

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP KEARIFAN
LOKAL MELALUI MEDIA BIG BOOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYAKU DI KELAS V**

Sunarmi¹, Romia Hari Susanti, M.Pd²

¹²PPG PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹sunarmiunikama7@gmail.com, ²romi@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve fifth-grade students' learning interest toward local wisdom through the use of Big Book media based on traditional games in the "My Cultural Diversity" material at SDN Pisangcandi 4 Malang City. The ideal learning process in elementary school should be interactive, enjoyable, and able to connect students with their social and cultural environment. However, classroom observations showed low student enthusiasm, limited participation, and weak interest during cultural diversity lessons. This Classroom Action Research employed the Kemmis and McTaggart model in two cycles involving 24 fifth-grade students. In Cycle I, learning used A3-sized Big Book and traditional games conducted inside the classroom and front terrace, including can-knocking, marbles, hopscotch, dakon, jump rope, and bekel. Limitations in space and media visibility reduced learning effectiveness. In Cycle II, improvements were made using an E-Big Book displayed digitally and wider outdoor learning space with an additional traditional game, musical chairs. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Results showed a significant increase in students' learning interest from 63.54% in Cycle I (moderate category) to 91.25% in Cycle II (very high category). The study concludes that Big Book media integrated with traditional games effectively improves students' learning interest toward local wisdom learning.

Keywords: *learning interest, local wisdom, big book, traditional games, classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V terhadap kearifan lokal melalui penggunaan media Big Book berbasis permainan tradisional pada materi Keragaman Budaya di SDN Pisangcandi 4 Kota Malang. Pembelajaran ideal di sekolah dasar seharusnya berlangsung interaktif, menyenangkan, dan mampu menghubungkan siswa dengan lingkungan sosial budaya di sekitarnya. Namun, hasil observasi menunjukkan rendahnya antusiasme siswa, minimnya partisipasi aktif, dan kurangnya ketertarikan saat pembelajaran keragaman budaya berlangsung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 24 siswa kelas V. Pada Siklus I, pembelajaran menggunakan Big Book ukuran A3 dan permainan tradisional yang dilakukan di dalam kelas serta teras depan kelas, meliputi patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, dan bekel. Keterbatasan ruang dan ukuran media menyebabkan pembelajaran kurang optimal. Pada Siklus II dilakukan perbaikan berupa penggunaan E-Big Book dengan tampilan digital serta pemanfaatan halaman sekolah yang lebih luas disertai tambahan permainan goyang kursi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 63,54% pada Siklus I (kategori sedang) menjadi 91,25% pada Siklus II (kategori sangat tinggi). Disimpulkan bahwa media Big Book berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan minat belajar siswa terhadap kearifan lokal.

Kata Kunci: *minat belajar, kearifan lokal, big book, permainan tradisional, PTK*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik sebagai fondasi pendidikan pada jenjang berikutnya. Proses pembelajaran idealnya dirancang secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan

menyenangkan agar peserta didik terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar. Pada fase sekolah dasar, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman konkret, media visual, dan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, guru dituntut mampu

menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna sesuai karakteristik perkembangan peserta didik.

Salah satu materi yang memerlukan pembelajaran kontekstual pada jenjang sekolah dasar adalah materi Keragaman Budaya. Materi ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep mengenai keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai kearifan lokal, toleransi, serta rasa bangga terhadap budaya bangsa. Pengenalan kearifan lokal dalam pembelajaran penting dilakukan sejak dini karena mampu memperkuat identitas budaya sekaligus membangun karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rizal dan Nur (2024) bahwa implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal berkontribusi dalam menumbuhkan nilai karakter dan identitas budaya peserta didik. Selain itu, Zulkarnaen (n.d.) menegaskan bahwa kearifan lokal berperan sebagai sarana pendidikan karakter yang relevan di era modern.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Pisangcandi 4 Kota Malang, minat belajar peserta didik pada materi Keragaman

Budayaku masih tergolong rendah.

Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan diskusi sederhana sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher centered). Kondisi ini menyebabkan keterlibatan peserta didik belum optimal. Dari 24 peserta didik, hanya 8 peserta didik (33,3%) yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan 16 peserta didik lainnya terlihat pasif, kurang fokus, dan mudah terdistraksi. Hasil observasi minat belajar pada pra-siklus menunjukkan rata-rata minat belajar hanya mencapai 48,25% dengan kategori rendah. Rendahnya minat belajar terlihat dari indikator perhatian, keterlibatan, ketertarikan, dan perasaan senang terhadap pembelajaran.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi kuat dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan peserta didik kurang antusias serta tidak optimal dalam menerima pembelajaran (Kepada et al., n.d.). Dalam penelitian ini, minat belajar

peserta didik diukur melalui empat indikator utama, yaitu perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa nyaman dan antusiasme saat mengikuti kegiatan, ketertarikan terhadap materi dan aktivitas pembelajaran yang diikuti, perhatian atau fokus yang diberikan selama proses berlangsung, serta keterlibatan aktif dalam bertanya, menjawab, maupun berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media dan strategi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Big Book. Big Book merupakan media pembelajaran berbentuk buku berukuran besar yang memuat teks dan ilustrasi visual menarik sehingga memungkinkan seluruh peserta didik membaca dan mengamati materi secara bersama-sama. Penggunaan Big Book terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Asastri et al. (n.d.) menyatakan bahwa Big Book efektif meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh Setyaningtyas dan Tri Wahyuni (2023) yang

menunjukkan adanya peningkatan minat belajar melalui penggunaan bahan ajar Big Book.

Selain media visual, penggunaan permainan tradisional juga berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Permainan tradisional mengandung unsur edukatif, sosial, budaya, serta motorik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang gemar bermain. Melalui permainan tradisional, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Felix Adriano Tarigan Sibero et al. (2024) menyatakan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2021), PTK merupakan

penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pisangcandi 4 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPM) yang telah disusun. Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan menggunakan media Big Book ukuran A3 yang dipadukan dengan permainan tradisional, meliputi patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, dan bekel. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan teras depan kelas. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, ditemukan beberapa kendala, yaitu keterbatasan ruang gerak peserta didik saat praktik permainan serta

ukuran Big Book yang kurang memadai untuk pembelajaran kelompok besar.

Pada Siklus II, dilakukan perbaikan tindakan dengan mengubah media pembelajaran menjadi E-Big Book yang ditampilkan secara digital menggunakan proyektor sehingga materi dapat terlihat lebih jelas oleh seluruh peserta didik. Selain itu, lokasi pembelajaran dipindahkan ke halaman sekolah agar aktivitas permainan tradisional dapat berlangsung lebih optimal. Permainan yang digunakan pada siklus II meliputi patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, bekel, serta tambahan permainan goyang kursi sebagai variasi aktivitas pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik non-tes dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian

berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket minat belajar yang dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase minat belajar

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi dan refleksi pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% peserta didik mencapai kategori minat belajar tinggi. Kategori minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Minat Belajar

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Tinggi
61–80%	Tinggi
41–60%	Sedang

Persentase	Kategori
21–40%	Rendah
0–20%	Sangat Rendah

Apabila hasil pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPM) yang telah disusun dengan menerapkan media Big Book berbasis permainan tradisional pada materi Keragaman Budayaku. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang meliputi tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan apersepsi mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia dan mengaitkannya dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan media Big Book

berukuran A3 yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi keragaman budaya menggunakan Big Book yang berisi gambar, teks, dan ilustrasi mengenai budaya daerah di Indonesia. Setelah itu, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan yang digunakan pada Siklus I meliputi patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, dan bekel. Kegiatan permainan dilakukan di dalam kelas dan teras depan kelas secara bergantian antarkelompok.

Selama pelaksanaan tindakan, peserta didik terlihat lebih antusias dibandingkan kondisi pra-siklus. Penggunaan Big Book mampu menarik perhatian peserta didik pada awal pembelajaran karena visual yang berwarna dan menarik. Selain itu, integrasi permainan tradisional membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi saat mengikuti praktik permainan.

Meskipun demikian, pelaksanaan Siklus I belum berjalan

secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa kendala selama proses pembelajaran. Pertama, penggunaan ruang kelas dan teras depan sebagai lokasi praktik permainan kurang memadai karena area yang sempit membatasi ruang gerak peserta didik. Kedua, ukuran Big Book A3 belum cukup besar untuk menjangkau seluruh peserta didik, terutama siswa yang berada di bagian belakang sehingga mereka kesulitan melihat isi bacaan dan gambar secara jelas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik belum merata pada seluruh kelompok.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar, terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal. Data hasil minat belajar peserta didik pada Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Minat Belajar Peserta

Didik Siklus I		
Indikator	Persentase	Kategori
Perasaan Senang	65%	Tinggi
Keterlibatan	61%	Tinggi
Ketertarikan	66%	Tinggi
Perhatian	62,17%	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata minat belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 63,54% dengan

kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15,29% dari kondisi pra-siklus yang hanya mencapai 48,25%. Namun demikian, hasil Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik berada pada kategori minat belajar tinggi.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa meskipun penggunaan Big Book dan permainan tradisional mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, masih diperlukan perbaikan pada media dan pengelolaan pembelajaran. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan, yaitu mengganti Big Book konvensional menjadi E-Big Book agar lebih mudah dilihat seluruh peserta didik serta memindahkan lokasi pembelajaran ke halaman sekolah yang lebih luas agar aktivitas permainan tradisional dapat berlangsung lebih optimal.

2. Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Perbaikan tindakan difokuskan pada peningkatan kualitas media pembelajaran serta pengelolaan lingkungan belajar agar lebih mendukung aktivitas peserta

didik. Pada siklus ini, media Big Book konvensional dikembangkan menjadi E-Big Book yang ditampilkan secara digital menggunakan proyektor sehingga materi dapat terlihat lebih jelas oleh seluruh peserta didik. Selain itu, lokasi pembelajaran dipindahkan dari ruang kelas ke halaman sekolah yang lebih luas agar kegiatan permainan tradisional dapat berlangsung lebih optimal.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II diawali dengan apersepsi dan penguatan materi keragaman budaya melalui tampilan E-Big Book. Penggunaan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena ukuran tampilan lebih besar, gambar lebih jelas, serta warna lebih hidup. Peserta didik terlihat lebih fokus saat mengamati materi yang ditampilkan.

Pada kegiatan inti, peserta didik kembali dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti aktivitas permainan tradisional secara bergantian. Permainan yang digunakan pada Siklus II meliputi patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, bekel, serta tambahan permainan goyang kursi. Pembelajaran yang dilakukan di halaman sekolah

memberikan ruang gerak yang lebih luas sehingga peserta didik dapat bermain dengan lebih leluasa. Kondisi ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, ceria, dan kondusif.

Selama pelaksanaan tindakan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada keterlibatan peserta didik. Hampir seluruh peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Mereka juga menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi kearifan lokal yang dipelajari. Penggunaan E-Big Book yang lebih interaktif dan lokasi pembelajaran yang lebih luas terbukti mampu mengatasi kendala yang ditemukan pada Siklus I.

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran pada Siklus II menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional yang menjadi bagian dari budaya lokal. Aktivitas ini membuat peserta didik lebih mudah menghubungkan materi pembelajaran

dengan kehidupan sehari-hari. Data hasil minat belajar peserta didik pada Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Indikator	Persentase	Kategori
Perasaan Senang	93%	Sangat Tinggi
Keterlibatan	89%	Sangat Tinggi
Ketertarikan	92%	Sangat Tinggi
Perhatian	91%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata minat belajar peserta didik pada Siklus II mencapai 91,25% dengan kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar 27,71% dibandingkan Siklus I yang hanya mencapai 63,54%.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-Big Book berbasis permainan tradisional berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik berada pada kategori minat belajar tinggi.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan pada Siklus II, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil sehingga tindakan dihentikan pada siklus kedua.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Big Book berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN Pisangcandi 4 pada materi Keragaman Budaya secara signifikan. Peningkatan minat belajar terlihat pada setiap siklus, yaitu dari kondisi pra-siklus sebesar 48,25% dengan kategori rendah, meningkat menjadi 63,54% pada Siklus I dengan kategori tinggi, dan mencapai 91,25% pada Siklus II dengan kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan bertahap setelah penerapan tindakan pembelajaran menggunakan media Big Book berbasis permainan tradisional.

Pada kondisi awal, rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru (teacher centered). Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat belajar ditunjukkan melalui minimnya perhatian, rendahnya partisipasi, serta kurangnya antusiasme selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kepada et al. (n.d.) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar ditandai oleh kurangnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Penerapan tindakan pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dibandingkan kondisi awal. Penggunaan media Big Book dengan ilustrasi visual yang menarik mampu menarik perhatian peserta didik pada awal pembelajaran. Media visual yang berukuran besar membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Asastri et al. (n.d.) yang menyatakan bahwa penggunaan Big Book dapat meningkatkan minat belajar karena menghadirkan pengalaman visual yang menarik dan interaktif. Setyaningtyas dan Tri Wahyuni (2023) juga menjelaskan bahwa Big Book efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena mampu menarik fokus belajar secara bersama-sama.

Selain penggunaan Big Book, integrasi permainan tradisional pada Siklus I juga memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Permainan seperti patah kaleng, kelereng, engklek, dakon, lompat tali, dan bekel menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Aktivitas bermain mendorong peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, serta belajar melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Felix Adriano Tarigan Sibero et al. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Meskipun terjadi peningkatan pada Siklus I, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala selama pelaksanaan tindakan. Pertama, lokasi pembelajaran yang masih memanfaatkan ruang kelas dan teras depan sekolah belum cukup luas untuk mendukung aktivitas permainan tradisional secara optimal. Keterbatasan ruang menyebabkan gerak peserta didik kurang leluasa dan aktivitas kelompok belum berjalan maksimal. Kedua, penggunaan Big

Book berukuran A3 belum mampu menjangkau seluruh peserta didik, terutama yang berada di bagian belakang kelas. Ukuran media yang kurang besar menyebabkan beberapa peserta didik kesulitan melihat gambar dan membaca teks secara jelas sehingga perhatian belum merata.

Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui penggunaan E-Big Book dan perubahan lokasi pembelajaran ke halaman sekolah. Penggunaan E-Big Book memberikan tampilan visual yang lebih besar, lebih jelas, dan lebih menarik dibandingkan Big Book konvensional. Hal ini membuat seluruh peserta didik dapat melihat isi materi dengan lebih baik tanpa terhalang jarak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fransyaigu (n.d.) yang menyatakan bahwa Big Book berbasis digital lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena memiliki fleksibilitas ukuran tampilan serta visual yang lebih menarik.

Selain peningkatan kualitas media, perpindahan lokasi pembelajaran ke halaman sekolah juga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Halaman sekolah yang

lebih luas memungkinkan peserta didik bergerak lebih bebas saat mengikuti permainan tradisional. Kondisi ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman, aktif, dan menyenangkan. Penambahan permainan goyang kursi pada Siklus II juga menambah variasi aktivitas sehingga peserta didik semakin antusias mengikuti pembelajaran.

Peningkatan tertinggi pada Siklus II terlihat pada indikator perasaan senang dan ketertarikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan media visual digital dengan permainan tradisional mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Permainan tradisional yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga menjadi sarana pengenalan budaya lokal kepada peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga menanamkan nilai kearifan lokal. Rizal dan Nur (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu memperkuat identitas budaya dan karakter sosial peserta didik.

Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor

pendukung, yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik secara visual, penerapan aktivitas belajar berbasis permainan, lingkungan belajar yang mendukung, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning). Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengalaman belajar mereka sendiri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media Big Book berbasis permainan tradisional efektif meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap kearifan lokal pada materi Keragaman Budaya. Peningkatan minat belajar yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan media inovatif dan aktivitas budaya lokal mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Big Book

berbasis permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V pada materi Keragaman Budayaku di SDN Pisangcandi 4. Peningkatan minat belajar terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada kondisi awal (pra-siklus), rata-rata minat belajar peserta didik hanya mencapai 48,25% dengan kategori rendah. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I melalui penggunaan Big Book dan permainan tradisional, minat belajar meningkat menjadi 63,54% dengan kategori tinggi. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui penggunaan E-Big Book, pemanfaatan halaman sekolah sebagai ruang belajar, serta penambahan variasi permainan tradisional, minat belajar peserta didik meningkat secara signifikan menjadi 91,25% dengan kategori sangat tinggi.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media visual yang menarik dengan permainan tradisional mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam mengenalkan serta melestarikan

nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik. Dengan demikian, media Big Book berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya yang mengintegrasikan unsur budaya lokal agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Sekolah diharapkan dapat mendukung ketersediaan sarana pembelajaran digital, seperti proyektor, untuk menunjang penggunaan media E-Big Book. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, keterampilan sosial, atau karakter peserta didik dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriano Tarigan, F., Siregar, S., Cristian, D., & Saragih, C. (2024). Survei tentang meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. *Journal of Creative Student Research*, 2(5), 252–261.
<https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i5.4420>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Asastri, Y., Rohiani, D., & Thonthowi, E. (n.d.). Penggunaan media big book dalam meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDI NW Tanah Abror.
- Darmayanti, R., & Farida, F. (2025). Permainan tradisional dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar dan keterampilan sosial siswa kelas 2 SD (SDGs 4 & SDGs 3). *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 7–16.
<https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.761>
- Engriani, E., & Margaretha, L. (2025). Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan tradisional kelereng. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).
- Fransyaigu, R. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran big book berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 2 Langsa.
- Kepada, D., Tarbiyah, F., Tadris, D., Agama, I., Negeri, I., et al. (n.d.). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD Negeri 37 Kaur.
- Rizal, Y. K., & Nur, L. (2024). Implementasi program P5 dalam menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(2), 227–237.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v24i2.73375>
- Saputra, A., Sabrina, N., Wijayanti, I., & Setiyoko, T. (2025). Pentingnya mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 116–125.
- Sarassanti, Y., Zulkarnain, Septianawati, D., Sulisti, H., Viranikita, & Robiyati. (2026). Implementasi fun math berbasis etnomatematika melalui permainan lompat tali matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1–6.
<https://doi.org/10.46368/dpkm.v6i1.4772>
- Setyaningtyas, D., & Wahyuni, A. T. (2023). Peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan bahan ajar big book. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3).
- Sosial Humaniora Sigli, J., Yassa, S., Parubang, D., & Nur, H. (2022). Analisis minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada

-
- mata pelajaran PPKn. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 369.
- Wulandari, R. R., Dzikry, L. F., & Setiawan, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran engklek terhadap minat belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–115. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v5i2.868>
- Zulkarnaen, M. (n.d.). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di era milenial. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1).
- Adenia, A. P., & Setiyawan, E. (2026). Big book with local wisdom yields moderate science literacy gains. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(3). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.1029>
- Aji, I. A. B., & Pujiastuti, P. (2022). Development of natural science supplement books based on local wisdom in integrative thematic learning in elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40173>
- Aliyah, I., & Attalina, S. N. C. (2026). The influence of the traditional game Sapintrong based on local wisdom on strengthening global diversity character of third grade elementary school students. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 6(1), 22–30. <https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.894>
- Anam, N., Maghfirah, N. I., & Saiyannah. (2022). Play and learn with traditional local wisdom game in school. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.33650/ijess.v1i1.3551>
- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). Strengthening character education in elementary school students through local wisdom-based traditional games. *Indonesian Journal of Character Education Studies*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327>
- Intihana, M., Handoyo, E., Hussin, H., & Armaidi, I. E. (2026). Efektivitas integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah: Literatur sistematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47899>
- Puang, D. M. E., Mbari, M. A. F., Yufrinalis, M., & Alfrida, A. (2023). Pengembangan buku ajar tematik berbasis cerita dan permainan tradisional sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.24460>
-

Rahmawati, A., Sylviani, A., Anisah, A.,
Tarmidzi, T., & Putri, D. P. (2025).
Local wisdom in traditional games
as strengthening character of
elementary school students. *Jurnal
Pendidikan PKN*, 6(1).
[https://doi.org/10.26418/jppkn.v6i1.
81429](https://doi.org/10.26418/jppkn.v6i1.81429)