

PENGEMBANGAN MEDIA MURNI (MAI SUSUN MBARU NIANG) BERBASIS ETNOPEDAGOGI DAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK KATA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Octavia Arista Wagur*

SD Inpres Peot, Kabupaten Manggarai Timur, Nusa Tenggara Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya mengenai pemahaman sintaksis dasar (kalimat transitif dan intransitif). Pembelajaran konvensional yang cenderung abstrak dan berpusat pada guru mengakibatkan rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Sebagai solusinya, dikembangkan media MURNI (Mai Susun Mbaru Niang) yang mengintegrasikan permainan tradisional Congklak Kata dengan puzzle rumah adat Mbaru Niang berbasis pendekatan etnopedagogi. Menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas IVA SD Inpres Peot, Kabupaten Manggarai Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media MURNI secara signifikan meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 30% (pretest) menjadi 80% (posttest), serta mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemahaman tata bahasa secara kontekstual. Integrasi nilai kearifan lokal dalam media ini juga terbukti efektif memperkuat karakter dan apresiasi budaya daerah sejak dini.

Kata Kunci: Etnopedagogi, Congklak Kata, Mbaru Niang, Kalimat Transitif-Intransitif, Bahasa Indonesia SD

Riwayat Artikel:

Diterima: 10 Juli 2026

Direvisi: 21 Agustus 2026

Dipublikasikan: 31 Agustus 2026

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memegang peranan pivotal dalam membentuk fondasi literasi, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis peserta didik [1, 2]. Penguasaan tata bahasa, khususnya struktur sintaksis dasar seperti fungsi Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K) pada kalimat transitif dan intransitif, merupakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) esensial yang harus dikuasai siswa

kelas IV SD. Pemahaman sintaksis yang kokoh berdampak langsung pada kemampuan membaca pemahaman, keterampilan menulis naratif, serta efektivitas penyampaian gagasan secara lisan dan tertulis [3].

Namun, fenomena empiris di kelas IVA SD Inpres Peot, Kabupaten Manggarai Timur, menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara idealita kurikulum dan realita pembelajaran. Berdasarkan data diagnostik awal (*pre-test*) pada 20 siswa, sebanyak 14 siswa (70%) mengalami kesulitan sistematis dalam mengidentifikasi unsur kalimat serta membedakan fungsi verba transitif dan intransitif. Akibatnya, tingkat ketuntasan belajar awal hanya mencapai 30%. Observasi kelas mengonfirmasi bahwa rendahnya capaian ini berakar dari pendekatan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Konsep-konsep gramatikal disampaikan secara abstrak tanpa dukungan media konkret yang relevan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret [4, 5]. Hal ini berdampak pada rendahnya moti-

*Penulis korespondensi

Email address: ristawagur24@gmail.com (Octavia Arista Wagur)

vasi, tingginya tingkat kebosanan, serta kepasifan siswa dalam proses pembelajaran [6].

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran kontekstual yang mampu menjembatani konsep abstrak ke bentuk konkret sekaligus membangkitkan antusiasme belajar [7]. Salah satu pendekatan inovatif yang sangat relevan adalah etnopedagogi yaitu integrasi kearifan lokal dan budaya daerah ke dalam praktik pendidikan formal [8, 9]. Integrasi pembelajaran berbasis permainan tradisional (gamifikasi) terbukti efektif menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna [10, 11]. Permainan tradisional seperti congklak tidak hanya mengasah ketangkasan dan motorik, tetapi juga memuat nilai matematika dasar, strategi, serta interaksi sosial [?].

Dalam penelitian ini, dikembangkan media MURNI yang merupakan akronim dari Mai Susun Mbaru Niang (bahasa Manggarai yang berarti Mari Menyusun Rumah Adat). Media MURNI memadukan permainan Congklak Kata dengan rekonstruksi Puzzle Rumah Adat Mbaru Niangarsitektur tradisional khas Manggarai yang diakui dunia melalui UNESCO Award of Excellence [15]. Melalui media ini, biji congklak dimodifikasi secara kategoris berbasis warna untuk mewakili fungsi gramatikal (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan) yang ditukarkan dengan kartu kata, kemudian disusun menjadi kalimat transitif (S-P-O-K) atau intransitif (S-P-K). Keikutsertaan siswa dalam menyelesaikan tantangan literasi, numerasi, dan karakter dianugerahi potongan Puzzle Mbaru Niang untuk disusun kolaboratif berdasarkan pedoman makna filosofisnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi media MURNI dalam meningkatkan pemahaman sintaksis, keaktifan belajar, serta pemahaman budaya lokal pada siswa sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development /R&D*) yang menerapkan model desain instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [16]. Model ADDIE dipilih karena strukturnya yang sistematis dan evaluatif, sangat cocok untuk merancang media pembelajaran berbasis masalah kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SD Inpres Peot, Kabupaten Manggarai Timur, Nusa Tenggara Timur. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas IVA. Tahapan ADDIE diimplementasikan sebagai berikut:

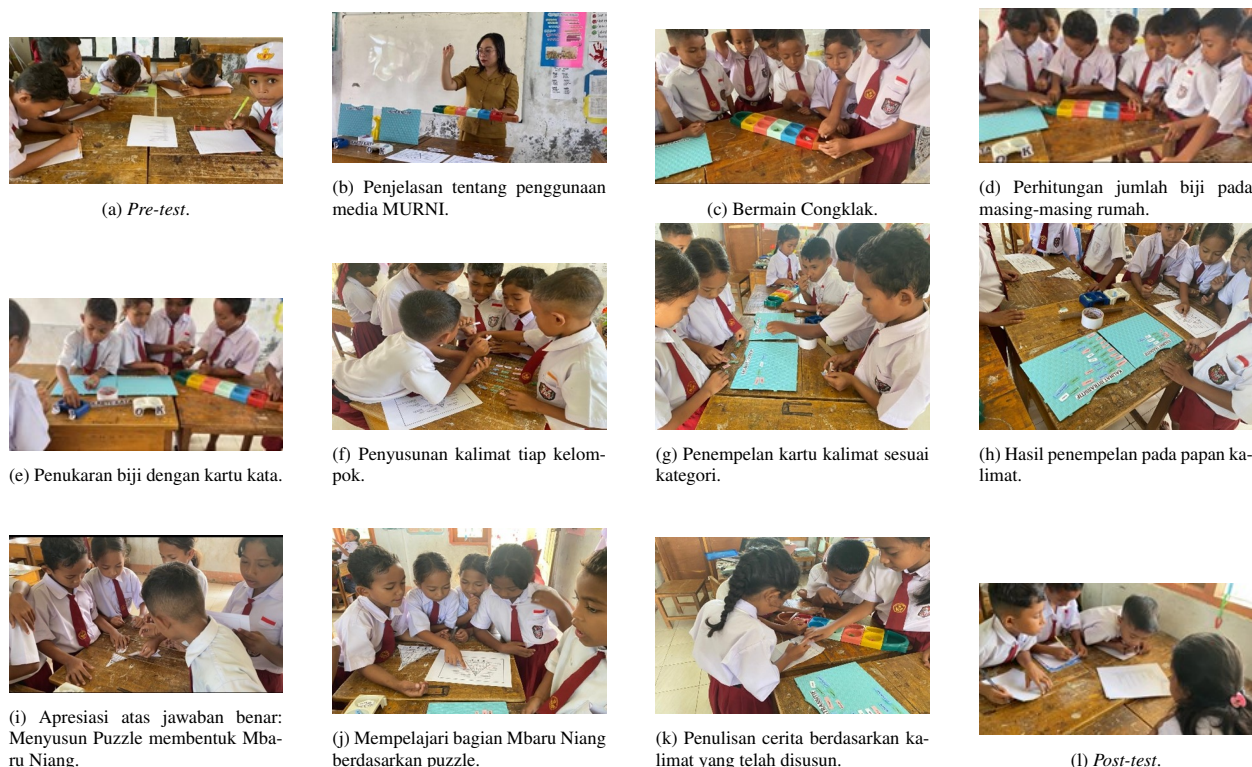
1. *Analysis* (Analisis): Melakukan analisis kebutuhan melalui tes awal (*pre-test*) dan observasi perilaku belajar siswa untuk mengidentifikasi hambatan pemahaman kalimat transitif-intransitif.
2. *Design* (Perancangan): Merancang konsep media MURNI menggunakan aplikasi Canva, menyusun kerangka permainan Congklak Kata, mendesain klasifikasi warna biji congklak (15 subjek/pink, 15 predikat/biru, 10 objek/oranye, 10 keterangan/hijau), kartu tantangan, serta komponen puzzle Mbaru Niang.
3. *Development* (Pengembangan): Merealisasikan fisik media MURNI, memproduksi papan congklak kata, cetakan kartu, serta panduan refleksi arsitektur Mbaru Niang. Tahap ini dilanjutkan dengan validasi sejawat dan telaah bersama dalam Komunitas Belajar (Kombel) guna menyempurnakan kegunaan media.
4. *Implementation* (Implementasi): Menerapkan media MURNI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia alokasi waktu 3 JP (105 menit) secara kolaboratif dalam kelompok kecil.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Mengukur tingkat keberhasilan media melalui tes akhir (*post-test*), analisis ketuntasan hasil belajar, serta observasi respons dan ketertarikan siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Deskripsi Implementasi Media MURNI

Implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media MURNI untuk materi Kalimat Transitif dan Intransitif di SD Inpres Peot kelas IVA ditunjukkan pada Gambar 1. Waktu pembelajaran berlangsung selama 3 JP yaitu pada jam ke 13 (07.30–09.15). Proses pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis media MURNI terlaksana secara optimal sesuai dengan rancangan modul ajar. Pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran diawali dengan doa bersama, pengecekan kehadiran, dan penyampaian tujuan pembelajaran untuk mengarahkan fokus peserta didik pada diferensiasi kalimat transitif dan intransitif. Guna membangkitkan kesiapan kognitif (apersepsi), guru menampilkan contoh kalimat kontekstual melalui media MURNI untuk mengonstruksi pemahaman awal peserta didik terkait keberadaan objek dalam kalimat.

Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok heterogen untuk mengeksplorasi media MURNI secara terpandu. Setelah guru memaparkan



Gambar 1: Implementasi media MURNI dalam pembelajaran.

petunjuk teknis permainan, setiap kelompok melakukan identifikasi, analisis, dan pengelompokan jenis kalimat menggunakan kartu kata yang tersedia, kemudian menempelkannya pada papan klasifikasi. Tahap ini dilanjutkan dengan validasi dan penguatan konsep oleh guru melalui diskusi interaktif kelas. Selain analisis struktur, peserta didik juga dilatih mengaplikasikan pemahaman sintaksis tersebut dengan menyusun teks cerita pendek naratif yang memuat verba transitif dan intransitif, lalu mempresentasikannya secara lisan di depan kelas.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup berupa refleksi terekam menggunakan teknik "Pohon Pengetahuan". Melalui penempelan catat tempel (*sticky notes*) warna-warni pada sketsa pohon di papan tulis, guru mengukur tingkat pemahaman, keterlibatan emosional, serta respons peserta didik terhadap proses pembelajaran. Kegiatan intervensi ini ditutup secara resmi dengan doa bersama.

3.2. Dampak dari Media MURNI

Implementasi media MURNI menunjukkan dampak kuantitatif yang sangat signifikan terhadap pemahaman konsep kalimat transitif dan intransitif siswa ke-

las IVA SD Inpres Peot. Perbandingan hasil ketuntasan belajar antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1: Ketuntasan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV.

Ketuntasan	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	6	30%	16	80%
Tidak Tuntas	14	70%	4	20%

Data pada Tabel 1 menginformasikan terjadinya lonjakan persentase ketuntasan sebesar 50%, yaitu dari 30% (6 siswa) menjadi 80% (16 siswa). Peningkatan ini membuktikan bahwa konversi materi tata bahasa yang semula bersifat abstrak menjadi aktivitas manipulatif konkret dalam permainan Congklak Kata berhasil membantu siswa menginternalisasi struktur sintaksis secara natural. Hambatan awal siswa dalam membedakan kata kerja transitif (membutuhkan objek) dan intransitif (tidak membutuhkan objek) teratasi melalui mekanik penukaran biji warna-warni yang mewakili subjek, predikat, objek, dan keterangan.

Keberhasilan media MURNI dapat dianalisis dari tiga sudut pandang teoretis utama:

1. Teori Perkembangan Kognitif dan Pembelajaran Manipulatif

Menurut Piaget (1970), anak usia 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep logis sangat bergantung pada objek nyata yang dapat dimanipulasi [4]. Pembelajaran tata bahasa konvensional sering kali gagal karena menyajikan konsep fungsi kalimat secara simbolik-abstrak. Media MURNI menghadirkan perancah kognitif (*scaffolding*) melalui modifikasi biji congklak [17]. Warna merah muda (subjek), biru (predikat), oranye (objek), dan hijau (keterangan) memberikan penanda visual konkret. Ketika siswa menyusun susunan biji dan menukarkannya dengan kartu kata, mereka secara aktif mengkonstruksi pengetahuan struktur S-P-O-K melalui pengalaman kinestetik dan taktil.

2. Etnopedagogi dan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Integrasi kearifan lokal Manggarai yaitu permainan tradisional congklak dan simbol arsitektur Mbaru Niang menerapkan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL) [18]. Penggunaan elemen budaya familiar membuat pembelajaran terasa dekat dan relevan dengan realitas sosial siswa [19]. Integrasi Puzzle Mbaru Niang tidak sekadar berfungsi sebagai ganjaran (*reward system*), melainkan sebagai sarana mengenalkan struktur dan filosofi rumah adat khas Manggarai yang terdiri atas lima tingkat (Tenda Wa, Lobo, Lentar, Lempa Rae, Compang). Hal ini sejalan dengan penelitian Suharyo & Nurhayati (2020) yang menegaskan bahwa pemertahanan kearifan lokal melalui pendidikan formal memperkuat identitas kebudayaan peserta didik [20].

3. Dinamika Kelompok dan Pembentukan Karakter

Selain peningkatan kognitif, observasi proses menunjukkan transformasi signifikan dalam ranah afektif dan sosial. Dalam permainan Congklak Kata, siswa berinteraksi secara kolaboratif untuk menyelesaikan Kartu Tantangan Literasi, Numerasi, dan Karakter. Diskusi kelompok saat mengklasifikasikan kalimat pada papan transitif/intransitif melatih penalaran kritis dan kecakapan berkomunikasi [14]. Tahap akhir di mana siswa menyusun kalimat-kalimat tersebut menjadi cerita naratif pendek melatih integrasi keterampilan berbahasa

secara utuh mulai dari tata bahasa hingga ekspresi kreatif.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran MURNI (Mai Susun Mbaru Niang) terbukti secara empiris dan teoretis efektif dalam meningkatkan pemahaman kalimat transitif dan intransitif pada siswa kelas IVA SD Inpres Peot. Integrasi permainan tradisional Congklak Kata dan Puzzle Mbaru Niang berhasil mengubah suasana pembelajaran dari pasif dan abstrak menjadi aktif, konkret, serta menyenangkan. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 30% menjadi 80% membuktikan efektivitas media ini dalam mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Lebih dari sekadar alat bantu pembelajaran sintaksis, media MURNI berfungsi sebagai instrumen etnopedagogi yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar, melatih karakter kolaboratif, serta melestarikan kearifan lokal warisan budaya Manggarai Timur di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- [1] U. Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 81–98, 2018.
- [2] J. M. Sumilat and G. Geor, "Pendidikan Berbasis Kurikulum Merdeka di Tingkat Sekolah Dasar: Menggali Potensi Anak untuk Masa Depan yang Lebih Unggul," *Journal of Syntax Literate*, vol. 9, no. 7, pp. 4510–4522, 2024.
- [3] H. G. Tarigan, *Pengajaran Sintaksis*. Bandung, Indonesia: Angkasa, 2015.
- [4] J. Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York, NY, USA: Orion Press, 1970.
- [5] Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Indonesia: PT Indeks, 2013.
- [6] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [7] F. D. Ratri and D. Damayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 7, no. 2, pp. 112–124, 2022.

- [8] A. C. Alwasilah, Y. Karyono, and Y. Sukmayadi, *Etnopedagogi: Landasan Praktek Pendidikan dan Pendidikan Guru*. Bandung, Indonesia: Kiblat Buku Utama, 2009.
- [9] D. Rosala, "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Etnopedagogi dalam Upaya Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 26–38, 2016.
- [10] J. Danandjaja, *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta, Indonesia: Grafiti, 2002.
- [11] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryojiwo, and Rahardjadito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2012.
- [12] F. A. Agusti, A. Zafirah, F. Anwar, and S. Syafril, "The Implantation of Character Values toward Students through Congklak Game," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 35, no. 2, pp. 133–141, 2018.
- [13] H. Ayuningrum, S. N. Fauziyah, and F. Fauziah, "Eksplorasi Permainan Tradisional Congklak Sebagai Alat Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar," *Tarunateach: Jurnal Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 52–63, 2024.
- [14] A. Putra and V. R. Hasanah, "Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution," *International E-Journal of Advances in Education*, vol. 4, no. 10, pp. 86–92, 2018.
- [15] D. P. Damayanti and I. Suprijanto, "Penguasaan Teknologi Struktur dan Konstruksi Bangunan Tradisional Manggarai sebagai Kunci Keberhasilan dalam Upaya Pelestarian," *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 75–85, 2012.
- [16] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA*, vol. 11, no. 1, pp. 16–26, 2013. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- [17] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2013.
- [18] E. B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. Thousand Oaks, CA, USA: Corwin Press, 2002.
- [19] A. M. Shakira and F. U. Najicha, "Sinergi Teknologi Informasi dan Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital," *Borneo Law Review*, vol. 7, no. 2, pp. 206–217, 2023.
- [20] S. Suharyo and N. Nurhayati, "Pemilihan dan Pemertahanan Bahasa Jawa pada Kaum Perempuan Pesisir Rembang," *Litera*, vol. 19, no. 3, pp. 397–413, 2020. <https://doi.org/10.21831/ltr.v19i3.28699>