

## **PENGEMBANGAN MEDIA TATAKA (PETA HARTA KARUN) BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BLORA TERHADAP PENINGKATAN LITERASI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

Anna Kristanti<sup>1</sup>, Endang Indarini<sup>2</sup>  
PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
Alamat e-mail : [292020131@student.uksw.edu](mailto:292020131@student.uksw.edu), [endang.indarini@uksw.edu](mailto:endang.indarini@uksw.edu)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research and development is to describe the steps of developing TATAKA (Treasure Map) media with Blora Local Wisdom, to analyze the validity of TATAKA (Treasure Map) media with Blora Local Wisdom, to analyze the practicality of TATAKA (Treasure Map) with Blora Local Wisdom, and to analyze the effectiveness of TATAKA (Treasure Map) with Blora Local Wisdom to improve the cultural literacy of grade IV students in elementary school. The method used in this research is research and development (R&D) using the ADDIE research model. The stages of this research and development are problem identification, data collection, product design, design validation, product revision, limited field trial, and product revision. The results of the validation carried out on media experts got a percentage score of 94% with "very high" criteria, while the material experts and learning design got a percentage score of 100% with "very high" criteria. Practicality results based on teacher assessment get a percentage score of 92.6% with "very good" criteria, and based on student assessment get a percentage score of 81.16% with "very good" criteria. The results of the effectiveness of the media can be seen in the results of the t-test which produces a sig. a value equal to 0.000 or smaller than 0.05, so it can be stated that there is a change in the value of cultural literacy from 73% to 84%.*

*Keywords: Development, Map Media, Local Wisdom, Cultural Literacy*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan langkah – langkah pengembangan media, kevalidan media, kepraktisan media dan keefektifan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora dalam meningkatkan literasi budaya di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Adapun tahapan penelitian dan pengembangan ini yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba lapangan terbatas, revisi produk. Hasil dari validasi yang dilakukan pada ahli media mendapatkan skor presentase 94% dengan kriteria “sangat tinggi”, sednagkan pada ahli materi dan desain pembelajaran mendapatkan skor presentase 100% dengan kriteria “sangat tinggi”. Hasil kepraktisan berdasarkan penilaian guru mendapatkan skor presentase 92,6% dengan kriteria “sangat baik”, dan berdasarkan penilaian peserta didik mendapatkan skor presentase 81,16% dengan kriteria “ sangat baik”.Hasil keefektifan media terlihat pada hasil uji t test yang menghasilkan nilai sig. sama

dengan 0.000 atau lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perubahan nilai literasi budaya semula 73% menjadi 84%.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Peta, Kearifan Lokal, Literasi Budaya

### **A. Pendahuluan**

Keberagaman budaya Indonesia berakar dari kearifan lokal yang memiliki ciri khas yang berbeda-beda (Brata, 2016). Meski tidak dapat dipungkiri arus perkembangan zaman juga mengakibatkan warisan budaya atau kearifan lokal tersebut kian ditinggalkan (Bani, 2021). Proses internalisasi budaya dalam pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melestrikan budaya. Hal ini juga didukung dengan pernyataan (Muflihini, 2020) bahwa salah satu sarana efektif untuk menanamkan dan mengajarkan masyarakat tentang keberagaman budaya adalah melalui pendidikan.

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan kebudayaan dan kearifan lokal. Hal ini juga sesuai dengan Tuntutan tersebut tercantum pula pada ruang lingkup materi IPAS khususnya tentang kondisi geografis sekitar rumah, sekolah, dan daerahnya yang mempengaruhi keberagaman hayati serta pemanfaatannya dalam kehidupan

sehari-hari sesuai. Oleh sebab itu perlu adanya proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang sedang berjalan kurang memberikan makna bagi peserta didik. Kondisi tersebut dibuktikan dengan rendahnya kata-kata yang diucapkan dalam 50 menit pembelajaran. Disisi lain, pertanyaan yang diberikan cenderung dangkal dan hanya memiliki satu jawaban. Oleh sebab itu, pembiasaan membaca menjadi salah satu alternative solusi.

Berdasarkan hasil PISA 2022 Indonesia menduduki peringkat 71 dengan skor 359, atau lebih rendah dari hasil PISA sebelumnya. Disisi lain kebiasaan peserta didik untuk mencari bahan belajar atau literasi culture yang dimiliki juga sangat rendah. Dibuktikan dengan perolehan skor literasi culture jawa tengah dengan rerata nasional 1,67 atau dalam kategori cakap.

Sehingga literasi melalui pendidikan diperlukan untuk membekali peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah,

menghadapi tantangan, dan berkolaborasi dengan efektif. (Lestari dan Ariani 2014) memberikan solusi dengan penggunaan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga mudah dimengerti dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Kondisi tersebut berbanding terbalik dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Jeruk. Pada proses pembelajaran dijumpai belum ada media yang berkaitan dengan kearifan lokal, kemudian dalam lingkungan keluarga juga kurang memperhatikan sarana dan prasarana belajar peserta didik. Di sisi lain berdasarkan studi dokumen belum ada pengembangan media di Blora yang mengarah pada kearifan lokal. Kemudian kondisi di sekolah juga memperlihatkan bahwa peserta didik kesulitan dalam menjawab kearifan lokal yang dimiliki.

Oleh sebab itu pengembangan media berbasis kearifan lokal perlu dikembangkan untuk menambah literasi budaya dan mengenalkan budaya kepada peserta didik. Sehingga terciptalah pengembangan media TATAKA (Peta Harta Karun)

Bermuatan Kearifan Lokal Terhadap Peningkatan Literasi Budaya Di Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah – langkah pengembangan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora, untuk menganalisis kevalidan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora, untuk menganalisis kepraktisan TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora, dan untuk menganalisis keefektifan TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora untuk meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut R&D. Nusa Putra, (2015:67) mengartikan Research and Development (R&D) sebagai metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi/ cara

yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media TATAKA yaitu jenis penelitian R&D Sugiyono, kemudian media dikembangkan dengan mengkolaborasikan model ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan media TATAKA sebagai berikut:

1) Tahap Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, terdapat tiga tahapan analisis yaitu analisis masalah, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik.

2) Tahap Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terkait ketersediaan pengembangan media berbasis kearifan lokal.

Observasi dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik dan ketersediaan media penunjang di sekolah. Studi dokumen dilakukan untuk melihat KKTP yang digunakan dalam sekolah, capaian pembelajaran.

3) Tahap Desain Produk

Pada tahap desain produk peneliti mendesain produk yang dikembangkan. Adapun desain produk digunakan dalam mengembangkan media TATAKA

(Peta Harta Karun) bermuatan kearifan lokal Blora.

4) Tahap Validasi Produk

Pada tahap validasi desain produk dilakukan oleh tenaga ahli (S2). Adapun validasi yang digunakan pada pengembangan media TATAKA yaitu validasi media dan validasi materi dan desain pengembangan.

**Tabel 1 Kriteria Validitas Produk**

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0-20%	Sangat Rendah

5) Tahap Revisi Produk

Pada tahap revisi produk dilakukan berdasarkan saran /komentar yang diberikan oleh para tenaga ahli.

6) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan dilakukan secara terbatas dengan 14 peserta didik di SD Negeri Jeruk. Adapun tujuan ujicoba terbatas yaitu mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media. Keefektifan media dilihat dari hasil pretest dan posttest yang sebelumnya soal telah divalidasi terlebih dahulu dengan 15 responden. Hasil validasi soal menghasilkan 13 soal valid dan dipilih 10 soal valid yaitu nomor

1,2,3,4,5,6,7,8,10,12. Kemudian soal yang diuji reliabilitasnya menggunakan bantuan SPSS versi 26 dan menghasilkan nilai sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Reliabilitas Soal**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.943	10

Setelah melakukan uji reliabilitas, selanjutnya soal di implementasikan bersama dengan implementasi media. Kemudian media diimplementasikan dan diperoleh hasil pretest dan posttest yang akan diolah menggunakan uji t test untuk melihat keefektifan dan jawaban atas hipotesis yang telah dibuat. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis, hasil pretest dan posttest diuji prasyarat terlebih dahulu.

Dari hasil uji prasyarat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Pada uji normalitas dasar pengambilan keputusan sebagai berikut. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data dinyatakan terdistribusi dengan normal. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak terdistribusi dengan normal. Kemudian pada uji homogen dasar pengambilan keputusan yaitu Jika nilai Sig. pada based on mean > 0,05, maka data

homogen. Jika nilai Sig. pada based on mean < 0,05, maka data tidak homogen.

Sedangkan uji t test dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 26 menggunakan fitur paired sample t test, dasar pengambilan keputusan yaitu Jika nilai sig > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak atau tidak ada perbedaan nilai literasi budaya. Jika nilai sig < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau ada perbedaan nilai literasi budaya.

Kemudian dalam mengukur kepraktisan media, menggunakan angket respon guru dan peserta didik yang dasar keputusan diambil melalui kriteria berikut.

**Tabel 3 Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik**

No	% yang berhasil	Efektivitas
1	$100 \leq p < 80$	Sangat Tinggi
2	$79 \leq p < 66$	Tinggi
3	$65 \leq p < 56$	Cukup
4	$55 \leq p < 41$	Rendah
5	$40 \leq p < 0$	Sangat Rendah

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

. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap tujuh milik sugiyono yaitu "Revisi Desain" setelah uji coba terbatas yang dikolaborasi dengan lima tahapan model ADDIE. Hal ini

dilakukan peneliti karena adanya keterbatasan waktu dan biaya. Subjek yang terlibat dalam uji coba terbatas adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Jeruk.

## **Hasil**

### **Pengembangan Media**

#### **1. Tahap Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu analisis masalah, analisis kurikulum, dan analisis sumber belajar.

##### **a. Analisis Masalah**

Menurut hasil penelitian, belum ada pengembangan media yang dilakukan di kabupaten Blora terkait dengan kearifan lokal Blora. Selain itu banyaknya kebudayaan yang ada di Blora dan perlahan-lahan mulai dilirik dan dilestarikan, mendorong adanya pengembangan media berbasis kearifan lokal dalam bidang pendidikan. Di sisi lain, masih rendahnya posisi Indonesia pada rangking PISA 2022 pada bidang literasi, menjadi dasar dalam pengembangan media ini.

##### **b. Analisis Kurikulum**

Analisis yang dilakukan yaitu terkait dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang digunakan untuk dikembangkan dalam media TATAKA yaitu materi IPAS bab 5 Cerita Tentang Daerahku Topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

Adapun capaian pembelajaran yang digunakan pada sekolah dan akan

dikembangkan oleh peneliti memiliki kesamaan yaitu Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Tahapan selanjutnya yaitu menjabarkan capaian pembelajaran kedalam tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Dengan mengidentifikasi keberagaman budaya Blora, peserta didik mampu menjelaskan keragaman budaya dilingkungan sekitarnya. (C2)
- 2) Melalui bermain game TATAKA, peserta didik mampu menemukan konten kearifan lokal didaerah tempat tinggalnya melalui kartu soal dengan tepat. (C3)
- 3) Melalui kartu soal yang didapatkan, peserta didik mampu merumuskan informasi kearifan lokal didaerah tempat tinggalnya dalam kartu soal dengan jujur. (C4)
- 4) Dengan berdiskusi dengan teman sebangku, peserta didik mampu merumuskan informasi nilai atau manfaat cara menjaga kearifan lokal didaerah tempat tinggalnya dari berbagai sudut pandang dengan tepat. (C4)
- 5) Dengan mempresentasikan hasil diskusi kearifan lokal, peserta didik mampu menyimpulkan kearifan lokal didaerah tempat tinggalnya secara tepat. (C5)
- 6) Setelah menyimpulkan pemecahan masalah kearifan lokal Blora, maka peserta mampu membuat laporan hasil kerjanya dengan tepat. (P5)

7) Dengan belajar menggunakan media TATAKA, peserta didik mampu menunjukkan penerapan sikap

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Jeruk yaitu peserta didik masih kurang kondusif ketika harus belajar dengan bermodalkan buku dan ceramah saja. Ada beberapa peserta didik yang kurang bisa fokus untuk belajar dan lebih memilih untuk terus berbicara.

2. Tahap Pengumpulan Data

Tahapan selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data yang dilakukan untuk membuat produk. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara salah satu guru kelas IV. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 68. Metode mengajar yang sering digunakan di kelas IV pada materi pecahan adalah ceramah dan sesuai dengan alternative yang ada pada buku guru sehingga peserta didik lebih mengandalkan hasil pengerjaan teman. Guru harus selektif dalam menentukan kelompok karena ada beberapa peserta didik yang apabila disatukan tidak akan mendapatkan hasil belajar.

Selain itu berdasakan studi dokumen yang telah dilaksanakan banyak pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran yang menghasilkan respon yang positif. Seperti yang dilakukan oleh Atikah Trisna dan Biya (2023) dengan judul “ Pengembangan Media Peta Harta Karun Untuk Pembelajaran

Membaca Pemulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul”. Pada penelitian tersebut mengasilkan respon yang sangat baik terhadap media, sehingga menimbulkan ketertarikan, antusias, dan timbulnya rasa senang terhadap media Peta Harta Karun, disisi lain media peta harta karun juga memicu motivasi siswa untuk membaca. Sehingga mendorong niat untuk mengembangkan media peta berbasis kearifan lokal Blora. Hal ini juga didasarkan pada studi literature yang menyatakan bahwa belum ada pengembangan media di Blora berbasis kearifan lokal Blora.

3. Tahapan Desain Produk

Produk didesain dengan menggunakan aplikasi Canva.

Adapun hasil desain media TATAKA setiap komponen yaitu:

Bagian pertama dalam media TATAKA yaitu peta TATAKA. Peta TATAKA berisi 3 bidak yang berbeda warna dan makna. Bidak warna hitam bermakna bebas dari apapun. Bidak Merah bermakna mendapatkan kartu boom. Bidang kearifan lokal bermakna



mendapatkan kartu misi. Tampilan bagian cover dan misi dapat dilihat sebagai berikut:

**Gambar 1 Tampilan Papan TATAKA**

Kartu misi memiliki pewarnaan dominan biru pada cover dan kuning pada isi kartu. Kartu misi berisi kearifan lokal mulai dari makanan, kesenian, minuman, dan tokoh Blora. Kartu misi di pecahkan dengan menggunakan



MENGGKUDU (Menulis di Buku Budayaku) dan diambil ketika berada di bidak kearifan lokal.



**Gambar 2 Tampilan Cover Kartu Misi**



**Gambar 3 Tampilan Isi Kartu Misi**

Kartu Boom didapatkan apabila mendapati atau berada pada bidak berwarna merah. Kartu boom memiliki warna dominan kuning dengan dekorasi bertema boom pada cover, dan laut pada bagian isi. Kartu boom berisi perintah dan pertanyaan yang harus dijalankan oleh peserta didik.



**Gambar 4 Tampilan Cover**



**Kartu Boom**

**Gambar 5 Tampilan Isi Kartu Boom**

Kartu materi merupakan kartu bantuan yang berisi informasi kearifan lokal Blora. Desain kartu misi memiliki warna dominan merah pada cover dan beberapa paduan warna pada isi.



**Gambar 6 Tampilan Cover Kartu Materi**



**Gambar 7 Tampilan Isi Kartu Materi**

MENGGUKU adalah lembar kerja peserta didik yang di kolaborasikan dengan indikator literasi budaya dan model pembelajaran TTW. Desain MENGGUKUDU didominasi oleh warna orange dan memiliki tema desain budaya. MENGGUKUDU juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran dan cara mengerjakan pada halaman ke 2 setelah cover, dan pedoman penilaian pada lembar akhir.



**Gambar 8 Tampilan Cover MENGGUKUDU**



**Gambar 9 Tampilan Kata Pengantar MENGGUKUDU**





**Gambar 10 Tampilan Penilaian MENGKUDU**



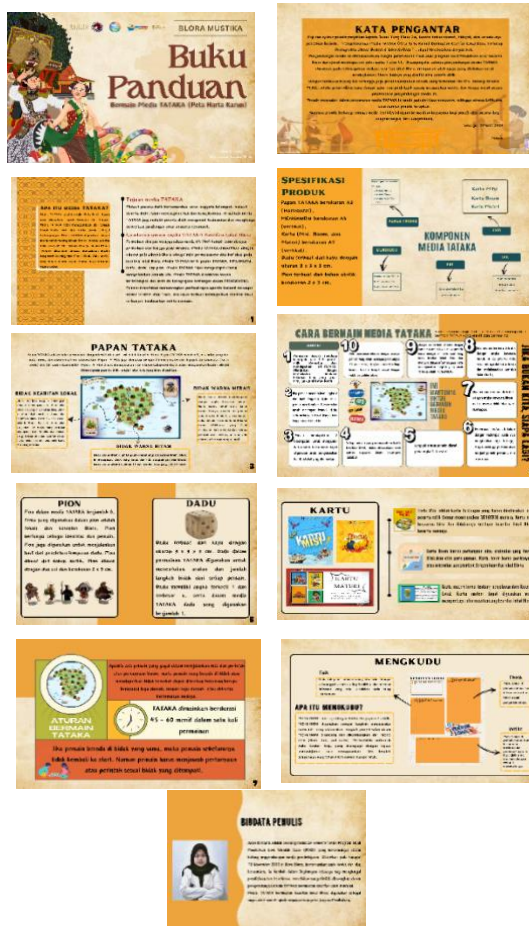
**Gambar 11 Tampilan Halaman Pengerjaan MENGKUDU**

Pion digunakan sebagai identitas dan alat untuk berjalan sesuai hasil lemparan dadu yang didapatkan. Pion yang digunakan memiliki tema kearifan lokal kesenian dan tokoh penting Blora. Pion di cetak dengan bahan akrilik.



**Gambar 12 Tampilan Pion**

Buku Panduan berisikan komponen yang ada pada media TATAKA. Selain itu buku panduan memuat aturan dan cara bermain menggunakan media TATAKA.



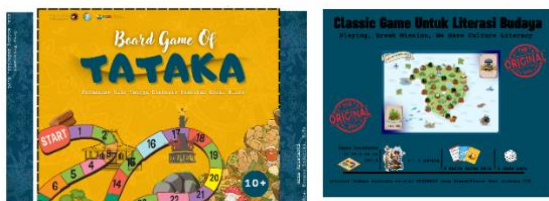
**Gambar 13 Tampilan Buku Panduan**

Dadu digunakan sebagai penentu urutan pemain dan langkah dari para pemain. Dadu dibuat dengan menggunakan bahan kayu asli dengan ukuran 3 x 3 x 3 cm.



**Gambar 14 Tampilan Dadu**

Boks yang digunakan sebagai tempat media memiliki ukuran 33 cm x 27 cm x 4,5 cm pada bagian bawah boks dan 33 cm x 27 cm x 3 cm pada bagian tutup boks.



Gambar 15 Tampilan Cover Boks TATAKA

#### 4. Tahap Validasi Desain

Tahap validasi desain menggunakan dua aspek yaitu aspek materi dan desain pembelajaran, serta aspek media. Validasi materi dilakukan oleh Elly Oktaviani, S.Psi, M.Si guru kelas II SD Kartini Bloradengan menggunakan 6 aspek indikator. Hasil validasi materi dan desain pembelajaran yaitu 100% dengan kategori **sangat tinggi**. Komentar yang diberikan yaitu media TATAKA sangat membantu peserta didik yang ingin lebih mengenal kearifan lokal Blora. Dengan sumber-sumber yang didapat dari lingkungan sekitar Blora mampu membantu mengenalkan budaya Blora kemasyarakat luas. Serta media TATAKA membantu para generasi penerus untuk mengenal warisan leluhur tentang budaya yang ada di Blora.

Validasi media dilakukan oleh Dr. Adi Winanto, M.pd salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan dengan 6 aspek penilaian dan menghasilkan skor presentase 94% dngan kategori **sangat tinggi**. Saran yang

diberikan yaitu bidak kearifan lokal pada papan TATAKA sebaiknya tetap untuk diberikan nomornya. Nomor dapat berupa angka atau dengan ukuran yang kecil. Urutan kotak pada LKPD Mengkudu sebaiknya dibuat dari kiri ke kanan. Perbaikan penulisan huruf besar dan kecil pada media. Penghapusan kata “Ular Tangga” karena tidak ada ular dan tangga pada media TATAKA.

#### 5. Tahap Revisi Desain

Revisi desain sebagian besar dilakukan pada aspek media. Adapun revisi dapat dilihat sebagai berikut.

a. Penambahan nomor pada bidak kearifan lokal.



Sebelum

Sesudah

b. Perbaikan huruf besar dan huruf kecil



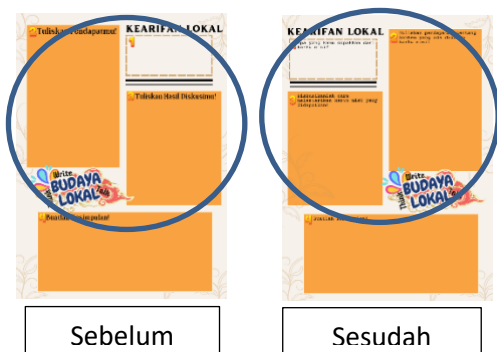
Sebelum

Sesudah

c. Penghapusan kata ular tangga



d. Pergantian format MENGKUDU dari kiri ke kanan



**6. Tahap Uji Coba Lapangan**

Pada tahap ini dilakukan ujicoba terbatas menggunakan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Bloro dengan 14 peserta didik. Pengujian media bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk. Pengujian dilakukan dengan menggunakan eksperimen tunggal atau pre eksperimen. Ujicoba terbatas dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran diberikan *pretest* dengan tujuan mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam penguasaan materi daerahku dan kekayaan alamnya. Pada akhir implementasi media dilakukan *posttest* dengan

tujuan mengukur hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media TATAKA bermuatan kearifan lokal Bloro. Tujuan dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yaitu mengukur keefektifan dari penggunaan media TATAKA.

**7. Tahap Revisi Produk**

Pada tahap ini tidak ditemukan revisi baik dari peserta didik atau guru. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru hampir semua pendapat pada kolom komentar dan saran memberikan komentar menarik dan menyenangkanya menggunakan media TATAKA dalam menggali kearifan lokal Bloro. Dengan demikian peneliti tidak perlu melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

**Kevalidan Media**

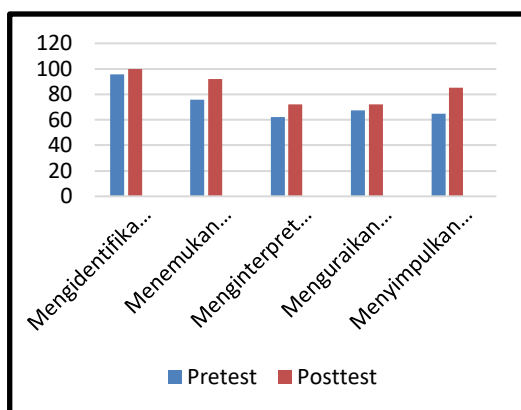
Tahapan Validasi pada pengembangan media dilakukan dengan dua aspek yaitu aspek materi dan desain pembelajaran oleh Elly Oktaviani, S.Psi, M.Si serta aspek materi oleh Dr. Adi Winanto, M.Pd. Pada validasi materi dan desain pembelajaran menggunakan 6 aspek penilaian dengan 35 pernyataan. Adapun hasil validasi materi dan desain pembelajaran yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Validasi Materi dan Desain Pembelajaran**

N	Indikator	Skor
0		
1	Modul ajar	65

2	Penerapan sintaks TTW (Think, Talk, Write)	15
3	Kesesuaian dengan literasi budaya	25
4	Materi	45
5	Bahasa	15
6	Keterbacaan	20
<b>Jumlah</b>		<b>185</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>30.83</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari tim ahli materi dan desain pembelajaran bahwa uji kevalidan media pembelajaran TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora untuk topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas 4 oleh ahli materi dan desain pembelajaran



dapat dikategorikan “ Sangat Tinggi

Kemudian pada validasi media menggunakan 6 aspek penilaian dengan 35 pertanyaan. Adapun hasil validasi media yaitu sebagai berikut.

**Tabel 5 Hasil Validasi Media**

No	Indikator	Skor
1	Ukuran media TATAKA	9
2	Desain cover media TATAKA	48
3	Desain isi media TATAKA	49
4	Efek penggunaan media	25
5	Kesesuaian	14
6	Kesesuaian literasi	21
<b>Jumlah</b>		<b>166</b>
<b>Presentase</b>		<b>95%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Tinggi</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari tim ahli media bahwa uji kevalidan media pembelajaran TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora untuk topik daerahku dan kekayaan alamnya kelas 4 oleh ahli media dapat dikategorikan “Sangat Tinggi”.

### Keefektifan Media

Keefektifan media dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan selang 1 x 24 jam setelah implementasi media. Adapun hasil rerata pretest dan posttest yaitu sebagai berikut.

**Grafik 1 Hasil Rerata Pretest dan Posttest Literasi Budaya**

Berdasarkan perolehan hasil presentase pretest pada aspek mengidentifikasi konten 95.7%, menemukan informasi 75.9%, menginterpretasikan 62.3%, menguraikan 67.3% dan menyimpulkan 64.8%. Dengan hasil presentase posttest pada aspek

mengidentifikasi konten 100%, menemukan informasi 91.8%, menginterpretasikan 72%, menguraikan 72.3%, dan menyimpulkan 85%.

Kemudian hasil pretest dan posttest dilakukan uji prasyarat analisis sebelum melakukan uji t test. Pada uji normalitas didapatkan hasil berikut.

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Literasi Budaya	0.897	14	0.101
Posttest Literasi Budaya	0.897	14	0.102

Hasil uji normalitas menghasilkan nilai sig. pretest sebesar 0.101 atau lebih dari 0.05, dan nilai sig. posttest sebesar 0.102 atau lebih dari 0.05. sehingga dapat dikatakan bahwa soal pretest dan posttest terdistribusi secara normal.

Kemudian dilakukan uji homogen dengan berbantuan SPSS versi 26. Adapun hasil SPSS yaitu sebagai berikut.

**Tabel 7 Hasil Uji Homogen Pretest Posttest**

	Level	d	df	Sig.	
	Statistic	f	2		
	Statistic	1			
Hasil Literasi Budaya	Based on Mean	2.118	1	26	0.158

Hasil uji homogen menghasilkan nilai sig. sebesar 0.158 atau lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa

data yang dimiliki memiliki varian yang sama.

Langkah selanjutnya karena memenuhi syarat untuk melakukan uji T test parametrik, maka uji t test dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 26 melalui Paired Sample T Test. Hasil analisis diperoleh nilai .Sig sama dengan 0.000. Hasil tersebut menunjukkan hasil kurang dari 0,05, atau menyatakan bahwa pretest ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil literasi budaya pada *pretest* dan *posttest*.

### **Kepaktisan Media**

Kepraktisan media dilihat dari hasil angket respon guru dan peserta didik yang diambil setelah pengimplementasian media. Adapun hasil respon guru yang telah dianalisis sebagai berikut.

**Tabel 8 Hasil Respon Guru**

No	Indikator	Skor
1	Aspek Media	25
2	Aspek Materi	33
3	Aspek Bahasa	14
4	Efek Penggunaan Media	32
5	Kesesuaian Materi	15
6	Kesesuaian Literasi	20
<b>Jumlah</b>		<b>139</b>
<b>Presentase</b>		<b>92,6%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Kemudian hasil respon peserta didik dijabarkan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 9 Hasil Respon Peserta Didik**



<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Presentase</b>
1	Aspek Tampilan Media	20.5	82%
2	Aspek Materi	12	80%
3	Aspek Bahasa	13	86%
4	Aspek Aktivitas Belajar	16	80%
5	Aspek Kesesuaian Literasi Budaya	20	81%
6	Aspek Efek Bagi Pengguna	19	78%
<b>Skor Akhir</b>		<b>100.5</b>	<b>81,16%</b>

### **Pembahasan**

Adapun langkah penelitian dan pengembangan kolaborasi antara penelitian R&D Sugiyono dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media TATAKA yaitu diawali dengan identifikasi masalah dan pengumpulan data, pengembangan desain media, validasi media, revisi media, ujicoba lapangan, dan revisi produk akhir.

Tahapan pertama penelitian dan pengembangan ini yaitu mengidentifikasi masalah dan pengumpulan data. Kegiatan identifikasi masalah dilakukan dengan 3 kegiatan yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumen. Identifikasi masalah dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan kemampuan literasi budaya peserta didik. Kemudian hasil wawancara

dan observasi menunjukkan bahwa belum tersedianya media penunjang pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Di sisi lain, guru hanya mengandalkan media dan pembelajaran yang tersedia dalam buku guru maupun buku siswa. Temuan ini juga ditemukan oleh Wahid, dkk., (2020) bahwa alat bantu yang digunakan dalam penunjang pembelajaran masih berpaku pada buku yang disediakan oleh pemerintah. Kemudian ketika guru memberikan sebuah pertanyaan dengan kosakata yang baru, peserta didik kurang mampu untuk menjawab sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Seperti pada topik cerita daerahku, peserta didik kesulitan untuk menjawab pertanyaan tentang budaya yang mereka miliki. Hal ini juga ditemukan oleh Kurnia, dkk., (2020) saat melakukan identifikasi masalah yaitu ketika guru bertanya tentang materi yang dipelajari, peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Penyusunan media TATAKA disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas iv sd. Media TATAKA juga memilih warna, efek, dan gambar serta background yang sesuai untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga literasi budaya dapat tercipta. Media TATAKA juga memberikan kegiatan – kegiatan dan pertanyaan yang membiasakan peserta didik untuk mulai mampu mengidentifikasi konten, menemukan informasi, menginterpretasikan, menguraikan, dan menyimpulkan. Pada saat

mengimplementasikan media terdapat beberapa kegiatan dalam pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan dilakukan dengan adanya soal pretest yang digunakan sebagai acuan kondisi awal peserta didik terhadap materi, kegiatan inti yang memuat implementasi media dengan menggunakan model TTW yang juga disesuaikan dengan indikator literasi budaya. Kemudian pada kegiatan penutup dilaksanakan kegiatan evaluasi yang digunakan sebagai acuan keefektifan media yang sedang dikembangkan. pada hasil analisis data validasi media memperoleh hasil presentase sebesar 95% dengan kategori sangat tinggi. Perolehan hasil validasi tersebut juga diperoleh oleh media peta harta karun yang dikembangkan oleh Sari dan Praheto (2023) yang memperoleh hasil validasi media sebesar 98.75% dan validasi materi sebesar 97.25%. Terdapat 4 catatan saran yang diberikan oleh tenaga ahli media untuk menyempurnakan media yang sedang dikembangkan. Adapun catatan yang diberikan yaitu penambahan nomor pada bidak kearifan lokal pada papan tataka, perubahan format LKPD MENKUDU yang semula kanan ke kiri diubah menjadi kiri ke kanan, perbaikan pada penulisan huruf besar dan kecil, serta penghapusan kata ular tangga. Revisi media dilakukan sesuai dengan catatan yang telah diberikan, yang kemudian langsung bisa di implementasikan di SD Negeri Jeruk. Tahapan implementasi

dilakukan dengan melibatkan 14 peserta didik.

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa nilai sig. pada pretest bernilai 0.101 atau lebih besar dari 0.05, dan nilai sig. pada posttest bernilai 0.102 atau lebih besar dari 0.05. Hasil kedua nilai Sig. tersebut menandakan bahwa baik pretest maupun posttest terdistribusi secara normal. Sedangkan hasil uji homogen dapat dilihat bahwa nilai Sig. yaitu 0.158 atau lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varian yang sama. itu karena uji prasyarat analisis data pretest dan posttest sudah terpenuhi maka dapat dilakukan uji T test dengan menggunakan *Paired Sample T Test*. Hasil uji ini digunakan untuk menentukan keputusan hipotesis yang telah dibuat. Dari hasil analisis diperoleh nilai sig. sama dengan 0.000 atau lebih kecil dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh atau kenaikan nilai literasi budaya sebelum dan sesudah menggunakan media TATAKA. Hasil perhitungan uji t test juga dilakukan pada pengembangan media yang dilakukan oleh Yusril dkk(2020) yang menghasilkan pernyataan bahwa media yang sedang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data respon peserta didik memperoleh hasil presentase sebesar 81,16% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil



analisis respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 92,6% dengan kategori sangat baik. Respon peserta didik yang positif juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan Puspitasari, dkk. (2021) dengan perolehan rata-rata presentase sebesar 89.2%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang sedang dikembangkan sangat menarik dan dapat digunakan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Puspitasari dkk. 2021) juga menghasilkan respon peserta didik dengan presentase 70% kategori menarik. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan hasil respon guru dengan presentase 100%, dan mendapatkan respon peserta didik yang sangat baik, dan mampu menarik minat terhadap media dan mampu memotivasi peserta didik untuk membaca.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora Terhadap Peningkatan Literasi Budaya Di Sekolah Dasar menggunakan metode penelitian R & D yang dikolaborasikan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat tinggi dan hasil validasi ahli materi sebesar 100% sangat tinggi. Hasil data respon peserta didik yang mendapatkan rata-rata presentase sebesar 81,61 % dan data respon guru sebesar 92,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat menarik bagi

peserta didik, dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil literasi budaya pada pretest dengan presentase sebesar 73% dan posttest sebesar 84%. Berdasarkan hasil uji T test yang dilakukan menghasilkan nilai sig. sama dengan 0.000 atau lebih kecil dari 0.05. Hal ini menjelaskan kondisi dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau adanya perbedaan nilai literasi budaya.

Beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yaitu dalam penentuan kearifan lokal dalam media TATAKA dapat ditelusuri dan dianalisis lebih dalam agar peserta didik mengetahui kearifan lokal Blora yang belum terlestarian oleh pemerintah. Kemudian menentukan peraturan tambahan mengenai kelompok peserta didik agar proses diskusi berjalan lebih efektif dan mendapatkan hasil yang maksimal. Serta mempertimbangkan pion atau jumlah pemain, agar peserta didik dengan mudah mempererat komunikasi antar budaya peserta didik. Kemudian bagi guru diharapkan media TATAKA (Peta Harta Karun) Bermuatan Kearifan Lokal Blora dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar yang dapat digunakan diluar kelas maupun didalam kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Nusa Putra. 2015. *Research and Development – Nusa Putra*. 1 ed. Jakarta, Rajawali Pers.
- Bani, Elza Amalia Salsya. 2021. "Kebudayaan dalam Konsep Pedagogik Berbasis Kearifan Lokal." 5.

- Brata, Ida Bagus. 2016. "KEARIFAN BUDAYA LOKAL PEREKAT IDENTITAS BANGSA." 05(01). MEDIUM OF ELEMENTARY LEARNING IN CLASS V THEME 7 SUB THEME." 1.
- Kurnia, Dienta Aditama, Murtiningsih, dan Putri Mahanani. 2020. "Media Development of the Map of the Board of Indonesia Map Board for Learning:" dalam *Proceedings of the 1 st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*. Malang, Indonesia: Atlantis Press.
- Sari, Atikah Trisna, dan Biya Ebi Praheto. 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):241–50. doi: 10.30738/trihayu.v9i3.14555.
- Lestari, Nana Dian, dan Sri Retno Dwi Ariani. 2014. "PENGARUH PEMBELAJARAN KIMIA MENGGUNAKAN METODE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) DAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) DILENGKAPI MEDIA ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI ASAM BASA KELAS XI SEMESTER GANJIL SMK SAKTI GEMOLONG TAHUN PELAJARAN 2013/2014." 3(1). Wahid, Yusril, Nuril Nuzulia, dan Moch Bahak Udin Arifin. 2020. "Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang." 4(2).
- Muflihin, Ahmad. 2020. "INTERNALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam* 3(2):21. doi: 10.30659/jspi.v3i2.15532.
- Puspitasari, Aditya Dyah, Rachmad Agus Hidayat, dan Ade Cyntia Pritasari. 2021. "MINIATURE MAP OF THE INDONESIAN COLOMINATION PERIOD AS A