



Best Practice

Naskah dikirim: 25/09/2025—Selesai revisi: 21/10/2025—Disetujui: 23/11/2025—Diterbitkan: 01/12/2025

Pembelajaran Berbasis Geopark dengan Pemanfaatan Museum 13 Sebagai Pembelajaran Kreatif Berbasis Potensi Lokal di SDN Panjunan II Kalitidu

Susi Susanti¹, Suprayitno², Alif Andriyati³, Febri Setyo Nugroho⁴

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

^{3,4}SD Negeri Panjunan II, Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: susi.23494@mhs.unesa.ac.id¹; suprayitno@unesa.ac.id²; alifandriyati@gmail.com³;
nugrohofebrisetyo@gmail.com⁴

Abstrak: Pembelajaran berbasis geopark merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan potensi lingkungan sebagai sumber belajar. SDN Panjunan II Kalitidu memiliki keunikan berupa keberadaan Museum 13 yang terintegrasi langsung dengan lingkungan sekolah dan kawasan geopark Bojonegoro. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis geopark melalui pemanfaatan Museum 13 sebagai pembelajaran kreatif berbasis potensi lokal di SDN Panjunan II Kalitidu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi dokumen, dan wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan guru. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis geopark di SDN Panjunan II diimplementasikan secara terintegrasi pada tahap perencanaan pembelajaran, penyusunan LKPD, evaluasi, dan kegiatan ekstrakurikuler Kepurbakalaan. Pemanfaatan Museum 13 mampu mewujudkan pembelajaran yang kontekstual, autentik, dan bermakna, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, kolaboratif, dan kesadaran belajar siswa sesuai prinsip *deep learning* dan konstruktivisme. Selain itu, pembelajaran berbasis geopark meningkatkan motivasi belajar, literasi sains, serta menumbuhkan kedulian terhadap pelestarian warisan geologi, sejarah, dan budaya lokal. Dengan demikian, Museum 13 berperan strategis sebagai sumber belajar kontekstual berbasis potensi lokal di sekolah dasar.

Kata kunci: pembelajaran berbasis geopark, Museum 13, potensi lokal, pembelajaran kontekstual, sekolah dasar.

Abstract:

Geopark-based learning is a contextual learning approach that utilizes the potential of the environment as a source of learning. SDN Panjunan II Kalitidu has a unique feature in the form of Museum 13, which is directly integrated with the school environment and the Bojonegoro geopark area. This study aims to describe the implementation of geopark-based learning through the use of Museum 13 as creative learning based on local potential at SDN Panjunan II Kalitidu. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study design. Data collection was carried out through literature study, document study, and semi-structured interviews with the principal and teachers. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, and its validity was tested using source triangulation. The results showed that geopark-based learning at SDN Panjunan II was implemented in an integrated manner at the stages of learning planning, LKPD preparation, evaluation, and extracurricular activities related to archaeology. The use of Museum 13 was able to realize contextual, authentic, and meaningful learning, as well as encourage the development of critical, analytical, and collaborative thinking skills and student learning awareness in accordance with the principles of deep learning and constructivism. In addition, geopark-based learning increases learning motivation, science literacy, and fosters concern for the preservation of local geological, historical, and cultural heritage. Thus, Museum 13 plays a strategic role as a source of contextual learning based on local potential in elementary schools.

Keywords: geopark-based learning, Museum 13, local potential, contextual learning, elementary school

Hak Cipta©2025 Susi Susanti, Suprayitno, Alif Andriyati, Febri Setyo Nugroho



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Pendidikan modern menuntut pembelajaran yang lebih luas dan kontekstual. Bapak pendidikan, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan hendaknya berkelanjutan dan berkolaborasi dengan alam masyarakat Indonesia sendiri, konvergen dengan alam luar, dan akhirnya bersatu dengan alam universal (Agustin et al., 2024). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran harus diupayakan sesuai dan mencakup dengan kehidupan tiga ranah tersebut. Peran pendidik diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik sehingga pendidik dituntut kreatif dalam memanfaatkan segala potensi yang ada di lingkungan sekitar guna menunjang pembelajaran (Corneasari, 2025). Dalam konteks tersebut, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar menjadi semakin penting untuk mewujudkan pembelajaran yang kontekstual. Salah satunya adalah pembelajaran dengan memanfaatkan situs geopark yang ada di lingkungan sekitar. Keberadaan geopark memungkinkan lanskap alam dimanfaatkan sebagai "ruang kelas luar" yang memperkaya pengalaman belajar siswa secara langsung. Pembelajaran berbasis geopark sangat penting karena dapat membantu siswa memahami geologi, ekologi, dan budaya, menumbuhkan kesadaran konservasi, serta mengembangkan keterampilan sains dan riset (Gunawan et al., 2025). Permanadewi et al. (2024) menekankan bahwa pemanfaatan geopark sebagai media pembelajaran juga memiliki potensi besar untuk mengedukasi anak mengenai pengurangan risiko bencana dan kesadaran lingkungan.

Sejalan dengan hal tersebut, program pemerintah Bojonegoro yang gencar mencanangkan geopark internasional memberikan peluang bagi sekolah untuk mengintegrasikan konsep ini ke dalam proses pembelajaran (BBKSDA Jawa Timur, 2025). Salah satu destinasi geopark yang strategis untuk pembelajaran adalah Museum 13, yang berada di SDN Panjunan II, satu-satunya sekolah di Bojonegoro yang memiliki museum. Museum 13 ini ditetapkan sebagai salah satu destinasi penting dalam geopark, sehingga nilai edukatif dan budaya museum dapat lebih dimaksimalkan. Keberadaan museum ini memungkinkan siswa mempelajari sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan secara langsung, sehingga nilai edukatif, kultural, dan ilmiah dari geopark dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar (Azzam et al., n.d.). Hal tersebut didasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dan Pedoman Museum Indonesia (2008) yang menyatakan bahwa museum memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai tempat pelestarian dan sumber informasi. Dengan demikian, museum tidak hanya berperan sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pengembangan pengetahuan secara langsung melalui koleksi yang disimpan dan dipamerkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Panjunan II Kalitidu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah dan guru kelas, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Suriani, 2023). Fokus penelitian diarahkan pada proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep geopark dengan pemanfaatan museum dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan guru. Peneliti menggunakan dua jenis sumber utama, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer diperoleh melalui studi dokumen dan wawancara lisan. Sedangkan sumber sekunder dikumpulkan dari berbagai referensi tertulis yang relevan. Data dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya menggunakan teknik triangulasi sumber guna meningkatkan validitas temuan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Museum 13

Museum 13 merupakan salah satu museum yang ada di Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Museum ini didirikan oleh Harry Nugroho serta kedua rekannya yaitu, Dimun Suprapto dan Nardi pada tahun 1989. Museum 13 berlokasi di Jalan Surabaya-Cepu No. 247 Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. Berbeda dengan museum lainnya yang memiliki gedung sendiri, Museum 13 berlokasi di dalam gedung SDN Panjunan II. Penamaan Museum 13 ini dilatarbelakangi oleh penemuan awal berupa fosil gajah purba (*Stegodon*) di lokasi galian Waduk Dayakan. Dalam budaya populer, angka 13 kerap diasosiasikan dengan simbol gajah, sebagaimana tercantum dalam kitab mimpi WHA WHE. Angka ini dipilih sebagai bentuk penghormatan terhadap momen awal pendirian museum serta sebagai



pengingat nilai-nilai budaya dalam menafsirkan sejarah. Museum 13 juga bisa disebut dengan Museum 1 (Satu) 3 (Tiga) yang mana angka satu melambangkan keesaan Tuhan sebagai sumber dari seluruh kehidupan, sementara angka tiga merepresentasikan tiga tahapan kehidupan makhluk hidup, yaitu kelahiran, kehidupan, dan kematian (Fitria Intan, 2022). Menurut salah satu pendiri Museum 13, Nardi, angka “13” juga mencerminkan satu gagasan yang lahir dari pemikiran tiga orang pendiri museum. Ketiga tokoh tersebut memiliki visi yang sama dalam upaya pelestarian warisan sejarah Bojonegoro. Walaupun angka 13 kerap diasosiasikan dengan makna negatif dalam budaya tertentu, para pendiri meyakini bahwa keberadaan museum ini akan memberikan manfaat bagi masyarakat di masa mendatang.

Museum 13 memiliki beragam koleksi sejarah yang mencakup bidang paleontologi, arkeologi, dan geologi. Hingga saat ini, sebanyak 164 koleksi telah terinventarisasi, lebih dari 500 koleksi telah terdata, serta masih terdapat sejumlah koleksi lain yang belum terdata dan jumlahnya belum dapat dipastikan. Koleksi arkeologi merupakan benda-benda peninggalan sejarah yang merekam kehidupan masa lampau. Di Museum 13, koleksi arkeologi meliputi artefak candi Kerajaan Majapahit, serpihan perahu kayu kuno dari abad ke-17, arca Siwa, keramik Dinasti Tang, uang koin peninggalan kolonial Belanda dan Tiongkok, batu bata dan guci dari masa Majapahit, koper dan botol kaca VOC, Al-Qur'an kuno, serta berbagai koleksi bersejarah lainnya. Selain itu, Museum 13 juga menyimpan koleksi paleontologi, yaitu sisa-sisa atau jejak organisme purba yang terawetkan dalam batuan atau material lain yang berfungsi untuk merekonstruksi kehidupan masa lalu, proses evolusi organisme, interaksi dengan lingkungannya, serta perubahan Bumi dari waktu ke waktu. Koleksi paleontologi tersebut meliputi fosil daun, fosil kayu, fosil hewan, termasuk fosil gajah purba (*Stegodon trigonocephalus*), fosil kerbau purba (*Bubalus palaeokerabau*), fosil moluska, dan fosil udang. Adapun koleksi geologi terdiri atas berbagai jenis batuan, seperti stalaktit, batuan berlapis emas, batuan meteor, batu kalsit, batu stalagmite, batu gampingan terumbu, serta koleksi geologi lainnya. Keaslian benda-benda koleksi museum ini telah dikonfirmasi oleh para ahli dari berbagai institusi ternama, salah satunya Universitas Gadjah Mada (UGM). Museum 13 tidak ditujukan untuk mencari keuntungan, melainkan berfungsi sebagai sarana edukasi. Oleh karena itu, museum ini tidak hanya menjadi pusat pembelajaran bagi masyarakat lokal, tetapi banyak juga masyarakat luar seperti pelajar, mahasiswa, guru sejarah di seluruh Jawa Timur, profesor, hingga wisatawan mancanegara seperti Italia, Jepang, Korea yang datang ke Museum 13 untuk Belajar.

SDN Panjunan II Kalitidu memiliki ekstrakurikuler Kepurbakalaan, yaitu kegiatan yang bertujuan mengenalkan ilmu kepurbakalaan. Ekstrakurikuler kepurbakalaan tersebut diikuti oleh siswa dari SDN Panjunan yang minat belajar tentang kepurbakalaan dan dilaksanakan secara rutin satu kali dalam seminggu, yaitu setiap hari Senin. Salah satu kegiatan utama dalam ekstrakurikuler tersebut adalah “Nggladak”, yaitu kegiatan pencarian fosil yang bertujuan untuk menambah koleksi Museum 13. Kegiatan Nggladak dilaksanakan oleh *The Bone Hunter Team Museum 13* di wilayah Bojonegoro dengan melibatkan siswa peserta ekstrakurikuler, guru pendamping, serta relawan yang berminat untuk berpartisipasi. Pelaksanaan Nggladak dijadwalkan setiap dua bulan sekali pada musim kemarau, namun dalam pelaksanannya tetap mempertimbangkan kondisi lingkungan dan aspek keselamatan karena kegiatan ini melibatkan peserta didik dan dilakukan langsung di lokasi pencarian fosil.

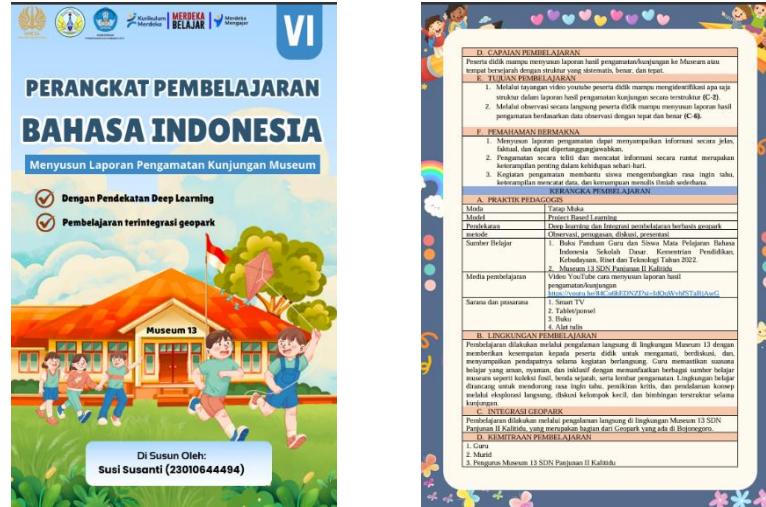
Implementasi Pembelajaran Berbasis Geopark di SDN Panjunan II

Pembelajaran berbasis geopark di SDN Panjunan II tidak hanya terbatas pada pengenalan koleksi museum sebagai objek pajang, tetapi diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran. Integrasi tersebut diterapkan mulai dari perencanaan pembelajaran, di mana guru memasukkan konsep geopark dan pemanfaatan Museum 13 ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja peserta didik (LKPD), maupun lembar evaluasi sehingga kegiatan belajar lebih kontekstual, berbasis lingkungan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Museum 13 tidak hanya difungsikan sebagai media pembelajaran tambahan, tetapi menjadi bagian integral dalam perencanaan pembelajaran, pengembangan perangkat ajar, pelaksanaan asesmen, serta kegiatan ekstrakurikuler siswa. Langkah ini bertujuan mewujudkan pembelajaran yang kontekstual, autentik, dan bermakna sesuai prinsip *deep learning* dan teori konstruktivisme.

Pengintegrasian geopark ke dalam pembelajaran ini selaras dengan gagasan pembelajaran *deep learning*, yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menghafal fakta, namun menuntut pemahaman konsep yang kuat, kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, serta pengembangan kesadaran berpikir siswa (Wafa et al., 2025), selain itu teori kontekstualisasi Pembelajaran pada Anak Usia Dini (Vygotsky, 1978) juga menawarkan landasan yang kuat untuk

memahami pentingnya interaksi antara anak-anak dan lingkungan budaya mereka. Vygotsky mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang efektif membutuhkan keterkaitan antara pengetahuan baru dan konteks sosial serta budaya yang sudah dikenali oleh anak (Rumaseb et al., 2023).

Berikut adalah integrasi geopark kedalam pembelajaran di SDN Panjunan II Kalitudi:
Integrasi Geopark dalam Perencanaan Pembelajaran



Gambar 1. Perencanaan Pembelajaran Terintegrasi Geopark

Integrasi dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran, di mana guru menyusun perangkat ajar dengan mengaitkan topik pembelajaran pada geopark yang ada di Bojonegoro, salah satunya yaitu Museum 13. Tujuan pembelajaran dirancang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, eksploratif, reflektif, dan kolaboratif. Guru mengaitkan materi dengan konteks geopark, geologi, sejarah, dan budaya lokal sehingga pembelajaran selaras dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan lingkungan nyata siswa (Kholid et al., 2023).

Integrasi Geopark dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Gambar 2. Lembar Kerja Peserta Didik Terintegrasi Geopark

LKPD disusun berbasis aktivitas (activity-based learning) yang mendorong siswa melakukan eksplorasi langsung terhadap koleksi Museum 13. LKPD tidak hanya berisi soal latihan, tetapi dirancang sebagai panduan bagi siswa dalam melakukan pengamatan, mencatat temuan, menganalisis data sederhana, serta menarik kesimpulan dari objek pembelajaran. Struktur LKPD memfasilitasi tahapan pembelajaran mulai dari pengamatan (*observing*), pemahaman (*understanding*), analisis (*analyzing*), hingga refleksi (*reflecting*), sehingga selaras dengan siklus *Experiential Learning Kolb* dan prinsip *Meaningful Learning*. Melalui LKPD ini, siswa didorong untuk aktif membangun pengetahuan secara

mandiri melalui pengalaman belajar langsung. Salah satu aktivitas dalam LKPD, misalnya, meminta siswa mengidentifikasi jenis koleksi paleontologi, arkeologi, dan geologi, mencatat ciri-cirinya, serta mengaitkan temuan tersebut dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Integrasi Geopark dalam Lembar Evaluasi Pembelajaran



Gambar 3. Lembar Evaluasi Terintegrasi Geopark

Lembar evaluasi yang digunakan di SDN Panjunan II Kalitidu juga telah terintegrasi dengan konsep geopark. Integrasi ini tidak hanya terbatas pada pemanfaatan Museum 13, tetapi juga mencakup berbagai situs geopark lain yang ada di wilayah Bojonegoro. Pengintegrasian tersebut dilakukan melalui penyajian gambar-gambar geopark dalam butir soal, penyusunan soal cerita yang memuat konteks situs geopark, serta pengembangan instrumen evaluasi yang menuntut siswa untuk mengaitkan pengetahuan akademik dengan fenomena nyata di lingkungan sekitar. Dengan demikian, lembar evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian kompetensi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan pemahaman kontekstual, apresiasi terhadap warisan geologi daerah, serta memperkuat pengalaman belajar berbasis lingkungan.

Integrasi Geopark melalui Ekstrakurikuler Kepurbakalaan



Gambar 4. Ekstrakurikuler Kepurbakalaan

Penguatan konsep geopark juga dilakukan melalui ekstrakurikuler Kepurbakalaan. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa yang memiliki minat tinggi pada sejarah, geologi, dan kepurbakalaan untuk memperdalam pengetahuan dan pengalaman belajarnya. Salah satu kegiatan unggulan adalah "Nggladak", yaitu kegiatan eksplorasi lapangan untuk mengenali potensi situs fosil di wilayah Bojonegoro. Melalui kegiatan ini, siswa belajar secara langsung mengenai pelestarian warisan budaya, pengolahan data temuan, serta nilai tanggung jawab terhadap lingkungan. Aktivitas tersebut selaras dengan teori belajar sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kolaborasi, dan scaffolding dari guru dan pendamping.

Bentuk kegiatan ekstrakurikuler kepurbakalaan di SDN Panjunan II terbagi sebagai berikut (Fitria Intan, 2022)

a. Kegiatan Idiil

- 1) Menggali nilai-nilai budaya peradaban Bojonegoro
- 2) Membangun jejaring komunikasi, informasi, dan studi Bojonegoro dalam rangka melestarikan, mendokumentasi, dan memberdayakan kembali nilai-nilai budaya dan peradaban Bojonegoro.

- 3) Menginternalisasikan nilai-nilai luhur budaya dan peradaban Bojonegoro untuk meningkatkan kualitas insan Bojonegoro dan Indonesia dalam rangka memasuki kompetisi global.
- b. Kegiatan Riil
- 1) Pengenalan lingkungan secara geografis, geologis, paleontologis, arkeologis dan historis kepada siswa didik.
 - 2) Melakukan pembelajaran/studi eksplorasi-riset geologi dan kepurbakalaan atau kesejarahan yang bersifat rekreatif.

Integrasi Geopark melalui Kegiatan Belajar Mengajar**Gambar 4. Pembelajaran Terintegrasi Geopark**

Implementasi pembelajaran berbasis geopark di SDN Panjunan II memberikan dampak positif terhadap proses dan pengalaman belajar siswa. Pembelajaran ini mewujudkan proses belajar yang lebih kontekstual, autentik, dan bermakna karena materi dikaitkan langsung dengan lingkungan nyata siswa melalui integrasi pada tahap perencanaan pembelajaran, penyusunan LKPD, evaluasi, serta kegiatan ekstrakurikuler. Integrasi tersebut mendorong siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, reflektif, dan kolaboratif, serta kesadaran belajar yang lebih mendalam sesuai dengan prinsip *deep learning* dan konstruktivisme. Melalui aktivitas observasi, eksplorasi, diskusi, dan analisis, siswa memperoleh pengalaman belajar langsung yang meningkatkan motivasi belajar, keterampilan literasi sains, serta kemampuan mengaitkan konsep akademik dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran berbasis geopark menumbuhkan apresiasi terhadap warisan geologi, sejarah, dan budaya lokal, membangun karakter peduli lingkungan, serta memperkuat keterampilan sosial melalui interaksi dan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah SDN Panjunan II Kalitidu, pemanfaatan Museum 13 terbukti memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan bahwa "siswa menjadi lebih antusias dan mudah memahami materi ketika pembelajaran dikaitkan langsung dengan koleksi museum, karena mereka dapat melihat dan mengamati benda asli secara langsung." Kepala sekolah juga menegaskan bahwa keberadaan museum di lingkungan sekolah merupakan potensi besar yang sengaja dimanfaatkan untuk memperkuat pembelajaran berbasis konteks lokal dan karakteristik wilayah Bojonegoro sebagai kawasan geopark.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis geopark melalui pemanfaatan Museum 13 tidak sekadar berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, melainkan menjadi strategi pembelajaran kontekstual yang terintegrasi secara menyeluruh. Integrasi geopark pada tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara bermakna karena pembelajaran tidak terpisah dari realitas kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih relevan, bermakna, dan berkelanjutan.

Pembelajaran berbasis geopark yang memanfaatkan Museum 13 juga mencerminkan prinsip *deep learning*, di mana proses belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta, tetapi pada pemahaman konsep yang mendalam. Siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dengan



dukungan interaksi sosial, bimbingan guru, dan konteks budaya setempat. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam membentuk proses belajar yang bermakna (Kholid et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Permanadewi et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis geopark mampu meningkatkan pemahaman kontekstual dan kesadaran lingkungan peserta didik. Penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada konteks implementasinya, yaitu pemanfaatan museum yang berada langsung di lingkungan sekolah dasar, sehingga pembelajaran berbasis geopark dapat diterapkan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

4. Simpulan dan Saran

Pembelajaran berbasis geopark melalui pemanfaatan Museum 13 di SDN Panjunan II Kalitidu telah diimplementasikan secara terintegrasi pada tahap perencanaan pembelajaran, penyusunan LKPD, evaluasi, dan kegiatan ekstrakurikuler. Pemanfaatan Museum 13 sebagai sumber belajar kontekstual mampu mewujudkan pembelajaran yang autentik, bermakna, dan relevan dengan lingkungan siswa. Pembelajaran ini mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif, meningkatkan motivasi belajar dan literasi sains, serta menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian warisan geologi, sejarah, dan budaya lokal. Dengan demikian, Museum 13 berperan strategis sebagai sarana pembelajaran kreatif berbasis potensi lokal di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek terbatas pada satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak pembelajaran berbasis geopark terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen atau metode campuran (mixed methods) untuk memperoleh gambaran pengaruh pembelajaran berbasis geopark secara lebih komprehensif.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya atas dukungan akademik yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh warga SDN Panjunan II Kalitidu yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis mengapresiasi pengelola Museum 13 dan seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyediaan data serta mendukung kelancaran penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Azzam, M., Jurusan, A., & Sejarah, P. (n.d.). *Museum 13 (Satu Tiga) Sebagai Sarana Edukasi dan Pelestarian Warisan Budaya Lokal Kabupaten Bojonegoro Tahun 1989-2020*. <https://jatim.idntimes.com/travel/destination/rangga->
- BBKSDA Jawa Timur. (2025, November 14). *Bojonegoro Menuju Panggung Dunia, Geopark Petroleum Pertama Indonesia Diuji UNESCO*. Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam Dan Ekosistem.
- Corneasari, M. L. (2025). Mewujudkan Pendidikan yang Efektif dengan Pendekatan Kontekstual di Masyarakat. *Khidmat: Journal of Community Service*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.31629/khidmat.v2i1.7056>
- Fitria Intan, M. (2022). Pemanfaatan Museum 13 Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa SDN Panjunan II Melalui Ekstrakurikuler Kepurbakalaan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 29–37. <https://heuristik.ejournal.unri.ac.id/index.php/HJPS>. <https://doi.org/10.31258/hjps.2.1.29-37>



Gunawan, I., Rahayu, M., Eppang, B. M., Politeknik, R., & Makassar, P. (n.d.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 13 Nomor 2 Tahun 2025 Pemanfaatan Biodiversitas Geopark Maros Pangkep sebagai Sumber Belajar Kontekstual pada Mata Kuliah di Jurusan Perjalanan Wisata*. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.106275>

J. K., Agustin Ramazhana, D., & Qurotul, D. A. , I P Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, (2024). *ANALISIS KONSEP PENDIDIKAN KI HAJAR DEWANTARA DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KARAKTER SISWA*. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jkip.v2i2.331>

Kholid, I., Tinggi, S., Islam, A., & Surabaya, T. (2023). PENGARUH PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. In *TARUNAEDU: Journal of Education and Learning* (Vol. 01, Issue 01). <https://doi.org/10.54298/tarunaedu.v1i1.134>

M. Husnulail; Risnita; M. Syahran Jailani, A. (2024). TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA DALAM RISET ILMIAH. *Journal Genta Mulia*. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>

Permanadewi, S., Samodra, H., Irzon, R., Prabowo, A., & Ansori, C. (2024). Quantitative assessment for geosites of the Ijen Geopark in Banyuwangi Regency, East Java, Indonesia. *International Journal of Geoheritage and Parks*, 12(1), 63–74. <https://doi.org/10.1016/j.ijgeop.2024.01.003>

Rumaseb, N. E., Pendidikan,), Anak, K., Dini, U., Agama, I., & Manado, K. (2023). *MONTESSORI JURNAL PENDIDIKAN KRISTEN ANAK USIA DINI Belajar Sambil Bermain: Menguak Strategi Pembelajaran Efektif untuk Anak Usia Dini*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54298/tarunaedu.v1i1.134>

Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Wafa, A., Syarifah, S., & Nadhif, Moh. (2025). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Deep Learning*: Dari Pendekatan Hafalan Menuju Internalisasi Nilai. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(2), 103–116. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i2.95>