

Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat di Sekolah Dasar

Dea Iintri Oktriyanti^{1✉}, Rudi Erwandi² & Andri Valen³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

✉ E-mail: deaiintri382@gmail.com, rudierwandi@gmail.com, valen.andri87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan desain ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Lubuklinggau berjumlah 29 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa soal tertulis. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil penelitian pada uji keefektifan kegiatan *pretest* diperoleh skor rata-rata yakni 38,10 kemudian nilai rata-rata siswa saat *posttest* sebesar 82,41. Diketahui nilai *N-Gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,72 dengan klasifikasi tinggi sehingga media peta harta karun berbasis HOTS dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu berdasarkan rekapitulasi nilai *N-Gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* serta didukung oleh penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam materi satuan berat kelas II SDN 2 Lubuklinggau.

Kata kunci: Media; Peta Harta Karun; Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to develop and test the effectiveness of HOTS-based treasure map media on weight unit material in elementary schools. This research is a type of development research using the ADDIE design. The subjects of this research were 29 class II students at SDN 2 Lubuklinggau. Data collection in research was carried out using observation, interviews and tests. The instrument used is in the form of written questions. Pretest and posttest data were analyzed using the N-Gain formula. The results of the research on the effectiveness test of the pretest activities obtained an average score of 38.10, then the students' average score during the posttest was 82.41. It is known that the N-Gain value from the average pretest and posttest is 0.72 with a high classification so that the HOTS-based treasure map media is declared effective in improving student learning outcomes. Therefore, based on the recapitulation of the N-Gain value from the average pretest and posttest and supported by relevant research, it can be concluded that the HOTS-based treasure map media for weight unit material can be declared effective for use in class II weight unit material at SDN 2 Lubuklinggau.

Keywords: Media; Treasure Map; Elementary School

PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan periode yang ditandai oleh meningkatnya konektivitas dan interdependensi ekonomi, politik, sosial, dan budaya antar negara-negara di seluruh dunia. Globalisasi secara signifikan mengakibatkan tuntutan akan keterampilan yang berbeda dari sebelumnya (Anggraeni, 2019). Pendidikan yang berkualitas dapat membantu individu mempersiapkan diri menghadapi perubahan dalam dunia kerja dan memperoleh keterampilan yang diperlukan (Chuseri dkk., 2021). Sekolah dasar adalah tahap awal pendidikan formal yang dimulai sejak usia dini, di mana anak-anak mulai belajar tentang berbagai aspek kehidupan yang akan membentuk karakter dan kesiapan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan (Putri dkk., 2022). Berbagai mata pelajaran disajikan pada jenjang sekolah dasar diantaranya matematika, IPS, IPA, dan lain-lain yang dapat menunjang pengetahuan siswa dalam menjalani kehidupan nyata (Chityadewi, 2019). Savitri dkk, (2020:64) mengemukakan bahwa salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting di sekolah dasar dalam mengoptimalkan potensi masa depan bangsa adalah matematika.

Hasil observasi dan wawancara di kelas II SDN 2 Lubuklinggau menunjukkan minat rendah siswa terhadap matematika, tercermin dari partisipasi kurang aktif dan keterlibatan terbatas selama pembelajaran. Wawancara dengan wali kelas menyoroiti penggunaan pendekatan konvensional berpusat pada guru, menyebabkan siswa bersifat pasif dan kurang tertarik karena minimnya penggunaan media pembelajaran. Data hasil belajar menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap matematika masih di bawah rata-rata, menandakan perlu

peningkatan dalam pengajaran dan pemahaman mata pelajaran tersebut. Banyak siswa menganggap matematika sulit dipahami dan menakutkan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah rendahnya minat siswa disebabkan jaranganya penggunaan media pembelajaran inovatif.

Melihat fakta tersebut maka perlu adanya inovasi perangkat pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media peta harta karun berbasis HOTS. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi satuan berat kelas II di SDN 2 Lubuklinggau. Media peta harta karun merupakan media yang mengajak siswa untuk melakukan eksplorasi berdasarkan arahan dalam peta, memicu mereka untuk mencari solusi atas tantangan yang dihadapi dalam perjalanannya serta menemukan solusi atas permasalahan agar mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Andika & Adityawan, 2018). Sehingga media ini menjadi salah satu metode bermain yang memfasilitasi eksplorasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Media peta harta karun berbentuk papan permainan di mana terdapat peta, kartu-kartu, buku panduan, aturan bermain, kotak harta karun, bidak pemain serta reward yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Sari & Praheto, 2023). Media peta harta karun dapat dirancang sedemikian rupa dengan memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi (Susilowati & Saputra, 2022). Selain itu pada media peta harta karun juga akan memanfaatkan teknologi dan grafis yang menarik guna memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi siswa (Andika & Adityawan, 2018).

Kelebihan dari media peta harta karun adalah desainnya yang menarik dan unik serta dapat membangkitkan minat dan antusiasme para siswa melalui pengalaman bermain yang berbeda dari sebelumnya (Ulfah dkk, 2021). Media peta harta karun memiliki kekurangan seperti kesenjangan partisipasi antara siswa dalam permainan, membutuhkan persiapan yang matang, serta tidak dapat berjalan lancar jika kurangnya penyerapan materi pada siswa (Ramadhaniati dkk., 2021). Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan menggabungkan siswa dengan kemampuan yang berbeda ke dalam setiap tim, menggabungkan beberapa materi agar memudahkan persiapan dan tidak sekali pakai, serta memberikan pendampingan kepada siswa saat memainkan media tersebut agar dapat diapahami dengan maksimal serta meningkatkan kemampuan tingkat tinggi siswa.

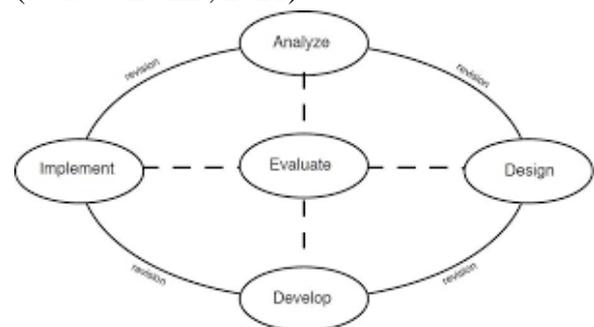
Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif lebih kompleks (Masduriah, 2020). Pada struktur taksonomi Bloom, HOTS mulai teridentifikasi dari level C4 menganalisis, C5 mengevaluasi, dan C6 mencipta (Ariyana dkk., 2018). Melalui media peta harta karun berbasis HOTS diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa, memperkuat motivasi belajar mereka, dan membangun sikap positif dengan menantang mereka untuk berpikir mendalam, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, serta memecahkan masalah kompleks terutama pada materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa yakni satuan berat (Nuzulia & Zain, 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfah, dkk (2021) berjudul “Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V

Sekolah Dasar” memperoleh hasil bahwa media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal Rembang efektif digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat keefektifan tinggi. Penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media peta harta karun berbasis HOTS. Sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media tersebut untuk siswa kelas II sekolah dasar dengan tujuan menguji keefektifan media peta harta karun berbasis HOTS pada materi satuan berat kelas II di SDN 2 Lubuklinggau.

METODE PENELITIAN

Jenis yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan *research and development* (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Setiawan dkk., 2021).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Nastiti dkk., 2022)

Model pengembangan ADDIE dipilih dalam penelitian ini dikarenakan kerangka kerja yang sistematis dengan langkah-langkah yang terstruktur secara logis mulai dari analisis ke evaluasi (Islami dkk., 2024). Hal tersebut membantu dalam memastikan bahwa setiap tahapan proses pengembangan

media pembelajaran terperinci dan terencana dengan baik (Winarni, 2018).

Subjek pada penelitian ini meliputi siswa kelas II SD Negeri 2 Lubuklinggau yang berjumlah 29 orang siswa terdiri dari 15 perempuan dan 14 orang laki-laki. Uji coba keefektifan menggunakan instrumen soal tertulis. Soal tes uraian berjumlah 5 soal dengan skor 20 untuk setiap soalnya. Teknik analisis data diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score*.

Keefektifan media peta harta karun dapat dilihat dari pemberian *pretest* dan *posttest* pada siswa dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*. Rumus untuk mengukur keefektifan sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sundayana, 2018)

Untuk mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi data/nilai kualitatif berdasarkan pedoman yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skor *N-Gain*

<i>Batasan</i>	<i>Kategori</i>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sundayana, 2018)

Disimpulkan bahwa media peta harta karun dapat dikatakan efektif apabila skor *N-Gain* yang diperoleh minimal 0,3 sampai dengan lebih dari 0,7.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media peta harta karun berbasis HOTS pada materi satuan berat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya tahap *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Kelima tahapan tersebut telah

dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dengan tujuan agar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Berikut ini penjelasan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat yaitu:

Pada tahap *analysis*, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan kelayakan serta syarat-syaratnya. Meliputi analisis kebutuhan, peneliti mencari informasi, menerapkan, dan mendefinisikan permasalahan dasar untuk pengembangan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat, serta media pembelajaran yang relevan. Analisis di SDN 2 Lubuklinggau menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan RPP sebagai perangkat pembelajaran, menyebabkan siswa kurang aktif. Siswa kelas II dengan karakteristik suka bermain, maka dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Guru juga membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah juga membatasi penggunaan media pembelajaran. Diharapkan, pengembangan peta harta karun berbasis HOTS dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Tahap *desain* dimulai dengan menyusun tes acuan patokan berupa 5 soal uraian pada materi satuan berat berbasis HOTS untuk *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dipilih media peta harta karun berbasis HOTS yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman peserta didik. Media ini juga dilengkapi dengan Qr Code untuk aspek perkembangan teknologi. Penulis menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media tersebut, sesuai dengan

kompetensi dasar kurikulum 2013. Komponen media peta harta karun meliputi kotak peta, petunjuk penggunaan, peta harta karun, kartu petunjuk, kartu materi, kartu soal, timeline penggunaan, pedoman penyekoran, dan lembar kerja peserta didik. Berikut ini gambar media peta harta karun berbasis HOTS yakni:



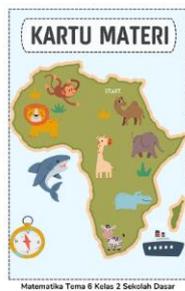
Peti Harta Karun



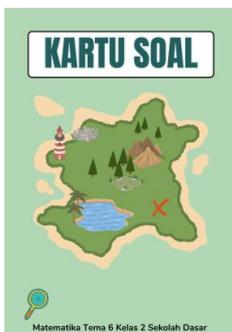
Peta



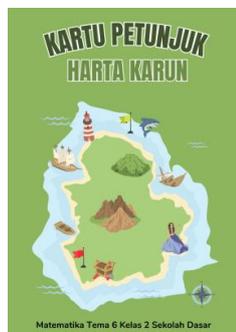
Petunjuk Penggunaan



Kartu Materi



Kartu Soal



Kartu Petunjuk



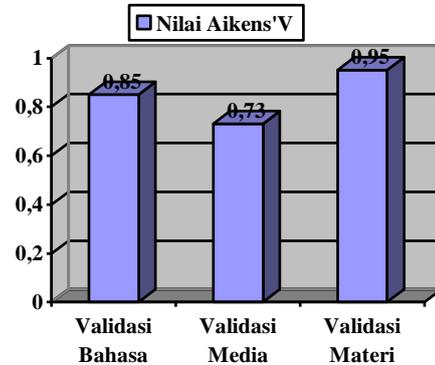
LKS



Timeline Penggunaan

Referensi materi mengacu pada buku guru dan buku siswa kelas II tema 6 tentang satuan berat. Instrumen penilaian media memperhatikan aspek bahasa, media, dan materi.

Tahap *development* bertujuan menghasilkan sebuah produk media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat yang telah teruji kevalidan dan kepraktisan oleh subjek uji coba. Hasil uji coba dan direvisi sesuai dengan masukan para ahli serta hasil dari angket respon peserta didik yang diberikan ketika melakukan uji coba. Validasi dilakukan oleh 3 dosen Universitas PGRI Silampari, yaitu Ibu Sri Murti, M.Pd., sebagai validator bahasa, Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd., sebagai validator media dan Bapak Riduan Febriandi, M.Pd., sebagai validator materi. Berikut ini hasil penilaian yang dilakukan oleh para validator.

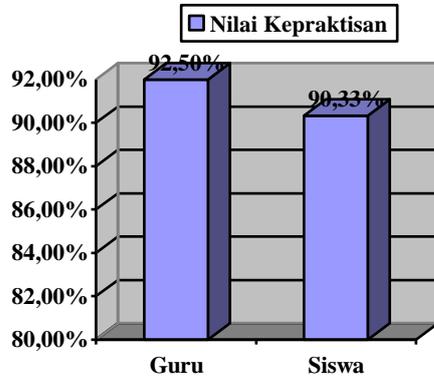


Gambar 2. Hasil Validasi

Hasil validasi bahasa, media, dan materi berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* memperoleh hasil rata-rata kevalidan sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori interpretasi validitas *Aiken's V* sebesar $V \geq 0,80$ dengan keterangan tinggi atau dapat dikatakan valid.

Uji coba kepraktisan dilaksanakan pada guru dan siswa kelas II SDN 2 Lubuklinggau. Uji coba dilakukan dengan

cara memberikan nilai pada angket kepraktisan serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berikut ini hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan terhadap guru dan siswa.

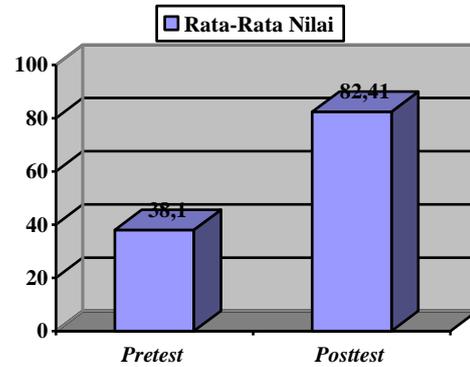


Gambar 3. Hasil Uji Coba Kepraktisan

Persentase perolehan rata-rata uji coba kepraktisan media peta harta karun berbasis HOTS terhadap guru dan siswa yaitu sebesar 91,41% termasuk dalam klasifikasi sangat praktis. Sehingga pada tahapan *development* telah dihasilkan produk yang valid dan praktis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari & Praheto, (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Peta Harta Karun untuk Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul” menghasilkan produk media peta harta karun dengan penilaian media sebesar 97,25% kategori sangat valid, ahli materi sebesar 97,25% kategori sangat valid. Respon guru dan respon siswa menunjukkan hasil 100% dengan kategori sangat praktis.

Pada tahap *implementation* media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran diuji keefektifan dengan subjek 29 orang siswa kelas II SDN 12 Lubuklinggau. Untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat dilakukan pemberian soal *pretest* sebelum menggunakan media peta harta karun

berbasis HOTS materi satuan berat dan pemberian soal *posttest* setelah menggunakan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat. Berikut ini hasil nilai siswa pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4. Hasil Nilai Siswa

Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat diperoleh skor rata-rata *pretest* yakni 38,10. Pada kegiatan *pretest* banyak siswa yang belum tuntas dalam menjawab 5 butir pertanyaan dengan perolehan skor/nilai yang berbeda-beda. Setelah melakukan *pretest*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat menjadi aktif dan bersemangat karena media peta harta karun menuntut siswa untuk belajar secara berkelompok didukung oleh visual yang menarik serta terdapat misi yang harus diselesaikan. Kemudian setelah belajar menggunakan media tersebut, siswa kembali mengerjakan soal *posttest* dengan soal yang sama dengan *pretest*. Nilai rata-rata siswa saat *posttest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 82,41. Diketahui nilai *N-Gain* dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,72 dengan klasifikasi tinggi.

Adanya peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* terlihat dari

skor *N-Gain* dengan klasifikasi tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media peta harta karun berbasis HOTS efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi satuan berat oleh siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa media peta harta karun berbasis HOTS dengan desain yang menarik mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar. Melalui kegiatan pemecahan masalah, media ini mampu menciptakan sikap pantang menyerah, menumbuhkan rasa percaya diri, menciptakan keaktifan kelompok, serta membangun kerjasama untuk menyelesaikan tantangan.

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa media peta harta karun berbasis HOTS memiliki keefektifan yang tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Lubuklinggau pada materi satuan berat. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah dkk., (2021) yang berjudul “Keefektifan Media *Treasure of Science* Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,78 dengan kategori tinggi menunjukkan media *treasure of science* efektif dalam pembelajaran.

Tahapan terakhir yaitu *evaluation* dengan melakukan revisi terakhir terhadap media peta harta karun yang telah diberikan masukan oleh berbagai pihak yakni validator, guru, dan siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat apakah media peta harta karun yang dikembangkan dapat digunakan atau tidak. Serta evaluasi juga sangat penting dalam penyempurnaan media peta harta karun.

Perbaikan media peta harta karun berbasis HOTS berdasarkan saran dari ahli bahasa yakni tambahkan tanda seru pada kalimat perintah di kartu petunjuk. Ahli media memberikan saran mengenai perbaikan petunjuk penggunaan media, komposisi warna gelap terang yang

digunakan, serta tambahkan *timeline* penggunaan media pembelajaran. Ahli materi memberikan saran mengenai tambahkan penomoran pada kartu materi agar materi yang disampaikan lebih runtut dan terstruktur.

Media peta harta karun berbasis HOTS telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli tersebut sehingga kualitas media peta harta karun berbasis HOTS menjadi sangat layak digunakan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih yang tulus dari peneliti kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, motivasi, dan memberi masukan serta bantuan melancarkan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas II SDN 2 Lubuklinggau yang telah bersedia menerima, memberikan izin dengan tangan terbuka serta memberikan saran selama melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga kepada semua pihak yang berperan dalam pelaksanaan penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian keefektifan media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa media peta harta karun berbasis HOTS materi satuan berat yang dikembangkan telah valid dan praktis serta diperoleh tingkat keefektifan klasifikasi “Tinggi” sehingga layak digunakan dan diaplikasikan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, A. Y., & Adityawan, O. (2018). Permainan peta harta karun zonira sebagai media pembelajaran aljabar kelas viii SMP. *Sketsa*, 5(1), 27–35.
- Anggraeni, N. E. (2019). Strategi

- Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi. *ScienceEdu*, 2(1), 72–78. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11796>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching and Learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196–202. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21746>
- Chuseri, A., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistik Terintegrasi Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Materi Bangun Ruang. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 18–31. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.18-31>
- Islami, J. M. M., Arianto, F., Dewi, U., Mustaji, M., & Habibi, M. (2024). Pengembangan Media Video pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Lingkungan Inklusif SD Lenterahati Islamic Boarding School. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1409–1421. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2105>
- Masduriyah, H. (2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL terhadap keterampilan HOTS siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(1), 277–285. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 66–79. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Putri, R. S., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2022). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Pembelajaran Tematik. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 367–374.
- Ramadhaniati, D. P., Wijayanti, R., & Asmah, A. (2021). Pengembangan Permainan Secret Trail Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosiona Kelompok A di Taman Kanak-Kanak. *Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 49–56.
- Sari, A. T., & Praheto, B. E. (2023). Pengembangan media peta harta karun untuk pembelajaran membaca pemulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 241–250. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14555>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. CV. Alfabeta.
- Susilowati, A. R., & Saputra, Y. A. (2022). Penerapan Permainan Edukatif ‘Harta Karun’ Berbasis Problem Based Learning terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan*

- Dasar*, 6(2), 639–660. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.605>
- Ulfah, M. K., Utaminingsih, S., & Fathurrohman, I. (2021). Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 493. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38790>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penilaian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. PT. Cahya Prima Sentosa.