



**PENGARUH METODE *TREASURE CLUE* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS
MATERI RANTAI MAKANAN KELAS 4 SDK SANG TIMUR**

Maria Ulfah

STKIP PGRI Sumenep

Bertilla Desilva Sare

STKIP PGRI Sumenep

Sufiana Quraninda

STKIP PGRI Sumenep

Syahril Romadhan

STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Barat, Gedung, Kec. Batuan, Kab. Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: ulfahmariaaa12@gmail.com

Abstrak. *This article is motivated by research on the influence of the treasure clue method on the active learning of grade 4 students at SDK Sang Timur. The approach used in the research is a quantitative approach. Researchers used a pre-experimental design in the form of a one shot case study. Researchers took a sample of 20 students as an experimental class. The research results show that students' active learning using the treasure clue method is in the very good category with an average of 85%. So, there is a positive correlation between the treasure clue learning method and the active learning of class IV students. This shows that there is a positive and significant influence of the influence of the treasure clue learning method on students' active learning. Apart from that, students also showed an increase in better understanding of the concept of food chains. This method has proven to be effective in creating an interactive and fun learning atmosphere, so it is recommended to be applied to science learning.*

Keywords: *Food chain; science learning; student activity; treasure clue method*

Abstrak Artikel ini dilatarbelakangi oleh penelitian tentang pengaruh metode treasure clue terhadap keaktifan belajar siswa kelas 4 di SDK Sang Timur. Pendekatan yang digunakan pada penelitian berupa pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan pre experimental design dengan bentuk one shot case study. Peneliti mengambil sampel 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa menggunakan metode treasure clue termasuk kategori baik sekali dengan rata-rata 85%. Maka, ada korelasi positif antara metode pembelajaran treasure clue terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari pengaruh metode pembelajaran treasure clue terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep rantai makanan. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga disarankan untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Keaktifan siswa; metode *treasure clue*; rantai makanan; pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) (Hasan, M., Milawati, et al., 2021). Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif. Salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam hal ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada pembelajaran IPAS, siswa

tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, keberhasilan pembelajaran ini tidak dapat terlepas dari keaktifan siswa.

Keaktifan belajar menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses tersebut. Salah satu topik yang diajarkan adalah rantai makanan, yang penting untuk memberikan pemahaman tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Namun, pembelajaran IPAS sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajiannya yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan pemahaman materi. Menurut Hamalik (2001), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif cenderung memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aditya, D. Y. 2016). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Treasure Clue*. Metode *Treasure Clue* adalah metode permainan Edukatif berupa clue yang mengarahkan peserta didik kepada harta karun. Dalam penerapannya metode *Treasure Clue* peserta didik diarahkan guru membentuk beberapa kelompok setiap kelompok diberikan clue satu untuk menentukan clue selanjutnya hingga clue terakhir yang menunjukkan letak dari harta karun (Alimi, D. U. 2023). Metode ini melibatkan siswa dalam kegiatan berbasis permainan untuk menemukan petunjuk yang mengarah pada penyelesaian tugas tertentu. Metode ini tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok (Trianto, 2009). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman konsep, seperti rantai makanan (Putri et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode *Treasure Clue* terhadap keaktifan siswa kelas 4 dalam pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan.

KAJIAN TEORI

A. Metode Treasure Clue

1. Pengertian Metode Treasure Clue

Metode treasure clue peserta didik akan berani mengungkapkan pendapat dalam kelompoknya sendiri maupun kelompok lain, treasure clue itu berburu harta karun dan pada pembelajaran ini peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompok lain. Metode pembelajaran sudah sangat berkembang dengan berbagai metode pembelajaran baru dimana metode pembelajaran ini termasuk metode

cooperative. Tipe pembelajaran ini dimaksud sebagai alternatif untuk mengajarkan IPAS yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang digunakan guru, solusi metode pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif dan menyenangkan dapat mengembangkan potensi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode treasure clue menuntut peserta didik dalam bekerja sama dalam kelompok (mengeluarkan ide dan gagasan) dengan diberikan clue dalam menemukan petunjuk sehingga selama pembelajaran nanti diharapkan peserta didik mampu bekerja sesama kelompok dan saling membantu memecahkan pertanyaan. Metode treasure clue adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif dan sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar salah satunya dengan diterapkan metode pembelajaran yang digunakan guru, solusi metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

2. Langkah-Langkah Metode Treasure Clue

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran treasure clue yaitu:

- a) Beberapa peserta didik dalam tiap kelompok bersiap melacak harta karun, mereka berbekal pensil atau spidol dan peta, tugas mereka menemukan penanda awal untuk memandu dalam pencarian harta karun.
- b) Peta yang dipegang masing-masing peserta ada petunjuk tentang clue yang memuat isi pesan berdasarkan materi tertentu yang di masukkan kedalam amplop. Amplop tersebut diletakkan menyebar di kelas agar tidak mudah dilihat, setelah peserta menemukan clue pertama maka peserta memberikan pada anggota lain untuk disusun dalam peta konsep, kemudian peserta mencari clue selanjutnya sampai clue terakhir.
- c) Setelah itu peserta didik melakukan presentasi dan menunjukkan mengenai hasil buruan mereka (Satmoko Budi Santoso dalam Hardianti Saptarina, 2018).

B. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmanai maupun rohani seperti pembelajaran dalam kelas, pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal pembelajaran daring, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

2. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
 - b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik);
 - c. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik;
 - d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari);
 - e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
 - f. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran;
 - g. Memberikan umpan balik (feedback);
 - h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur;
 - i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.
- Jadi, keaktifan siswa dapat dilihat dari jenis keaktifan dan faktor terjadinya keaktifan (Martinis Yamin, 2016):.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh metode *treasure clue* terhadap keaktifan belajar siswa. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan angka-angka untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design one shot case study*. Desain ini terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi keaktifannya. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen

tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Adapun data yang akan dideskripsikan dalam penelitian ini adalah data hasil penelitian tentang metode treasure clue (X), dan keaktifan belajar siswa (Y) yang bisa dilihat dari tabel distribusi frekuensi dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa di SDK Sang Timur Sumenep

Keaktifan	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Bertanya	45	75	30
Menjawab pertanyaan	50	80	30
Diskusi kelompok	60	90	30
Kerja sama	65	85	30

PEMBAHASAN

A. Metode *Treasure Clue*

Pendidik harus melakukan inovasi pembelajaran untuk membuat kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu inovasi yaitu metode pembelajaran yang merupakan yang dilakukan oleh guru. Metode *Treasure Clue* adalah metode permainan Edukatif berupa *clue* yang mengarahkan peserta didik kepada harta karun. Permainan, misalnya, memiliki kemampuan untuk membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, sarana untuk menghibur dan menyenangkan peserta didik adalah penting sebagai fungsi permainan edukatif. Kegiatan yang bersifat mendidik juga memiliki manfaat, karena mereka membantu peserta didik belajar dan meningkatkan keterampilan mereka (Abbott, 2019). Selama pembelajaran ini, siswa dapat bermain untuk menemukan soal atau hadiah yang disembunyikan (Ardani, 2022).

Media games dapat digunakan bersama dengan pembelajaran, yang membuat guru lebih mudah melakukan pembelajaran di kelas (Pebriani, 2021). Permainan edukatif dapat membantu perkembangan sosial emosional dan pengetahuan siswa (Ulfah et al., 2021). Tujuan dari metode permainan pencarian harta karun adalah untuk mendorong dan mendorong peserta didik untuk berpikir tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kelebihan dan konsekuensi penggunaan pendekatan permainan edukatif dijelaskan di sini. Metode permainan edukatif pencarian soal melalui clue yang diberikan pendidik memiliki beberapa manfaat: 1) dapat meningkatkan pengetahuan dan kesabaran peserta didik dalam menemukan soal sesuai dengan petunjuk yang diberikan, 2) dapat memperkuat daya ingat terkait dengan pertanyaan dan clue yang telah diberikan, 3) dapat memperkuat konsentrasi peserta didik, dan 4) dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah (Setyowati, 2018).

Berikut ini adalah langkah-langkah yang diambil untuk menerapkan metode permainan edukatif pencarian harta karun (*finding treasure*) pada model pembelajaran berbasis masalah dengan media barcode. 1) Guru membuat lima studi kasus dan soal analisis sebagai QR code,

PENGARUH METODE TREASURE CLUE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN KELAS 4 SDK SANG TIMUR

kemudian diprint dan dibuat menjadi lembaran yang dimasukkan ke dalam sedotan. 2) Setiap kelompok terdiri dari 9 anak, dan guru memberi setiap kelompok sebuah clue yang petunjuk untuk menemukan sedotan yang telah disembunyikan sebelumnya, setiap kelompok diberikan warna sedotan yang berbeda agar tidak salah mengambil. 3) Setelah peserta didik menemukan sedotan yang didalamnya terdapat QR Code, peserta didik scan QR code tersebut yang didalamnya terdapat studi kasus dan harus menganalisis permasalahan yang ada di dalamnya. Kelompok yang dapat menyelesaikan paling banyak studi kasus akan mendapatkan poin lebih banyak. 4) Grup yang berhak memperoleh reward adalah yang mendapatkan poin lebih banyak dan paling cepat diantara kelompok lainnya. 5) Guru menetapkan batas waktu penyelesaian pembelajaran tersebut. 6) Setelah pencarian selesai peserta didik dapat berdiskusi dan menyatakan pendapat dari hasil analisis studi kasus yang telah diberikan.

B. Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Suryosubroto (2009) “keaktifan dapat diartikan sebagai partisipasi”. Karena dalam konteksnya keaktifan dan partisipasi memiliki pengertian yang sama. Menurut Sudjana (2016) keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugasnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami pelajaran baik secara kelompok ataupun perorangan (Monica & Hadiwinarto, 2020). Berikut adalah indikator dari keaktifan belajar siswa (Ahmad Hariandi & Ayu Cahyani, 2018) :

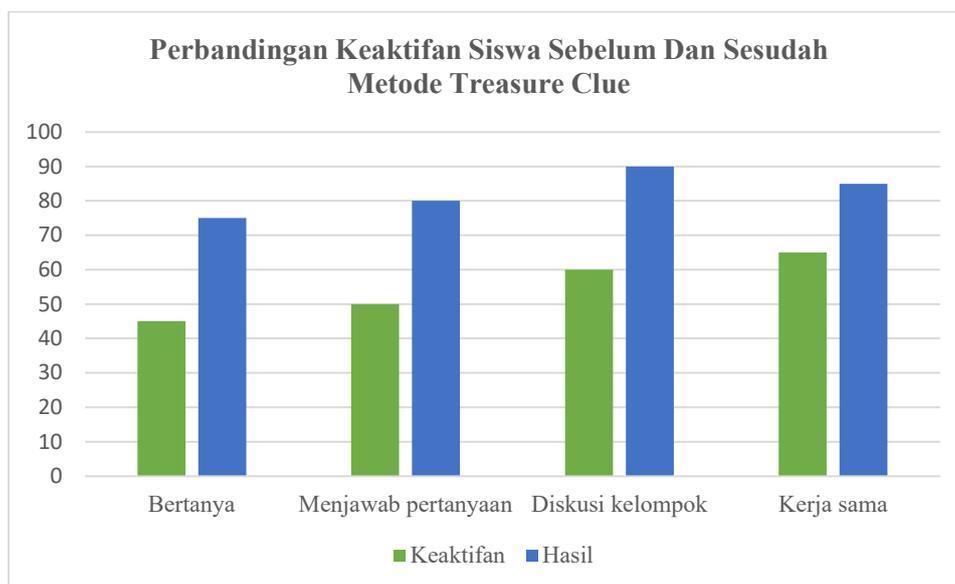
Indikator	Deskriptor
Melaksanakan diskusi sesuai kelompok	Bekerjasama dengan kelompok yang sudah ditentukan Mengerjakan tugas dengan kelompok yang sudah ditentukan dengan sungguh-sungguh
Serius mengerjakan tugas yang diberikan guru	Menyelesaikan tugas yang diberikan guru Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh
Bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	Bertanya mengenai hal yang belum diketahui Mengerjakan tugas dan bertanya kepada guru maupun dengan yang lain
Mengeluarkan pendapat	Berani mengemukakan pendapat Selalu mengemukakan pendapat
Memperhatikan terhadap penjelasan guru	Memperhatikan guru ketika menjelaskan materi Selalu memperhatikan penjelasan dari guru

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode Treasure Clue menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan. Data observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa meningkat sebesar 30% setelah metode ini diterapkan, yang terlihat dari indikator seperti partisipasi dalam diskusi,

PENGARUH METODE TREASURE CLUE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI RANTAI MAKANAN KELAS 4 SDK SANG TIMUR

kemampuan menyelesaikan tugas kelompok, dan respons terhadap pertanyaan guru. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode ini mampu membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Peningkatan keaktifan belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran. Sebelum menggunakan metode Treasure Clue, banyak siswa yang pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan jarang mengajukan pertanyaan. Namun, setelah metode diterapkan, siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok, berusaha menemukan petunjuk (clue), dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap konsep rantai makanan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif menurut Piaget, yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas eksploratif dapat meningkatkan pemahaman konsep.



Metode Treasure Clue dapat mempengaruhi keaktifan siswa kelas IV di SDK Sang Timur dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya pada materi rantai makanan. Sebagaimana hasil yang dapat diperoleh dalam penelitian ini.

1. Peningkatan Keaktifan Siswa

Sebelum penerapan metode Treasure Clue, hanya 60% siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Setelah penerapan metode tersebut, tingkat keaktifan meningkat menjadi 85%. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan berpartisipasi dalam permainan berbasis petunjuk.

2. Respons Siswa terhadap Pembelajaran

Siswa menyatakan bahwa metode Treasure Clue membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena proses menemukan petunjuk memberikan pengalaman yang menyenangkan. Beberapa siswa mengaku lebih mudah memahami konsep rantai makanan karena pembelajaran dilakukan secara praktis dan berulang melalui petunjuk yang mereka cari.

3. Hasil Kuisioner atau Angket

Hasil angket menunjukkan bahwa 90% siswa merasa metode Treasure Clue membantu mereka memahami rantai makanan lebih baik dibandingkan metode ceramah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Treasure Clue secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Data observasi menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dalam aspek bertanya, menjawab, diskusi kelompok, dan kerja sama dengan rata-rata peningkatan masing-masing sebesar 30%. Metode ini terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang berkontribusi pada pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. Oleh karena itu, metode Treasure Clue dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep secara visual dan praktis. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan durasi implementasi. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan materi pelajaran yang berbeda untuk menguji efektivitas metode ini secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, D. (2019). Game-based learning for postgraduates: an empirical study of an educational game to teach research skills. *Higher Education Pedagogies*, 4(1), 80–104. <https://doi.org/10.1080/23752696.2019.1629825>
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Ahmad Hariandi, A. C. (2018). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar. Vol. 3 No.*
- Aisyah, S. N., Lestari, S., & Alimi, D. U. (2023). Penggunaan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil belajar Materi Transformasi Energi Kelas IV SDN 1 Ganungkidul. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(4), 370-378.
- Ardani, P. P. (2022). Permainan Harta Karun Untuk Mengenal Konsep Ruang Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. 131–137.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Imamah, N. (2019). *PENGARUH METODE PERMAINAN TREASURE CLUE DALAM PEMBELAJARAN IPA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI MI NURUL ULUM UNGGULAN SUKOREJO KABUPATEN BOJONEGORO* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro).
- Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada, 2016)

- Monica, S., & Hadiwinarto. (2020). Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMKN 1 Lubuklinggau. *Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 12–23. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/jaeducation/article/view/3054>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). Belajar dan pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pebriani, D. (2021). Dengan, Media Pembelajaran Game Pencarian Harta Karun Pada Trigonometri Pendekatan Kontekstual. <http://repository.unimus.ac.id/4650/>
- Putri, I. D. C. K., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- Putri, D., et al. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 55-63.
- Satmoko Budi Santoso, Sekolah Alternatif Mengapa Tidak...?!. (Jogjakarta: Diva Press,..2020.
- Setyowati, M. N. D. (2018). Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Pijar Nusantara*, 3(2), 111. <https://doi.org/10.29407/pn.v3i2.11872>
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Syafian Siregar (2017). *Metode Penelitian KUANTITATIF DILENGKAPI DENGAN PERBANDINGAN PERHITUNGAN MANUAL & SPSS*. Kencana.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.
- 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>