



PENGARUH WHISPER CHAIN GAME BERBASIS CERITA KEARIFAN LOKAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR UPT SPF SD INPRES LAIKANG MAKASSAR

Nur Tiara Sakina¹⁾

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: sakinanurtiara@unm.ac.id

Abstract

This study aimed to examine the effect of the *Whisper Chain Game* learning method based on local wisdom stories on the Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes of fifth-grade students at UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample consisted of 55 students, including 26 students in the experimental class and 29 students in the control class. Data were collected through observation, tests, and documentation and analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality and homogeneity tests, N-Gain analysis, and the Mann–Whitney U test. The findings indicated that the implementation of the *Whisper Chain Game* based on local wisdom stories was categorized as very good. The mean score of the experimental class increased from 47.50 to 80.96, while the control class improved from 45.69 to 68.85. The average N-Gain score of the experimental class (0.607) was higher than that of the control class (0.439), although both were classified as moderate. The Mann–Whitney U test yielded a significance value of 0.011 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant effect of the *Whisper Chain Game* based on local wisdom stories on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: elementary school, learning outcomes, local wisdom stories, Natural and Social Sciences (IPAS), Whisper Chain Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 55 siswa, yaitu 26 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, analisis *N-Gain*, dan uji Mann–Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal terlaksana dengan kategori sangat baik. Rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 47,50 menjadi 80,96, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 45,69 menjadi 68,85. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,607 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,439, yang keduanya berada pada kategori sedang. Hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($p < 0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar.

Kata Kunci: Cerita kearifan lokal, hasil belajar IPAS, IPAS, sekolah dasar, *Whisper Chain Game*



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi perkembangan abad ke-21. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran di sekolah dasar diharapkan berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang mendukung pencapaian tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan literasi sains dan sosial melalui pemahaman terhadap fenomena alam dan kehidupan bermasyarakat. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Materi sering dipandang abstrak, pembelajaran masih didominasi metode konvensional, dan keterkaitannya dengan lingkungan peserta didik belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Azzahrah et al., 2025).

Pembelajaran yang kontekstual melalui pemanfaatan kearifan lokal merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kebermaknaan belajar. Integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penerapan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar (Fakhirattunnisa et al., 2022). Oleh karena itu, perpaduan permainan edukatif dengan cerita kearifan lokal berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inovatif, seperti *Discovery Learning*,

Problem Based Learning, maupun penggunaan media pembelajaran interaktif, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS (Adnan et al., 2023; Kamal et al., 2022; Asriani et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan *Whisper Chain Game* dengan cerita kearifan lokal sebagai strategi pembelajaran IPAS masih terbatas. Padahal, permainan ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama antarpeserta didik, tetapi juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar pada 10 Februari 2026 menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi IPAS, khususnya siklus air dan keberagaman budaya. Rendahnya hasil belajar diduga dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan aktif peserta didik serta pembelajaran yang belum memanfaatkan konteks budaya lokal sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal dan kelas kontrol yang



memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar IPAS.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 55 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sehingga diperoleh kelas VA yang terdiri atas 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang terdiri atas 29 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran, tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung selama proses penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam enam kali pertemuan yang meliputi pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pemberian posttest pada kedua kelas.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, analisis N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, serta Mann–Whitney U Test untuk menguji pengaruh penerapan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak JASP Statistics pada taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar yang terdiri atas 26 siswa pada kelas eksperimen dan 29 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal,

sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran berlangsung selama enam pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal mengalami peningkatan dari 52,3% pada pertemuan pertama menjadi 95,5% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran dapat diterapkan dengan sangat baik setelah peserta didik dan guru beradaptasi dengan mekanisme permainan.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 47,50, sedangkan kelas kontrol sebesar 45,69. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 80,96, sedangkan kelas kontrol menjadi 68,10. Selain memperoleh rata-rata yang lebih tinggi, kelas eksperimen juga memiliki standar deviasi yang lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih merata.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat berdasarkan analisis N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,607, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,439, yang keduanya termasuk kategori sedang. Namun, distribusi kategori menunjukkan bahwa 92,3% siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi, sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat 44,82% siswa yang berada pada kategori peningkatan rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa Whisper Chain Game mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data N-Gain kelas eksperimen berdistribusi normal ($p = 0,249$), sedangkan kelas kontrol tidak berdistribusi normal ($p = 0,006$). Uji homogenitas menunjukkan kedua kelompok memiliki varians yang homogen ($p = 0,139$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Mann–Whitney U Test. Hasil pengujian memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,011 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan



kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terjadi karena peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan menyimak, mengingat, menyampaikan kembali informasi, serta bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong siswa membangun pemahaman konsep secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penggunaan cerita kearifan lokal Makassar juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Integrasi nilai-nilai budaya lokal, seperti Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge, dengan materi siklus air dan keberagaman budaya membantu peserta didik menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori belajar Thorndike. Law of Readiness tercermin ketika peserta didik dipersiapkan sebelum permainan dimulai, Law of Exercise terlihat melalui pengulangan penyampaian informasi selama permainan berlangsung, sedangkan Law of Effect tampak dari pemberian apresiasi kepada kelompok yang berhasil menyampaikan pesan secara tepat. Ketiga prinsip tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan desain quasi-experimental dengan Nonequivalent Control Group Design, dapat disimpulkan bahwa penerapan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa

kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar. Hal ini ditunjukkan oleh keterlaksanaan pembelajaran yang meningkat dari kategori cukup pada pertemuan pertama (52,3%) menjadi kategori sangat baik pada pertemuan kedua (95,5%). Selain itu, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditunjukkan oleh rata-rata posttest sebesar 80,96 dengan nilai N-Gain 0,607, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata posttest sebesar 68,85 dengan nilai N-Gain 0,439. Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan Whisper Chain Game berbasis cerita kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Laikang Makassar diterima.

SARAN

Guru disarankan untuk menerapkan *Whisper Chain Game* berbasis cerita kearifan lokal sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPAS yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga perlu memilih cerita kearifan lokal yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi IPAS, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda, serta mengombinasikan *Whisper Chain Game* dengan media atau strategi pembelajaran lain sehingga efektivitasnya dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, K. A., Muin, A., & Dari, R. W. (2023). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar IPA (Studi siswa kelas V SD Inpres 5/81 Tibojong Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone). *JPPSD: Jurnal Pendidikan*



- dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(1), 97.
<https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i1.48184>
- Asriani, A., Azizah, A., Herlina, H., & Nursafitri. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(2), 336–344.
<https://doi.org/10.24114/js.v9i2.64916>
- Azzahrah, W. N., Erwandi, R., & Supriyanto, S. (2025). Analisis kebutuhan modul IPAS berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan minat belajar siswa kelas IV SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 936–944.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5714>
- Fakhratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep dasar anak berkebutuhan khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42.
<https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Kamal, A. R., Mustamiroh, M., & Haerani, R. P. R. (2022). Hasil belajar IPA materi organ gerak manusia melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1058–1064. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.728>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Prasetyo, D. (2023). Efektivitas *Whisper Chain Game* terhadap kemampuan menyimak dan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–158.