a qualitative approach with a literature study method, this study analyzes how digital technology can create engaging, interactive, and effective learning experiences to instill local wisdom values amidst the challenges of globalization. The results of the literature review indicate that Wordwall media not only increases students' motivation and active engagement but also enables them to internalize character values such as mutual cooperation (gotong royong), honesty, and responsibility through meaningful experiential learning within game activities. In addition to serving as a contextual medium for delivering material, this web-based platform also functions as a practical and efficient digital assessment tool to measure student understanding. Nevertheless, this study concludes that further field research is necessary to empirically test the effectiveness of using this media within the elementary school environment.

Keywords: Internalization of Values, Local Tradition, Interactive Games, Wordwall, IPAS.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi digital yang pesat memberikan peluang besar dalam inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Teknologi digital menyediakan berbagai alat dan platform yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (siti, prasetyo, 2024). Penggunaan teknologi untuk pembelajaran siswa usia SD cenderung memiliki ketertarikan terhadap media yang interaktif dan kontekstual dengan pengalaman mereka sehari-hari. Media interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peran aktif siswa tersebut. Penyajian materi pembelajaran melalui media game interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara bersamaan.

Namun, di era globalisasi ini, nilai-nilai tradisi dan kearifan lokal yang terkandung dalam berbagai tradisi budaya terancam mengalami penurunan pemahaman di kalangan generasi muda. Anak-anak lebih akrab dengan permainan digital global dibandingkan budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dominasi budaya asing yang sering kali tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila menimbulkan tantangan yang serius, yaitu bagaimana mempertahankan identitas budaya lokal yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Kondisi ini menyebabkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat menghubungkan dunia digital dengan pelestarian nilai budaya lokal sejak usia dini (Safitri, 2025).

Internalisasi nilai tradisi lokal pada siswa sekolah dasar merupakan proses penting dalam pendidikan karakter, di mana nilai-nilai budaya seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab sosial, serta kearifan lokal lainnya tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga dihayati dalam pengalaman nyata pembelajaran. Kearifan lokal tidak hanya berisi pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter siswa. Pembentukan karakter siswa perlu dibangun sejak dini. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat mengatur pendidikan itu sendiri (Yasin et al., 2025). Salah satunya, Pembelajaran berbasis media game interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk internalisasi nilai budaya tersebut karena sifatnya yang menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa SD. Penggunaan game interaktif dapat memadukan unsur budaya lokal ke dalam desain permainan sehingga siswa belajar nilai budaya melalui pengalaman langsung dalam aktivitas permainan, bukan sekadar teori saja.

Berbagai studi telah menunjukkan bahwa media permainan, khususnya permainan tradisional dan game edukatif, efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya serta karakter pada anak usia dini. Seperti dengan menggunakan game edukasi yaitu media game interaktif Wordwall. Media game interaktif Wordwall adalah media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang sesuai dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus tatap muka. Aplikasi ini ditunjukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti: komputer, tablet, smartphone, dan lain-lain. (Fidya & Oktaviana, 2021).

Adanya media game interaktif Wordwall yang menjadikan Permainan tradisional sebagai warisan budaya terbukti mampu memperkuat pemahaman nilai budaya dan karakter apabila dimanfaatkan secara tepat dalam konteks pendidikan formal. Namun demikian, kajian yang secara mendalam menjelaskan proses internalisasi nilai tradisi lokal melalui media game interaktif digital dalam konteks pembelajaran SD masih relatif terbatas, khususnya yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa serta guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kemajuan teknologi di era digital secara tidak langsung memberi pengaruh pada segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, budaya, politik, bahkan dalam bidang pendidikan (Rosyidi et al., 2024). Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah terlihat salah satunya dalam dunia Pendidikan. Saat ini kita hidup di era teknologi, dimana seluruh kegiatan sudah dilakukan secara online atau menggunakan bantuan teknologi. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya menuntut untuk terus berinovasi sehingga menghasilkan perubahan yang baru, berkualitas serta berbeda dari sebelumnya. Hal ini terjadi karena teknologi memiliki peran dalam dunia pendidikan yaitu sebagai perantara kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, peran teknologi bukan sekadar sebagai alat bantu, melainkan sebagai perantara utama dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Inovasi melalui media interaktif seperti Wordwall memungkinkan guru menciptakan kegiatan belajar yang tidak

terbatas oleh ruang dan waktu. Secara teoritis, internalisasi nilai tradisi melalui game edukasi bekerja dengan cara memadukan desain permainan dengan unsur budaya lokal, sehingga siswa belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*). game interaktif wordwall adalah media interaktif berbasis web yang digunakan secara online, sebagai media pembelajaran yang sesuai dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus tatap muka (Sadriani & Arifin, n.d.). Aplikasi ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran Proses internalisasi nilai tradisi lokal tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan berkesinambungan.

Eksistensi tradisi lokal dalam dunia pendidikan bukan sekedar pelestarian artefak masa lalu, melainkan upaya menjaga "ruh" identitas bangsa. Kearifan lokal, juga disebut *local wisdom*, adalah kecerdasan manusia yang dimiliki oleh masyarakat etnis tertentu, yang berasal dari pengalaman masyarakat tersebut. Kearifan lokal akan muncul sebagai norma, aturan, dan prinsip sosial yang mengatur cara membangun keseimbangan antara daya dukung lingkungan alam dan kebutuhan dan gaya hidup manusia (Rahma et al., 2025).

Kearifan lokal seperti adat istiadat dan nilai-nilai luhur merupakan fondasi utama yang memperkuat jati diri generasi muda agar tidak tergerus oleh modernisasi. Tradisi ini menjadi laboratorium karakter karena mengandung aturan hidup yang aplikatif. Dalam prakteknya, permainan tradisional menjadi media yang paling relevan untuk mentransformasikan nilai tersebut. Permainan rakyat seperti congklak, dan sonda secara intrinsik mengajarkan nilai kejujuran, sportifitas, dan tanggung jawab sosial melalui mekanisme permainannya yang bersifat komunal. Nilai-nilai ini sejalan dengan upaya revitalisasi kearifan Lokal yang mampu menumbuhkan sikap toleransi dan kesabaran pada anak.

Secara lebih luas, pertumbuhan nilai ini harus dibarengi dengan langkah nyata yang termanifestasikan dalam perilaku hidup keseharian. Artinya Secara lebih luas, pertumbuhan nilai ini harus dibarengi dengan langkah nyata yang termanifestasikan dalam perilaku hidup keseharian. Artinya kearifan lokal bukan saja diletakkan pada konteks muatan lokal yang sering dijumpai pada kurikulum pendidikan yang terkesan marginal, dan miskin realisasi. Namun harus sudah implementatif, konkrit dan menyeluruh atau terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Pada tahap ini nilai-nilai kearifan lokal harus sudah teridentifikasi dan sudah dapat dirumuskan, yang hasilnya dapat segera diimplementasikan (Sularso, n.d.).

METODE

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kualitatif dengan Metode Studi Literatur untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana internalisasi nilai tradisi lokal di sidoarjo terjadi melalui penggunaan media game interaktif wordwall dalam pembelajaran di kelas 4 sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang yang luas untuk memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual melalui pengalaman dan makna yang dirasakan oleh siswa serta guru dalam situasi nyata pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara bertahap dengan membaca setiap artikel secara cermat, mencatat informasi penting yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mengelompokkan temuan berdasarkan tema tertentu, seperti motivasi belajar, proses internalisasi nilai, dan desain game edukatif. Selanjutnya, seluruh temuan tersebut disintesis dan disajikan dalam bentuk uraian deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai artikel ilmiah yang relevan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam penguatan pendidikan karakter siswa. Pengetahuan sosial didefinisikan sebagai informasi yang dipilih dan metode penyelidikan yang berasal dari disiplin ilmu sosial. Informasi ini dipilih dengan cermat dari berbagai sumber yang secara langsung relevan dengan pemahaman individu, kelompok, dan masyarakat. Informasi yang dipilih ini kemudian diterapkan dengan tujuan untuk mendidik individu menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Dalam konteks mata pelajaran IPS di SD, tujuannya adalah membentuk warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, serta warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air terhadap Indonesia.

Di era digital saat ini, dalam dunia pendidikan, teknologi merupakan salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa hindari oleh masyarakat pada zaman modern seperti saat ini. Dikarena semakin majunya ilmu pengetahuan maka perkembangan teknologi juga akan semakin maju. Kemajuan teknologi telah menciptakan lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan teknologi. Teknologi sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima yang mana dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang pemahaman siswa dalam belajar. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Selain untuk menerapkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga dapat menjadikan interaksi guru dan siswa. Sehingga penggunaan media WordWall dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran dikelas. Tujuan dari penggunaan media WordWall adalah meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik siswa sehingga diharapkan siswa dapat memahami dan mengingat. Selain sebagai bahan ajar media WordWall juga bisa dikatakan dengan game online berbasis assessment (Sinektik, 2024).

Tujuan dari asesmen adalah untuk mengukur, menilai, dan mengevaluasi tingkat keberhasilan atau pencapaian seseorang dalam suatu area tertentu. Dalam konteks pendidikan, asesmen digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa, kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan perkembangan keterampilan siswa dengan pemberian tes. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang tidak asing lagi. Salah satu bentuknya adalah media asesmen berbasis teknologi digital yang menggunakan teknologi dan perangkat lunak komputer dalam proses asesmen. Media ini melibatkan penggunaan komputer, tablet, atau perangkat mobile, serta aplikasi atau platform khusus yang dirancang untuk tujuan asesmen. Media asesmen berbasis teknologi digital memiliki kelebihan tersendiri antara lain lebih praktis, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai media asesmen berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Emilia et al., 2024).

Internalisasi budaya dapat berhasil apabila proses sosialisasi budaya dipahami dan dilakukan secara konsisten dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Sosialisasi budaya merujuk pada proses pembelajaran dan penyerapan nilai-nilai, norma-norma, dan praktik-praktik budaya oleh individu dalam suatu masyarakat. Dalam konteks manajemen program pengenalan makanan khas daerah sebagai media internalisasi nilai Pancasila dalam kurikulum Merdeka, kegiatan ini

dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat rasa persatuan dan kesatuan dalam keanekaragaman budaya Indonesia, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Wijayanti & Ardy Wiyani, 2024).

Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar memiliki posisi strategis dalam pembentukan karakter murid. Hal ini karena IPAS tidak hanya memuat pengetahuan faktual mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial, tetapi juga memuat nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, kebangsaan, dan tanggung jawab sosial. Pembelajaran sosial dalam konteks pendidikan dasar pada dasarnya bertujuan membentuk murid menjadi warga negara yang memahami realitas sosial serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada penguatan sikap kebangsaan, kepedulian sosial, dan rasa cinta tanah air.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pemanfaatan teknologi menjadi bagian penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara guru menyampaikan materi dan cara murid memperoleh pengetahuan. Teknologi tidak lagi sekadar alat bantu, tetapi telah menjadi bagian dari ekosistem pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih luas, fleksibel, dan menarik. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan teknologi dapat membantu guru menghadirkan fenomena sosial dan alam secara lebih konkret sehingga memudahkan murid memahami konsep yang bersifat abstrak. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara penyampaian pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, serta aktivitas belajar murid. Ketika guru mampu memanfaatkan media secara tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan murid, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung satu arah tetapi bersifat partisipatif. Dalam konteks ini, penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Wordwall. Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPAS tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat asesmen yang memungkinkan guru mengukur pemahaman murid secara langsung. Aktivitas berbasis permainan yang terdapat dalam Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar murid karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Selain sebagai media pembelajaran, Wordwall juga memiliki fungsi sebagai media asesmen berbasis teknologi digital. Asesmen merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi murid. Melalui asesmen, guru dapat mengetahui sejauh mana murid memahami materi serta keterampilan yang telah dikembangkan selama proses pembelajaran. Dalam era digital, asesmen tidak lagi terbatas pada bentuk tes tertulis konvensional, tetapi dapat dilakukan melalui berbagai platform digital yang lebih praktis dan efisien. Media asesmen digital memungkinkan guru memperoleh hasil

penilaian secara cepat dan akurat, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat menjadi sarana yang efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai budaya dan kebangsaan kepada murid. Internalisasi budaya merupakan proses penanaman nilai, norma, dan praktik sosial yang terjadi melalui interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, proses ini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan masyarakat. Salah satu contohnya adalah kegiatan pengenalan makanan khas daerah sebagai bagian dari pembelajaran yang menekankan keberagaman budaya Indonesia. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang kekayaan budaya, tetapi juga belajar menghargai perbedaan serta memperkuat rasa persatuan dalam keberagaman.

Lebih jauh, integrasi kegiatan budaya dalam pembelajaran IPAS juga berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan persatuan dapat ditanamkan melalui aktivitas pembelajaran yang mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata murid. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan identitas kebangsaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan manusia Indonesia yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki potensi besar dalam mengintegrasikan penguasaan pengetahuan, pemanfaatan teknologi, serta penguatan karakter. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar sekaligus mendukung pelaksanaan asesmen yang lebih efektif. Di sisi lain, integrasi nilai-nilai budaya dan Pancasila dalam pembelajaran IPAS dapat memperkuat pembentukan karakter murid sejak dini. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya berfungsi sebagai sarana penguasaan pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana strategis dalam membentuk generasi yang berpengetahuan, berakhlak, dan memiliki kesadaran kebangsaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif, khususnya Wordwall, memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung proses internalisasi nilai tradisi lokal pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Media game interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kontekstual, dan partisipatif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya lokal Sidoarjo.

Integrasi nilai tradisi lokal melalui media game interaktif tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan rasa cinta terhadap budaya daerah. Proses internalisasi nilai tersebut berlangsung melalui pengalaman belajar yang bermakna, di mana siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai budaya melalui aktivitas permainan yang disesuaikan dengan dunia anak.

Selain itu, hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani tantangan globalisasi dengan upaya pelestarian kearifan lokal. Media Wordwall sebagai game edukatif berbasis web memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengandalkan studi literatur sehingga belum menggambarkan kondisi empiris di lapangan secara langsung. Oleh karena itu, disarankan adanya penelitian lanjutan berbasis studi lapangan atau eksperimen untuk menguji secara langsung efektivitas media game interaktif Wordwall dalam menginternalisasikan nilai tradisi lokal pada siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Emilia, E., Hartoyo, A., & Hamdani, H. (2024). Respon Peserta Didik Terhadap Media Asesmen Berbasis Game Wordwall Pada Materi Vektor. *Innovative: Journal Of Social ...*, 4(3), 6692–6700. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10758%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/10758/7664>
- fatimahsiti, sigit.prasetyo, E. munastiw. (2024). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 6(1), 15–27.
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227.
- Rahma, S. H., Mondir, M., & Fathoni, J. (2025). Internalisasi Nilai-Nilai Islam d alam Praktek “ Gireghen ” Sebagai Bentuk Kearifan Lokal Untuk Peningkatan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat Jember. *Jurnal Darussalam; Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 0(0), 0–11.
- Rosyidi, A., Purwidianoro, M. H., Lashwaty, N. D., Agustin, T., & Rihastuti, S. (2024). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital : Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03*. 4(02), 84–90.
- Sadriani, A., & Arifin, I. (n.d.). *Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital*. 32–37.
- Sinektik, J. (2024). *Addicted To Online Games and Make Interest in Learning Better. the Basic*. 7(1), 25–31.
- Sularso. (n.d.). *REVITALISASI KEARIFAN LOKAL DALAM PENDIDIKAN DASAR REVITALIZATION*.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Wijayanti, C. M., & Ardy Wiyani, N. (2024). Manajemen Program Pengenalan Makanan Khas Daerah Sebagai Media Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka di TK Kelurahan Sokanegra. *Generasi Emas*, 7(1), 1–12. [https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7\(1\).13634](https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(1).13634)
- Yasin, F. N., Guru, P., Dasar, S., Ulama, U. N., Masykuri, A., Islam, P., Usia, A., Nahdlatul, U., & Sidoarjo, U. (2025). *INTEGRASI KEARIFAN LOKAL SIDOARJO DALAM MATERI PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP NASIONALISME DAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. 12(September), 309–325.
- Yulia Safitri, J. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila*. 4(2), 84–96.