



# Keefektifan Media *Treasure of Science* Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar

Mita Kurnia Ulfah<sup>1\*</sup>, Sri Utaminingsih<sup>2</sup>, Irfai Fathurrohman<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

\*Corresponding author: [mita.kurnia09@gmail.com](mailto:mita.kurnia09@gmail.com)

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, hanya saja pada proses pelaksanaannya tidak semua guru menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang terdiri atas sepuluh langkah pelaksanaan yang meliputi mengumpulkan data, merancang, membuat produk, uji coba awal, revisi, uji coba lapangan, revisi, validasi, revisi akhir, dan diseminasi. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 orang siswa kelas V sekolah dasar. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa tes tertulis. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan dua metode analisis. Pertama, analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor yang diberikan para ahli terhadap validasi media. Jawaban pada angket validasi ahli menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 4. Kedua, analisis statistik inferensial (uji-t) digunakan menganalisis perbedaan skor pretest dan skor posttest yang diperoleh saat uji lapangan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 87,5% dengan kategori layak. Adapun hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 90% dengan kategori layak. Selanjutnya hasil uji efektifitas pada kelas eksperimen diperoleh hasil N-gain 0,78 dengan kategori tinggi, sedangkan hasil N-gain pada kelas kontrol 0,22 kategori rendah, maka dapat disimpulkan bahwa media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran tematik.

**Kata kunci:** Media *Treasure of Science*, Kearifan lokal, Pembelajaran tematik

## Abstract

*Learning media is one of the important components in the learning process, it's just that in the implementation process not all teachers use media in teaching and learning activities. The purpose of this study was to test the effectiveness of the Treasure of Science media based on local wisdom. This research is a type of development research using the Research and Development development model which consists of ten steps of implementation which include data collection, design, manufacture of products, initial trials, revisions, field trials, revisions, validations, final revisions, and dissemination. The population in this study was grade 35 students of grade V elementary school. Data collection in the study was carried out using the methods of observation, interviews, and questionnaires. The instrument used is in the form of a written test. Analysis of research data was carried out using two analytical methods. First, quantitative descriptive analysis to analyze the score given by the experts on media validation. Second, inferential statistical analysis (t-test) was used to analyze the difference between pretest scores and posttest scores obtained during the field test. The results obtained in this study indicate that the results of the validation by media experts obtained a score of 87.5% with a decent category. The results of the validation by material experts obtained a score of 90% with a decent category. Furthermore, the results of the effectiveness test in the experimental class obtained an N-gain of 0.78 in the high category, while the results of the N-gain in the control class were 0.22 in the low category, it can be concluded that the Treasure of Science media based on local wisdom is effectively used in thematic learning.*

**Keywords:** *Media Treasure of Science, Local wisdom, Thematic learning*

### History:

Received : August 02, 2021

Revised : August 04, 2021

Accepted : October 03, 2021

Published : October 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 4.0 License



## 1. PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dilakukan dengan menerapkan kurikulum 2013 melalui proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik (Hamidah et al.,

2019; Istiningsih, 2017). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang dikembangkan dengan cara mengaitkan beberapa aspek antar mata pelajaran yang berkaitan sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang utuh dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hariyani, 2019; Inayati & Trianingsih, 2019; Rini et al., 2018). Pembelajaran tematik memberikan kesempatan seluas-luasnya terhadap siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dengan menjawab pertanyaan sendiri dan memuaskan rasa keingintahuan dengan mencari sendiri pada dunia sekitar mereka (Magdalena et al., 2021). Pada pembelajaran kurikulum 2013 guru tidak hanya bertugas mentransfer ilmu kepada siswa, namun juga dituntut kreatif dalam menyampaikan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Selain itu guru sebagai pendidik pada generasi penerus bangsa memiliki peran penting sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pengembangan sikap dan pengetahuan siswa (Oktavia & Agustin, 2019; Sasmitias & Kuswanto, 2018).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai bidang ilmu, yakni dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan dapat memberikan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, umpan balik dalam belajar mengajar, dan tercapainya prestasi belajar yang optimal (Sidabutar et al., 2017; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Jayul & Irwanto, 2020; Kurniawati & Nita, 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa (W. M. Putri et al., 2016; Shufa, 2018). Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar merupakan tahapan operasional konkret (Juwantara, 2019).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah dasar yang masih belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajarannya (Wulandari et al., 2020). Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan 25 guru kelas V di Kecamatan Sedan Kabupaten Rembang. Hasil observasi menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu menggunakan serta mengembangkan media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam merancang suatu media yang tepat. Kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan serta pengembangan media kemudian berdampak pada penurunan kemampuan siswa serta rendahnya tingkat pemahaman siswa. Selain itu, kurangnya penggunaan media juga berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung karena siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru.

Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan suatu media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar yakni media *treasure of science*. *Treasure of science* merupakan media yang dilatarbelakangi oleh permainan mencari harta karun (Nafisah et al., 2021). Dalam penggunaan media ini, siswa akan diajak untuk menemukan harta karun yang berkaitan dengan sains. Media *treasure of science* akan lebih menarik jika dikembangkan dengan basis kearifan lokal. Media yang dikembangkan berbasis kearifan lokal merupakan media yang dirancang dengan memperhatikan unsur-unsur budaya serta tradisi daerah setempat (Andriana et al., 2017; Putra et al., 2020). Selain mampu meningkatkan serta memudahkan

pemahaman materi siswa, pengembangan media berbasis kearifan lokal juga akan dapat melestarikan budaya yang telah berkembang di masyarakat (Hadi, 2020; Santoso & Wuryandani, 2020).

Kearifan lokal yang dicantumkan atau dikaitkan dalam media dapat berupa bentuk fisik media yaitu peta permainan berbentuk peta, pion permainan karakter Kartini merupakan pahlawan nasional yang wafat di Rembang, dan kartu informasi berisi obyek wisata di Kabupaten Rembang. Media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal merupakan media permainan mencari harta karun ilmu. Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab *clue* pertanyaan yang tersembunyi pada peti harta karun (Laduni et al., 2017). Media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal merupakan permainan edukatif yang bersifat mendidik dan memberikan banyak manfaat seperti dapat meningkatkan cara berpikir siswa, kemampuan berbahasa, mengembangkan kepribadian anak, dan meningkatkan kerja sama antarsiswa (Safitri et al., 2020).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa media permainan berburu harta karun berbasis karya seni lukis untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Nafisah et al., 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia IPA berbasis kearifan lokal di sekolah dasar sangat layak digunakan karena mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Andriana et al., 2017). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media monopoly game berbasis kearifan lokal dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa dan guru di dalam pembelajaran Sains khususnya materi penyesuaian diri makhluk hidup dan lingkungannya (Putra et al., 2020). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa media permainan harta karun sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak. Selain itu media yang dikembangkan dengan memperhatikan kearifan lokal juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif, sosial, serta emosional anak. Penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media *treasure of science* berbasis kearifan lokal. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media tersebut untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dengan tujuan untuk menentukan keefektifan media *Treasure of Science* (Harta Karun Ilmu) berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tematik kelas V di sekolah dasar di Kabupaten Rembang.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan ini terdiri atas sepuluh langkah pelaksanaan mengacu pada teori Borgh and Gall. Terdapat 10 tahapan dalam prosedur penelitian ini, meliputi mengumpulkan data, merancang, membuat produk, uji coba awal, revisi, uji coba lapangan, revisi, validasi, revisi akhir, dan diseminasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Karas sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan siswa kelas V SDN 2 Mojosari sebagai kelas kontrol sebanyak 15 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data efektivitas media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang yaitu angket dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas media dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan dua metode analisis. Pertama, analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor yang diberikan para ahli terhadap validasi media. Jawaban pada angket validasi ahli menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 4. Kedua, analisis

statistik inferensial (uji-t) digunakan menganalisis perbedaan skor *pretest* dan skor *posttest* yang diperoleh saat uji lapangan. Peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dihitung dengan formula N-gain. Gain score merupakan indikator yang baik untuk menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan dari perolehan skor *posttest*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang merupakan media permainan mencari harta karun ilmu. Untuk menyelesaikan permainan ini, siswa harus menjawab *clue* pertanyaan yang tersembunyi pada peti harta karun. Kearifan lokal dalam media ini meliputi bentuk fisik media yaitu peta permainan berbentuk peta Kabupaten Rembang, pion permainan karakter Kartini merupakan pahlawan nasional yang wafat di Rembang, dan kartu informasi berisi obyek wisata di Kabupaten Rembang. Media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal merupakan permainan edukatif yang bersifat mendidik dan memberikan banyak manfaat seperti dapat meningkatkan cara berpikir siswa, kemampuan berbahasa, mengembangkan kepribadian anak, dan meningkatkan kerja sama antarsiswa. Sebelum media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor 87,5% dengan kategori layak. Adapun hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 90% dengan kategori layak. Revisi yang dilakukan yaitu mengganti bahan papan permainan yang semula menggunakan kayu jati belanda diganti dengan menggunakan kayu jati agar media lebih kuat dan tahan lama. Adapun tampilan media setelah dilakukan revisi dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.



**Gambar 1.** Tampilan papan media bagian dalam



**Gambar 2.** Tampilan media saat dimainkan

Setelah media layak untuk diujicoba di lapangan, langkah selanjutnya yakni melakukan uji efektivitas media. Sebelum melakukan uji efektivitas, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui apakah kelas yang digunakan sebagai sampel berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji Liliefors. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Hasil uji normalitas hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah sampel	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
Kontrol	15	0,141	0,220	Diterima
Eksperimen	20	0,092	0,190	Diterima

Berdasarkan tabel 1 tampak bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Hal ini berarti data X berdistribusi normal. Artinya hasil penelitian berlaku untuk seluruh populasi. Untuk menentukan sampel penelitian yang baik dan homogen, peneliti mengambil data hasil penilaian harian tema 8 pada kelas V SDN 1 Karas sebagai kelas eksperimen dan SDN 2 Mojosari sebagai kelas kontrol. Setelah menganalisis data dan pengujian homogenitas, maka diperoleh data bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan kelas homogen sehingga dapat dijadikan kelas sampel penelitian. Adapun hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Data Hasil Uji Homogenitas Sampel

Data	Homogenitas pretest	
	Kelas kontrol	Kelas eksperimen
Rata-rata	63,33	72
Varian	112,38	88,42
N	15	20
Df	15	20
$F_{hitung}$		1,27
$F_{tabel}$		2,2
<b>Kesimpulan</b>	<b>homogen</b>	

Berdasarkan tabel 2. diperoleh hasil perhitungan varian kelas kontrol 112,38 dan kelas eksperimen 88,42, diperoleh nilai  $F_{hitung} = 1,27$  dan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,2, sehingga  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk menguji keefektifan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tematik. Untuk meningkatkan aspek pengetahuan pada pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pada uji coba lapangan kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran tema 8 seperti biasa tanpa menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal. Nilai rata-rata pembelajaran pada kelas kontrol adalah 63 pada pertemuan 1 dan 71 pada pertemuan 2. Hasil penilaian post tes perbandingan pada pertemuan pertama dan kedua memperoleh hasil seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Perbandingan hasil penilaian pengetahuan tema 8 kelas kontrol

Pertemuan	Rata- Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	63	80	50
2	71	100	60

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh kenaikan rata – rata dari 63 menjadi 71. Kemudian peneliti menghitung simpangan baku dari kelas kontrol. Diperoleh nilai varian ( $s^2$ ) 112,38 dan simpangan baku ( $s$ ) 10,60. N-gain pada kelas kontrol adalah 0,22 kategori rendah. Pada kelas eksperimen diberikan tindakan berupa pembelajaran tema 8 menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal. Pada penilaian tes tertulis tema 8, diperoleh hasil keadaan awal (pre-tes) pada kelas eksperimen dilakukan belum menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang memperoleh hasil nilai rata-rata aspek pengetahuan adalah 72 sedangkan nilai rata-rata saat kelas eksperimen diberikan tindakan

menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang memperoleh hasil 94, seperti pada tabel 4.

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil Penilaian Pengetahuan Tema 8 Kelas Eksperimen

Pertemuan	Rata- Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	72	80	60
2	94	100	80

Berdasarkan tabel 4. terdapat kenaikan yang signifikan terhadap rata-rata penilaian di kelas eksperimen. Peneliti kemudian menghitung standart deviasi dengan nilai varian kelas eksperimen ( $s^2$ ) 88,58 dan nilai deviasi ( $s$ ) 9,41. Peneliti juga menghitung N-gain dengan membandingkan rata-rata untuk kerja *pre-test* dan *post-test*. Hasil penghitungan diperoleh hasil N-gain = 0,78 kategori tinggi. Kemudian peneliti menghitung simpangan baku ( $S^2$ ) dari standart deviasi kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga diperoleh 98,58 dengan nilai ( $s$ ) adalah 9,93. Kemudian peneliti menghitung  $t_{hitung}$  pada lampiran. Perhitungan  $t_{hitung}$  diperoleh hasil 6,80. Dalam tabel dengan  $df$  33 dan  $\alpha = 5\%$  maka diperoleh nilai 1,692. Dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Keefektifan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dalam pembelajaran tematik berdasarkan uji t antar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol di SDN 2 Mojosari tanpa menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal sedangkan SDN 1 Karas sebagai kelas eksperimen menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil tes penilaian pembelajaran tema 8 di kelas kontrol pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 63 dan meningkat menjadi 71 pada pertemuan 2. Dari perhitungan rata-rata diperoleh nilai varian ( $s^2$ ) 112,38 dan simpangan baku ( $s$ ) 10,6 dan N-gain 0,22 dengan kategori rendah. Sedangkan observasi pada kelas eksperimen, dilakukan dengan menggunakan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal. Pada pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 72 dan terjadi peningkatan sebesar 22 menjadi 94 pada pertemuan 2. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Nilai varian ( $s^2$ ) 88,58 dengan nilai deviasi ( $s$ ) 9,41. Hasil perhitungan N-gain = 0,78 dengan kategori tinggi. Simpangan baku ( $S^2$ ) dari standart deviasi kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga diperoleh 98,58. Kemudian peneliti menghitung  $t_{hitung}$ . Perhitungan  $t$  diperoleh hasil  $t_{hitung}$  6,80. Dalam tabel dengan  $df$  33 dan  $\alpha = 5\%$  maka diperoleh nilai 1,692. Dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

## Pembahasan

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa media *treasure of science* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas V SD. Selain itu media *treasure of science* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran tema 8. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa media *treasure of science* (mencari harta karun) sangat sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar. Permainan *treasure of science* pada dasarnya permainan yang dirancang dengan mengajak siswa untuk mencari harta karun yang berkaitan dengan materi pembelajaran sains (Nuha, 2018; Putri et al., 2020). Permainan mencari harta karun menuntut keaktifan anak-anak untuk mencari benda atau petunjuk yang diperintahkan dengan memperhatikan peta yang berisi daftar gambar mengenai apa saja yang harus mereka temukan (Laduni et al., 2017; Munawir, 2020). Permainan *treasure of science* akan dapat melatih kemampuan mengobservasi anak, yakni melalui permainan ini anak akan dapat mengamati lingkungan alam secara langsung dan tentunya bagi anak pencarian harta karun

ini akan berkesan. Dalam permainan ini, secara langsung anak akan berinteraksi dengan temannya yaitu berbaur dalam kelompok (*team*) untuk menyelesaikan tujuan yang sama (Resti, 2021; Safitri et al., 2020).

Permainan mencari harta karun yang dipadukan dengan kearifan lokal budaya setempat tentunya akan berdampak baik pada pelestarian budaya, tradisi, serta adat istiadat setempat. Penggunaan kearifan lokal setempat dalam merancang suatu media pembelajaran bukanlah hal yang baru (Atmaja, 2019; Supriyadi & Nur, 2019). Hal ini dikarenakan di era modern seperti saat ini anak-anak cenderung lebih banyak menyukai budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal, sehingga dirasa perlu adanya pengenalan budaya lokal sejak dini melalui media maupun proses pembelajaran. Kearifan lokal yang disajikan dalam sebuah media dapat berupa bentuk fisik media yaitu peta permainan berbentuk peta wilayah, pion permainan karakter pahlawan nasional yang berasal dari daerah setempat, serta kartu informasi berisi obyek wisata dan kenampakan alam di daerah setempat.

Penggunaan media permainan *treasure of science* dalam pembelajaran siswa kelas V sangatlah sesuai dengan karakteristik anak. Anak pada jenjang usia kelas V merupakan anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan suka mencari tahu mengenai hal-hal baru (Ansori, 2020). Pelaksanaan pembelajaran dengan memfokuskan pada peran aktif siswa juga akan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajarinya, serta meningkatkan daya ingat siswa. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan berburu harta karun berbasis karya seni lukis untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Nafisah et al., 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa pengembangan multimedia IPA berbasis kearifan lokal di sekolah dasar sangat layak digunakan karena mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Andriana et al., 2017). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media monopoly game berbasis kearifan lokal dapat digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa dan guru di dalam pembelajaran Sains khususnya materi penyesuaian diri makhluk hidup dan lingkungannya (Putra et al., 2020). Sehingga berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan harta karun sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak. Selain itu media yang dikembangkan dengan memperhatikan kearifan lokal juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif, social, serta emosional anak

#### 4. SIMPULAN

Media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang dikembangkan menggunakan penelitian *Research and Development* mengacu pada teori Borgh and Gall dengan sepuluh langkah penelitian. Ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa produk media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang sangat baik. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal Rembang efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat keefektifan yang dicapai adalah tinggi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mengakomodir kearifan lokal daerah setempat sehingga mampu menumbuhkan rasa cinta akan budaya daerah sendiri.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Andriana, E., Vitasari, M., Oktarisa, Y., & Novitasari, D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 186. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2139>.
- Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan Karakter Siswa melalui Pembelajaran Terpadu di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 177–186. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/308/202>.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar*, 1(2), 131–140. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/panjar/article/download/29722/13200>.
- Hadi, E. S. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Budaya Masyarakat Desa Pakisrejo Tangunggunung Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1). <https://doi.org/10.29100/insp.v17i1.1570.g716>.
- Hamidah, Q. G., Fadhilah, S. S., & Adi, B. W. (2019). The Development of Thematic Integrative Based Learning Material for Fifth Grade Elementary School. *International Journal of Educational Research Review*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.24331/ijere.460596>.
- Hariyani, Y. (2019). Peran Penting Psikologis terhadap Peserta Didik SD melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.456>.
- Inayati, I. N., & Trianingsih, R. (2019). Relevansi Pendekatan Pembelajaran Tematik Integratif Di SD/MI dengan Konsep Madrasah/Sekolah Ramah Anak. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 139. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.264>.
- Istiningsih. (2017). Empowerment of Teachers in Implementing Thematic Learning Method. *Journal of Education and Practice*, 8(3), 64–70. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/25327>.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Laduni, I. S. U., Novianti, R., & Febrialismanto. (2017). The Influence of Treasure Pail Game to Kinesthetic Intelligence Of 4-5 Year Old Children at Paud As-Shifa Citra Tampan Subdistrict Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1(1), 1–12. <https://www.neliti.com/publications/206929/pengaruh-permainan-berburu-ember-harta-karun-terhadap-kecerdasan-kinestetik-anak>.
- Magdalena, I., Ramdhan, S. N., & Luftiyah, V. (2021). Analisis Penilaian Berbasis Fortofolio Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Batujaya Kecamatan Batu Ceper. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 97–113. <https://doi.org/10.36088/arzusin.v1i1.111>.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/36>.
- Nafisah, H., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2245–2255.



- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1165>.
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256. <https://doi.org/10.36815/tarbiya.v7i2.230>.
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2019). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>.
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203>.
- Putri, W. M., Bakri, F., & Permana, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 1. <https://doi.org/10.21009/0305010218>.
- Resti, K. Y. (2021). Kontribusi Metode Treasure Hunt Game dan Kreatifitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.113920>.
- Rini, A. P., Suryani, N., & Fadhilah, S. S. (2018). Development of Predict Observe Explain (POE)-based Thematic Teaching Materials. *International Journal of Educational Research Review*, 25(3), 206–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v25i3.464>.
- Safitri, W., Sumardi, S., & Muslihin, H. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Fun Outbound Mencari Harta Karun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 96–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27201>.
- Santoso, R., & Wuryandani, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 229. <https://doi.org/10.22146/jkn.56926>.
- Sasmitias, F., & Kuswanto, H. (2018). The Development of Science Learning Device Based on Serukam Local Culture To Improve Students' Analytical Skill. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 59–68. <https://doi.org/10.24331/ijere.441348>.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>.
- Sidabutar, Y. A., Ansari, K., & Eviyanti, E. (2017). The Effect of Learning Media and Creative Thinking Ability to Skill of Writing Narrative Text for Student in Class V SD Negeri 060841 Medan. *International Knowledge Sharing Platform*, 8(28), 119–126. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/39239>.
- Supriyadi, S., & Nur, A. S. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Dan IPA Yang Terintegrasi dengan Nilai Budaya Lokal pada SMP Ypk Tomer. *Sarwahita*, 16(01), 56–67. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.161.06>.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Wulandari, M. A., Arga, H. S. P., & Kelana, J. B. (2020). Analisis Pembelajaran “Daring” Pada Guru Sekolah Dasar di Era Covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M Stkip Siliwangi*, 7(2). <https://doi.org/10.22460/p2m.v7i2p%25p.2002>.