

Pengembangan Media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 2 Selebung

¹*Ema Azizatun Najua, ¹Moh. Irawan Zain, ¹Asri Fauzi

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Corresponding Author e-mail: emaazizatunnajua@gmail.com

Received: February 2025; Revised: May 2025; Published: June 2025

Abstrak

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS memiliki peranan yang sangat penting, salah satunya pada materi "Kekayaan Budaya Indonesia" dengan mengaitkan Kearifan lokal Sasak. Hal tersebut dikarenakan media dapat membantu siswa lebih memahami materi. Namun dalam kenyataannya, penggunaan media yang mengaitkan Kearifan lokal Sasak masih sangat kurang dalam proses belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang valid dan praktis dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV di SDN 2 Selebung. Media (HARUN) dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia, khususnya budaya lokal masyarakat Sasak di Lombok. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Borg and Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Selebung uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas IV SDN 2 Selebung sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (Angket). Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan uji validasi ahli materi 92,94% dengan kriteria sangat valid dan hasil uji validasi media mendapatkan hasil 94% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan uji kepraktisan menurut tanggapan guru kelas IV SDN 2 Selebung mendapatkan hasil 93,33% dengan kriteria sangat praktis. Siswa pada uji coba kelompok besar pada kelas IV SDN 2 Selebung sebanyak 16 siswa mendapatkan hasil 95,41% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak sudah layak dari aspek valid dan praktis untuk meningkatkan kualitas dan semangat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Harta Karun, Pembelajaran IPS, Kearifan Lokal Sasak.

How to Cite: Najua, E. A., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2025). Pengembangan Media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 2 Selebung. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 481–495. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3113>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.3113>

Copyright© 2025, Najua et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Seperti yang diungkapkan Suarmika & Utama (2017) Paradigma baru tentang pendidikan Indonesia yang berbasis kearifan lokal serta mengarahkan peserta didik menggali potensi daerahnya, tidak hanya muatan kurikulum tetapi merupakan sebuah langkah untuk mempersiapkan peserta didik supaya dapat mengenali potensi daerahnya masing-masing.

Menurut Rahmawati (2021) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran integratif yang dirancang untuk membekali peserta didik agar mampu mengenal lingkungan sosialnya, memahami nilai-nilai sosial budaya, serta menumbuhkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bersama. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan peserta didik mengenai kehidupan sosial, budaya, ekonomi, serta sejarah bangsa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya dan merupakan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dari sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya, keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi (Suhelayanti dkk., 2023). Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar mencakup pemahaman tentang keragaman budaya Indonesia yang seyoginya diajarkan dengan pendekatan yang kontekstual, menarik, dan dekat dengan kehidupan siswa.

Media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong motivasi belajar siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran. Media memiliki peranan sebagai alat bantu yang digunakan guru pada saat mengajar, hal itu sesuai dengan yang dikatakan Sadiman, dkk (2014) bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dalam praktiknya, proses pembelajaran IPS masih sering berlangsung secara konvensional, berpusat pada buku teks, dan kurang melibatkan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengapresiasi nilai-nilai budaya lokal. Media di Sekolah Dasar (SD) saat ini menunjukkan berbagai tantangan seperti metode penyampaian, integrasi kearifan lokal, desain, dan penggunaan teknologi.

Media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal menjadikan siswa merasa memiliki dan mencintai budayanya sendiri (Rahmawati 2021). Kearifan lokal

merupakan hasil akumulasi pengetahuan, nilai, dan praktik budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat. Menurut Endayani (2023) kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan karakteristik suatu budaya yang meliputi cara interaksi manusia dengan lingkungannya, manusia dengan manusia lain, dan manusia dengan tuhannya. Sedangkan menurut Muzakir dkk (2024), Kearifan lokal memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam bidang sosial, ekonomi, rumah adat, permainan dan kerifan lokal yang tercermin dalam siklus kehidupan manusia seperti kelahiran, perkawinan, dan kematian. Adapun menurut Daniah (2016) kearifan lokal adalah *local knowledge* (pengetahuan setempat) atau *local genious* (kecerdasan setempat) dan *local wisdom* (kebijakan setempat). Dalam konteks masyarakat Sasak, kearifan lokal tercermin dari berbagai unsur budaya seperti pakaian adat, tarian tradisional, musik tradisional, makanan tradisional.

Melalui wawancara yang dilakukan menunjukkan tantangan yang dihadapi oleh guru di SDN 2 Selebung adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS yang mengaitkan kearifan lokal Sasak. Selain itu, pembelajaran IPS dalam materi keberagaman budaya belum memiliki media yang menarik, guru masih berpusat pada sumber belajar buku, sehingga siswa memiliki tingkat belajar yang optimal pada pembelajaran IPS yang mengaitkan Kearifan Lokal Sasak. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan oleh guru-guru di SDN 2 Selebung, namun masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku teks, gambar, dan papan tulis, yang sering kali kurang interaktif dan tidak cukup untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Pada materi BAB 6 dalam pelajaran IPS kelas IV dengan topik "Kekayaan Budaya Indonesia," khususnya pada subtopik "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku," media pembelajaran yang sudah ada masih belum mampu sepenuhnya memfasilitasi pemahaman siswa mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia, khususnya kearifan lokal Sasak. Media yang digunakan umumnya berupa gambar dan penjelasan lisan dari guru, yang kurang memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai penulis tertarik untuk mengembangkan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media berbentuk permainan edukatif, media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak. Media ini dirancang untuk memfasilitasi siswa belajar melalui petualangan dan tantangan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal secara menyenangkan dan interaktif. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Yuliani (2016) pembelajaran berbasis permainan seperti harta karun efektif untuk meningkatkan minat belajar karena membuat siswa penasaran dan aktif mengeksplorasi materi. Media tersebut akan berisikan puzzle, menjodohkan dan mengurutkan gambar, teka-teki silang serta soal dadu yang membahas kearifan lokal Sasak.

Adapun kelebihan dari media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak adalah permainan yang dimainkan memiliki unsur edukasi, meningkatkan kerja sama antar peserta didik, mengedepankan penerimaan perbedaan antar peserta didik, dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan lain dari

media Harta Karun (HARUN) materi dapat diakses secara online dengan memandai kode QR yang telah disediakan. Media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal adalah sebuah alat atau media yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal ke dalam kegiatan pembelajaran. Sari & Praheto (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media peta Harta Karun dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, Kristanti & Indarini (2022) juga membuktikan bahwa media Harta Karun yang bermuatan kearifan lokal efektif meningkatkan literasi budaya dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kearifan lokal sasak merupakan suatu konsep kehidupan yang telah disiapkan oleh nenek moyang suku sasak untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan di dunia dan di akhirat (Apriliani dkk., 2024). Adapun pada penelitian ini mengangat kearifan lokal seperti pakaian adat, tarian tradisional, musik tradisional, makanan tradisional.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekaligus memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal.

METODE

Penelitian dan Pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro, 2021). Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan menurut Borg dan Gall. Menurut Hidayat (2021) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya, model Borg and Gall sangat tepat karena mencakup tahap pengujian kelayakan dan kepraktisan media yang dirancang. Peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Model pengembangan Borg and Gall dapat diterapkan secara fleksibel dengan penyesuaian tahapan sesuai dengan keterbatasan waktu dan sumber daya menurut Nugroho (2018). Penyederhanaan tahapan ini didasari oleh pendapat Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Tahapan-tahapan tersebut dipadukan dengan tahapan pembuatan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Selebung sebanyak 16 peserta didik. Peserta didik dipilih secara acak dari kelas IV dengan tingkat pemahaman IPS heterogen. Sedangkan untuk objek dalam penelitian ini adalah media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket), yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan siswa. Angket menggunakan skala likert 1 sampai 5 dengan indikator validitas dan kepraktisan.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner/angket. Angket/kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2019).

Analisis Data

Teknik analisis data yaitu meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang didapatkan dari saran serta tanggapan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon dari peserta didik. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon dari peserta didik yang dikonversi ke data kuantitatif menggunakan skala likert dengan skor penilaian yaitu 1 sampai 5. Analisis data ini meliputi analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

Pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan produk media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan, maka dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
90-100	Sangat Valid
75-89	Valid
65-74	Cukup Valid
55-64	Kurang Valid
0-54	Tidak Valid

Sumber: Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017)

Pengambilan keputusan pada tingkat kepraktisan produk media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan, maka dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
90-100	Sangat Praktis
75-89	Praktis
65-74	Cukup Praktis
55-64	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Sumber: Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam pelajaran IPS dengan materi-materi bab 6 yaitu Kekayaan Budaya Indonesia dengan topik Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Menurut Suarmika & Utama (2017) media yang menyajikan unsur visual, lokalitas, dan interaktivitas mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Rahmawati (2021) mengungkapkan pembelajaran IPS yang efektif adalah yang melibatkan berbagai jenis kecerdasan siswa seperti interpersonal, visual dan verbal. Media harta karun (HARUN) yang dikembangkan ini menghadirkan pembelajaran kolaboratif dan visual yang mendukung pengembangan multiple intelligences siswa secara holistik. Media yang dikembangkan berbasis kearifan lokal sasak, dalam konteks kearifan lokal sasak yaitu berbagai unsur budaya seperti pakaian adat, tarian tradisional, musik tradisional, makanan tradisional. Putra (2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya memperkuat identitas budaya, tetapi juga meningkatkan relevansi pembelajaran terhadap lingkungan siswa. Dengan menghadirkan kearifan lokal sasak dalam media yang dikembangkan menjadikan materi dan media menjadi lebih relevan dengan lingkungan siswa.

Media ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi komputer yaitu *Photoshop* dan *Canva*. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain yang diuraikan Brog and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono dan telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahap penelitian yang dilakukan antara lain: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Adapun tahapan model penelitian sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Menurut Wibowo (2018) analisis kebutuhan adalah proses sistematis dalam mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi ideal, yang menjadi dasar dalam merancang intervensi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 2 Selebung menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih belum maksimal. Pembelajaran yang dilakukan guru mata pelajaran IPS menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang menarik, bahkan sering tidak menggunakan media sehingga kurangnya interaksi di dalam kelas, siswa cenderung pasif disebabkan kurangnya motivasi siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan permasalahan bahwa sekolah belum pernah mengembangkan media berbasis kearifan lokal sasak untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran yang kontekstual dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kearifan lokal sehingga siswa dapat menghubungkan antara pengetahuan local yang telah dimiliki dengan materi pelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media harta karun (HARUN) berbasis kearifan lokal sasak yang ada disekitar siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih adaptif dan bermakna bagi siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar yang baik bagi siswa.

2. Pengumpulan Data

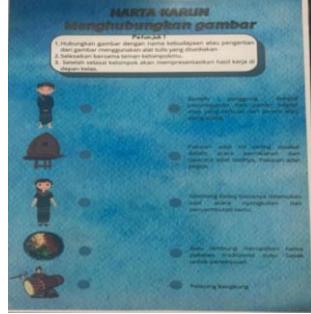
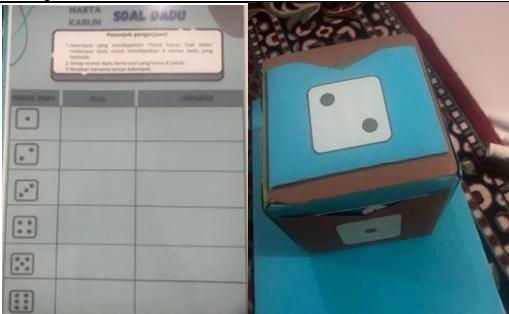
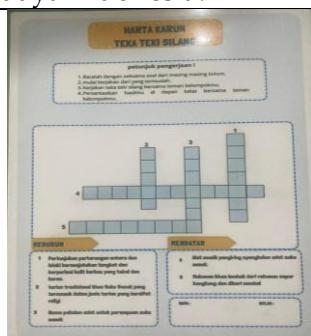
Berdasarkan pendapat Arsyad (2021) sebelum mengembangkan media pembelajaran, pendidik harus mengumpulkan informasi melalui studi pendahuluan seperti observasi kelas dan wawancara guru/ siswa. Kegiatan penelitian dilakukan di SDN 2 Selebung dengan melakukan Observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Selebung. Wawancara dengan guru kelas IV mengenai kebutuhan media pembelajaran. Bapak Sahnan S.Pd selaku guru dan diperoleh informasi bahwa pada kegiatan masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku teks, gambar, dan papan tulis, yang seringkali kurang interaktif dan tidak cukup untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Pendidik disekolah juga belum pernah melakukan pembuatan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah, kuesioner kepada siswa untuk mengetahui minat dan motivasi belajar mereka dan studi dokumen terkait kurikulum dan materi IPS kelas IV, khususnya topik keberagaman budaya yang menghubungkan kearifan lokal di daerah sekitar. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan visual, seperti permainan dan gambar. Guru juga menyatakan perlunya media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

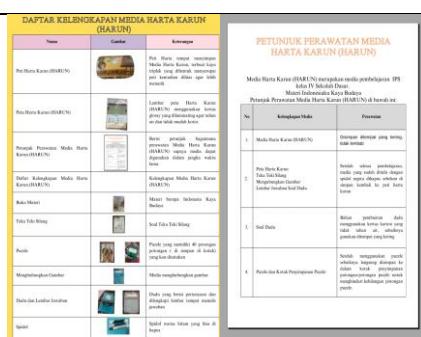
3. Desain Produk

Produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ialah media pembelajaran "Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak" yang difokuskan pada materi "Keragaman Budaya Bangsaku" dalam mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dibuat secara manual dan menggunakan aplikasi *photoshop* dan *canva*. Terdapat dua jenis rancangan pada tahap ini yaitu rancangan media dan tampilan media.

Rancangan Media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam desain rancangan media, konsep dan desain media dibuat setelah menganalisis kebutuhan secara menyeluruh dan mengidentifikasi setiap materi pelajaran yang relevan dengan tema keberagaman budaya. Media kemudian dirancang melalui dua cara: desain awal untuk kotak serta elemen fisik lainnya dilakukan secara manual agar mempertimbangkan estetika dan fungsionalitas, dan sejumlah elemen permainan, seperti *puzzle*, soal dadu, teka-teki silang, serta menjodohkan dan mengurutkan gambar, didesain secara digital menggunakan aplikasi komputer, contohnya *Photoshop* dan *Canva*.

Peti Harta Karun		<p>Setiap peti dihiasi dengan banyak ornamen menarik yang sesuai dengan kearifan lokal sasak seperti rumah adat, makanan khas serta motif kain yang menjadi ciri khas Lombok, serta motif kain yang menjadi ciri khas Lombok, serta dilengkapi dengan tulisan "Indonesiaku Kaya Budaya" yang menjadi tema dalam media pembelajaran yang dikembangkan.</p>
------------------	--	---

Puzzle Gambar			
			Puzzle menggunakan bahan karton tebal, memiliki 40 kepingan puzzle. Pada bagian puzzle terdapat materi tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia dan kearifan lokal yang ada di suku Sasak, menunjukkan gambar sepasang perempuan dan laki-laki yang menggunakan pakaian adat suku Sasak yang sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia
Menghubungkan dan Mengurutkan Gambar			Berisi kartu gambar yang harus dijodohkan dan diurutkan sesuai kategori (misalnya pakaian adat, makanan khas, tarian daerah). Materi yang sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia
Soal Dadu			Dadu terbuat dari kertas karton, soal berupa pertanyaan terbuka dan aktivitas diskusi kelompok. Berisikan materi kearifan lokal sasak seperti pakaian adat, tarian tradisional, music tradisional, makanan tradisional yang sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.
Teka-Teki Silang			

	Terdiri dari kotak teka-teki silang yang harus diisi berdasarkan petunjuk yang diberikan. Soal sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia
Petunjuk Permainan	 <p>Berisi instruksi singkat untuk setiap permainan, sehingga siswa dapat memainkannya secara mandiri atau dalam kelompok kecil.</p>
Buku Materi	 <p>Buku materi sesuai dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia Menggunakan kertas sampul glossy serta kertas isi menggunakan HVS. Buku materi juga dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan QR code untuk akses ke sumber belajar tambahan.</p>
Daftar Kelengkapan Media dan petunjuk Perawatan	 <p>Menggunakan kertas hvs A4. Berisi daftar kelengkapan dan petunjuk perawatan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak.</p>

4. Validasi Desain

Validasi Ahli Media

Ahli media pada penelitian dosen ahli. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-rata Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Tampilan	56			
Penyajian Media	25	94	94%	Sangat Valid
Bahan	13			

Tahap validasi media mencakup yaitu tampilan, penyajian media dan bahan (Ardhani, 2017). Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa kevalidan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu 94%. Berdasarkan kriteria kevalidan deskriptif dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Namun, meskipun media dinilai sangat valid, validator memberikan saran untuk terus mengembangkan kreativitas pada desain media agar lebih menarik perhatian peserta didik.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini yaitu Dosen Ahli. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-rata Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Relevansi	19			
Keakuratan	13			
Komunikatif	10	79	92,94%	Sangat Valid
<i>Student Centered</i>	18			
Kebahasaan	10			
Keterbacaan	9			

Tahapan validasi materi mencakup tahapan relevansi, keakuratan, komunikatif, student centered, kebahasaan dan keterbacaan menurut Arikunto (dalam Suhendrianto, 2017). Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa kevalidan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu 92,94%. Berdasarkan kriteria kevalidan deskriptif media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak dinyatakan sangat valid dari segi materi dan dapat digunakan tanpa revisi. Validator menyarankan agar media pembelajaran ini diperkaya dengan lebih banyak memperjelas referensi tulisan dan gambar.

Respon Guru atau Praktisi Pembelajaran

Respon guru dilakukan salah satu guru di sekolah. hasil tanggapan guru terhadap media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Respon Guru

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah Rata-rata Skor	Hasil Presentase	Kriteria
Media	29			
Materi	30	59	93,33%	Sangat Praktis

Hasil respon guru adalah 93 dari skor maksimal 100, dengan tingkat pencapaian sebesar 93%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak dinyatakan Sangat Praktis berdasarkan respon guru.

5. Revisi Desain

Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media

Ilustrasi tambahan: menambahkan gambar pendukung yang lebih relevan dengan tema keragaman budaya. Langkah revisi yang dilakukan dengan menambahkan ikon atau simbol yang mendukung tema utama, dan menata ulang elemen desain untuk memberikan kesan lebih terorganisir.

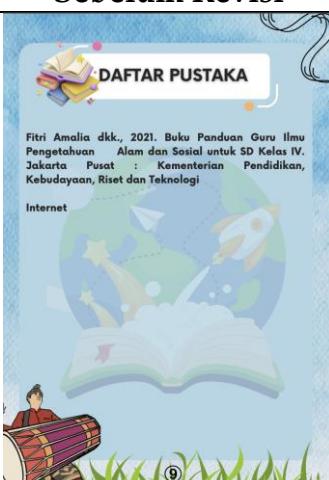
Tabel 6 Revisi Berdasarkan Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Penulisan materi: Peneliti memperbaiki penulisan daftar pustaka dan keterangan-keterangan di setiap gambar. Langkah revisi yang dilakukan dengan memperbaiki penulisan yang masih salah, melakukan pengecekan informasi agar sesuai dengan materi pembelajaran.

Tabel 7 Revisi Berdasarkan Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

6. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada 16 siswa kelas IV SDN 2 Selebung. Berdasarkan hasil penelitian uji coba Media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang bertujuan untuk mendapatkan respon siswa. Siswa diminta memberikan penilaian menggunakan angket untuk menilai kemenarikkan dan kepraktisan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak. Hasil uji coba yaitu sebagai berikut.

Tabel 8 Respon Peserta Didik

Tahapan	Presentase	Kriteria
Uji coba kelompok besar (16 siswa)	95,41 %	Sangat Praktis

7. Revisi Produk

Pada tahap ini, saran dan masukan dari semua pihak telah diimplementasikan, dan hasilnya dievaluasi untuk memastikan media siap digunakan secara optimal. Berdasarkan revisi tahap akhir media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak dinyatakan telah siap digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami tema keragaman budaya, khususnya kearifan lokal Sasak.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 2 Selebung dapat ditarik kesimpulan yaitu, pengembangan media menggunakan model Borg and Gall. Tahapan Borg and Gall dipadukan dengan tahapan pembuatan media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Media yang dikembangkan berupa media edukatif, media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dilengkapi dengan empat kuis yaitu puzzle, soal dadu, teka-teki silang serta menghubungkan dan menjodohkan gambar, serta dilengkapi dengan buku materi.

Media yang dikembangkan telah melalui berbagai tahapan penelitian sehingga mendapatkan hasil pada aspek kevalidan dan kepraktisan. Validasi media yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai 94% dinyatakan sangat valid dan validasi materi oleh ahli materi mendapatkan nilai 92,94% dinyatakan sangat valid dari segi materi. Sedangkan untuk aspek kepraktisan didapatkan dari hasil respon guru kelas IV SDN 2 Selebung terhadap media Harta Karun (HARUN) Berbasis Kearifan Lokal Sasak yang dikembangkan memproleh sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap Media Harta Karun (HARUN) Berbasis kearifan lokal sasak yang menunjukkan persentase 95,41% dinilai sangat praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa lebih memahami materi secara mandiri dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan relevan. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran IPS tetapi juga melestarikan Kearifan Lokal Sasak bagi generasi muda.

Dalam penelitian selanjutnya diperlukan uji coba yang lebih luas dengan subjek dan pengintegrasian teknologi untuk meningkatkan interaktivitas peserta didik.

REFERENSI

- Apriliani, W., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS Kelas IV di SDN 3 Sukadana. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3820-3833.
- Ardhani, N. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arif. S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daniah (2016). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Pionir*, 5 (2), 1-14
- Endayani, H. (2023). Model Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 25-32.
- Hidayat, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal menggunakan model Borg and Gall. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 9(1), 22-30.
- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUTECH*, 16(2), 115-124.
- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH*, 16(1), 40-48.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwi Rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, Dewi Anzelina. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Bandung: Yayasan Kita Menulis
- Kristanti, A., Indarini, E. (2024). Pengembangan Media Tataka (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora Terhadap Peningkatan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5105-5121
- Muzakir, M., & Suastra, W. (2024). Kearifan Lokal Suku Sasak sebagai Sumber Nilai Pendidikan di Persekolahan: Sebuah kajian Etnopedagogi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 84-95.
- Nugroho, R. A. (2018). Validitas media pembelajaran tematik berbasis permainan edukatif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 133-140.
- Putra, I. M. A. (2018). Contextual learning for local culture-based education in elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 2(1), 45-52.
- Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap pengembangan kecerdasan majemuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 55-64.
- Rahmawati, D. (2021). Pembelajaran IPS berbasis budaya lokal Sasak untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 6(1), 33-41.

- Sari, A. T., & Praheto, B. E. (2023). Pengembangan media peta harta karun untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul. *Trihayu: Jurnal Pendidikan*, 9(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibowo, A. (2018). *Analisis kebutuhan dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Yuliani, N. (2016). Petualangan Nusantara: Game edukatif berbasis budaya Indonesia untuk pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 75–84.
- Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 159-167.
- Zulfa, P.I., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Harta Karun Sisil” Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*. 9(9), 33-42.