



PENINGKATAN *COMMUNICATION SKILLS* SISWA SMP MELALUI MEDIA *ETHNOGAMES* 3D BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BUGIS *MABOMBO-BOMBO*

A. Sindi Cristina^{1*}, Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar², Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar³, Suhardiman⁴, & Muhammad Idris⁵

^{1,4,&5}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Jalan Abu Dg. Pasolong Nomor 62, Bone, Sulawesi Selatan 92716, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone, Jalan Abu Dg. Pasolong Nomor 62, Bone, Sulawesi Selatan 92716, Indonesia

³Program Studi Teknik Kimia, Politeknik Negeri Ujung Pandang, Jalan Perintis Kemerdekaan Km 10, Makassar, Sulawesi Selatan 92716, Indonesia

*Email: andisindicristina@gmail.com

Submit: 20-02-2026; Revised: 27-02-2026; Accepted: 02-03-2026; Published: 27-04-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan *communication skill* siswa melalui implementasi permainan tradisional Bugis *Mabombo-Bombo* yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Salomekko yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan *communication skill* yang dikembangkan berdasarkan tiga indikator, yaitu kemampuan membedakan ide (*differentiating*), mengorganisasikan gagasan (*organizing*), dan mengaitkan argumen (*attributing*). Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,7613 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,3135 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa implementasi permainan Bugis *Mabombo-Bombo* yang terintegrasi dengan media *Ethnogames* 3D lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan *communication skill* siswa dibandingkan penggunaan media *Ethnogames* 3D tanpa integrasi permainan tradisional.

Kata Kunci: *Communication Skill, Ethnogames* 3D, Permainan *Mabombo-Bombo*.

ABSTRACT: This study aims to analyze the improvement of students' communication skills through the implementation of the Bugis traditional game *Mabombo-Bombo* integrated with 3D *Ethnogames*-based learning media. The research employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The subjects were 9th-grade students of SMP Negeri 2 Salomekko, consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class selected through *purposive sampling*. The research instrument was a communication skills test based on three indicators: *differentiating ideas, organizing arguments, and attributing reasoning*. Data were analyzed using normality test, homogeneity test, and *N-gain* analysis. The results showed that the experimental class achieved a higher *N-gain* score (0.7613, high category) compared to the control class (0.3135, medium category). This indicates that integrating the *Mabombo-Bombo* game into 3D *Ethnogames*-based learning is more effective in improving students' communication skills than using *Ethnogames* 3D alone.

Keywords: *Communication skill, Ethnogames* 3D, *Mabombo-Bombo* Game.

How to Cite: Cristina, A. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Suhardiman, S., & Idris, M. (2026). Peningkatan *Communication Skills* Siswa SMP melalui Media *Ethnogames* 3D Berbasis Permainan Tradisional Bugis *Mabombo-Bombo*. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 1082-1092. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1188>

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/panthera>



PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk *folklore* berupa sesuatu yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi (Nurwahidah *et al.*, 2023; Saprima *et al.*, 2020). Permainan tradisional biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama (Muzaki & Chadis, 2021; Muslihin *et al.*, 2021).

Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Asih & El-Yunusi, 2024). Namun, munculnya berbagai permainan yang dapat diunduh secara *online* di komputer atau *gadget* mulai menggeser permainan tradisional untuk dimainkan. Oleh karena itu, penelitian ini mengelaborasi permainan tradisional Bugis *Mabombo-Bombo* dengan proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan aktif dan termotivasi untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Permainan Bugis *Mabombo-Bombo* adalah salah satu permainan tradisional yang dianggap dapat membantu melatih kognitif anak dalam bermain (Syamsurrijal, 2020). Permainan tradisional *Mabombo-Bombo* merupakan warisan budaya yang berharga dan perlu dilestarikan (Fitriyah *et al.*, 2023). Permainan ini memiliki banyak manfaat, antara lain untuk meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi, mengembangkan kemampuan berstrategi dan pemecahan masalah, serta meningkatkan kerjasama dan *communication skill* (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022).

Permainan ini memiliki tahapan yang sistematis, seperti *mabage bali*, *mabombo*, *masappa*, dan *majjama* yang tidak hanya melatih strategi berpikir, tetapi juga melibatkan interaksi antar pemain. Dalam praktiknya, permainan ini menuntut komunikasi yang efektif antara penjaga (*pajjaga*) dan pencari (*pasappa*), sehingga berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *communication skill* siswa.

Keterampilan *communication skill* merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup kemampuan menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan secara jelas, terstruktur, dan dapat dipahami oleh orang lain (Asfar *et al.*, 2022; Bohari, 2020; Padmawati *et al.*, 2019). Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek kebahasaan, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir, kepercayaan diri, serta interaksi sosial siswa. Namun, *communication skill* termasuk salah satu keterampilan yang sulit dikembangkan dan memerlukan latihan secara berkelanjutan (Puspita *et al.*, 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan *communication skill* siswa masih tergolong rendah. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara jelas, terstruktur, dan meyakinkan. Hal ini diperkuat oleh data hasil ujian nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Bone yang menunjukkan capaian sebesar 60,94%, lebih rendah



dibandingkan rata-rata nasional sebesar 65,69% (Puspendik, 2019). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan aktual siswa di lapangan.

Upaya peningkatan *communication skill* siswa memerlukan inovasi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran perlu didukung oleh teknologi yang inovatif agar lebih relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini (Pasaribu, 2023). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Ethnogames* 3D, yaitu media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan interaksi dalam lingkungan virtual secara interaktif dan kontekstual. Penggunaan *Ethnogames* 3D tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal.

Integrasi *Ethnogames* 3D dengan permainan tradisional berpotensi menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, sehingga dapat mendukung pengembangan *communication skill* siswa. Namun, penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penggunaan *Ethnogames* 3D sebagai media pembelajaran tanpa mengintegrasikan secara spesifik permainan tradisional yang memiliki nilai komunikasi yang kuat, seperti *Mabombo-Bombo*. Padahal, permainan *Mabombo-Bombo* memiliki karakteristik yang menuntut interaksi komunikasi aktif antar pemain.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat celah penelitian (*research gap*), yaitu belum optimalnya kajian yang mengintegrasikan permainan tradisional *Mabombo-Bombo* ke dalam media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D dalam upaya meningkatkan *communication skill* siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan *communication skill* siswa melalui implementasi permainan tradisional *Mabombo-Bombo* yang terintegrasi dengan media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental tipe *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Salomekko. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX, dengan sampel dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas IX B sebagai kelas eksperimen dan kelas IX A sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan *communication skills* peserta didik melalui permainan Bugis *Mabombo-Bombo* terintegrasi media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes kemampuan *communication skills* dengan tiga indikator: 1) membedakan (*differentiating*), yaitu kemampuan membedakan ide atau informasi; 2) mengorganisasikan (*organizing*), yaitu kemampuan menyusun argumen secara sistematis; dan 3) menghubungkan (*attributing*), yaitu kemampuan mengaitkan pendapat dengan alasan atau logika. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Dengan demikian, instrumen tersebut layak digunakan untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian ini.



Selanjutnya, prosedur penelitian yang meliputi: 1) pemberian *pre-test* pada kedua kelas; 2) penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan permainan *Mabombo-Bombo* terintegrasi *Ethnogames* 3D, sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan *Ethnogames* 3D tanpa integrasi permainan; dan 3) pemberian *post-test*. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas (*Levene*), dan uji *N-Gain score* untuk mengetahui peningkatan *communication skills* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan permainan Bugis *Mabombo-Bombo* terintegrasi media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D. Desain penelitian yang digunakan peneliti dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Grup Design*.

Kelas	<i>Pre-test</i>	Penerapan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁: *Pre-test* kelas eksperimen;

O₂: *Post-test* kelas eksperimen;

O₃: *Pre-test* kelas kontrol;

O₄: *Post-test* kelas kontrol; dan

X : Penerapan media *Ethnogames* 3D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Salomekko terkait dengan keterampilan *communication skill* peserta didik, diperoleh adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan media pembelajaran *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo* merupakan media pembelajaran baru, sehingga dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dengan suasana belajar yang menyenangkan dan berbeda dari biasanya.

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Ethnogames* 3D. *Ethnogames* 3D sebuah aplikasi permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan *communication skills* peserta didik dalam melihat suatu masalah, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda untuk menyelesaikan persoalan, dan menyimpulkan solusi permasalahan dengan nuansa etnis tertentu melalui permainan *Mabombo-Bombo*. Penggunaan media *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo* juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berkolaborasi dalam kelompok, karena setiap tahap permainan menuntut adanya diskusi, pertukaran ide, serta pengambilan keputusan bersama. Kondisi ini secara tidak langsung melatih keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat serta membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada siswa kelas IX A sebagai kelas kontrol dan IX B sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Salomekko dengan pokok pembahasan teks tanggapan kritis, diperoleh data sebagaimana tersaji pada Tabel 2.



Tabel 2. Uji Normalitas Data.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test eksperimen	0.167	25	0.071
Post-test eksperimen	0.165	25	0.078
Pre-test kontrol	0.164	25	0.083
Post-test kontrol	0.105	25	0.200

Berdasarkan *output* SPSS pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa *pre-test* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan $0,07 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal, kemudian berdasarkan nilai *post-test* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan $0,07 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan *pre-test* kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,08 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal, kemudian pada *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,2 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Dari interpretasi tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa data, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada tahap *pre-test* dan *post-test* berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan di SMP Negeri 2 Salomekko pada kelas IX untuk membuktikan apakah kedua sampel memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *fisher* pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan kriteria pengujian, yaitu jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data kedua sampel homogen atau memiliki variansi yang sama. Hasil perhitungan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *pre-test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Tahap Pre-Test.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.573	1	48	0.065

Berdasarkan *output* pada Tabel 3, diketahui nilai signifikan (sig.) *based on mean* adalah sebesar $0,065 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi dari *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap *post-test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Tahap Post-Test.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.828	1	48	0.099

Berdasarkan *output* pada Tabel 4, diketahui nilai signifikan (sig.) *based on mean* adalah sebesar $0,099 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi dari *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Ethnogames 3D*.

Uji N-Gain

Uji *gain* menunjukkan bahwa kelebihan penggunaan media pembelajaran *Ethnogames 3D* berdasarkan perbandingan nilai *gain* yang dinormalisasi (*N-Gain*) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan kelas *Uniform Resource Locator*: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/panthera>

eksperimen yang menggunakan *Ethnogames* 3D mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Hasil pengujian *gain test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji *N-Gain* SPSS Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

	Kelas	N	Mean
<i>N-Gain</i>	1.000	30	0.7613
	2.000	30	0.3135

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain* Score.




	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	0.7613	0.3135

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *N-Gain* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata *gain* sebesar 0,7613 yang termasuk dalam kriteria *N-Gain* dalam kategori tinggi ($0,7 \leq 0,7613 \leq 1$). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian model pembelajaran *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo* pada kelas eksperimen, sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *communication skill* peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *N-Gain* pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3135 yang termasuk kriteria *N-Gain* dalam kategori yang sedang.

Klasifikasi ini mengacu pada kriteria *N-Gain*, yaitu tinggi ($>0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($<0,3$). Dengan demikian, peningkatan pada kelas eksperimen secara kuantitatif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol juga didukung oleh uji *independent sampel t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Ethnogames* 3D memberikan dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Integrasi permainan *Mabombo-Bombo* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Berikut ini merupakan penjelasan langkah-langkah strategi pembelajaran permainan Bugis *Mabombo-Bombo* terintegrasi media pembelajaran berbasis *Ethnogames* 3D yang tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Langkah-langkah Media Pembelajaran.

No.	Tampilan	Keterangan
1		Tampilan awal pada saat pertama kali membuka aplikasi <i>Mabombo-Bombo</i> .

No.	Tampilan	Keterangan
2		<p>Tampilan awal yang muncul saat pertama kali membuka aplikasi <i>Mabombo-Bombo</i> menampilkan pemandangan. Pada halaman ini terdapat tiga menu utama, main untuk memulai permainan, materi untuk mengakses pembelajaran teks tanggapan kritis. Selain itu, terdapat ikon keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Desain tampilan awal ini dibuat sederhana, interaktif, dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk segera menjelajahi isi pembelajaran.</p>
3		<p>Setelah pengguna memilih menu main pada halaman utama aplikasi <i>Mabombo-Bombo</i>, maka akan muncul tampilan untuk memilih level dalam bermain. Pada halaman ini tersedia tiga level permainan dari level awal, level menengah, dan level akhir. Disini siswa dituntut untuk mencari kunci yang berada dalam ruangan agar bisa menjawab pertanyaan, sehingga bisa lanjut ke level berikutnya. Desain halaman menggunakan ruangan kelas agar siswa merasa masuk ke dalam permainan dengan ilustrasi karakter menggunakan pakaian sekolah SMP, sehingga menarik minat siswa.</p>
4		<p>Pada menu materi, halaman pertama menampilkan pendahuluan mengenai teks tanggapan kritis. Penjelasan disajikan dalam bentuk teks pada papan informasi, menjelaskan bahwa teks tanggapan digunakan untuk meringkas, menganalisis, dan menanggapi suatu teks. Tampilan dibuat sederhana dengan latar papan kayu dan tombol navigasi di bagian bawah, sehingga siswa dapat berpindah ke materi berikutnya dengan mudah.</p>

Langkah-langkah dalam strategi pembelajaran tersebut terbukti dapat meningkatkan kemampuan *communication skills* siswa. Secara statistik, perbedaan nilai *N-Gain* antara kedua kelas menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *Mabombo-Bombo* dengan media *Ethnogames 3D* lebih efektif dibandingkan penggunaan *Ethnogames 3D* saja. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam media digital memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan *communication skill*.



Secara pedagogis, peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik aktivitas pembelajaran yang diterapkan. Permainan *Mabombo-Bombo* menuntut interaksi langsung antar siswa melalui proses pemberian dan pemahaman instruksi antara *pajjaga* dan *pasappa*. Aktivitas ini secara alami melatih kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, memahami pesan, serta merespons komunikasi secara tepat. Ketika permainan ini diintegrasikan ke dalam *Ethnogames* 3D, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga terlibat secara sosial dan emosional dalam lingkungan belajar yang interaktif. Hal ini memperkuat proses internalisasi *communication skill* melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Selain itu, peningkatan *communication skills* juga berkaitan dengan indikator yang diukur, yaitu *differentiating*, *organizing*, dan *attributing*.

Pada kelas eksperimen, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membedakan informasi yang relevan (*differentiating*), menyusun argumen secara sistematis (*organizing*), serta mengaitkan pendapat dengan alasan yang tepat (*attributing*). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan *communication skill* secara umum, tetapi juga memperkuat aspek berpikir kritis yang mendukung komunikasi efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan dan *communication skill* siswa.

Studi oleh Sarumaha *et al.* (2022) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Penelitian oleh Rahayu (2023) juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar berbasis permainan mendorong interaksi sosial yang berkontribusi pada pengembangan *communication skill* siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan permainan tradisional berbasis kearifan lokal ke dalam media digital *Ethnogames* 3D, sehingga tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan komunikasi, tetapi juga memperkuat nilai budaya lokal. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan *Ethnogames* 3D, peningkatan pada kelas eksperimen lebih signifikan, karena adanya interaksi sosial yang lebih intens melalui mekanisme permainan *Mabombo-Bombo*.

Pada kelas kontrol, interaksi siswa cenderung terbatas pada penggunaan media, sehingga kesempatan untuk melatih komunikasi tidak optimal kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh desain aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi aktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi permainan tradisional *Mabombo-Bombo* dalam media *Ethnogames* 3D secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan *communication skills* siswa dibandingkan penggunaan media *Ethnogames* 3D saja. Temuan ini menegaskan pentingnya penggabungan antara teknologi dan kearifan lokal dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan bermakna. Integrasi tersebut juga memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran karena mereka merasa lebih dekat dengan konteks budaya yang digunakan. Dengan demikian, pembelajaran berfokus pada pengembangan keterampilan sosial dan identitas budaya siswa secara simultan.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengujian homogenitas menunjukkan bahwa hasil signifikan pengujian *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,065 dan untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,099 dengan $n=30$ dan taraf signifikansi (α)=0,05. Karena nilai signifikan \geq nilai α , maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogen atau memiliki variansi yang sama. Adapun pengujian *gain test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *communication skill* peserta didik melalui penerapan media pembelajaran *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo*, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen setelah pembelajaran lebih tinggi, yaitu 0,7613 dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 0,3135. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran *Ethnogames* 3D terintegrasi permainan *Mabombo-Bombo* mengalami peningkatan pada kemampuan *communication skill* peserta didik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka untuk meningkatkan kemampuan *communication skill* siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, perlu kiranya diajukan beberapa saran yang diharapkan berguna, antara lain: 1) pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *Ethnogames* 3D berbasis permainan *Mabombo-Bombo* membutuhkan waktu yang relatif lama dibandingkan media pembelajaran pandang visual, jadi disarankan dalam pembelajaran menggunakan media ini diterapkan pada pokok pembahasan Bahasa Indonesia yang esensial, sehingga konsepnya dapat lebih mudah dipahami secara mendalam; 2) guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya menerapkan media pembelajaran *Ethnogames* 3D sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya kemampuan *communication skill* siswa; dan 3) peneliti selanjutnya kiranya dapat menerapkan media pembelajaran *Ethnogames* 3D pada pokok pembahasan lain, dan dapat menggunakan media ini untuk mengatasi variabel dependen lain yang berbasiskan kreatif dan pemecahan masalah siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua, Bapak (A. Sennawing) dan Ibu (Hasri Ningsih), atas doa yang tidak putus, dukungan moral, serta pengorbanan yang menjadi fondasi utama bagi penulis dalam menyelesaikan studi dan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada bapak/ibu dosen Universitas Muhammadiyah Bone, atas arahan intelektual, kesabaran, dan masukan kritis yang sangat berharga selama proses penelitian. Tanpa bimbingan beliau, artikel ini tidak akan mencapai bentuknya yang sekarang, serta UPT SMP Negeri 2 Salomekko yang telah mendukung pelaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Asfar, A. M. I. A., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., & Nurannisa, A. (2022). Validity and Practicality of Learning Model Development of



- LAPS- Heuristics with Local Wisdom on Students' Metacognitive Ability. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 492-499. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.53104>
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria : Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150-160. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Bohari, L. (2020). Improving Speaking Skills through Small Group Discussion at Eleventh Grade Students of SMA Plus Munirul Arifin NW Praya. *Journal of Languages and Language Teaching*, 7(1), 68-81. <https://doi.org/10.33394/jollt.v7i1.1436>
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional *Cakbikak* untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594-6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3203>
- Fitriyah, P. N., Salsabilla, D. P., & Maulida, S. N. (2023). Transformasi Permainan Tradisional Menjadi *Game Online* di Era Kemajuan Teknologi Modern dan Dampaknya pada Kehidupan Masyarakat. *Triwikrama : Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 124-134. <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v2i6.1148>
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36-43. <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>
- Muzaki, A., & Chadis, C. (2021). Permainan Tradisional di Kelurahan Meruyung Kecamatan Limo Kota Depok. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 4(1), 79-84. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i1.8620>
- Nurwahidah, N., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2023). Desain Pengembangan Permainan Tradisional *Engklek* untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 163-171. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1283>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W. & Yudianta, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Pasaribu, A., Harahap, P. R. M., Siregar, R. L., Mardiah, S. A. R., Mawaddah, T. A., & Sitorus, M. (2023). Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional Batu Serimbang Usia 5-6 Tahun di RA Kurnia 2 Marelان. *Journal on Education*, 5(2), 2266-2274. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.880>
- Puspendik. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional 2019*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Puspita, A. D., Balqis, A., Syakira, F., & Arisqo, W. P. (2023). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIS Istiqomah Al-Ulya Desa Payageli. *ALSYS : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(5), 456-467. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i5.1426>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan

E-ISSN 2808-246X; P-ISSN 2808-3636

Volume 6, Issue 2, April 2026; Page, 1082-1092

Email: pantherajurnal@gmail.com

- Rahayu, E. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 5(4), 17721-17737. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.4467>
- Saprima, T., Etriadi, & Nasrullah. (2020). Permainan Gasing di Sambas. *Jurnal SAMBAS (Studi Agama, Masyarakat, Budaya, Adat, Sejarah) : Journal of Religious, Community, Culture, Costume, History Studies*, 3(1), 13-27. <https://doi.org/10.37567/sambas.v3i1.194>
- Sarumaha, K. S., Sarumaha, R., & Gee, E. (2022). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMPN 3 Maniamolo Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.57094/afore.v1i1.432>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *Zahra : Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>