

Inovasi Pembelajaran *Kontekstual* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Tradisional Congklak Pintar Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Niswatus Sa'idah¹

Tri Mulya²

Laminah³

Siska Mutia⁴

Surmayeni⁵

Nursalim⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

¹ niswatussaidah@gmail.com

² 22311013611@student.uin-suska.ac.id

³ 22311023644@student.uin-suska.ac.id

⁴ siskamutia99@gmail.com

⁵ surmayeni566@gmail.com

⁶ nursalim@uin-suska.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional "Congklak Pintar" sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan di era digital ini diintegrasikan dalam pembelajaran untuk melestarikan budaya sekaligus meningkatkan efektivitas belajar. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-test Post-test*. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V di empat sekolah di Provinsi Riau yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes pre-test dan post-test, serta dianalisis menggunakan uji *t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran "Congklak Pintar". Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar (*mean*) pada *pre-test* sebesar 52,71. Sementara itu, rata-rata hasil belajar pada *post-test* mencapai 94,43. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, di mana rata-rata pada *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*. Rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, yang didukung oleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, serta dapat melestarikan budaya lokal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar

Kata kunci: *rekonstruksi, cerita pendek, cerita mini, naratif, sastra kontemporer*

Pendahuluan

Tujuan tulisan ini untuk melengkapi kekurangan dari studi yang telah dilakukan (terdahulu) yang tidak menganalisis secara seksama bagaimana inovasi pembelajaran

kontekstual pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan tradisional. Inovasi pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional ini perlu dukungan dalam pembelajaran agar budaya serta tradisi daerah masih bisa dilestarikan pada anak-anak generasi muda dan dapat diketahui turun temurun. Sejalan dengan itu pertanyaan yang dapat diajukan yaitu: bagaimana inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional congklak pintar, bagaimanakah inovasi pembelajaran kontekstual ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Jawaban atas dua pertanyaan tersebut memberikan pemahaman mendalam tentang inovasi pembelajaran kontekstual berbasis permainan kontekstual congklak pintar.

Permainan tradisional pada zaman sekarang jarang dikenal oleh kalangan anak-anak maupun remaja. Era digital membuat siswa lebih sering bermain di media sosial atau permainan daring yang dapat diakses melalui telepon genggam. Untuk melestarikan kembali permainan-permainan tradisional salah satunya dengan cara memperkenalkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Cara yang tepat untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional ialah menjadikannya sebagai media pembelajaran. Fenomena ini terjadi disebabkan minimnya pemahaman tentang pentingnya dan bernilainya budaya dalam kehidupan masyarakat. Pentingnya bangsa Indonesia memahami nilai budaya daerah dapat dimasukkan melalui bidang pendidikan, yaitu melalui proses pembelajaran (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memperkenalkan permainan tradisional dengan cara menjadikannya sebagai media pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2018:3). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Nasution et al., 2022:2). Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting, namun banyak peserta didik yang bosan dalam belajar pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan. Maka perlu adanya peningkatan pendidikan dalam melakukan penyampaian materi yang diberikan.

Sejauh ini kajian yang ada (terdahulu) kurang merespon aspek krusial dari inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia, karena pembelajaran sekarang cenderung menggunakan teknologi. Sehingga sekolah yang berada di daerah terisolir tidak dapat mengikuti perkembangan pembelajaran tersebut, terutama dalam penggunaan teknologi. Penelitian yang telah dilakukan dapat dipetakan yaitu pertama, penelitian oleh (Muhartini et al., 2023) penelitian yang menitik beratkan pembelajaran kontekstual berbasis *problem based learning* dengan inovasi memanfaatkan teknologi. Kedua yaitu, penelitian oleh (Kamilatunnuha et al., 2024) yang menitik beratkan penelitiannya yaitu pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Ketiga, yaitu penelitian (Pratiwi et al., 2024) yang membahas penelitiannya tentang pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dari tiga penelitian itu cenderung membahas keterampilan membaca siswa dalam pembelajaran kontekstual.

Melalui penulisan di atas, menjadi landasan ataupun sebagai sumber rujukan menghadapi tantangan dengan solusi yang diusulkan, dan untuk memperkaya

pengetahuan dan kontribusi dalam menangani permasalahan yang timbul terkait inovasi pembelajaran Kontekstual berbasis permainan tradisional yaitu congklak pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan media tradisional cokolak pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Penelitian kuantitatif sebagai jenis penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Metode yang digunakan *eksperimen*. Penelitian ini termasuk ke dalam desain eksperimen *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pre-test – Post-Test*. Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pre-Test* yaitu desain yang observasinya di lakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut *Pre Test*, dan observasi sesudah eksperimen disebut *Post Test*.

Kelompok	Prestest	Perlakuan	Postest
E	O ₁	X	O ₂

Sumber:(Hartono, 2019)

Keterangan:

- E : Kelas yang menjadi Eksperimen.
- O₁ : Prestest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- X : Perlakuan.
- O₂ : Postest kelompok eskperimen dilakukan setelah perlakuan.

Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik "*Purposive Sampling*" yaitu sampel yang diambil adalah sampel yang memiliki kriteria tertentu (Rompas, 2016). Sampel dalam penelitian ini yaitu diambil dari empat sekolah yang terdapat di provinsi Riau. Yang pertama Mim Simpang Kubu Kampar, yang kedua SDN 021 Tempuling Indragiri Hili, ketiga SDIT Ath Thoriq 1 Muhammadiyah Dumai dan keempat SDN 146 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, tahap evaluasi, dan uji validitas.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukannya uji prasyarat kemudian dilaksanakan uji t atau uji beda rata-rata sebagai acuan menguji hipotesis. Uji t dapat digunakan untuk menguji secara parsial secara masing-masing pada variabel. Jika probabilitas nilai t atau signifikan < 0,05, maka dapat dikatakan pengaruh pada variabel bebas terhadap variabel terikat atau parsial, namun jika nilai t atau signifikan > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara masing-masing variabel bebas terdapat variabel yang terikat.

Analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan dari hasil penelitian. Data yang terkumpul dari hasil tes *pre test* dan *pist test* kemudian dilakukan pengujian perbedaan rata-rata. Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan memakai uji-t yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.00. Pengujian perbedaan rata-rata yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media

pembelajaran berupa congklak pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Adapun rumusan hipotesisnya yaitu H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pres test dengan post test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran, H_a : ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dan post test yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran

Hasil

Tingkat hasil belajar siswa yang diadakan pada sekolah pertama yaitu siswa kelas V MIM Simpang Kubu, Kampar. Melalui statistic deskriptif dari hasil *pre test* dan *post test* dengan jumlah siswa 21 orang memperoleh hasil rata-rata yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel output di bawah ini merupakan output ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 52,71. Sedangkan untuk nilai rata-rata atau mean untuk *post test* diperoleh nilai 94,43. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 21 orang siswa.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	52.71	21	7.410	1.617
	Post Test	94.43	21	3.867	.844

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh ringkasan hasil statistik deskriptif dari dua sampel yang diteliti, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar (*mean*) pada *pre-test* sebesar 52,71. Sementara itu, rata-rata hasil belajar pada *post-test* mencapai 94,43. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, di mana rata-rata pada *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*.

Selanjutnya untuk menentukan apakah terdapat pengaruh pembelajaran kontekstual menggunakan media pembelajaran *Congklak Pintar* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, analisis data dapat dilihat pada tabel berikut. Hal ini sesuai dengan rumusan hipotesis yang telah disusun pada bagian metode penelitian sebelumnya. Tabel tersebut menyajikan data yang mendukung pengujian hipotesis terkait efektivitas media pembelajaran *Congklak Pintar*, maka dapat dilihat pada tabel berikut.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-41.714	10.508	2.293	-46.497	-36.931	18.192	20	.000

Dari hasil analisis diatas dapat dilihat berikut interpretasi output dari data yang dianalisis untuk efektifitas media pembelajaran yang digunakan. Adapun rumusan hipotesisnya yaitu H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pres test dengan post test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran, H_a :

ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dan post test yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran dalam

Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test yaitu menurut (Singgih Santoso, 2014) berdasarkan nilai signifikan hasil output SPSS yaitu sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan ha diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha di tolak.

Maka berdasarkan tabel output paired sample test di atas, diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05, maka h0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dengan post test, yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Tingkat hasil belajar siswa yang diadakan pada sekolah kedua yaitu siswa kelas V SDN 021 Tempuling Indragiri HiliR. Melalui *statistic* deskriptif dari hasil *pre test* dan *post test* dengan jumlah siswa 21 orang memperoleh hasil rata-rata yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel *output* di bawah ini merupakan output ringkasan hasil *statistic* deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau *mean* sebesar 61,33. Sedangkan untuk nilai rata-rata atau *mean* untuk post test diperoleh nilai 81,73. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 15 orang siswa.

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	61.33	15	2.498	.645
	Post Test	81.73	15	2.658	.686

Pada tabel di atas dapat dilihat ringkasan hasil *statistic* deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau *mean* sebesar 52,71. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 61,33 < post test 81,73, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre test dan post test.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran kontekstual menggunakan media pembelajaran congklak pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Sesuai dengan rumusan hipotesis yang telah di rumuskan pada metode penelitian tadi, maka dapat dilihat pada tabel berikut.

		Paired Samples Test						
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post Test	-20.400	1.549	-21.258	-19.542	-51.000	14	.000

Maka berdasar tabel output paired sample test di atas, diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05, maka h0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dengan post test, yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis canva ini dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya tingkat hasil belajar siswa yang diadakan pada sekolah ketiga yaitu SDIT Ath Thoriq 1 Muhammadiyah Dumai. Melalui statistic deskriptif dari hasil *pre test* dan *post test* dengan jumlah siswa 26 orang memperoleh hasil rata-rata yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel output di bawah ini merupakan output ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai pre test diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 61,33. Sedangkan untuk nilai rata-rata atau mean untuk post test diperoleh nilai 81,73. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 26 orang siswa.

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	64,92	26	10,436	2,087
	Post Test	78,80	26	9,000	1,800

Pada tabel di atas dapat dilihat ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 64,92. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada pre test $64,92 < \text{post test } 78,80$, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre test dan post test.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran kontekstual menggunakan media pembelajaran congklak pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Sesuai dengan rumusan hipotesis yang telah di rumuskan pada metode penelitian tadi, maka dapat dilihat pada tabel berikut.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post Test	-13,880	5,262	1,052	-16,052	-11,708	-13,188	24	0.000

Maka berdasar tabel output paired sample t test di atas, diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre test dengan post test, yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game learning dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya tingkat hasil belajar siswa yang diadakan pada sekolah keempat yaitu SDN 146 Pekanbaru. Melalui statistic deskriptif dari hasil *pre test* dan *post test* dengan jumlah siswa 26 orang memperoleh hasil rata-rata yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel output di bawah ini merupakan output ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 57,54. Sedangkan untuk nilai rata-rata atau mean untuk *post test* diperoleh nilai 80,46. Jumlah responden yang digunakan sebanyak 26 orang siswa.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	57.54	26	4.012	.787
	Post Test	80.46	26	4.701	.922

Pada tabel di atas dapat dilihat ringkasan hasil statistic deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni *pre test* dan *post test*. Untuk nilai *pre test* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 57,54. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* $57,54 < \text{post test } 80,46$, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre test* dan *post test*.

Selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran kontekstual menggunakan media pembelajaran cangkak pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Sesuai dengan rumusan hipotesis yang telah di rumuskan pada metode penelitian tadi, maka dapat dilihat pada tabel berikut.

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-22.923	2.226	.437	-23.822	-22.024	-52.516	25	.000

Maka berdasar tabel output paired sample t test di atas, diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre test* dengan *post test*, yang artinya adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game learning dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang dilakukan guru dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Menurut (Trianto, 2013), pembelajaran kontekstual merupakan konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata. Pembelajaran kontekstual terjadi

apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak karena menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran kontekstual sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas siswa dalam mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri (Puspita, 2020). Dengan demikian, pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, akan tetapi yang terpenting adalah proses.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran kontekstual tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi dan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Prinsip-prinsip Pembelajaran Kontekstual

Prinsip Kontekstual Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar pada saat guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Nasution et al., 2022). Dapat dilihat beberapa prinsip kontekstual di bawah ini:

1. Menghubungkan (*Relating*)

Relating adalah belajar dalam suatu konteks sebuah pengalaman hidup yang nyata pada awal sebelum pengetahuan diperoleh siswa.

2. Mencoba (*Experiencing*)

Pada bagian *experiencing* sebagian siswa mungkin belum mempunyai pengalaman langsung yang berkaitan dengan konsep yang didapatkan, maka pada bagian ini guru harus memberikan kegiatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya.

3. Mengaplikasikan (*Applying*)

Pada tahap *applying* siswa belajar menerapkan konsep, siswa belajar menerapkan konsep-konsep pada pemecahan masalah yang nyata.

4. Bekerjasama (*Cooperating*)

Pada tahap ini, siswa saling bekerjasama, berbagi, merespon dan saling berkomunikasi dengan siswa lainnya.

5. Proses Transfer Ilmu (*Transferring*)

Transferring adalah strategi mengajar yang didefinisikan sebagai penggunaan pengetahuan dalam situasi baru yang belum dapat diselesaikan saat proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kontekstual dapat disimpulkan sebagai pendekatan yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pendekatan ini bertujuan agar siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Prinsip-prinsip utama dalam pembelajaran kontekstual meliputi menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan mengalami langsung, menerapkan konsep dalam pemecahan masalah nyata, bekerja sama dengan teman sekelas, serta mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Pendekatan ini menekankan proses belajar aktif yang melibatkan pengalaman langsung, sehingga tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses pembelajarannya.

Penerapan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Media Congklak Pintar

Media pembelajaran akan membantu proses belajar lebih menarik dan akhirnya akan bermakna bagi siswa. Penggunaan media akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik. Berikut adalah contoh pengaplikasian “Congklak Pintar Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Strategi yang diperlukan dalam bermain Congklak mengajarkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang kritis, yang merupakan bagian dari kemampuan berpikir logis dan analitis (Fitriatunnisa et al., 2024).

Pembelajaran dimulai dari penjelasan materi yang akan di bahas kemudian memberitahukan permainannya lalu siswa akan melakukan secara berkelompok sesuai kelompok masing-masing peserta didik. Jadi permainan tradisional dengan media dakon ini bertujuan untuk melatih dan memberikan pemahaman anak dalam bermain bersama, harus selalu menghormati satu sama lain, serta melatih kejujuran dan kesabaran menunggu giliran untuk memainkan biji dakonnya, selain itu dalam permainan ini siswa dilatih dalam hal berhitung (kecerdasan) sehingga akan membentuk dan melatih anak dalam pendidikan karakter yang lebih unggul. Pada permainan ini juga mengasah kemampuan pemain dalam teknik bermain, memperkenalkan permainan tradisional congklak ini kepada masyarakat, melestarikan permainan tradisional Indonesia.

Di dalam permainan dakon atau congklak ini ketentuannya yaitu bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang. Aturan permainannya beragam, namun yang biasa dimainkan satu pemain hanya memiliki satu lumbung dan harus diisi dalam setiap kali berputar. Permainan diawali secara bersamaan, salah satu perwakilan kelompok mewakili kelompok mereka untuk beradu suit dengan kelompok lawan dan bermain pada games ini. Dan setiap lumbung selalu diisi biji congklak kecuali lumbung lawan. Jika pada biji terakhir masih ada biji di dalam lubang permainan dapat dilanjutkan hingga jatuh pada lubang yang kosong. Jika biji jatuh pada lubang di daerah kekuasaan dan pada daerah seberang lawan ada biji lainnya, si pemain dapat mengambil semua biji tersebut dan menaruhnya pada lumbung, permainan ini terus berulang dan menggunakan aturan permainan ini secara menembak lumbung lawan. Jika peserta didik berhenti pada lumbung yang kosong ia harus menjawab pertanyaan yang sudah disediakan pada lumbung dakon dan permainan dapat terus berlanjut hingga selesai. Dan kegiatan yang terakhir yaitu kesimpulan pembelajaran.

1. Sesi Pertama

Diawali dengan menanyakan kabar kepada peserta didik dan mengabsen terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk menciptakan hal yang menyenangkan peserta didik dan membuat kelas yang sangat nyaman, kondusif, baik dan terkendali.

2. Sesi Penjelasan Materi

Pada sesi ini guru memberikan media pembelajaran berupa materi ajar yang digunakan oleh peserta didik. Agar peserta didik mampu mengasah kemampuan berpikir dan daya belajar pelajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mereka dan mengembangkan motivasi dan minat pelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pelajar meningkatkan kemampuan pemahaman dan memudahkan pelajar memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Untuk memudahkan penyampaian materi, guru dapat memberikan permainan selama pembelajaran berlangsung. Permainan yang dapat memudahkan pengajar dalam penyampaian materi tentu permainan yang

menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar. Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah permainan tradisional dakon.

3. Sesi Permainan Kelompok

Pada sesi ini permainan kelompok ini bertujuan untuk belajar bilangan dan berhitung dakon juga memiliki manfaat untuk melatih ketepatan dalam mengambil langkah. Dakon adalah salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak laki-laki maupun perempuan. Bahkan, dakon bisa juga dimainkan oleh orang dewasa sebagai sarana rekreasi. Pada bagian sesi permainan ini sudah dijelaskan dan bisa ditangkap dan diterapkan saat bermain diberi nama "Kita Atur Main Yuk".

4. Tata cara permainan

- a) Peserta didik yang terbagi menjadi beberapa kelompok masing-masing berkumpul sesuai dengan kelompok mereka masing-masing.
- b) Salah satu perwakilan kelompok mewakili kelompok mereka untuk beradu suit dengan kelompok lawan dan bermain pada games ini.
- c) Jika misalnya kelompok 1 menang dalam suit maka ia berhak memilih lubang yang di dalamnya terdapat biji congklak tersebut. Setelah itu, biji congklak yang ia ambil ditabur pada lubang-lubang dakon. Dakon itu sendiri memiliki lubang sebanyak 16 dan yang dua di sisi kanan dan kiri terdapat lubang besar yang dianggap rumah pemain dan lawan.
- d) Setelah biji congklak tersebut ditabur dan berhenti pada lubang yang didalamnya sudah tidak terdapat biji congklak maka permainan dianggap selesai.
- e) Jika siswa berhenti pada lubang yang kosong tersebut maka ia berhak mengambil biji congklak yang terdapat pada lubang lawan lalu dimasukkan pada lubang yang sedikit besar yang dianggap sebagai rumahnya.
- f) Setelah itu siswa mengambil gulungan kertas yang sudah disediakan yang sesuai dengan nomor lubang tempat terakhir ia menabur biji congklak. Misalnya, siswa berhenti pada lubang nomor 4 berarti siswa wajib mengambil gulungan kertas yang bertuliskan nomor 4.
- g) Siswa membacakan pertanyaan yang telah ia ambil lalu menjawab pertanyaan tersebut dengan dibantu oleh anggota kelompok mereka.
- h) Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka ia mendapatkan skor pada permainan ini. Namun, jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka kelompok lawanlah yang akan mendapatkan point.
- i) Permainan akan terus berlanjut hingga semua anggota juga ikut bermain dan permainan akan selesai apabila biji congklak yang terdapat pada lubang dakon sudah habis.

Congklak pintar merupakan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan permainan tradisional congklak sebagai medianya. Melalui modifikasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan Congklak Pintar adalah metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan permainan tradisional congklak untuk membuat proses belajar menjadi menarik dan bermakna. Dengan menggabungkan permainan kelompok, siswa tidak hanya belajar berhitung dan meningkatkan keterampilan sosial seperti kesabaran dan kejujuran, tetapi juga memahami pentingnya menghormati teman dan bekerja sama. Permainan ini melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan, di mana mereka harus menjawab pertanyaan terkait materi untuk mendapatkan poin. Melalui pendekatan ini,

diharapkan hasil belajar siswa meningkat karena proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta melestarikan budaya lokal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Congklak Pintar* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Congklak Pintar* dapat dijadikan sebagai alternatif yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan melestarikan budaya tradisional.

Daftar Pustaka

- Dalman, H. (2018). Keterampilan Menulis. Depok: Rajawali Pers.
- Fitriatunnisa, R., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2024). Peranan Model Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Congklak Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Matematika. 4(1), 422–433.
- Kamilatunnuha, F., Hidayah, E., Ananda, C., & Suprapmanto, G. J. (2024). Strategi Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD. MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion, 1(2), 779–784.
- Muhartini, Mansur, A., & Bakar, A. (2023). inovasi pembelajaran kontekstual pada pembelajaran bahasa indonesia sekolah dasar. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 27–36. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6563>
- Nasution, F. K., Hasanah, S., Munawwaroh, S., & Anandia, S. (2022). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa. Jurnal Multi Disiplin Dehasen (Mude), 1(3), 361–364.
- Pratiwi, A., Bakri, M., & Anggreani, A. V. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Metode Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas III SD Inpres Daya Makasar. Embrio Pendidikan, 9(1).
- Puspita, A. M. I. (2020). Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Campurdarat.
- Rompas, G. P. (2016). Likuiditas, Solvabilitas dan Rentabilitas Terhadap Nilai Perusahaan BUMN Yang Terdaftar Di BEI. Jurnal EMBA, 1(3), 252–262.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 19(1), 120-134.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta