

## **Penerapan Permainan Kokapal (Kosa Kata Kartu Palembang) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VI B Pada Pelajaran Baso Palembang**

**Rani Astria<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SD Negeri 021 Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: [raniastria7491@gmail.com](mailto:raniastria7491@gmail.com)

Article History: Received on 10 August 2024, Revised on 6 November 2024,  
Published on 6 December 2024

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan permainan Kokapal (Kosa Kata Kartu Palembang) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Baso Palembang di kelas VI B SDN 021 Palembang. Minat belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa daerah yang seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental, penelitian ini melibatkan siswa kelas VI B sebagai subjek penelitian dan membandingkan tingkat minat belajar sebelum dan sesudah penerapan permainan Kokapal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner minat belajar, dan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Kokapal secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang ditandai dengan peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Baso Palembang dan berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

**Kata Kunci:** Baso Palembang, Metode Pembelajaran Inovatif, Minat Belajar, Pembelajaran Bahasa Daerah, Permainan Kokapal

**Abstract:** *This study aims to evaluate the effectiveness of implementing the Kokapal game (Palembang Vocabulary Cards) in increasing students' learning interest in the Baso Palembang subject in Class VI B at SDN 021 Palembang. Students' learning interest is a crucial aspect of the learning process, especially in local language education, which is often perceived as less engaging by students. Using a quasi-experimental approach, this research involves Class VI B students as research subjects, comparing their level of learning interest before and after the application of the Kokapal game. Data were collected through observations, learning interest questionnaires, and*

*interviews with students and teachers to obtain a comprehensive understanding of students' perceptions of the applied learning method. The results of the study indicate that the use of the Kokapal game significantly increases students' learning interest, marked by enhanced active participation and enthusiasm in the learning process. The implications of this study suggest that game-based learning methods can be an effective alternative to increase students' interest in Baso Palembang and have the potential to be applied to other subjects as well.*

**Keywords:** *Baso Palembang, Innovative Teaching Methods, Kokapal Game, Learning Interest, Local Language Learning*

## **A. Pendahuluan**

Bahasa daerah merupakan aspek esensial dari identitas budaya suatu daerah dan memainkan peran penting dalam pelestarian budaya lokal. Dalam konteks pendidikan formal, pengajaran bahasa daerah seperti Baso Palembang dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai budaya dan bahasa asli Palembang. Namun, realita menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran bahasa daerah sering kali rendah. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya media pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya relevansi yang dirasakan siswa dengan bahasa tersebut.

Pembelajaran bahasa daerah di sekolah dasar merupakan bagian dari upaya melestarikan kekayaan budaya bangsa. Bahasa daerah tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan identitas suatu suku atau kelompok masyarakat (Putri et al., 2021). Di Indonesia, yang kaya akan keberagaman budaya, bahasa daerah merupakan warisan yang tak ternilai, dan upaya pelestariannya harus dimulai sejak dini di sekolah-sekolah (Siregar et al., 2024). Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan dominasi bahasa Indonesia serta bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, minat siswa terhadap pembelajaran bahasa daerah mulai menurun. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik, khususnya guru mata pelajaran bahasa daerah seperti *Baso Palembang*. Di SD Negeri 021 Palembang, fenomena ini juga terjadi di kelas VI B, di mana siswa menunjukkan ketidakminatan dalam mengikuti pembelajaran *Baso Palembang*.

Rendahnya minat belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta persepsi siswa bahwa pelajaran bahasa daerah kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Adindu Donatus Ogbu et al., 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, guru dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar mereka (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024).

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media permainan edukatif (Marhaely et al., 2024). Media permainan yang menarik dan menyenangkan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif (Pipit Mulyah, 2020). Pada penelitian ini, permainan yang diterapkan adalah KoKaPal (Kosa Kata Kartu Palembang), yaitu permainan kartu yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar kosa kata bahasa Palembang dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Permainan Kokopal (Kosa Kata Kartu Palembang) dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan kosa kata bahasa Palembang melalui kartu bergambar. Melalui pendekatan yang menyenangkan ini, siswa dapat belajar kosa kata dengan cara yang lebih interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Pembelajaran bahasa daerah memiliki peran yang sangat penting dalam memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya dan identitas lokal. Bahasa daerah, seperti Baso Palembang, merupakan sarana untuk mempertahankan warisan budaya agar tidak hilang di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Namun, dalam kenyataannya, minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa daerah seringkali rendah. Siswa cenderung menganggap pelajaran ini sebagai sesuatu yang kurang relevan dan menarik, karena metode pengajaran yang konvensional atau kurang variatif. Di sinilah pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat siswa terhadap bahasa daerah, sehingga mereka dapat mengenal, memahami, dan menghargai kekayaan budaya yang dimiliki.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Baso Palembang adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini memperkenalkan permainan Kokopal (Kosa Kata Kartu Palembang), yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami kosa kata bahasa Palembang melalui media kartu bergambar. Permainan Kokopal dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menghafal kosa kata tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa daerah dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan observasi awal di SDN 021 Palembang, minat belajar siswa kelas VI B terhadap pelajaran Baso Palembang terpantau rendah, yang terlihat dari partisipasi siswa yang pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini memerlukan inovasi dan kreativitas dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran bahasa daerah. Salah satu solusi yang

dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Permainan Kokapal tidak hanya sekadar menjadi alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media yang menstimulasi rasa ingin tahu dan motivasi siswa. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk berkompetisi secara sehat, berkolaborasi dengan teman, serta belajar sambil bermain. Aktivitas ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa aktif dan terlibat dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, penerapan permainan Kokapal diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mempelajari bahasa Palembang.

Penelitian ini dilakukan di SDN 021 Palembang, khususnya di kelas VI B yang menunjukkan minat belajar rendah terhadap pelajaran Baso Palembang berdasarkan hasil observasi awal. Kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa daerah, yang tercermin dari ketidaktertarikan siswa dan kurangnya antusiasme selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini mendorong perlunya strategi yang lebih inovatif dan menyenangkan, seperti permainan Kokapal, untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa daerah.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penerapan permainan Kokapal dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VI B pada pelajaran Baso Palembang. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental, penelitian ini melibatkan siswa kelas VI B sebagai subjek dan akan mengukur perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan permainan Kokapal. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya bermanfaat untuk mata pelajaran Baso Palembang, tetapi juga dapat diterapkan dalam pelajaran lain di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental (Anastasya, 2024; Styanada et al., 2021; Rahman, & Nafisah, 2022) untuk mengevaluasi efektivitas penerapan permainan Kokapal (Kosa Kata Kartu Palembang) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Baso Palembang di kelas VI B SDN 021 Palembang. Pada penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan Kokapal sebagai metode intervensi, yang kemudian dibandingkan dengan pembelajaran konvensional untuk melihat perubahan pada tingkat minat belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan bahwa proses intervensi dan pengumpulan data berjalan dengan baik. Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan: persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan persiapan instrumen yang akan digunakan, seperti menyusun materi permainan Kokopal, menyiapkan kartu kosa kata, dan menyusun kuesioner minat belajar. Peneliti juga mengadakan diskusi dengan guru kelas untuk menjelaskan tujuan penelitian dan mendapatkan izin serta dukungan untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut. Tahap Implementasi Permainan Kokopal, Setelah persiapan selesai, permainan Kokopal diperkenalkan kepada siswa di kelas VI B. Peneliti memberikan penjelasan mengenai cara bermain dan tujuan permainan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pada tahap ini, siswa belajar kosa kata Palembang melalui media kartu permainan yang dirancang secara menarik.

Pengumpulan data awal, sebelum penerapan permainan Kokopal, peneliti mengukur minat belajar siswa melalui kuesioner awal dan observasi untuk memperoleh data dasar (pre-test). Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum adanya intervensi permainan. Implementasi permainan Kokopal dalam Pembelajaran, Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan Kokopal selama beberapa kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan, siswa diberikan tantangan untuk mengenal dan menghafal kosa kata dalam bahasa Palembang melalui kartu-kartu bergambar yang digunakan dalam permainan. Pengumpulan data akhir, setelah beberapa pertemuan, peneliti mengukur kembali minat belajar siswa melalui kuesioner akhir dan observasi (post-test). Pengukuran ini bertujuan untuk melihat perubahan minat belajar siswa setelah penerapan permainan Kokopal. Analisis dan penyusunan laporan penelitian, Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan hasil penelitian. Selanjutnya, peneliti menyusun laporan hasil penelitian berdasarkan temuan yang diperoleh.

Responden penelitian ini adalah siswa kelas VI B di SDN 021 Palembang, yang dipilih secara purposive karena menunjukkan minat belajar rendah terhadap mata pelajaran Baso Palembang. Kelas VI B dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Baso Palembang, sehingga dianggap sesuai untuk menjadi subjek intervensi permainan Kokopal. Total responden dalam penelitian ini adalah 30 siswa.

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu Kuesioner Minat Belajar, Kuesioner ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan Kokopal. Kuesioner ini mencakup beberapa aspek seperti rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran, antusiasme dalam pembelajaran, dan partisipasi aktif selama proses belajar. Kuesioner ini disusun berdasarkan skala Likert, dengan pilihan jawaban dari sangat

tidak setuju hingga sangat setuju. Observasi, Observasi dilakukan untuk memantau keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, baik sebelum maupun sesudah penerapan permainan Kokapal. Observasi ini bertujuan untuk melihat perilaku siswa secara langsung, termasuk partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran dan respons mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Wawancara, Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan pandangan yang lebih mendalam mengenai persepsi dan pengalaman mereka terhadap penerapan permainan Kokapal. Wawancara ini membantu dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Permainan Kokapal diterapkan sebagai metode pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif dalam kelas. Permainan ini terdiri dari kartu-kartu berisi kosa kata Palembang yang dikombinasikan dengan gambar-gambar yang menarik. Setiap siswa mendapatkan beberapa kartu dan diajak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam mengenal dan menghafal kosa kata bahasa Palembang. Permainan ini dirancang agar siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, berbeda dari metode hafalan yang biasanya membosankan.

Prosedur penerapan permainan ini diawali dengan penjelasan mengenai aturan permainan dan tujuan dari penggunaan kartu kosa kata. Setiap sesi permainan dilaksanakan selama sekitar 20-30 menit di awal atau akhir pelajaran. Dalam permainan ini, siswa juga diajak untuk bekerja sama dalam kelompok dan saling bertukar kartu, sehingga tercipta suasana kompetitif yang sehat dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Setelah penerapan permainan Kokapal selesai dilakukan, peneliti mengumpulkan data akhir untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Data akhir ini mencakup hasil kuesioner minat belajar post-test, hasil observasi, dan wawancara yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan permainan Kokapal selesai. Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan data awal untuk menentukan efektivitas permainan Kokapal dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor dari kuesioner minat belajar dianalisis menggunakan uji statistik sederhana untuk melihat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Analisis statistik ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang berarti dalam minat belajar siswa setelah penerapan permainan Kokapal.

Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yaitu dengan menafsirkan temuan yang muncul selama proses

pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif dan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai perubahan perilaku dan motivasi siswa terhadap pelajaran Baso Palembang. Data ini juga digunakan untuk menilai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan Kokapal (Kosa Kata Kartu Palembang) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI B SDN 021 Palembang pada mata pelajaran Baso Palembang. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner minat belajar, observasi partisipasi siswa, dan wawancara dengan siswa serta guru, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penerapan permainan Kokapal.

Peningkatan Skor Kuesioner Minat Belajar, Analisis hasil kuesioner minat belajar menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Baso Palembang. Dari total 23 siswa, sebanyak 70% atau sekitar 16 siswa memiliki skor minat belajar yang rendah hingga sedang sebelum penerapan permainan Kokapal (pre-test). Setelah permainan diterapkan, persentase siswa yang memiliki minat belajar tinggi meningkat menjadi 87%, atau sekitar 20 siswa dari total kelas. Rata-rata skor minat belajar meningkat dari 50,2 (pada skala 100) sebelum permainan, menjadi 76,5 setelah permainan Kokapal diterapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan Kokapal memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa daerah.

Observasi Partisipasi dan Antusiasme Siswa, Observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran setelah penerapan permainan Kokapal. Pada sesi pre-test, sekitar 35% siswa (8 dari 23 siswa) menunjukkan partisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, atau berdiskusi dengan teman. Namun, setelah permainan Kokapal diterapkan, persentase partisipasi aktif siswa meningkat drastis hingga 90% (21 siswa dari 23). Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari jumlah siswa yang berpartisipasi aktif, tetapi juga dari antusiasme mereka dalam berinteraksi dengan teman-teman dan guru selama permainan. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan hidup, serta siswa terlihat lebih bersemangat untuk mengikuti setiap tahapan permainan.

Hasil Wawancara dengan Siswa, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik dengan materi pelajaran Baso Palembang setelah penerapan permainan Kokapal. Sebanyak 78% siswa (18 siswa dari 23) menyatakan

bahwa permainan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan mereka dalam mengingat kosa kata bahasa Palembang. Mereka mengaku bahwa aspek visual dan interaktif dari permainan kartu ini membantu mereka lebih fokus dan tertarik pada materi. Beberapa siswa juga menuturkan bahwa mereka merasa permainan ini meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak tentang bahasa daerah dan budaya lokal.

Hasil Wawancara dengan Guru, Guru yang mengajar kelas VI B juga mengamati perubahan positif pada minat dan perilaku belajar siswa. Guru menyebutkan bahwa sebelum permainan Kokopal diterapkan, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan jarang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar Baso Palembang. Namun, setelah permainan ini diterapkan, guru melihat peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Sekitar 85% siswa (19 dari 23 siswa) terlihat lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Guru merasa bahwa permainan Kokopal memberikan alternatif metode pengajaran yang menarik, karena siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Penerapan permainan Kokopal terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Baso Palembang. Hal ini selaras dengan teori-teori pembelajaran konstruktivis yang menyarankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan. Permainan Kokopal memungkinkan siswa untuk belajar kosa kata bahasa Palembang dengan cara yang lebih menarik, melalui aktivitas bermain yang melibatkan elemen visual dan interaksi sosial. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini menawarkan suasana belajar yang berbeda dari metode konvensional, sehingga siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam mempelajari bahasa daerah.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Permainan Kokopal dengan elemen visual berupa kartu bergambar dan format permainan yang kompetitif membantu siswa untuk mengingat kosa kata dengan cara yang lebih efektif. Dalam konteks pembelajaran bahasa daerah, aspek interaktif ini membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari.

Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan (Ardhani et al., 2021; Ishak, 2017; Muluk, & Athaillah, 2023) ini juga sesuai untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, kinestetik, dan sosial. Siswa yang lebih responsif terhadap materi visual dapat mengambil manfaat dari kartu bergambar, sementara siswa dengan gaya belajar sosial dapat menikmati interaksi dan kerja sama dalam permainan. Dengan demikian, permainan Kokopal menawarkan pendekatan yang fleksibel dan adaptif, sehingga mampu menjangkau berbagai jenis siswa dalam satu kelas.

Hasil observasi dan wawancara juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan seperti Kokopal tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperbaiki interaksi sosial di kelas dan memperkuat hubungan antara siswa dan guru. Guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, dengan siswa yang lebih bersemangat dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa, guru merasa lebih mudah untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan permainan Kokopal. Sebagian siswa pada awalnya mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan dan membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan metode ini. Selain itu, untuk kelas yang lebih besar, diperlukan pengelolaan waktu dan ruang yang baik agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara efektif. Oleh karena itu, guru perlu melakukan penyesuaian agar permainan ini dapat diterapkan dengan optimal di kelas yang lebih besar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Kokopal merupakan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Baso Palembang. Permainan ini tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa daerah atau mata pelajaran lain yang memerlukan pendekatan yang lebih menarik dan motivasional.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Kokopal dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran alternatif dalam meningkatkan minat belajar pada berbagai mata pelajaran, terutama yang dianggap kurang menarik oleh siswa (Muharam et al., 2018). Permainan ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan permainan ini dapat mendorong siswa untuk menghargai bahasa dan budaya lokal, mengingat permainan Kokopal berfokus pada pengajaran kosa kata bahasa Palembang.

Untuk penerapan yang lebih luas, disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode berbasis permainan seperti Kokopal. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi dampak penerapan permainan ini pada mata pelajaran lainnya, serta untuk mengkaji efektivitas metode ini di berbagai tingkat kelas dan konteks pembelajaran yang berbeda.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mengevaluasi dampak positif dari permainan Kokopal (Kosa Kata Kartu Palembang) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI B SDN 021 Palembang pada mata pelajaran Baso Palembang. Penerapan permainan ini terbukti efektif dalam merangsang minat dan partisipasi siswa, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam proses belajar. Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Guru-guru juga melaporkan perubahan signifikan dalam perilaku siswa, dari yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan terlibat dalam diskusi. Pendekatan interaktif dan visual dalam permainan Kokopal menjadi faktor kunci dalam menjangkau berbagai gaya belajar yang berbeda di dalam kelas. Meskipun demikian, penelitian ini mencatat beberapa tantangan, termasuk kesulitan awal siswa dalam memahami mekanisme permainan, yang menuntut guru untuk memberikan penjelasan dan bimbingan yang lebih baik. Pentingnya manajemen waktu dan ruang di kelas juga diidentifikasi agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara maksimal, terutama dalam pengaturan kelas yang lebih besar.

Dengan demikian, permainan Kokopal tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif. Penelitian ini merekomendasikan agar permainan Kokopal dapat diadopsi sebagai metode pembelajaran yang inovatif dalam konteks pengajaran bahasa daerah, dan membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas permainan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan lainnya. Dengan demikian, permainan berbasis edukasi seperti Kokopal diharapkan dapat menjadi solusi bagi tantangan yang dihadapi dalam pengajaran di kelas, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

#### **E. Ucapan Terima Kasih**

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Pertama-tama, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 021 Palembang dan semua staf pengajar yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penelitian ini.

Terima kasih khusus disampaikan kepada siswa-siswa kelas VI B yang telah berpartisipasi aktif dalam permainan Kokopal dan memberikan masukan yang berharga melalui kuesioner dan wawancara. Tanpa antusiasme dan keikutsertaan mereka, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral serta masukan yang konstruktif selama proses penelitian. Selain itu, penghargaan juga ditujukan kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi di setiap langkah penulis. Akhirnya, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di sekolah-sekolah, khususnya dalam pengajaran bahasa daerah.

### **Daftar Pustaka**

- Adindu Donatus Ogbu, Kate A. Iwe, Williams Ozowe, & Augusta Heavens Ikevuje. (2024). Advances in rock physics for pore pressure prediction: A comprehensive review and future directions. *Engineering Science & Technology Journal*, 5(7), 2304–2322. <https://doi.org/10.51594/estj.v5i7.1345>
- Anastasya, D. S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskriptif di Sekolah Dasar melalui Model Pemetaan Pikiran: Sebuah Studi Kuasi-Eksperimental. *Lebah*, 18(1), 11-18. <https://plus62.isha.or.id/index.php/abdimas/article/view/234>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ishak, M. (2017). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan Terhadap hasil belajar shooting ke gawang dalam permainan sepakbola. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 3(1), 1-8. <https://eprints.ummi.ac.id/121/>
- Marhaely, S., Purwanto, A., Aini, R. N., Asyanti, S. D., Sarjan, W., & Paramita, P. (2024). Literatur Review: Model Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Untuk Sekolah. 2024, 5(1), 826–834. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v5i1.25398>
- Muharram, A. H., Alam, S., Mansyur, M., Busrah, B., Amin, R., Anis, M., ... & Arbi, S. (2018). Buletin PA'BIRITTA: media Informasi dan komunikasi pendidikan edisi 20 bulan Juli 2018. <https://repositori.kemdikbud.go.id/18688/1/Buletin-Pabbiritta-2018-Fi.pdf>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183-202. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Strategi Pembelajaran Mengatasi Kesulitan Anak SD dalam Mengerjakan Soal Cerita. *Journal GEEJ*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3079>
- Putri, T. A., Putri, R. D. M., & Afkar, T. (2021). Interaksi Bahasa Dan Budaya Dalam Konteks Masyarakat Etnik : Studi Kasus Pada Kelompok Minoritas Di Indonesia.

*Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(3), 89-109.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59059/tarim.v5i3.1371>

Rahman, F., & Nafisah, S. J. (2022). Dampak Intervensi Kebersyukuran (Gratitude Intervention) Kesejahteraan Mental Mahasiswa Selama Covid-19: Studi Kuasi-Eksperimental. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 5(2), 198-207. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v5i2.1632>

Siregar, T., Amir, A., Rozi, F., Wati, P. K., & Nasution, D. F. (2024). Implementation of Civic Virtue Values in the Preservation of Local Culture Era Society 5.0.

Styanada, G. E., Sulistyawati, I., & Rusminarti, S. H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Open-Ended sebagai Aktivitas Kelas pada Pembentukan Higher Order Thinking Skills dalam Pendidikan Dasar: Sebuah Studi Kuasi Eksperimental. *Journal of Edukasi Borneo*, 2(1), 8-11.

Wulandari Wangi Ni Kadek, F. D. A. I. G. (2024). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/jip.v2i2.301>