

PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING "TREASURE HUNT" TERHADAP LITERASI BUDAYA SISWA KELAS V

Ananda Anggoro Putri¹, Angga Setiawan², Indah Yunitasari³

^{1,2,3} STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia

anandaanggoroptr@gmail.com¹, anggasetiawan25.as@gmail.com², indah120694@gmail.com³

Received: June 2026

Accepted: June 2026

Published: July 2026

Abstract :

Cultural literacy is an important ability for elementary school students to understand, appreciate, and preserve Indonesia's cultural diversity. Amid the challenges of globalization, students' limited understanding of local culture may reduce awareness of preserving national identity. Therefore, innovative instructional models are needed to strengthen cultural literacy at the elementary level. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) "Treasure Hunt" model in IPAS learning on improving the cultural literacy of fifth-grade elementary school students. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The subjects consisted of fifth-grade students at SDN 1 Surodakan, with 31 students in the experimental class and 29 students in the control class. Data were collected using pretest and posttest instruments and analyzed through normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the implementation of Game Based Learning "Treasure Hunt" had a significant effect on students' cultural literacy. . The independent samples t-test showed a t-value of 13.964 with a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between the experimental and control groups after the intervention. Furthermore, the experimental class achieved an N-Gain score of 68.87% (moderate category), whereas the control class obtained an N-Gain score of -2.11%. Therefore, the Game Based Learning "Treasure Hunt" model is effective for improving students' cultural literacy in IPAS learning.

Keywords : Game Based Learning; Treasure Hunt; Cultural Literacy

Abstrak :

Literasi budaya merupakan kemampuan penting bagi siswa sekolah dasar dalam memahami, menghargai, dan melestarikan keberagaman budaya Indonesia. . Di tengah arus globalisasi, rendahnya pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal berpotensi mengurangi kesadaran dalam melestarikan identitas bangsa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan literasi budaya sejak jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning (GBL) "Treasure Hunt" dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V SDN 1 Surodakan, yaitu kelas eksperimen sebanyak 31 siswa dan kelas kontrol sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan Game Based Learning "Treasure Hunt" terhadap literasi budaya siswa. Hasil *independent sample t-test* menunjukkan nilai t hitung = 13,964 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Selain itu, hasil analisis N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 68,87% dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh N-Gain

sebesar -2,11%. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 68,87% dengan kategori sedang. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta peningkatan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 68,87% dengan kategori sedang. Dengan demikian, model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Based Learning, Treasure Hunt, Literasi Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan individu yang tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan berpikir, serta kemampuan memahami lingkungan sosial dan budaya. Mutu pendidikan yang berkualitas tinggi menjadi faktor penentu utama dalam membangun sumber daya manusia yang handal, penuh inovasi, serta siap menghadapi kompetisi global (Satria et al., 2025). Perkembangan pendidikan pada era globalisasi menuntut adanya pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengetahuan akademik dengan nilai-nilai budaya agar peserta didik memiliki kemampuan memahami keberagaman serta menjaga identitas budaya bangsa. Salah satu kemampuan yang penting dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar adalah literasi budaya. Literasi budaya berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, serta menunjukkan sikap terhadap keberagaman budaya yang ada di lingkungan masyarakat. Kemampuan tersebut menjadi salah satu upaya untuk mempertahankan budaya lokal di tengah perkembangan global dan masuknya berbagai pengaruh budaya luar (Anatasya et al., 2024).

Literasi budaya memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang mampu mengenali keberagaman, memiliki rasa cinta terhadap budaya bangsa, serta mampu beradaptasi secara bijak terhadap perubahan zaman. Aeni (2023) menjelaskan bahwa literasi budaya dapat menjadi salah satu solusi dalam mempertahankan identitas bangsa karena membantu masyarakat memahami nilai budaya dan menjaga keberlanjutan budaya lokal. Literasi budaya membantu siswa memahami nilai sosial, budaya, dan kewarganegaraan, serta membentuk mereka menjadi warga global yang terbuka, toleran, dan menghargai keberagaman (Putri & Nurhasanah, 2023). Oleh karena itu, pengembangan literasi budaya perlu dilakukan melalui proses pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa, salah satunya melalui pembelajaran di sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah

satu mata pelajaran yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan literasi budaya. Literasi budaya membantu siswa memahami nilai sosial, budaya, dan kewarganegaraan, serta membentuk mereka menjadi warga global yang terbuka, toleran, dan menghargai keberagaman (Putri & Nurhasanah, 2023). Materi IPAS tidak hanya membahas konsep ilmu pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan kehidupan sosial, lingkungan, sejarah, dan kebudayaan masyarakat. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat memahami berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia serta nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, melalui pembelajaran IPS, nilai-nilai budaya lokal dapat diintegrasikan dengan lebih mudah agar siswa dapat mengenali serta menghargai keragaman budaya di lingkungan sekitarnya (Sumarni, dkk., 2024). Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami budaya. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa cenderung menerima informasi secara pasif sehingga pemahaman terhadap budaya belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN 1 Surodakan, ditemukan bahwa kemampuan literasi budaya siswa masih perlu ditingkatkan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa belum memahami konsep literasi budaya maupun keberagaman budaya di lingkungan sekitar, sedangkan sekitar 20% siswa hanya mengetahui pengertian budaya secara umum tanpa mampu menjelaskan bentuk, nilai, maupun upaya pelestariannya. Sebagian siswa belum mampu memahami keberagaman budaya secara mendalam, mengidentifikasi unsur budaya, serta menjelaskan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lokal. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif masih belum optimal. Meskipun pembelajaran berbasis permainan pernah diterapkan, kegiatan tersebut masih sederhana dan belum diarahkan secara khusus untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Game Based Learning (GBL)*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan proses

berpikir. Winatha & Setiawan (2020) menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa karena pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. GBL menggunakan pembelajaran berbasis elemen permainan yang dibuat untuk meningkatkan keberhasilan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran (Hermawan, 2024). Selain itu, Andika et al. (2025) melalui kajian literatur menjelaskan bahwa media dan model berbasis *Game Based Learning* memiliki peran dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta mendukung perkembangan kemampuan siswa.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah *Treasure Hunt*. Permainan *Treasure Hunt* merupakan aktivitas pencarian informasi atau objek berdasarkan petunjuk tertentu yang mendorong siswa untuk bekerja sama, memecahkan masalah, dan menemukan konsep secara aktif. Dalam pembelajaran IPAS, permainan *Treasure Hunt* dapat dirancang dengan memasukkan materi mengenai budaya sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan eksplorasi budaya. Penelitian Alifah & Suranto (2024) menunjukkan bahwa metode *Treasure Hunt* pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa karena melibatkan aktivitas kelompok dan penyelesaian tantangan. Selain itu, penelitian Budipuspitawati et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Treasure Hunt* pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan *Game Based Learning* maupun permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran. Winatha & Setiawan (2020) meneliti pengaruh *Game Based Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Yati et al. (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar. Penelitian Syamsijulianto et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *Game-Based Education* memiliki potensi dalam mengintegrasikan nilai keberagaman budaya pada pendidikan sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, keterampilan kolaborasi, atau literasi budaya secara umum, serta belum mengintegrasikan model *Game Based Learning* berbasis permainan *Treasure Hunt* secara khusus dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji

efektivitas model tersebut menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengukur peningkatan literasi budaya secara kuantitatif.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian penelitian lebih berfokus pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, aktivitas belajar, maupun keterampilan kolaborasi siswa. Sementara itu, penelitian yang menggabungkan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dengan pembelajaran IPAS dan berorientasi pada peningkatan literasi budaya siswa sekolah dasar masih terbatas. Hal tersebut menjadi celah penelitian (*research gap*) yang mendasari penelitian ini. Kebaruan (*state of the art*) penelitian ini terletak pada pengembangan pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan model *Game Based Learning* dengan permainan *Treasure Hunt* berbasis materi budaya lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mengevaluasi peningkatan literasi budaya melalui pendekatan eksperimen dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui pemanfaatan permainan edukatif yang mengintegrasikan nilai budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan literasi budaya siswa melalui pengukuran data berupa angka dan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berbentuk angka serta dianalisis menggunakan teknik statistik. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning (GBL) "Treasure Hunt"* dalam pembelajaran IPAS terhadap literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara penuh, sehingga terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah tersedia. Menurut Sugiyono (2023),

desain quasi experiment digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok; (2) setiap kelompok memperoleh petunjuk (*clue*) untuk menemukan pos atau informasi yang berkaitan dengan materi budaya dalam pembelajaran IPAS; (3) siswa berdiskusi dan menyelesaikan tugas pada setiap pos sebelum memperoleh petunjuk berikutnya; dan (4) seluruh kelompok mempresentasikan hasil temuan, kemudian guru bersama siswa melakukan refleksi dan penegasan terhadap materi yang telah dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Surodakan pada siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026. Populasi merupakan keseluruhan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kuantitas dan karakteristik khusus yang ditentukan peneliti untuk dikaji dan diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Surodakan. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, yang digunakan ketika populasi terlalu besar untuk diteliti secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2023) *Non Probability Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 31 siswa dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes merupakan kumpulan butir pertanyaan yang diberikan secara langsung kepada responden untuk memperoleh jawaban, dengan hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk skor angka (Soesana et al., 2023). Instrumen penelitian berupa soal tes literasi budaya yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi budaya setelah penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"*. Instrumen tes terlebih dahulu dilakukan uji validitas,

reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan instrumen layak digunakan dalam penelitian.

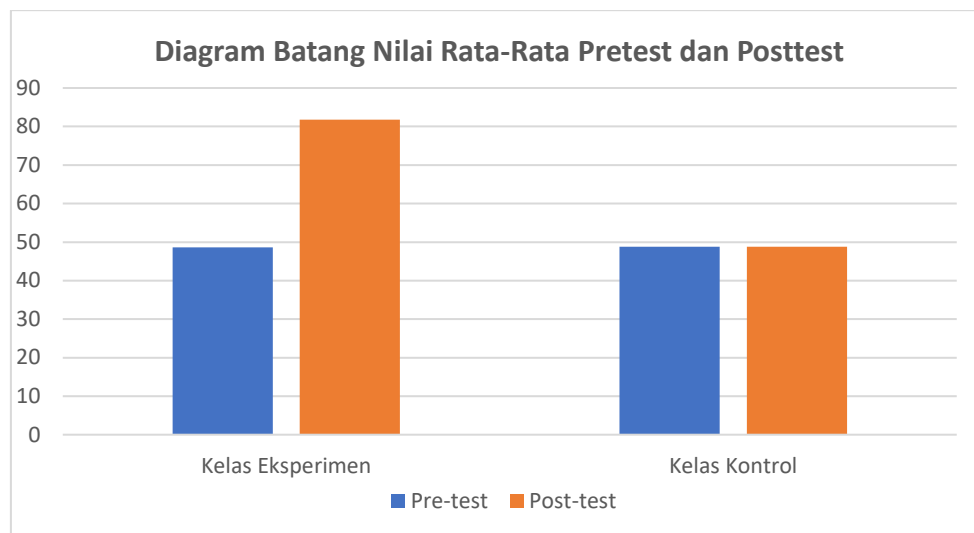
Teknik analisis data dilakukan melalui analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, dilakukan analisis *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan literasi budaya siswa setelah diberikan perlakuan. Analisis *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa berdasarkan perbandingan skor sebelum dan sesudah pembelajaran.

Berdasarkan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dalam pembelajaran IPAS sebagai upaya meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning (GBL) "Treasure Hunt"* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Surodakan dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran yang biasa digunakan. Data penelitian diperoleh melalui instrumen tes literasi budaya yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan berupa *pretest* dan *posttest*.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal literasi budaya siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas memiliki perbedaan yang tidak terlalu besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Data hasil *pretest* dan *posttest* literasi budaya siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 1, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 48,65, sedangkan kelas kontrol sebesar 48,83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi budaya siswa pada kedua kelas berada pada kondisi yang hampir sama. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup terlihat pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,81. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 48,81.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Dalam pembelajaran menggunakan model ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi melalui penjelasan materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan yang mengharuskan mereka mencari informasi, memecahkan permasalahan, memahami petunjuk, dan berdiskusi bersama kelompok. Aktivitas tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi budaya yang terdapat dalam pembelajaran IPAS.

Literasi budaya merupakan pengetahuan serta kecakapan seseorang dalam memahami, mengapresiasi, dan menunjukkan sikap yang tepat terhadap kebudayaan Indonesia, sehingga kebudayaan tersebut dapat dijaga dan dihayati sebagai identitas bangsa (Hasan et al., 2022). Literasi budaya menjadi kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan memahami, menghargai, dan menjaga keberagaman budaya. Dalam konteks ini, penerapan literasi budaya dapat diwujudkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Selain itu, melalui pembelajaran IPS, nilai-nilai budaya lokal dapat diintegrasikan dengan lebih mudah agar siswa dapat mengenali serta menghargai keragaman budaya di lingkungan sekitarnya (Sumarni et al., 2024). Dalam pembelajaran IPAS, literasi budaya mencakup pemahaman mendalam dan menyeluruh terhadap bahasa, adat, nilai, norma, seni, serta warisan budaya lokal yang diwariskan oleh kelompok masyarakat (Anatasya et al., 2024). Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat mengenal berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya yang ada di lingkungan sekitar. Namun, pemahaman budaya tidak cukup hanya diberikan melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konsep budaya secara lebih nyata. Penerapan *Game Based Learning* "Treasure Hunt" memberikan kesempatan tersebut melalui kegiatan eksplorasi dan permainan edukatif.

Setelah memperoleh data hasil *posttest*, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,977 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji *independent sample t-test*.

Table. 1 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kontrol	13,964	58	0,000	Terdapat pengaruh signifikan

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai t sebesar 13,964 dengan derajat kebebasan (df) 58 serta nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan model *Game Based Learning* "Treasure Hunt" berpengaruh terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan nilai t yang diperoleh, pengaruh perlakuan tergolong kuat terhadap peningkatan literasi budaya siswa.

Selain pengujian hipotesis, dilakukan analisis peningkatan kemampuan siswa menggunakan uji *N-Gain*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui

tingkat peningkatan kemampuan literasi budaya siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"*.

Table. 2 Hasil Analisis *N-Gain* Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai <i>N-Gain</i>	Presentase	Kategori
Eksperimen	0,6261	68,87%	Sedang

Berdasarkan tabel 2, nilai *N-Gain* kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 0,6261 atau 68,87% dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* mampu meningkatkan literasi budaya siswa setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep budaya secara lebih mudah.

Keberhasilan penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dalam penelitian ini disebabkan oleh karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. *Treasure Hunt* merupakan aktivitas mencari petunjuk di dalam maupun di luar kelas untuk menemukan informasi terkait materi yang dipelajari, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam menghadapi berbagai tantangan (Riantika & Wibawa, 2024). Permainan *Treasure Hunt* mendorong siswa untuk mencari jawaban berdasarkan petunjuk yang tersedia sehingga siswa melakukan proses berpikir, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan secara mandiri maupun kelompok. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Winatha & Setiawan (2020) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa karena pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, unsur permainan pada *Treasure Hunt* membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran IPAS sehingga proses memahami materi budaya menjadi lebih menyenangkan. Menurut Wahyuning (2022), model ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena memungkinkan siswa bereksperimen, menghadapi tantangan, serta merefleksikan situasi yang dihadapi. Dalam penerapannya, permainan *Treasure Hunt* digunakan sebagai media berbantu permainan edukatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama mencari informasi atau tugas tersembunyi, sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Temuan tersebut juga memperkuat hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar dan memperoleh respons positif dari siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Budipuspitawati et al., 2025).

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Yati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan dalam pembelajaran membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang berkaitan langsung dengan nilai budaya sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan sikap menghargai keberagaman budaya. Islam et al. (2024) juga menegaskan bahwa *Game Based Learning* memiliki kelebihan yaitu mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, melatih kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al. (2025), hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) secara signifikan meningkatkan rata-rata nilai IPAS siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo dari 69,5 menjadi 94,75, serta mendapatkan respons positif dari siswa berupa antusiasme dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Pengaruh tersebut terjadi karena model *Game Based Learning* "Treasure Hunt" memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi budaya secara mandiri melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran tersebut membantu siswa menghubungkan materi budaya dengan pengalaman nyata sehingga pemahaman, apresiasi, dan kepedulian terhadap budaya lokal menjadi lebih berkembang dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru.

Penerapan permainan *Treasure Hunt* juga memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Alifah & Suranto (2024) yang menjelaskan bahwa *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa karena dalam proses pembelajaran siswa terlibat dalam aktivitas kelompok untuk menemukan informasi dan menyelesaikan tantangan. Pada penelitian ini, kerja sama kelompok menjadi salah satu aspek penting karena siswa saling bertukar

informasi mengenai materi budaya yang dipelajari. Penelitian oleh Marwati, Rochmiyati (2024) juga menjelaskan bahwa *Treasure Hunt* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, meningkatkan literasi, serta karakter Pelajar Pancasila, dengan hasil keterlibatan siswa mencapai kategori baik dan seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Selain itu, respons positif siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Treasure Hunt* menunjukkan bahwa permainan ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa model *Game Based Learning* "Treasure Hunt" dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan literasi budaya siswa melalui aktivitas yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Model ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan materi budaya lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas serta berfokus pada siswa kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun mengkaji pengaruh model *Game Based Learning* "Treasure Hunt" terhadap kemampuan lain selain literasi budaya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa model *Game Based Learning* "Treasure Hunt" memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna karena mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *Game Based Learning* "Treasure Hunt" dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) "Treasure Hunt" dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan literasi budaya siswa kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi budaya siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui adanya

perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,81 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 48,81. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* terhadap literasi budaya siswa. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,6261 atau 68,87% dengan kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi budaya setelah diterapkan model pembelajaran tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi bahwa model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan literasi budaya melalui aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir, interaksi sosial, dan sikap menghargai keberagaman budaya melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual. Penerapan pembelajaran berbasis permainan juga dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model *Game Based Learning "Treasure Hunt"* pada jenjang pendidikan, materi pembelajaran, atau konteks sekolah yang berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih luas sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 326–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.4501>
- Alifah, L., & Suranto. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265–1277. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>
- Anatasya, E., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Peran Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara di Era

- Revolusi Industri 4.0. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 253–264. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.552>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Budipuspitawati, E., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). Pengaruh Metode Permainan Petualangan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sekolah Dasar Di Sdn Wonokerto 4. 13(3), 695–709.
- Hasan, N., Assagaf, S. F., Sapriadi, S., Martang, M., & Tamrin, N. (2022). Program Rumah Cerdas sebagai Upaya Peningkatan Literasi dan Pemberdayaan Masyarakat Desa Mallongi-longi. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 95–103. <https://doi.org/10.35580/smart.v2i2.38482>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Marwati, S., Rochmiyati, S., Negeri, S., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2024). Meningkatkan Kemampuan Literasi Yang Berkarakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Bergambar Dengan Permainan Treasure Hunt Dan Organizing the Sequence Kelas 1 Sd N 1 Wonokerso. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 55–62.
- Nisa, D. P. K., Rulviana, V., & Kusumawati, N. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 261–268. <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27927>
- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global Di SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 67–76. <https://doi.org/10.47178/15f32d10>
- Riantika, A., & Wibawa, S. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 201–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.278>
- Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292–309.

<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838>

- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., ... Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Syamsijulianto, T., Pranata, A., & Surono, W. (2025). Analisis Bibliometric Terhadap Literatur Game-Based Education di Sekolah Dasar : Perspektif Penghormatan terhadap Keragaman Budaya. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 3(2), 9–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.57176/primer.v3i2.59> Analisis
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yati, F. A., Nisa, K., Erfan, M., & Affandi, L. H. (2024). Perbedaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dan Model Pembelajaran Instruksi Langsung dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SD. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 637–644. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8789>