Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGGUNAAN CONGKLAK JELAJAH BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MELIHAT PERKEMBANGAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD INPRES PANCIRO

Andini Zalsabila Kaisanan[1], Sri Wahyuni Suci[2], Nur Syamsih Zain[3], Muhammad Nur Abdullah[4]

[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar
[1]andinizalsabila9@gmail.com, [2]sriwahyunisuci272@gmail.com,
[3]nursyamsih79@gmail.com, [4]muh.nurabdullah26@gmail.com

ABSTRACT

Learning about cultural diversity in elementary schools requires experiences that actively involve students. This study aimed to describe fourth-grade students' understanding of Indonesian cultural diversity before using the Congklak Jelajah Budaya learning media and to examine how their understanding developed afterwards. Congklak Jelajah Budaya is a modified traditional congklak game in which the position of the last seed determines the category of the question card (local wisdom, traditions and culture, and attitudes toward cultural diversity) that students must answer. This quantitative study used a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The subjects were all 20 fourth-grade students of SD Inpres Panciro, Gowa Regency, selected through saturated sampling. Data were collected with a 20-item understanding test (KR-20 = 0.75 for both tests) and analyzed using descriptive statistics, N-Gain, the Shapiro–Wilk test, and the Wilcoxon signed-rank test. The mean score increased from 68.00 to 88.00, and all students showed an increase. The mean N-Gain was 0.66 (medium category), with 9 students in the high, 9 in the medium, and 2 in the low category. The Wilcoxon test showed a significant difference between pretest and posttest scores ($Z = -3.94$; $p < 0.001$; $r = 0.88$). The largest improvement occurred on the indicator of examples of regional cultures (+41.3 points). These findings indicate a substantial development in students' understanding after learning with Congklak Jelajah Budaya. However, because the study had no control group, the improvement cannot be attributed solely to the media.

Keywords: *traditional game, cultural diversity, learning media*

ABSTRAK

Pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemahaman siswa kelas IV terhadap keberagaman budaya Indonesia sebelum menggunakan media Congklak Jelajah Budaya dan mengetahui perkembangan pemahaman setelah menggunakannya. Congklak Jelajah Budaya adalah permainan congklak yang dimodifikasi sehingga posisi biji terakhir menentukan kategori kartu pertanyaan (kearifan lokal, tradisi dan budaya, serta sikap terhadap keberagaman budaya) yang harus dijawab siswa. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain pre-experimental *One Group Pre-test–Post-test*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Panciro, Kabupaten Gowa,

berjumlah 20 siswa yang ditentukan dengan sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman 20 butir (KR-20 = 0,75 pada kedua tes) dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-*Gain*, uji Shapiro-Wilk, dan uji Wilcoxon. Rata-rata skor meningkat dari 68,00 menjadi 88,00 dan seluruh siswa mengalami kenaikan skor. Rata-rata N-*Gain* sebesar 0,66 (kategori sedang) dengan 9 siswa kategori tinggi, 9 siswa sedang, dan 2 siswa rendah. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($Z = -3{,}94$; $p < 0{,}001$; $r = 0{,}88$). Peningkatan terbesar terdapat pada indikator contoh budaya daerah (+41,3 poin). Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan pemahaman siswa yang besar setelah belajar menggunakan Congklak Jelajah Budaya. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, peningkatan tersebut tidak dapat dikaitkan semata-mata dengan media.

Kata Kunci: permainan tradisional, keberagaman budaya, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Ketentuan tersebut menuntut pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif, termasuk di sekolah dasar yang peserta didiknya membutuhkan pengalaman belajar konkret dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Media akan lebih bermakna apabila tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses belajar secara langsung.

Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena memiliki unsur aktivitas, aturan, interaksi, dan pengalaman langsung, serta dekat dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Yantoro, Kurniawan, dan Silvia (2021) menerapkan permainan congklak pada peserta didik sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah dengan metode *mixed method* terhadap 60 peserta didik, dan menemukan bahwa respons peserta didik serta rasa ingin tahu dan kecintaan terhadap tanah air berada pada kategori baik. Wijaya, Sufa, dan

Restuningsih (2023) memodifikasi congklak sebagai media pembelajaran matematika bagi 22 peserta didik kelas IV melalui pendekatan kuantitatif. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa congklak dapat diberi muatan pembelajaran tanpa menghilangkan mekanisme dasar permainannya.

Pembelajaran keberagaman budaya tidak cukup berupa pengenalan nama dan bentuk budaya, tetapi perlu membantu peserta didik memahami makna keberagaman dan menghargai perbedaan. Kajian *Systematic Literature Review* oleh Wafiroh, Gustia, Rosyada, Fakhriyah, dan Fajrie (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi budaya. Hakimah, Nasution, dan Gunansyah (2024) juga menegaskan pentingnya media yang sesuai dan menarik pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, karena media yang kurang bervariasi dapat berkaitan dengan kesulitan memahami materi dan rasa bosan.

Secara teoretis, penggunaan permainan dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif ketika peserta didik membangun pemahaman dari pengalamannya (Maskun & Rachmedita, 2018). Teori belajar kognitif, yang memberi perhatian pada proses mental dalam menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi (Maskun & Rachmedita, 2018), juga relevan karena pertanyaan dalam permainan menuntut siswa mengingat dan menggunakan kembali informasi yang dimilikinya.

Kondisi faktual di SD Inpres Panciro menunjukkan bahwa pada pembelajaran lain yang memuat materi keberagaman, peserta didik kelas IV cenderung kurang aktif, mudah bosan, mudah terdistraksi, dan mudah melupakan materi. Guru menggunakan buku, benda konkret, dan penjelasan guru sebagai sumber dan media pembelajaran IPAS. Materi keberagaman budaya pada Bab 7 buku IPAS kelas IV belum diajarkan, dan media Congklak Jelajah Budaya belum pernah digunakan di sekolah tersebut. Kondisi ini belum dapat dibaca sebagai kesulitan siswa pada Bab 7, tetapi memberi kesempatan untuk melihat bagaimana pemahaman

siswa berkembang ketika materi diberikan melalui pengalaman belajar yang berbeda.

Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV Edisi Revisi yang diterbitkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada 2023 memuat Bab 7 berjudul Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Bab tersebut terdiri atas tiga bagian, yaitu kearifan lokal, tradisi dan budaya, serta sikap terhadap keberagaman budaya. Struktur ini menjadi dasar rancangan Congklak Jelajah Budaya, yaitu congklak yang dimodifikasi dengan lubang berwarna dan kartu pertanyaan. Siswa tetap menjalankan mekanisme dasar congklak, tetapi posisi biji terakhir menentukan kategori kartu yang harus diambil, dan jawaban benar memperoleh biji bonus. Dengan mekanisme ini, aktivitas bermain terhubung langsung dengan proses memahami materi.

Permainan telah digunakan untuk pembelajaran keberagaman budaya dalam berbagai bentuk, antara lain monopoli edukatif (Pratama, Zainuddin, & Sutansi, 2021), game edukasi *Kirun Mission* (Nabela, Murdiyah, & Mahanani, 2021), permainan berbasis Android *Batara Adventure* (Ilmi & Rachmadyanti, 2021), dan permainan papan *Monokebu* (Sabillah & Kurnia, 2025). Penelitian-penelitian tersebut berupa penelitian pengembangan, sedangkan penelitian congklak yang dirujuk berfokus pada pembelajaran secara umum atau matematika. Pada penelitian yang dijadikan acuan, penggabungan congklak dengan tiga kategori materi Bab 7 IPAS melalui kartu pertanyaan berdasarkan posisi biji terakhir belum dikaji secara khusus. Penelitian ini juga tidak mengembangkan produk, melainkan menempatkan Congklak Jelajah Budaya sebagai perlakuan dan melihat perubahan pemahaman melalui *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mengetahui pemahaman siswa kelas IV SD Inpres Panciro terhadap keberagaman budaya Indonesia sebelum menggunakan Congklak Jelajah Budaya, dan (2) mengetahui perkembangan pemahaman siswa setelah menggunakannya berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya diharapkan memperkaya kajian tentang permainan tradisional sebagai media pembelajaran IPAS serta

menjadi alternatif media bagi guru dan sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental dan desain *One Group Pre-test–Post-test Design* (O_1 X O_2). O_1 adalah *pre-test*, X adalah pembelajaran menggunakan Congklak Jelajah Budaya, dan O_2 adalah *post-test*. Desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol dipilih karena penelitian tidak bertujuan mengembangkan produk, tetapi melihat perkembangan pemahaman siswa setelah perlakuan, dan karena penelitian hanya melibatkan satu kelas. Hipotesis yang diuji adalah H_1 (terdapat perkembangan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia setelah menggunakan Congklak Jelajah Budaya berdasarkan perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*) melawan H_0 (tidak terdapat perkembangan tersebut).

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Panciro, Desa Bontosunggu, Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, pada 24 Oktober 2026. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Teknik yang digunakan adalah sampel jenuh karena jumlah populasi terbatas sehingga seluruh anggota populasi dapat diteliti. Untuk menjaga kerahasiaan, identitas siswa dituliskan dengan kode S01 sampai S20.

Variabel bebas adalah penggunaan Congklak Jelajah Budaya, yaitu congklak yang dimodifikasi dengan tiga kategori lubang berwarna (kearifan lokal, tradisi dan budaya, serta sikap terhadap keberagaman budaya) dan kartu pertanyaan yang disusun dari materi Bab 7 IPAS. Variabel terikat adalah pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia, yaitu kemampuan memahami kearifan lokal, tradisi dan budaya, serta sikap terhadap keberagaman budaya yang diukur melalui tes.

Kegiatan diawali dengan *pre-test* secara individual, dilanjutkan pembelajaran IPAS Bab 7 berupa pengantar dan pemaparan materi. Siswa kemudian memainkan Congklak Jelajah Budaya sesuai aturan, yaitu memilih lubang pada wilayahnya, membagikan biji satu per satu, memperhatikan warna lubang tempat biji terakhir berhenti untuk menentukan kategori kartu, menjawab

pertanyaan pada kartu, dan memperoleh dua biji bonus apabila jawabannya benar. Kegiatan diakhiri dengan penguatan dari guru dan *post-test* secara individual.

Instrumen penelitian adalah tes pemahaman 20 butir dengan tiga kategori materi dan delapan indikator, yaitu pengertian, contoh, dan manfaat kearifan lokal (7 butir); keberagaman budaya, contoh budaya daerah, dan pentingnya keberagaman budaya (8 butir); serta sikap menghargai keberagaman dan tindakan terhadap perbedaan budaya (5 butir). Soal *pre-test* dan *post-test* tidak dibuat identik, tetapi memiliki indikator dan tingkat kesulitan yang setara. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, kemudian skor dikonversi ke skala 0–100 dengan mengalikan jumlah jawaban benar dengan 5. Konsistensi internal tes dihitung dengan KR-20 dan diperoleh nilai 0,75 untuk *pre-test* maupun *post-test*, yang berada di atas batas 0,70.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata, median, simpangan baku, skor terendah, dan skor tertinggi), kategori skor (sangat baik 85–100, baik 70–84, cukup 55–69, dan kurang < 55), serta N-*Gain*. N-*Gain* dihitung dengan rumus berikut dan dikategorikan menurut kriteria Hake, yaitu tinggi ($g > 0{,}70$), sedang ($0{,}30 \le g \le 0{,}70$), dan rendah ($g < 0{,}30$).

g = (skor *post-test* − skor *pre-test*) / (skor maksimum − skor *pre-test*)

Uji normalitas Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05 digunakan sebagai uji prasyarat. Apabila data berdistribusi normal, hipotesis diuji dengan *Paired Sample t-Test*; apabila tidak normal, digunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. H_0 ditolak apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1.Hasil Penelitian

Statistik deskriptif skor *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 1. Rata-rata skor *pre-test* adalah 68,00 dengan rentang 35 sampai 90 dan simpangan baku 17,27. Rentang yang lebar menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa cukup beragam. Rata-rata skor *post-test* adalah 88,00 dengan rentang 50 sampai 100 dan simpangan baku 13,02, atau naik 20,00 poin dari rata-rata *pre-test*.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Skor *Pre-test* dan *Post-test* (N = 20)

Statistik	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih
Rata-rata	68,00	88,00	20,00
Median	70,00	95,00	15,00
Simpangan baku	17,27	13,02	11,58
Skor terendah	35	50	5
Skor tertinggi	90	100	45

Pengelompokan skor ke dalam empat kategori disajikan pada Tabel 2. Pada *pre-test*, lima siswa (25%) berada pada kategori sangat baik dan tiga siswa (15%) pada kategori kurang, yaitu S01 (40), S09 (35), dan S18 (35). Pada *post-test*, siswa kategori sangat baik meningkat menjadi 15 siswa (75%), sedangkan kategori kurang menurun menjadi satu siswa (S09, skor 50).

Tabel 2 Distribusi Siswa berdasarkan Kategori Skor

Kategori (skor)	*Pre-test* (%)	*Post-test* (%)
Sangat baik (85–100)	5 (25)	15 (75)
Baik (70–84)	6 (30)	3 (15)
Cukup (55–69)	6 (30)	1 (5)
Kurang (< 55)	3 (15)	1 (5)

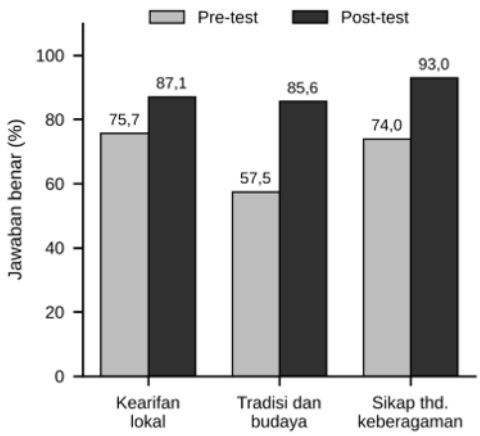
Seluruh siswa (20 dari 20) mengalami kenaikan skor dan tidak ada siswa yang skornya tetap ataupun turun. Kenaikan terbesar dialami S18 (+45), diikuti S16 dan S17 (masing-masing +40), sedangkan kenaikan terkecil dialami S10 (+5). Dua siswa (S05 dan S13) memperoleh skor sempurna. Rata-rata N-*Gain* seluruh siswa adalah 0,66 (simpangan baku 0,23) dan termasuk kategori sedang; apabila dihitung dari rata-rata kelas, N-*Gain* adalah 0,63 yang juga berkategori sedang. Sembilan siswa (45%) memperoleh N-*Gain* tinggi, sembilan siswa (45%) sedang, dan dua siswa (10%) rendah, yaitu S04 (0,25) dan S09 (0,23).

Hasil per indikator disajikan pada Tabel 3. Apabila dirangkum menurut tiga kategori kartu pada Congklak Jelajah Budaya (Grafik 1), ketepatan jawaban pada kategori kearifan lokal naik dari 75,7% menjadi 87,1%, kategori tradisi dan budaya naik dari 57,5% menjadi 85,6%, dan kategori sikap terhadap keberagaman naik dari 74,0% menjadi 93,0%. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator contoh budaya daerah (+41,3 poin). Pada soal nomor 12, hanya 1 dari 20 siswa (5%) menjawab benar pada *pre-test*, sedangkan pada *post-test* 19 siswa (95%) menjawab benar. Peningkatan terkecil terdapat pada indikator contoh kearifan lokal (+5,0

poin), dan soal nomor 4 menunjukkan persentase yang sama pada kedua tes (65%).

Tabel 3 Persentase Jawaban Benar per Indikator

Indikator (soal)	Pre (%)	Post (%)	Selisih
Pengertian kearifan lokal (1–2)	62,5	85,0	22,5
Contoh kearifan lokal (3–5)	80,0	85,0	5,0
Manfaat kearifan lokal (6–7)	82,5	92,5	10,0
Keberagaman budaya (8–9)	60,0	77,5	17,5
Contoh budaya daerah (10–13)	46,3	87,5	41,3
Pentingnya keberagaman budaya (14–15)	77,5	90,0	12,5
Sikap menghargai keberagaman (16–17)	65,0	92,5	27,5
Tindakan terhadap perbedaan budaya (18–20)	80,0	93,3	13,3



Grafik 1 Persentase Jawaban Benar *Pre-test* dan *Post-test* per Kategori Materi

Uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 4 menunjukkan bahwa skor *pre-test*, *post-test*, dan selisih skor tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis diuji dengan *Wilcoxon Signed-Rank Test* sesuai ketentuan pada bagian metode.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk (N = 20)

Data	W	Sig. (p)	Keterangan
Pre-test	0,898	0,037	Tidak normal
Post-test	0,751	< 0,001	Tidak normal
Selisih	0,881	0,019	Tidak normal

Hasil uji Wilcoxon pada Tabel 5 menunjukkan seluruh 20 siswa memiliki skor *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test* dengan $Z = -3,94$ dan signifikansi < 0,001. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Ukuran efek $r = 0,88$ termasuk kategori besar. Sebagai pembanding, *Paired Sample t-Test* memberikan kesimpulan yang searah ($t(19) = 7,72$; $p < 0,001$).

Tabel 5 Hasil Wilcoxon Signed-Rank Test

Keterangan	Hasil
Peringkat negatif	0 siswa
Peringkat positif	20 siswa
Data sama (*ties*)	0 siswa
Rata-rata peringkat positif	10,50
Jumlah peringkat positif	210,00
Z	−3,94
Sig. (2-tailed)	< 0,001
Ukuran efek (r)	0,88 (besar)

2. Pembahasan

Rata-rata *pre-test* sebesar 68,00 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan siswa sudah memiliki pemahaman awal yang cukup, tetapi belum merata. Kondisi ini perlu dipahami dalam konteks bahwa materi Bab 7 belum diajarkan secara khusus kepada kelas IV SD Inpres Panciro. Penulis menduga pemahaman awal tersebut berasal dari pengalaman siswa di lingkungan tempat tinggal dan dari pembelajaran lain yang memuat materi keberagaman, bukan dari pembelajaran Bab 7 itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme bahwa siswa membawa pengetahuan awal yang berbeda-beda ke dalam pembelajaran (Maskun & Rachmedita, 2018). Pemahaman awal paling rendah terdapat pada indikator contoh budaya daerah (46,3%), sedangkan indikator manfaat kearifan lokal (82,5%) dan contoh kearifan lokal (80,0%) sudah relatif tinggi. Siswa tampaknya lebih mudah mengenal hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan pengetahuan tentang ragam budaya daerah yang lebih luas masih terbatas. Pola ini sesuai dengan temuan Nabela et al. (2021) bahwa materi keragaman budaya yang cakupannya luas memerlukan media pendukung.

Setelah pembelajaran dengan Congklak Jelajah Budaya, pemahaman siswa berkembang secara konsisten. Rata-rata skor naik dari 68,00 menjadi 88,00, seluruh siswa mengalami kenaikan, dan uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan dengan ukuran efek besar. Rata-rata N-*Gain* 0,66 berada pada kategori sedang, dengan 90% siswa berada pada kategori sedang atau tinggi. Sebaran skor juga menjadi lebih rapat (simpangan baku turun dari 17,27 menjadi 13,02), dan siswa dengan skor awal rendah mengalami kenaikan besar (S18 dari 35 menjadi 80; S16 dan S17 dari 55 menjadi 95).

Hasil ini dapat dijelaskan melalui rancangan media dan teori yang melandasinya. Pertama, menurut teori

konstruktivisme, pengetahuan dibangun siswa melalui pengalaman yang dilakukannya sendiri. Dalam Congklak Jelajah Budaya, siswa memainkan congklak, menentukan kategori kartu dari posisi biji terakhir, membaca pertanyaan, dan menyampaikan jawaban sehingga terlibat langsung dengan materi. Kedua, menurut teori kognitif, pertanyaan pada kartu menuntut siswa mengingat dan menggunakan kembali informasi sehingga kemungkinan membantu proses pengolahan informasi yang tercermin pada skor *post-test*. Ketiga, mekanisme biji bonus menjadikan aktivitas menjawab pertanyaan sebagai bagian dari permainan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Wafiroh et al. (2024) melaporkan bahwa media berbasis permainan dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi budaya, dan Sabillah dan Kurnia (2025) melaporkan peningkatan pemahaman keberagaman budaya setelah uji coba media permainan papan. Yantoro et al. (2021) dan Wijaya et al. (2023) juga menunjukkan bahwa congklak dapat digunakan dan dimodifikasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut mengkaji aspek dan desain yang berbeda, sehingga kesesuaian ini dibaca sebagai dukungan terhadap arah temuan, bukan sebagai perbandingan angka.

Peningkatan terbesar terjadi pada kategori tradisi dan budaya (+28,1 poin), terutama indikator contoh budaya daerah (+41,3 poin). Penulis menduga hal ini berkaitan dengan sifat materinya, yaitu pengetahuan faktual yang berulang kali muncul pada kartu pertanyaan sehingga siswa memperoleh paparan berulang selama bermain. Selain itu, karena skor awal indikator ini paling rendah, ruang untuk meningkat juga paling besar. Sebaliknya, indikator contoh kearifan lokal hanya naik 5,0 poin karena skor awalnya sudah tinggi (80,0%). Indikator sikap menghargai keberagaman naik 27,5 poin dan mencapai 92,5%, yang menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menentukan sikap yang tepat terhadap perbedaan budaya.

Beberapa hal perlu mendapat perhatian. Soal nomor 4 (indikator contoh kearifan lokal) tidak berubah

dan tetap dijawab benar oleh 65% siswa sehingga butir tersebut dan kartu pertanyaan yang terkait perlu ditinjau kembali, misalnya dari segi kejelasan redaksi. Dua siswa, yaitu S04 (N-*Gain* 0,25) dan S09 (N-*Gain* 0,23), hanya mencapai peningkatan kategori rendah, dan S09 masih memperoleh skor 50 pada *post-test*. Karena penelitian ini tidak menggunakan observasi atau wawancara, penyebabnya tidak dapat dijelaskan dari data yang tersedia, dan siswa seperti ini sebaiknya memperoleh pendampingan lanjutan dari guru.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol membuat peningkatan skor tidak dapat dipastikan semata-mata disebabkan oleh media. Pembelajaran juga mencakup pengantar materi dan penguatan dari guru sehingga hasilnya merupakan hasil pembelajaran secara keseluruhan dengan Congklak Jelajah Budaya sebagai perlakuan utama. Kebiasaan siswa mengerjakan tes mungkin turut berpengaruh meskipun soal tidak dibuat identik. Subjek terbatas pada 20 siswa dari satu sekolah sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi secara luas, beberapa siswa mencapai skor mendekati maksimum sehingga peningkatan lebih lanjut tidak terukur, dan perkembangan pemahaman hanya diukur melalui tes sehingga proses belajar, keterlibatan, dan sikap siswa tidak terekam.

D. Kesimpulan

Pemahaman awal siswa kelas IV SD Inpres Panciro terhadap keberagaman budaya Indonesia sebelum menggunakan Congklak Jelajah Budaya berada pada tingkat cukup dan beragam, dengan rata-rata *pre-test* 68,00 (rentang 35–90). Pemahaman terendah terdapat pada indikator contoh budaya daerah (46,3%) dan tertinggi pada indikator manfaat kearifan lokal (82,5%).

Terdapat perkembangan pemahaman siswa setelah menggunakan Congklak Jelajah Budaya. Rata-rata skor meningkat dari 68,00 menjadi 88,00, seluruh siswa mengalami kenaikan skor, dan rata-rata N-*Gain* sebesar 0,66 (kategori sedang). Hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* ($Z = -3{,}94$; $p < 0{,}001$; $r = 0{,}88$) menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor

pre-test dan *post-test* sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Guru dapat mempertimbangkan Congklak Jelajah Budaya sebagai alternatif media pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya, dengan menambah variasi kartu pada indikator yang peningkatannya masih rendah dan memberi pendampingan kepada siswa yang peningkatannya rendah. Sekolah dapat mendukung penyediaan media permainan tradisional yang kontekstual. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol, melibatkan subjek yang lebih banyak dari beberapa sekolah, menambahkan observasi atau angket untuk menggambarkan proses belajar, serta menggunakan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih bervariasi

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran*. Graha Ilmu.

Jurnal :

Hakimah, N., Nasution, N., & Gunansyah, G. (2024). Media pembelajaran IPAS materi keragaman budaya yang dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar: Tinjauan literatur review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 413–430.

Ilmi, M. M. I., & Rachmadyanti, P. (2021). Pengembangan media permainan Batara Adventure berbasis Android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya Nusantara kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9*(3).

Nabela, E. F. Y., Murdiyah, S., & Mahanani, P. (2021). Pengembangan media game edukasi “Kirun Mission” materi keragaman budaya Indonesia dengan penguatan karakter jujur untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1*(6), 440–446.

Pratama, A. A. P., Zainuddin, M., & Sutansi. (2021). Pengembangan media monopoli edukatif materi keberagaman budaya dengan penguatan karakter cinta tanah air di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 30*(2), 97–109.

Sabillah, Z. A., & Kurnia, I. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran Monokebu untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3).

Wafiroh, I., Gustia, R., Rosyada, M., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Studi literatur penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tentang keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 11*(9), 3506–3513.

Wijaya, P. L., Sufa, F. F., & Restuningsih, A. (2023). Pengaruh pengembangan media pembelajaran permainan tradisional congklak modifikasi terhadap minat belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(2), 18468–18476.

Yantoro, Y., Kurniawan, D. A., & Silvia, N. (2021). Implementation of the Congklak traditional game in Madrasah Ibtidaiyah and Elementary School. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 18*(2), 407–430.

Peraturan Perundang-undangan :

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.