



PENGARUH INTEGRASI NILAI SARA PATANGUNA DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Saudin¹, Ninik Indawati², Roni Alim Ba'diya Kusufa³ & Riril Mardiana Firdaus⁴

^{1,2,3}Program Studi S2 Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

⁴Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

saudinzahu@gmail.com, ninikindawati@unikama.ac.id, roniabk@unikama.ac.id,
ririlmardiana@unikama.ac.id

ABSTRACT

Effective learning is not only oriented towards cognitive achievement, but also on the integration of cultural values that play a role in the formation of students' character and identity. However, this integration has not been optimally implemented, especially at SMP Negeri 18 Baubau. The purpose of this study was to analyze the effect of the integration of Sara Patanguna values and the use of interactive learning media Wordwall on the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 18 Baubau in the 2024/2025 academic year. This study uses an explanatory quantitative approach with a sample of 114 students. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation, using descriptive analysis and multiple linear regression tests. The results showed that the integration of Sara Patanguna values and the use of media Wordwall significantly influenced student learning outcomes, with a significance value of $0.000 < 0.05$. This finding indicates that the synergy between local wisdom and learning technology can strengthen the educational process that is contextual, relevant, and meaningful for students. Therefore, schools need to develop learning policies and strategies that consistently integrate local cultural values with the use of educational technology to improve the quality of learning outcomes.

Keywords: Sara Patanguna Values; Interactive Media; Learning Outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengintegrasian nilai-nilai budaya yang berperan dalam pembentukan karakter dan identitas siswa. Namun, integrasi tersebut belum terlaksana optimal, khususnya di SMP Negeri 18 Baubau. Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh integrasi nilai Sara Patanguna dan penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Baubau tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori dengan sampel sebanyak 114 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi, menggunakan analisis deskriptif dan uji regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai Sara Patanguna dan penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi

sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa sinergi antara kearifan lokal dan teknologi pembelajaran mampu memperkuat proses pendidikan yang kontekstual, relevan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, sekolah perlu mengembangkan kebijakan dan strategi pembelajaran yang secara konsisten mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan pemanfaatan teknologi pendidikan guna meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kata-Kata Kunci: Nilai *Sara Patanguna*; Media Interaktif; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh integrasi nilai-nilai budaya yang mampu membentuk karakter dan identitas siswa (Dai & Guo, 2025). Prespektif ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya budaya dan interaksi sosial dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa (S. Wibowo et al., 2025). Teori tersebut memperjelas penggunaan budaya menjadi sangat penting dalam pembentukan makna, pengetahuan, dan identitas dalam memfasilitasi potensi belajar siswa. Pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah-daerah dengan kearifan lokal yang kuat seperti Baubau, pengintegrasian nilai budaya lokal menjadi sangat penting, bertujuan untuk mempertahankan dan melestarikan budaya lokal. Hal ini selaras dengan temuan penelitian (Anggita et al., 2024) menegaskan bahwa nilai-nilai lokal yang terintegrasi dalam pembelajaran, mampu meningkatkan kepekaan sosial dan kesadaran budaya siswa.

Salah satu nilai budaya lokal yang memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah filosofi *Sara Patanguna* yang berasal dari tradisi Buton. Nilai-nilai *Sara Patanguna*, yang meliputi *pomaa-maasiaka* (saling menyayangi), *poangka-angkataka* (saling mengangkat derajat), *pomae-maeaka* (saling merasa malu), dan *popia-piara* (saling memelihara), tidak hanya mengandung makna moral yang dalam, tetapi juga merupakan manifestasi nilai universal hak asasi manusia yang dapat membentuk sikap sosial dan emosional positif pada siswa. Selaras dengan penelitian (Handayani & Abdulkarim, 2024) menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membentuk kesadaran identitas budaya dan nilai sosial yang kuat. Penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya daerah (Atmaja, 2023). Pendekatan ini tidak hanya berdampak positif pada keterlibatan dan hasil akademik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kecerdasan emosional.

Hasil observasi awal di SMP Negeri 18 Baubau kelas VIII, pada pembelajaran IPS masih menghadapi kendala, terutama dalam integrasi nilai-nilai budaya lokal. Nilai *Sara Patanguna* yang berakar dari budaya Buton memiliki potensi besar dalam membentuk karakter dan memperkuat pendidikan berbasis kearifan lokal, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Lemahnya penerapan pembelajaran kontekstual menyebabkan materi IPS terasa kurang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga menurunkan makna dan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (D. R. Wibowo, 2024) yang menegaskan bahwa integrasi nilai lokal dalam pembelajaran IPS dapat memperdalam pemahaman konseptual sekaligus menumbuhkan empati sosial. Di samping itu, proses pembelajaran masih cenderung didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga variasi penyampaian materi terbatas dan partisipasi siswa kurang optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya

kesenjangan dengan tuntutan pembelajaran abad 21, di mana inovasi teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. Sebagaimana ditegaskan oleh (Azhar et al., 2025), penggunaan metode konvensional yang minim teknologi tidak lagi relevan dalam konteks pendidikan modern dan berpotensi menurunkan minat serta motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, dalam praktik pembelajaran integrasi nilai budaya harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif agar nilai-nilai tersebut dapat tersampaikan secara optimal dan bermakna bagi siswa (Nurasiah et al., 2022). Salah satu media yang relevan untuk mendukung hal tersebut adalah media interaktif *wordwall*, yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memfasilitasi internalisasi nilai budaya dalam proses belajar (C.-T. Li & Hou, 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *wordwall* mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan retensi pengetahuan siswa, sekaligus mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Putri et al., 2025). Di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pendekatan ini menjadi relevan dengan pembelajaran IPS, karena tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga pembentukan sikap sosial, pemahaman nilai budaya, dan kesadaran identitas. Dengan penggunaan media interaktif *wordwall*, nilai-nilai budaya dapat dikontekstualisasikan ke dalam materi IPS, misalnya pada topik sejarah lokal sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih autentik dan bermakna (Wang, 2025).

Media pembelajaran interaktif *wordwall* dipilih karena memiliki karakteristik *game-based learning* yang mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Jayachandran & Joshi, 2025). Hal ini penting mengingat siswa tingkat SMP berada pada fase perkembangan yang cenderung responsif terhadap aktivitas interaktif dan kompetitif, sehingga penggunaan media berbasis permainan dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan fokus belajar.

Meskipun integrasi nilai budaya lokal telah terbukti berkontribusi terhadap pembentukan karakter, kesadaran sosial, dan motivasi belajar siswa, hasil observasi awal di SMP Negeri 18 Baubau menunjukkan bahwa nilai budaya *sara patanguna* yang berakar dari tradisi Buton belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti integrasi nilai budaya pada pembelajaran secara umum tanpa mengkaji penggunaan media interaktif berbasis teknologi, khususnya *wordwall*, sebagai sarana internalisasi nilai budaya dalam konteks IPS tingkat SMP. Kesenjangan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan model pembelajaran yang tidak hanya mengintegrasikan nilai budaya lokal, tetapi juga memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar siswa. Urgensi penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa pembelajaran abad 21 menuntut siswa memiliki literasi budaya sekaligus keterampilan digital, sementara sekolah-sekolah di daerah dengan kearifan lokal yang kuat masih minim dalam menggabungkan kedua aspek tersebut (Rios et al., 2020). Kebaruan penelitian berada pada pendekatan integratif yang memadukan filosofi *sara patanguna* dengan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam pembelajaran IPS, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat identitas budaya, kecerdasan emosional, dan sikap sosial siswa secara lebih luas. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh integrasi nilai *sara patanguna* dan media interaktif *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 18 Baubau, Sulawesi Tenggara.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatori yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel dan menjelaskan pengaruh kausal antar variabel yang diuji melalui analisis statistik. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi seberapa kuat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, serta untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sari et al., 2023). Pendekatan eksplanatori yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas (integrasi nilai *sara patanguna* dan media pembelajaran interaktif *wordwall*) terhadap variabel terikat (hasil belajar IPS siswa), dengan menjelaskan hubungan sebab-akibat antar variabel menggunakan data yang diolah secara statistik.

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Baubau, Kota Baubau, Provinsi Sulawesi Tenggara tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 160 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling*. Pengambilan sampel secara acak berdasarkan proporsi jumlah siswa di masing-masing kelas VIII agar perwakilan sample dari tiap kelas tetap seimbang dan tidak bias, sehingga menghasilkan distribusi sample sebanyak 114 siswa sebagai responden penelitian.

Sumber data sekunder diperoleh dari hasil dokumentasi, terkait dengan data profil SMP Negeri 18 Baubau, yang mencakup informasi mengenai fasilitas sekolah, media pembelajaran interaktif *wordwall*, dan implementasi kurikulum yang berkaitan dengan budaya lokal. Referensi atau sumber-sumber teori terkait pembelajaran berbasis nilai *sara patanguna* dan media pembelajaran interaktif *wordwall* dalam pembelajaran IPS. Sementara hasil observasi awal dan pengisian kuesioner sebagai sumber data primer dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab oleh responden. Kuesioner dibuat dalam skala likert 5 point dengan interval tertentu sebagai berikut.

Tabel 1. Interval Skala Kuesioner

Interval	Kategori
1	Sangat Tidak setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji pengaruh integrasi nilai Sara Patanguna dan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPS siswa, menggunakan uji regresi linier berganda. Pengujian hipotesis secara simultan menggunakan uji F terhadap variabel terikat. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi pada variabel terikat yakni hasil belajar IPS siswa.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh integrasi nilai *sara patanguna* dan media interaktif *woedwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Temuan penelitian menjelaskan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pengintegrasian nilai budaya lokal Buton-*pomaa-maasiaka* (saling menyayangi), *poangka-angkataka* (saling mengangkat derajat), *pomae-maeaka* (saling merasa malu), dan *popoa-piara*

(saling memelihara) dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan sebanyak 43 siswa (37,7%) berada pada klasifikasi "sangat baik" hasil pengisian kuesioner. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Ruto, 2023) yang menunjukkan bahwa integrasi nilai lokal dalam pembelajaran IPS memperkaya pemahaman siswa dan memperkuat identitas budaya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Integrasi Nilai *Sara Patanguna*

No	Klasifikasi	Skor (X)	Frekuensi/Orang (F)	Persentase (%)	F.X	Kategori
1	$60 \leq X$	5	43	37,7	215	Sangat Baik
2	$53 \leq X < 60$	4	31	27,2	124	Baik
3	$25 \leq X < 53$	3	31	27,2	93	Cukup Baik
4	$46 \leq X < 25$	2	9	7,9	18	Tidak Baik
5	$X < 46$	1	0	0	0	Sangat Tidak Baik
Total			114	100	450	
Nilai Rata-Rata: 3,95						

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar responden (37,7%) berada pada kategori sangat baik dan 27,2% pada kategori baik, sedangkan hanya 7,9% yang berada pada kategori tidak baik. Perolehan nilai rata-rata sebesar 3,95 menunjukkan bahwa secara umum integrasi nilai *Sara Patanguna* dalam pembelajaran tergolong baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan nilai tersebut telah berjalan secara positif di lingkungan sekolah.

Pengintegrasian nilai *sara patanguna* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* juga menghasilkan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Peningkatan tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

No	Klasifikasi	Skor (X)	Frekuensi/Orang (F)	Persentase (%)	F.X	Kategori
1	$40 \leq X$	5	43	37,7	215	Sangat Baik
2	$37 \leq X < 40$	4	10	8,8	40	Baik
3	$33 \leq X < 37$	3	39	34,2	117	Cukup Baik
4	$29 \leq X < 33$	2	22	19,3	44	Tidak Baik
5	$X < 29$	1	0	0	0	Sangat Tidak Baik
Total			114	100	416	
Nilai Rata-Rata: 3,65						

Berdasarkan frekuensi media pembelajaran interaktif pada Tabel 3 di atas, menunjukkan dari total 114 responden, sebanyak 43 siswa (37,7%) berada dalam klasifikasi "sangat baik". Perolehan nilai rata-rata sebesar 3,65 menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran tergolong baik, meskipun masih terdapat sebagian siswa yang menilai penerapannya belum optimal. Selanjutnya, untuk mengetahui sejauh mana kontribusi penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar IPS siswa, dilakukan analisis lanjutan menggunakan uji regresi linier berganda, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Berganda

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adj R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change	Durbin-Watson
						F	df1	df2		
1	.956 ^a	.914	.912	2506.429	.914	589.122	2	111	.000	2.780

a. Predictors: (Constant), PembelajaranWordwall, IntegrasiSarapatanguna

b. Dependent Variable: HasilBelajar

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh nilai R sebesar 0,956, yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Integrasi *Sara Patanguna* dan Pembelajaran *Wordwall* dengan Hasil Belajar tergolong sangat kuat. Nilai R Square (R^2) sebesar 0,914 mengindikasikan bahwa 91,4% variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh kedua variabel bebas, yaitu integrasi nilai *Sara Patanguna* dan penggunaan media *Wordwall*. Sementara itu, sisanya sebesar 8,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,912 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel, model tetap memiliki tingkat kontribusi yang sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan model regresi yang digunakan cukup baik dan stabil.

Hasil uji simultan menunjukkan nilai F Change sebesar 589,122 dengan Sig. $0,000 < 0,05$, yang berarti secara bersama-sama kedua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi nilai *Sara Patanguna* dan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan kontribusi yang sangat besar dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa.

PEMBAHASAN

Integrasi Nilai *Sara Patanguna* Terhadap Hasil Belajar IPS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, integrasi nilai *sara patanguna* memberikan peningkatan signifikan dan berdampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Dibuktikan dengan hasil analisis data diperoleh sebanyak 43 siswa (37,7%) berada pada kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai lokal yang menjadi bagian dari filosofi hidup masyarakat Buton tidak hanya hidup dalam lingkungan sosial masyarakat, tetapi juga telah berhadiah diadopsi ke dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Integrasi ini tidak hanya memperkaya substansi pembelajaran, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter dan identitas kultural siswa (Irawan et al., 2025).

Sejalan dengan penelitian Firmansyah et al. (2025) bahwa pembelajaran IPS yang berbasis nilai kearifan lokal seperti *gotong royong*, *toleransi*, tanggung jawab, dan penghormatan budaya meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman kontekstual siswa. Selain itu, Fitrianto & Farisi (2025) bahwa integrasi *kearifan lokal Kalosara* dalam pembelajaran sejarah menemukan bahwa nilai-nilai budaya lokal yang diintegrasikan tidak hanya memperkaya konten akademik, tetapi juga berfungsi sebagai alat penguat karakter siswa dalam memahami norma moral dan sosial secara lebih bermakna. Temuan-temuan ini menguatkan posisi bahwa pembelajaran berbasis nilai lokal bukan hanya strategi konten semata, tetapi juga sebagai *agent of character education* dalam pendidikan formal.

Secara teoretis, temuan ini berkaitan erat dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak ditransmisikan secara pasif dari guru ke siswa, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya (*social constructivism*) (Burger, 2024). Dalam konteks integrasi nilai lokal seperti *Sara Patanguna*, siswa tidak hanya mempelajari konsep IPS secara abstrak, tetapi juga menghubungkannya dengan kehidupan nyata dan nilai-nilai budaya yang mereka alami sehari-hari, menurut Subiyakto et al. (2025) mampu meningkatkan *meaningfulness*, *engagement*, dan *internalisasi nilai sosial* dalam proses pembelajaran. Integrasi ini mendukung pembelajaran yang bersifat kontekstual dan bermakna, memperkuat keterkaitan antara isi kurikulum dengan dunia sosial siswa serta mengoptimalkan perkembangan kognitif dan karakter siswa.

Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS

Pengintegrasian nilai *Sara Patanguna* dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall menghasilkan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Dari total 114 responden, sebanyak 43 siswa (37,7%) berada dalam klasifikasi "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara penguatan nilai kearifan lokal dan pemanfaatan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan capaian kognitif siswa. Media Wordwall juga memungkinkan guru menghadirkan konten dalam bentuk kuis, permainan, serta visualisasi interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika berinteraksi dengan Wordwall. Mereka tampak lebih fokus, responsif, serta lebih cepat dalam menyelesaikan tugas berbasis permainan. Hasil ini selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Febrianto (2023) dalam *Jurnal Basicedu* menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran IPS sekolah dasar secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Studi lain oleh Rahmawati dan Lestari (2022) dalam *Jurnal Pendidikan Edutama* juga melaporkan bahwa fitur kuis interaktif dan gamifikasi pada Wordwall mampu meningkatkan retensi materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Temuan ini selaras dengan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran meningkat ketika guru mampu mengintegrasikan pengetahuan konten (*content knowledge*), pedagogi (*pedagogical knowledge*), dan teknologi (*technological knowledge*) secara harmonis (S. Li et al., 2022). Dalam penelitian ini, nilai *Sara Patanguna*, strategi pedagogis berbasis kontekstual, serta pemanfaatan teknologi *Wordwall* berpadu menjadi satu kesatuan yang saling mendukung. Menurut penelitian Jibril & Adedokun-Shittu (2024) menjelaskan bahwa integrasi teknologi yang tepat tidak hanya memperkaya metode penyampaian, tetapi juga mentransformasi cara siswa membangun pemahaman. Artinya, media *Wordwall* tidak sekadar menjadi alat bantu visual, tetapi menjadi medium yang memediasi interaksi kognitif dan sosial dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *Wordwall* berperan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan visual sehingga memperkuat proses elaborasi kognitif siswa dalam memahami dan mengingat materi (F. Nabila, 2024). Fitur kuis, *matching games*, dan tantangan berbatas waktu mendorong siswa untuk mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan pengambilan keputusan secara cepat. Secara psikologis, unsur gamifikasi dalam *Wordwall* juga meningkatkan motivasi intrinsik melalui rasa pencapaian (*achievement*) dan umpan balik langsung (*immediate feedback*), yang menurut teori pemrosesan informasi dapat memperkuat retensi memori jangka panjang (Panis et al., 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi antara pendekatan budaya lokal dan media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang efektif dan relevan dalam pembelajaran IPS. Sinergi keduanya bukan hanya mendukung pencapaian hasil belajar, tetapi juga membangun keterhubungan siswa dengan nilai-nilai budaya sekaligus memanfaatkan teknologi digital untuk memperkuat proses pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi nilai *Sara Patanguna* dan penggunaan media interaktif Wordwall berkontribusi sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPS, yang ditunjukkan oleh nilai R sebesar 0,956. Integrasi budaya lokal tidak hanya diterima positif oleh siswa, tetapi juga memperkuat internalisasi materi sekaligus identitas kultural mereka. Dukungan media digital berbasis Wordwall membuat pembelajaran lebih interaktif, dialogis, dan bermakna bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Baubau.

Secara praktis, temuan ini menegaskan bahwa perpaduan nilai budaya lokal dan teknologi digital merupakan strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan capaian belajar, serta relevan dengan konteks masyarakat multikultural dan perkembangan ekosistem pembelajaran digital. Secara teoretis, hasil ini menguatkan perspektif konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual yang menempatkan pengalaman sosial-budaya sebagai bagian integral dalam konstruksi pengetahuan, sehingga materi IPS dipahami sebagai realitas sosial yang hidup, bukan sekadar konsep abstrak.

Meski demikian, penelitian ini belum mengkaji secara mendalam pengaruh variasi karakteristik siswa maupun dampak jangka panjang strategi pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian longitudinal dan memperluas konteks budaya guna merumuskan model pendidikan berbasis kearifan lokal yang lebih adaptif terhadap dinamika sosial dan teknologi. Selain itu, pihak sekolah disarankan untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi digital secara lebih sistematis melalui penguatan kebijakan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana TIK yang memadai, serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berkelanjutan dan kolaborasi antar mata pelajaran. Dukungan kelembagaan yang konsisten akan memastikan bahwa integrasi nilai budaya lokal dan media digital tidak bersifat insidental, melainkan menjadi bagian dari budaya akademik sekolah yang berorientasi pada peningkatan mutu dan relevansi pembelajaran.

REFERENSI

- Anggita, S., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach : A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Atmaja, T. S. (2023). Upaya Meningkatkan Nasionalisme Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Budaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 4335–4344. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.6432>
- Azhar, M., Destia Yolanda, Wahyudi, H., & Fitri, R. A. (2025). Dari Konvensional ke Digital: Transformasi Media Pembelajaran dalam Mewujudkan Pendidikan Berkelanjutan. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 2(1), 1–19.
- Burger, J. (2024). Constructivist and Transmissive Mentoring : Effects on Teacher Self-Efficacy , Emotional Management , and the Role of Novices ' Initial Beliefs. *Journal of Teacher Education*, 75(1), 107–121. <https://doi.org/10.1177/00224871231185371>
- Dai, L., & Guo, J. (2025). Cultural diversity of cognitive methodology: from the perspective of educational practice and psychometrics. *Current Psychology*, 44(11), 10242–10252. <https://doi.org/10.1007/s12144-025-07804-0>
- F. Nabila, N. R. (2024). Treasure Map : Inovasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Game Edukasi Fitri. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 58–66. <https://doi.org/10.32332/elementary.v10i1.9264>

- Firmansyah, H., Ramadhan, I., & Wiyono, H. (2025). Enhancing Historical Understanding through Local Wisdom Based Learning: A Case Study in Senior High Schools. *DIAKRONIKA*, 25(1), 20–32. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol25-iss1/477>
- Fitrianto, I., & Farisi, M. (2025). Integrating Local Wisdom into 21st Century Skills: A Contextual Framework for Culturally Relevant Pedagogy in Rural Classrooms. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 3(2), 109–121. <https://doi.org/10.59944/postaxial.v3i2.444>
- Handayani, N., & Abdulkarim, A. (2024). Value Learning: Integrasi Modal Sosial Bermuatan Nilai Kearifan Lokal Tradisi Perang Topat melalui Pembelajaran IPS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1051–1062. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/365%0Ahttps://doi.org/10.58230/27454312.365>
- Irawan, R., Sulfahri, & Haryati, T. (2025). Pengembangan Modul Mitigasi Bencana Berbasis Nilai Ngaha Aina Ngoho Pada Sekolah menengah Atas. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(4), 1402–1413. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3610>
- Jayachandran, S., & Joshi, B. (2025). Unfolding Features of Game-based Learning Pedagogy. *SN Computer Science*, 6(8), 985. <https://doi.org/10.1007/s42979-025-04559-0>
- Jibril, M., & Adedokun-Shittu, N. A. (2024). Enhancing Education: A Comprehensive Framework for Integrating Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Into Teaching and Learning. *Indonesia Journal of Multidisciplinary Research*, 4(1), 181–188. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v4i1.72044>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Li, C.-T., & Hou, H.-T. (2024). Remote Blended Game-Based Learning: Integrating Synchronous Game-Based Learning with Asynchronous Inquiry-Based Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 33(5), 746–758. <https://doi.org/10.1007/s10956-024-10118-8>
- Li, S., Liu, Y., & Su, Y. (2022). Differential Analysis of Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Abilities According to Teaching Stages and Educational Levels. *Sustainability*, 14, 7176. <https://doi.org/10.3390/su14127176>
- Nurasiah, I., Sumantri, M. S., Nurhasanah, N., & Casmana, A. R. (2022). Cultural Values' Integration in Character Development in Elementary Schools: The Sukuraga as Learning Media. *Frontiers in Education*, 7(May). <https://doi.org/10.3389/educ.2022.849218>
- Panis, I. C., Ama, O., Juan, F. A., Lia, M., & Freitas, F. (2025). Gamification-Based Learning Design with Wordwall to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96543>
- Putri, T., Ramadhani, L., Vk, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *Jurnal Riset Sosial Humaira Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Rios, Joseph A, Ling, Guangming, Pugh, Robert, Becker, Dovid, & Bacall, Adam. (2020). Identifying Critical 21st-Century Skills for Workplace Success: A Content Analysis of Job Advertisements. *Educational Researcher*, 49(2), 80–89. <https://doi.org/10.3102/0013189X19890600>
- Ruto, Z. J. (2023). The Significance of Primary Social Studies Content Organization in Fostering Knowledge, Skills, and Values for Cohesion and Integration in Kenya. *African Journal of*

- Empirical Research*, 4(2022), 909–915.
<https://www.ajol.info/index.php/ajempr/article/view/259805>
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgan, M. W., & Siroj, R. A. (2023). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Subiyakto, B., Nadilla, D. F., & Jannah, F. (2025). The Integration of Dayak Deah ' s Local Wisdom in Social Studies Learning within The Merdeka Curriculum at Junior High Schools in Tabalong. *The Innovation of Social Studies Journal*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.20527/iis>
- Wang, H. (2025). Adaptive fusion of multi-cultural visual elements using deep learning in cross-cultural visual communication design. *Scientific Reports*, 15, 1–16. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-13386-5>
- Wibowo, D. R. (2024). Integrasi Nilai-nilai Multikulturalisme dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Sikap Toleran Pada Siswa MI/SD. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(02), 112–125. <https://doi.org/10.62097/ad.v6i02.1998>
- Wibowo, S., Wangid, M. N., Firdaus, F. M., & Info, A. (2025). The relevance of Vygotsky ' s constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>