



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA PAPUA
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK BERMOTIF PAPUA**

**Nahrin Najib Siregar¹, Ahmad Rante Suparman², Ebeneser Wacner Simamora³,
Andi Fajeriani Wyrasti⁴**

Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat^{1,2,3,4}

e-mail: n.siregar@unipa.ac.id

Diterima: 15/03/2026; Direvisi: 28/03/2026; Diterbitkan: 10/04/2026

ABSTRAK

Rendahnya integrasi nilai-nilai budaya lokal Papua dalam media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang kontekstual dan belum mampu menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap budaya daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan congklak bermotif Papua yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Papua, dengan tiga validator ahli yang menilai aspek isi, media, dan budaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran congklak bermotif Papua memperoleh skor rata-rata 3,83 dan tergolong sangat valid. Uji kepraktisan melalui angket respon mahasiswa memperoleh skor rata-rata 3,72 yang menunjukkan kategori sangat positif, sedangkan hasil tes belajar menunjukkan nilai rata-rata 84,01 yang tergolong tinggi, dengan lebih dari 80% mahasiswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran congklak bermotif Papua efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya Papua. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran tematik yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pelestarian budaya lokal Papua melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pendidikan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Budaya Papua, Permainan Congklak.*

ABSTRACT

The low integration of Papuan local cultural values into learning media has made the learning process less contextual and has not effectively fostered pride in regional culture. This study aims to develop a Papuan culture-based learning medium through a Papuan-motif congklak game that is feasible, practical, and effective for use in thematic learning. The research method used in this study is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of the Primary School Teacher Education Program at the Universitas Papua, with three expert validators assessing the content, media, and cultural aspects. The validation results indicate that the Papuan-motif congklak learning media obtained an average score of 3.83 and was categorized as highly valid. The practicality test, based on student response questionnaires, yielded an average score of 3.72, indicating a very positive category, while the learning outcomes test showed an average score of 84.01, classified as high, with more than 80% of students achieving learning mastery. These results demonstrate that the



Papuan-motif congklak learning media is effective in enhancing students' motivation and learning outcomes while strengthening their understanding of Papuan cultural values. Therefore, this learning media is considered highly appropriate as an innovative tool in thematic learning that not only improves learning outcomes but also supports the preservation of Papuan local culture through the integration of local wisdom values into the educational process.

Keywords: *Learning Media, Papuan Culture, Congklak Game.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pewarisan nilai-nilai budaya bangsa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi strategi penting untuk menanamkan karakter, kreativitas, serta pemahaman identitas kebangsaan pada peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung menggunakan media konvensional yang kurang mengakomodasi unsur budaya lokal (Aswasulasikin et al., 2022). Hal ini mengakibatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, serta nilai-nilai kearifan lokal belum terintegrasi secara optimal ke dalam proses pendidikan formal.

Pembelajaran berbasis budaya secara konseptual sejalan dengan teori *culturally responsive teaching* yang menekankan pentingnya mengintegrasikan latar belakang budaya siswa ke dalam proses pembelajaran agar lebih bermakna dan relevan (Gay, 2018). Pendekatan ini memandang budaya sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keberhasilan akademik siswa karena materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka. Selain itu, teori pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) juga menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik mampu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari (Fadilah, 2025; Patimah et al., 2025). Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mampu menarik minat belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Misalnya, (Zuhro & Cahyandaru, 2022) mengembangkan media seni berbasis mainan tradisional dan menemukan bahwa media tersebut mampu menstimulasi aspek kognitif dan afektif siswa serta meningkatkan literasi budaya tradisi lokal. Demikian pula, (Faqih et al., 2021) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika mampu meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sekaligus memperkuat apresiasi terhadap budaya tradisional. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa integrasi budaya ke dalam media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat karakter siswa.

Khusus di Papua, kekayaan budaya dan seni tradisional seperti motif-motif khas daerah memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar yang kontekstual. Sayangnya, pemanfaatan budaya Papua sebagai basis media pembelajaran masih terbatas pada bidang seni dan belum banyak dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif. Padahal, permainan tradisional seperti *congklak* memiliki nilai edukatif yang tinggi, meliputi pengembangan kemampuan berhitung, strategi, serta nilai sosial seperti kejujuran dan kerja sama (Bektiarso et al., 2021). Jika permainan ini dikolaborasikan dengan motif budaya Papua, maka dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan sarat nilai kearifan lokal.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan budaya daerah dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sedangkan kondisi nyata menunjukkan bahwa banyak media pembelajaran masih bersifat umum dan tidak menampilkan ciri khas budaya lokal siswa. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan *congklak bermotif Papua*. Media ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran tematik yang menyenangkan sekaligus memperkuat identitas budaya siswa.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) karena menghadirkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dikolaborasikan dengan motif seni Papua. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menekankan aspek teknologi atau visual (Suseno et al., 2022) demikian pula dengan (Wijaya et al., 2023) penelitian ini menonjolkan aspek budaya dan karakter lokal dalam media pembelajaran fisik yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa. Selain itu, produk ini diharapkan mampu memperkuat pembelajaran kontekstual, mendukung pelestarian budaya, serta menjadi contoh pengintegrasian pendidikan karakter melalui permainan tradisional. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan congklak bermotif Papua yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya Papua berupa permainan congklak bermotif Papua. Media yang dikembangkan diharapkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik. Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis, di mana setiap tahap menjadi dasar penyempurnaan pada tahap berikutnya. Alur kelima tahap dalam model ADDIE yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis budaya Papua. Tahap *design* difokuskan pada perancangan media pembelajaran berupa permainan congklak bermotif Papua serta penyusunan instrumen validasi yang mencakup aspek isi, tampilan, dan nilai budaya. Tahap *development* meliputi pembuatan produk media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli budaya, serta revisi berdasarkan saran validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada mahasiswa untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media dalam



pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi dan respon pengguna untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian dalam tahap uji coba adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Papua, sedangkan validator ahli terdiri atas tiga dosen yang memiliki kompetensi di bidang materi pembelajaran, media pembelajaran, dan budaya Papua. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Data kevalidan diperoleh melalui hasil penilaian validator, data kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon mahasiswa, sedangkan data keefektifan diperoleh melalui hasil tes belajar setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media congklak bermotif Papua dilakukan. Analisis data kevalidan dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata skor dari seluruh validator.

Setelah memperoleh nilai rata-rata dari hasil penilaian validator, data tersebut diinterpretasikan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Nilai rata-rata digunakan sebagai dasar untuk mengklasifikasikan kategori validitas media congklak bermotif Papua, yaitu sangat valid (3,6–4), valid (2,6–3,5), kurang valid (1,6–2,5), dan tidak valid (di bawah 1,5). Sementara itu, pada aspek yang berbeda, tingkat kepraktisan media diperoleh melalui analisis angket respon mahasiswa yang juga diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu sangat positif (3,6–4), positif (2,6–3,5), cukup positif (1,6–2,5), dan tidak positif (di bawah 1,5). Media dinyatakan layak dan praktis apabila memperoleh nilai minimal pada kategori valid dan positif.

Keefektifan media dianalisis melalui capaian hasil belajar mahasiswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Mahasiswa dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai minimal 75, sedangkan pembelajaran dinyatakan efektif secara klasikal apabila minimal 80% mahasiswa mencapai nilai tersebut. Skor hasil belajar selanjutnya dikategorikan ke dalam lima tingkat capaian, yaitu sangat rendah (0–34), rendah (35–54), sedang (55–64), tinggi (65–84), dan sangat tinggi (85–100). Standar ketuntasan bersifat fleksibel, menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa sebagai pengguna media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap analisis awal (*Analysis*), tujuan utama adalah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan budaya lokal Papua. Analisis dilakukan untuk memahami konteks pembelajaran dan karakteristik pengguna media. Kegiatan analisis meliputi analisis kurikulum guna menentukan kesesuaian materi dengan tema budaya Papua, analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui tingkat kemampuan dan minat mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis budaya. Selain itu, dilakukan analisis kebutuhan media untuk menilai sejauh mana permainan tradisional seperti *congklak* dapat diadaptasi menjadi sarana pembelajaran yang edukatif dan kontekstual.



Tahap kedua yaitu perancangan (*Design*), merupakan proses penyusunan rancangan awal media pembelajaran. meliputi desain bentuk permainan, konten budaya yang akan diintegrasikan, serta penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Pada tahap ini, rancangan media congklak disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Desain produk dibuat dengan menampilkan elemen budaya Papua seperti motif ukiran Asmat, gambar Burung Cenderawasih, dan warna khas daerah setempat agar selaras dengan nilai-nilai lokal yang ingin ditanamkan dalam pembelajaran. Selain perancangan bentuk media, disusun pula instrumen

validasi yang mencakup aspek isi, tampilan, dan nilai budaya untuk menilai kelayakan media congklak bermotif Papua yang dikembangkan. Instrumen tersebut dirancang agar mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas media sebelum diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*), merupakan proses realisasi rancangan media yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk nyata berupa *permainan congklak bermotif Papua* sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengumpulan bahan dan referensi pendukung, seperti motif-motif khas Papua, nilai-nilai budaya lokal, serta prinsip desain edukatif yang relevan. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari pembuatan bentuk fisik congklak menggunakan bahan kayu lokal Papua, pewarnaan dengan cat alami, hingga penerapan ornamen budaya seperti motif Asmat dan Burung Cenderawasih.

Setelah produk awal selesai dibuat, dilakukan validasi oleh tiga validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli budaya. Validator menilai kelayakan produk dari aspek isi, tampilan visual, dan kesesuaian nilai budaya yang diangkat. Dalam proses validasi ini, para ahli memberikan penilaian, saran, serta masukan konstruktif untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk agar media congklak yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan dari sisi pendidikan dan budaya. Setelah melalui tahapan validasi dan revisi, media dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas kepada mahasiswa untuk menilai tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media, yang diperoleh melalui pengisian angket respon setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Perubahan pada media sebelum dan sesudah revisi berdasarkan masukan validator dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Pada Prototype Media Congklak

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Pada objek belum ada lukisan motif papua pada bagian samping	Pada objek sudah ada lukisan motif papua pada bagian samping

Tahap terakhir dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap evaluasi (*Evaluation*), yang bertujuan untuk menelaah dan memperbaiki kekurangan yang masih terdapat pada media pembelajaran berupa *permainan congklak bermotif Papua*. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, maupun nilai budaya yang diintegrasikan. Jika masih ditemukan kekurangan, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan hasil penilaian validator dan umpan balik dari pengguna agar media dapat berfungsi secara optimal dalam proses pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya Papua yang siap digunakan oleh mahasiswa maupun dosen dalam kegiatan pembelajaran tematik, karena telah melalui serangkaian prosedur pengembangan secara sistematis dan bertahap.

Permainan congklak bermotif Papua yang dikembangkan sebagai media pembelajaran selanjutnya melalui tahap validasi untuk menilai kelayakan produk sebelum diterapkan dalam



proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta nilai-nilai budaya Papua yang diintegrasikan ke dalam desain permainan. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli budaya Papua, dengan fokus penilaian pada kelayakan isi, tampilan visual, serta kesesuaian unsur budaya dalam konteks pembelajaran mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa permainan congklak bermotif Papua dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

1. Hasil Kevalidan Congklak

Tahap validasi dilakukan untuk menilai kelayakan permainan congklak bermotif Papua sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal (Qomariyah et al., 2024). Validasi oleh ahli materi difokuskan pada aspek kecermatan isi, ketepatan konsep, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mahasiswa. Selanjutnya, ahli media menilai kualitas desain, tata letak, kejelasan instruksi penggunaan, dan kesesuaian tampilan visual dengan karakteristik pengguna. Sementara itu, ahli budaya Papua memberikan penilaian terhadap ketepatan penerapan unsur budaya, makna simbolik motif, dan nilai-nilai lokal yang diangkat dalam desain permainan. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan media secara menyeluruh. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas dan kelayakan permainan congklak bermotif Papua sebagai media pembelajaran. Rangkuman hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

No	Validator	Skor	Ket.
1	Validator 1	3,83	Sangat Valid
2	Validator 2	3,83	Sangat Valid
3	Validator 3	3,82	Sangat Valid
	Rata-rata	3,83	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata skor penilaian dari ahli materi terhadap permainan congklak bermotif Papua sebesar 3,83, yang mengindikasikan bahwa isi dan konsep pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata skor 3,83, menandakan bahwa desain, tampilan, dan kepraktisan media tergolong sangat baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli budaya juga menunjukkan rata-rata skor 3,82. Hal ini berarti unsur budaya Papua yang diterapkan dalam media telah dinilai relevan, autentik, dan representatif.

2. Hasil Kepraktisan Congklak

Tingkat kepraktisan permainan congklak bermotif Papua sebagai media pembelajaran dievaluasi melalui angket respon mahasiswa yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta manfaat media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata skor respon mahasiswa terhadap media pembelajaran permainan congklak bermotif Papua. Hasil tersebut disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Respon Mahasiswa

Jenis Penilaian	Rata-rata
Respon Peserta Didik	3,72
Kreteria Penilaian	Sangat Positif

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis respon mahasiswa terhadap aspek kepraktisan permainan congklak bermotif Papua menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,72. Skor tersebut tergolong dalam kategori sangat positif. Suatu media pembelajaran dapat dinyatakan praktis apabila nilai rata-rata respon mahasiswa berada pada rentang $3,6 \leq Xi \leq 4$. Dengan demikian, permainan congklak bermotif Papua yang dikembangkan dinilai praktis dan mudah digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Keefektifan Congklak

Keefektifan permainan congklak bermotif Papua sebagai media pembelajaran berbasis budaya dievaluasi melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal, yang dirancang untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep pembelajaran secara menyeluruh. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75, dan pembelajaran dinyatakan berhasil secara klasikal apabila sekurang-kurangnya 80% mahasiswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari batas tersebut. Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 3, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa sebesar 84,01. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa berada pada kategori “Tinggi” sesuai dengan kriteria tingkat keefektifan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan congklak bermotif Papua efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi mahasiswa dalam proses belajar. Selain itu, tingkat keefektifan yang tinggi juga mencerminkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya lokal Papua.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan congklak bermotif Papua berhasil memenuhi tiga kriteria utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli desain, dan ahli budaya, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,83, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki kelayakan isi yang tinggi, serta menampilkan unsur budaya lokal Papua secara tepat dan autentik. Penilaian dari ahli materi mengonfirmasi bahwa konten dalam permainan congklak ini telah disusun selaras dengan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai, sedangkan dari sisi desain, media ini dinilai memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan dalam konteks kelas. Sementara itu, ahli budaya menilai bahwa motif-motif Papua yang digunakan dalam desain congklak berhasil mengintegrasikan nilai estetika dan identitas lokal ke dalam media pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Simamora et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual mampu memenuhi aspek kelayakan materi, desain, dan kebermanfaatan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi.



Temuan ini memperkuat pendapat Hermayunita et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengadaptasi unsur budaya daerah dapat meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman belajar peserta didik, sehingga menciptakan keterhubungan antara konsep akademik dan nilai-nilai sosial budaya di sekitarnya. Selain itu, Yuliana et al. (2024) juga menegaskan bahwa penerapan kearifan lokal dalam pengembangan media pembelajaran mampu memperkuat motivasi belajar karena peserta didik merasa dekat dengan konteks budaya yang mereka pahami sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Zuhro dan Cahyandaru (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis budaya. Lebih lanjut, Faqih et al, (2021) yang menegaskan bahwa validasi oleh ahli merupakan langkah penting dalam memastikan kesesuaian antara konten pembelajaran dan nilai budaya. Hal ini turut diperkuat oleh Suhermi (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menjadi jembatan antara konsep akademik dan budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain hasil kevalidan, uji kepraktisan media dilakukan melalui angket respon mahasiswa terhadap penggunaan permainan congklak bermotif Papua dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor respon mahasiswa sebesar 3,72, yang termasuk dalam kategori sangat positif. Nilai ini mencerminkan bahwa mahasiswa menilai media pembelajaran yang dikembangkan mudah dipahami, menyenangkan, dan membantu dalam memahami konsep pembelajaran yang diajarkan. Sebagian besar mahasiswa merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena mereka dapat berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, aspek budaya yang melekat pada media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena menghubungkan kegiatan akademik dengan nilai-nilai lokal yang familiar bagi mahasiswa Papua. Hal ini sejalan dengan penelitian Handayani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dioperasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Zuhro dan Cahyandaru (2022) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik karena sifatnya yang menyenangkan, kolaboratif, dan sarat nilai budaya. Faqih et al. (2021) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis budaya tradisional seperti permainan daerah dapat meningkatkan daya tarik dan kepraktisan pembelajaran, karena peserta didik lebih mudah memahami konsep ketika disampaikan melalui simbol-simbol budaya yang akrab bagi mereka. Oleh karena itu, permainan congklak bermotif Papua yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif di perguruan tinggi karena mampu menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Selain itu, Irwansyah dan Fransori (2021) menegaskan bahwa permainan tradisional tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter dan budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara afektif.

Selanjutnya, dari aspek keefektifan, hasil tes belajar mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan congklak bermotif Papua menunjukkan nilai rata-rata 84,01, yang berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan kriteria keefektifan, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa (lebih dari 80%) berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan ini disebabkan oleh keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran,



karena kegiatan bermain congklak tidak hanya mengandalkan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, yang menjadikan pengalaman belajar lebih menyeluruh. Temuan ini juga diperkuat oleh Aulia dan Fikri (2026) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal terbukti efektif meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Wardani et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar kontekstual yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Sementara itu, (Wati & Widiani, 2024) menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan pemahaman peserta didik melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran. Dalam konteks ini, permainan congklak bermotif Papua tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kesadaran mahasiswa akan pentingnya pelestarian dan pemahaman nilai-nilai budaya Papua sebagai bagian dari proses pembelajaran yang bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Waikabo dan Samsuri (2025) menegaskan bahwa integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran mampu memperkuat identitas budaya dan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya pelestarian budaya.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan congklak bermotif Papua tergolong sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta memberikan dampak positif terhadap pelestarian budaya lokal melalui integrasi unsur-unsur tradisional ke dalam konteks pendidikan modern. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat edukatif yang memperkuat nilai-nilai budaya Papua dalam dunia akademik. Selain itu, penggunaan media ini juga berpotensi mendorong keterlibatan aktif mahasiswa serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya Papua melalui permainan congklak bermotif Papua yang dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kevalidan oleh tiga validator ahli, diperoleh rata-rata skor 3,83 yang termasuk kategori *sangat valid*, menandakan bahwa isi, tampilan, dan muatan budaya dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan dalam konteks pendidikan tinggi. Uji kepraktisan melalui angket respon mahasiswa menunjukkan rata-rata skor 3,72 atau kategori *sangat positif*, yang menandakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, uji keefektifan menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar 84,01, yang berada pada kategori *tinggi*, dengan lebih dari 80% mahasiswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa secara signifikan.

Secara substantif, temuan ini memperkuat asumsi dasar penelitian bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Permainan congklak bermotif Papua bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media pelestarian nilai-nilai budaya daerah yang mengembangkan rasa kebanggaan dan identitas mahasiswa Papua. Dengan



demikian, media ini tidak hanya mendukung keberhasilan pembelajaran dari aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial-budaya mahasiswa. Prospek pengembangan penelitian ini masih sangat terbuka. Media permainan congklak bermotif Papua dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital interaktif, atau diadaptasi untuk berbagai mata kuliah lain yang relevan dengan penguatan literasi budaya. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji efektivitas media ini terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman multikultural mahasiswa di berbagai daerah. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal Papua yang berorientasi pada pembelajaran aktif, inovatif, dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswasulasikin, A., Fadilah, D., & Hadi, Y. A. (2022). Inculcating of sasak local cultural values in learning at elementary school. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 96. <https://doi.org/10.29210/1202222460>
- Aulia, A. F., & Fikri, A. A. (2026). The Effectiveness of Local Wisdom-Based Project-Based Learning in Environmental Learning: A Systematic Review of PRISMA. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 8(1), 1-15. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/BIOEDUCA/article/view/30203>
- Bektiarso, S., Sudarti, S., & Yushardi, Y. (2021). Sosialisasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan karakter sosial bagi siswa sekolah dasar. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 42–51. <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/sinarsangsurya/article/view/1487>
- Fadilah, N. (2025). The Implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) Model Based on Local Wisdom of Klambir Lima Kebun Village to Enhance Students' Critical Thinking Skills. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(9), 5572-5578. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i9.1366>
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301-310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.663>
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Handayani, R., Sitompul, S., & Sihotang, R. (2025). Implementasi permainan tradisional modifikasi industrial engineering untuk meningkatkan literasi numerasi di SDN 173280 Lobu Siregar. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 165–172. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6160>
- Hermayunita, H., Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5165–5174. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1054>
- Irwansyah, N., & Fransori, A. (2021). Penerapan nilai-nilai karakter bangsa dalam permainan tradisional di wilayah Kelurahan Meruyung Depok. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 89–99. <https://doi.org/10.51878/community.v1i2.614>
- Patimah, T. S., Yonanda, D. A., & Ansori, Y. Z. (2025). Systematic Literature Review: Penggunaan Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 96-104. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.69>



- Qomariyah, N., Nohantiya, P., Dyaksa, R. S., & Pratama, I. G. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek dan Bentengan Berbasis QR-Code untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Sportify Journal*, 4(2), 99–118. <https://doi.org/10.36312/sj.v4i2.2731>
- Simamora, E. W., Siregar, N. N., Firmansyah, F., & Ukat, Y. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook pada Mata Kuliah Landasan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Papua. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1132–1139. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3289>
- Suhermi, L. (2025). Permainan tradisional sebagai jembatan antara budaya lokal dan konsep matematika pada siswa kelas VI. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 672-679.
- Suseno, B. A., Astuti, R. A. W., & Kadafi, M. R. (2022). Simulator Tato Tradisional Papua dengan Aplikasi Inkhunter Menggunakan Model ADDIE. *Imaji*, 20(2), 172–186. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.48506>
- Waikabo, A. F., & Samsuri. (2025). Transformation of local wisdom values through the Merdeka Belajar principle in the Buru Island community. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 61–77. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/81649>
- Wardani, O. P., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 263–270. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan/article/view/15578>
- Wati, L. S. D., & Widiana, I. W. (2024). Media Pembelajaran Literasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Peserta Didik. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 563–571. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.57857>
- Wijaya, R., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Proses Pembuatan Topeng Malang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X SMK. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(3), 338–352. <https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p338-352>
- Yuliana, F. H., Firmansyah, F., Amrina, D. E., Leisthari, A., & Taslimah, L. S. (2024). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Akan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Flipbook. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(4), 404–412. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/24358>
- Zuhro, A. R., & Cahyandaru, P. (2022). Pengembangan media seni mainan tradisional untuk pembelajaran seni budaya anak. *Imaji*, 20(1), 34–46. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.45291>