

Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS**PENERAPAN METODE *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR****Afrisia Ferari Manarwati**

PGSD, FIP, UNESA (afrisiaferari93@gmail.com)

Putri Rachmadyanti

PGSD, FIP, UNESA (putrirachmadyanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt*. Subjek penelitian 24 siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri. Hasil penelitian yang didapatkan adalah aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor 73,75% sedangkan pada siklus II sebesar 90,625%. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh presentase sebesar 74% dan pada siklus II sebesar 92%. Pada hasil belajar IPS siswa, siswa yang tuntas belajar sebelum dilakukan tindakan sebesar 58%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebesar 70,83% dan pada siklus II sebesar 83,33%. Dari data yang diperoleh tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode *Treasure Hunt*, IPS, Kerajaan di Indonesia.

Abstract

This classroom action research conducted with 2 cycles, aim to describe the increase in teacher and student activities, also student's social studies learning outcomes by applying the Treasure Hunt method in fourth grade SDN Cengkok Tarokan Kediri. The results of the research are the activities of teachers in the first cycle getting a score of 73.75%, while the second cycle scores 90.625%. The students activities in the first cycle scores 74% and 92% in the second cycle. In the student's social studies learning outcomes, students who achieve learning standart before this research were 58%, in the first cycle increases up to 70.83% and 83.33% on second cycle. So, the Treasure Hunt method can improve student learning outcomes.

Keywords: *Treasure Hunt Method, Social Studies, Kingdom in Indonesia.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses atau kegiatan interaksi seseorang dengan lingkungannya yang menimbulkan perubahan tingkah laku dan bersifat relatif permanen. Perubahan yang dimaksud adalah pada tingkat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh dari pengalaman atau kegiatan dalam proses belajar. Menurut Hergenhahn & Olson (2012:8), jenis pengalaman atau kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dengan lingkungan belajarnya diperlukan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan pengorganisasian komponen-komponen pengajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan materi pelajaran, cara penyampaian materi pelajaran hingga pengelolaan pembelajaran (Sutikno, 2013:32). Guru, siswa dan lingkungan belajar adalah beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Guru memberikan

pengaruh terbesar dalam proses pembelajaran karena guru berperan sebagai desainer lingkungan belajar, sekaligus fasilitator untuk membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, membangkitkan minat dan kreativitas serta memotivasi siswa, guru dapat menentukan metodologi pengajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Sudjana & Rivai (2010:1), terdapat banyak aspek yang dipertimbangkan, namun ada dua aspek yang dianggap paling berpengaruh yaitu pemilihan metode dalam mengajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran merupakan sebuah cara yang teratur, bertahap dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara menyeluruh agar terjadi proses pembelajaran pada siswa untuk upaya mencapai tujuan (Sutikno, 2013:88). Metode pembelajaran yang sesuai harus selalu diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki beragam fungsi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hatimah (2000:10) menjelaskan bahwa metode pembelajaran juga

dapat menumbuhkan minat belajar dan memberikan dorongan belajar bagi siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri pada tanggal 25 Maret 2019, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Prawito selaku wali kelas IV. Beliau memaparkan bahwa penerapan metode sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya metode yang diterapkan maka pembelajaran tidak dapat terlaksana. Selain itu, Bapak Prawito menjelaskan bahwa semangat dan minat belajar siswa meningkat apabila diterapkan metode yang menarik terutama metode permainan. Beliau selalu mengusahakan menerapkan metode yang sesuai dan bervariasi dalam pembelajaran, misalnya dalam pembelajaran yang bermuatan Bahasa Indonesia beliau menerapkan metode bermain peran apabila materi cocok dan sesuai. Bapak Prawito menjelaskan bahwa beliau menerapkan metode eksperimen yang dikombinasikan dengan metode diskusi dan tanya jawab dalam beberapa pembelajaran IPA.

Namun, bapak Prawito selaku guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri tidak dapat selalu menerapkan metode yang menarik dan bervariasi dalam setiap pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran IPS, biasanya beliau menerapkan metode ceramah kemudian diskusi dan disertai metode tanya jawab. Padahal banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam beberapa materi IPS salah satunya yaitu pada Tema 5 Pahlawanku, kompetensi dasar yang memuat materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Menurut guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tersebut cukup banyak materi yang harus dipelajari dan juga dihafal. Hal ini nampak pada masih banyaknya siswa kelas IV yang nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah. Berdasarkan data nilai yang ditunjukkan oleh Bapak Prawito selaku guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri hanya 14 dari 24 siswa yang memenuhi KKM.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi kegiatan pembelajaran pada tanggal 25 Maret 2019 di kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri. Pada saat peneliti melakukan observasi, berlangsung pembelajaran 4 pada Tema 7 Subtema 3. Setelah siswa sudah siap di tempat duduk masing-masing, Bapak Prawito selaku guru kelas IV memulai memberikan penjelasan atau menerangkan materi IPS tentang macam-macam kegiatan ekonomi di Indonesia dengan metode ceramah. Pada saat guru menjelaskan materi, hanya 10 dari 24 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, terutama siswa yang duduk di barisan

depan dan tengah. Siswa yang duduk di belakang atau di samping biasanya memainkan alat tulisnya, menyandarkan kepala di meja dan sesekali berbicara dengan teman sebangkunya. Bapak Prawito sesekali menghampiri siswa yang tidak memperhatikan untuk mengingatkan siswa agar fokus dalam menyimak penjelasan guru. Setelah beliau menjelaskan materi, bapak Prawito melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi tersebut. Pada saat guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami, tidak ada siswa yang bertanya. Namun, saat diberi pertanyaan hanya ada 5 siswa yang sering menjawab pertanyaan guru. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan tugas yang ada pada buku siswa. Dari hasil observasi tersebut, Bapak Prawito menggunakan 3 metode yang diterapkan pada pembelajaran materi IPS tersebut yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.

Ditinjau dari permasalahan yang didapatkan peneliti dari studi pendahuluan, masalah utama terletak pada guru belum menerapkan metode yang inovatif dan menarik dalam menyampaikan pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS guru kelas IV menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Siswa cenderung bosan, kurang tertarik dan tidak fokus dalam pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana sebagian besar siswa belum memenuhi KKM salah satunya pada pembelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku cakupan KD yang memuat materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Beberapa masalah tersebut apabila tidak ditindaklanjuti dapat menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada materi yang disampaikan guru tidak dapat ditangkap siswa dengan maksimal sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi tidak efektif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tidak sesuai dengan harapan yaitu belum mencapai KKM yang ditetapkan.

Pada pembelajaran IPS sangat penting diajarkan bagi siswa di Sekolah Dasar. IPS merupakan mata pelajaran di sekolah dasar berupa ilmu-ilmu sosial dan fenomena sosial yang diintegrasikan. Pendidikan IPS penting untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, manusia yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya (sesama manusia maupun lingkungan alam), peka terhadap masalah sosial dalam lingkungan masyarakatnya dan menjadi pribadi yang solutif (Gunawan, 2014:3). Pendidikan IPS dilakukan sejak tingkat sekolah dasar agar siswa memiliki kemampuan sosial untuk hidup di tengah masyarakat yang cakap sejak dini.

Namun, pada kenyataannya para orang tua dan siswa yang keliru dalam menilai pendidikan IPS yang

dianggap tidak sepenting bidang studi lain seperti pendidikan IPA dan Matematika (Susanto, 2014:4). Presepsi tersebut diakibatkan oleh kegiatan siswa yang banyak menghafal materi pada pembelajaran IPS serta kurangnya aktifitas siswa dalam berfikir dan bertindak dalam pemecahan suatu masalah. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran IPS dengan mendesain pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM), untuk memicu motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut mungkin terjadi apabila guru dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai. Apabila guru dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Purwanto (2011:47) hasil belajar merupakan sebuah pencapaian tujuan pendidikan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan efektif dan efisien maka perlu adanya evaluasi agar mampu memperbaiki hasil pembelajaran yang belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa melalui proses pembelajaran yang terkait pada saat kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek, kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2015:5). Setiap perlakuan dan kondisi belajar yang sama dapat menimbulkan hasil yang berbeda pada setiap siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya bakat belajar, waktu belajar, waktu untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa (Carrol dalam Sudjana, 2013:40). Selain itu, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor kompetensi guru dalam mengajar dan faktor pendekatan belajar yang digunakan. Pendekatan belajar yang dimaksud adalah penggunaan media maupun penerapan strategi dan metode yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal ini menjadi tugas guru untuk memikirkan, memilih, serta menggunakan strategi dan metode yang tepat dengan karakteristik siswa dalam suatu kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan siswa mendapatkan hasil belajar yang diharapkan (Musfiqon, 2012:11).

Dari paparan kondisi nyata pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri dan penjelasan kondisi ideal secara teoritis menurut para ahli, ditemukan kesenjangan yang berupa beberapa permasalahan. Peneliti kemudian mencari alternatif solusi untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* dalam penyampaian materi kerajaan Hindu-Budha di Indonesia pada Tema 5 Pahlawanku. Metode *Treasure Hunt* merupakan kegiatan belajar yang dapat dilakukan di dalam atau luar ruangan

yang dapat disesuaikan dengan konsep permainan yang menuntut siswa mengikuti langkah-langkah dengan menemukan berbagai petunjuk untuk menyelesaikan misi yang diberikan atau menemukan informasi baru. Kelompok yang dapat menyelesaikan misi yang diberikan adalah pemenangnya (Kim & Yao, 2010). Metode *Treasure Hunt* memiliki kelebihan dimana memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan pengamatan dan eksplorasi sendiri dan mempelajari hal-hal yang seharusnya dibaca di buku, siswa dapat lebih memahami materi atau informasi yang didapatkan dan meningkatkan retensi siswa terhadap materi atau informasi tersebut sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Ilhamaki, 2014). Kombinasi mata pelajaran dan metode pembelajaran yang inovatif dapat memotivasi siswa untuk mewujudkan hasil belajar yang baik. Metode *Treasure Hunt* dapat dengan baik mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan dan dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran serta dapat menjadi pemecah masalah pendidikan dalam ranah proses pembelajaran termasuk dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Hutomo, 2016).

Metode *Treasure Hunt* pada penelitian ini dilakukan di dalam kelas dimana siswa mengikuti langkah-langkah dengan menemukan berbagai petunjuk untuk menyelesaikan misi yang diberikan atau menemukan informasi baru. Pada penelitian ini siswa mencari jawaban-jawaban yang sesuai dari pertanyaan yang didapatkan. Siswa memahami dan menemukan sendiri konsep-konsep pada materi tentang Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Pada penelitian ini pelaksanaan metode *Treasure Hunt* dibantu dengan media kartu yang terdiri dari, (1) kartu kuis, berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa tentang materi kerajaan Hindu atau Budha di Indonesia, (2) kartu jawaban, berisi jawaban dari kartu kuis tentang materi kerajaan Hindu atau Budha di Indonesia, (3) kartu bonus, berisi gambar yang berkaitan tentang materi kerajaan Hindu atau Budha di Indonesia, (4) kartu petunjuk, berisi petunjuk untuk menemukan kotak harta karun dan papan kerajaan yang tepat di sekitar kelas, (5) puzzle gambar berisi gambar salah satu raja dari kerajaan Hindu atau Budha yang dipotong menjadi 6 bagian, (6) kartu perilaku, berisi gambar yang mencerminkan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan di tempat-tempat bersejarah. Setiap kartu memiliki warna yang berbeda untuk setiap kelompok.

Metode *Treasure Hunt* pada penelitian ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut : (1) guru mempersiapkan pelaksanaan metode *Treasure Hunt* dengan memasukkan kartu kuis pertama ke dalam amplop dan diletakkan di depan kelas. Sisa kartu kuis dimasukkan ke dalam amplop satu per satu. Kartu bonus

dimasukkan ke beberapa amplop yang telah diberi kartu kuis. Setiap amplop dibagian luarnya ditempelkan kartu jawaban. Kartu petunjuk dimasukkan ke dalam amplop yang diluarnya telah ditempel kartu jawaban yang terakhir, (2) semua amplop disebar dan digantung di sebuah tali, kemudian tali tersebut dipasang mengelilingi ruang kelas, (3) siswa dibagi ke dalam 4 kelompok dan guru mengatur tempat duduk siswa, (4) guru meminta satu perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan kelas, (5) setiap perwakilan kelompok memilih satu amplop yang disediakan guru di depan kelas, (6) perwakilan siswa kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari kartu kuis di dalam amplop, (7) setiap kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya untuk mencari kartu jawaban yang sesuai dengan kartu kuis yang didapatkan sebelumnya pada amplop yang telah disebar di dalam kelas, (8) setelah amplop yang sesuai ditemukan, perwakilan kelompok kembali ke meja kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari kartu pertanyaan selanjutnya yang ada dalam amplop, (9) setiap kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya kembali untuk mencari jawaban selanjutnya, (10) setiap siswa hanya boleh ditunjuk satu kali sebagai perwakilan, sehingga siswa dapat bergantian untuk mencari jawaban, (11) siswa mencari setiap amplop jawaban sampai menemukan amplop yang berisi kartu petunjuk keberadaan kotak harta karun dan papan kerajaan yang sesuai, (12) kotak harta karun tersebut berisi kartu puzzle dan kartu perilaku, (13) siswa menyusun kartu jawaban, kartu bonus, kartu puzzle dan kartu perilaku pada papan kerajaan, (14) kelompok tercepat dalam menemukan kotak harta karun dan menyelesaikan papan kerajaan menjadi pemenangnya.

Terdapat beberapa peneliti sebelumnya yang telah meneliti tentang penerapan metode *Treasure Hunt* untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Salah satunya penelitian dari Raka Swandharta Hutomo, Universitas Negeri Yogyakarta (2016) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*” penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama II siklus yang menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar 87,5% siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. Kemudian dalam penelitian dari Lilis Wahyuningrum (dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran, 2015) yang berjudul “Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu”. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dan kemampuan siswa dalam menentukan arah mata angin setelah diterapkan metode *Treasure Hunt* meningkat menjadi 84,4%.

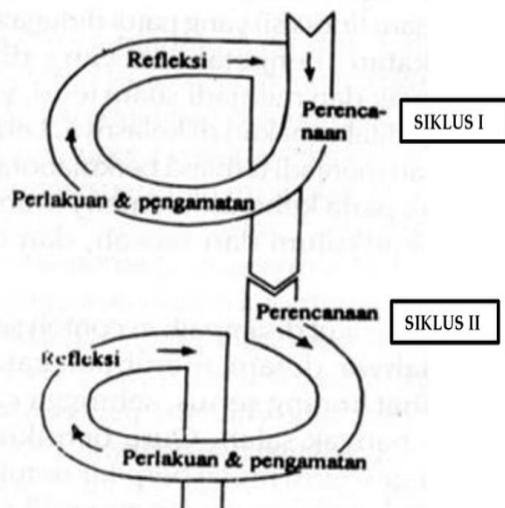
Keberhasilan penelitian terdahulu tentang penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa semakin memperkuat ide peneliti untuk menerapkan metode *Treasure Hunt* dalam menyampaikan pembelajaran Tema 5 Pahlawanku materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri. Adapun judul penelitian yang diusung adalah “Penerapan Metode *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema 5 Pahlawanku Siswa Kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar IPS Tema 5 Pahlawanku siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri, (2) untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar IPS Tema 5 Pahlawanku siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri, (3) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar IPS Tema 5 Pahlawanku siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2013:128) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan untuk perbaikan terhadap permasalahan yang ditemukan di dalam kelas baik proses pembelajaran atau permasalahan lainnya. Setiawan (2017:10) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan perbaikan dalam pembelajaran di kelas. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian tindakan kelas dipilih dalam penelitian ini karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan menggunakan metode *Treasure Hunt*.

Penelitian ini berlokasi di SDN Cengkok Tarokan Kediri dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri yang berjumlah 24 siswa yaitu 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Alasan dipilihnya lokasi dan subjek penelitian tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS khususnya tentang materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Dimana dari 24 siswa, hanya 14 siswa yang mencapai nilai KKM.

Penelitian tindakan kelas kolaboratif dilakukan oleh peneliti dengan Drs. Prawito guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri dalam menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilakukan karena peneliti belum memiliki kelas sendiri. Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan oleh peneliti adalah model Kemmis & Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2013:132) yang memiliki komponen-komponen diantaranya: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan dan Pengamatan; 3) Refleksi. Hubungan antara komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan yang berulang. Jumlah siklus pembelajaran yang digunakan berdasarkan ketercapaian indikator keberhasilan dalam satu penelitian. Apabila pada siklus pertama indikator pembelajaran belum tercapai maka akan dilanjut pada siklus kedua dan begitu seterusnya sampai indikator keberhasilan dalam satu penelitian tercapai. Model Kemmis & Mc. Taggart dipilih karena model tersebut adalah hasil pengembangan dari model-model penelitian tindakan sebelumnya dan model tersebut dapat digunakan untuk penelitian yang ingin melihat efektivitas metode mengajar serta penilaian hasil belajar siswa (Arikunto,2013:132). Beberapa alasan tersebut menjadikan Model Kemmis & Mc. Taggart sesuai dengan penelitian ini. Berikut adalah gambaran dari siklus-siklus dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan.



Bagan 1

Alur PTK Menurut Kemmis dan Mc. Taggart
(Arikunto, 2013:132)

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan pra-tindakan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran yang memerlukan tindakan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung dan melakukan observasi proses

pembelajaran dalam kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri untuk mengetahui permasalahan atau hambatan yang dihadapi oleh siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan mencari metode apa yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Pelaksanaan PTK mengacu pada rancangan yang dikembangkan oleh R. Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2013:138), yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan pengamatan, serta tahap refleksi. Kemudian pada siklus berikutnya dilakukan kembali perencanaan yang sudah dibenahi, melakukan perlakuan (tindakan), pengamatan dan juga refleksi hingga tercapai indikator keberhasilan penelitian. Alur penelitian PTK dapat dirinci sebagai berikut :

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyusun rancangan seluruh konsep penelitian yang akan dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru (Arikunto, 2013:138). Penelitian tindakan kelas yang baik menurut Arikunto (2013:138) adalah guru sendiri yang melakukan tindakan atau perlakuan, sedangkan peneliti sebagai pengamat berlangsungnya proses tindakan. Dalam tahap ini, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran diantaranya RPP, materi ajar, lembar kegiatan siswa, lembar evaluasi dengan kunci jawaban serta menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan metode *Treasure Hunt*. Selain itu, dirancang juga instrumen yang akan digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas seperti lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru yang akan digunakan peneliti dalam melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran, lembar penilaian hasil belajar siswa yang akan digunakan peneliti untuk mengetahui ketercapaian dari indikator pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang atau disusun pada tahap sebelumnya, juga dilakukan pengamatan oleh pengamat yang dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan (Arikunto, 2013:139). Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru, dimana guru melakukan pelaksanaan tindakan yaitu proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* dan peneliti melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran. Beberapa hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Refleksi

Setelah melakukan tindakan bersamaan dengan pengamatan, tahapan selanjutnya adalah melakukan refleksi. Refleksi adalah mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan atau apa yang sudah terjadi (Arikunto, 2013:140). Dalam tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan implementasi rancangan langkah pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar

siswa pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan, kekurangan dan hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai bahan pertimbangan pemberian tindakan selanjutnya yaitu pada siklus II apabila indikator keberhasilan belum tercapai. Pada siklus II, tahapan yang dilakukan seperti pada siklus I dengan perbaikan terhadap kekurangan yang telah ditemukan pada siklus I. Tindakan siklus ini akan diulang terus sampai mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan standart hasil yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, yaitu data aktivitas guru, data aktivitas siswa dan data hasil belajar IPS siswa kelas IV materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan menerapkan metode *Treasure Hunt*. Data aktivitas siswa dan aktivitas guru didapatkan melalui teknik observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Data hasil belajar siswa didapatkan melalui teknik tes dengan menggunakan instrumen lembar tes/lembar evaluasi hasil belajar siswa berupa butir soal yang berkaitan dengan materi.

Data aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Presentase kejadian yang muncul
- f = Banyak aktivitas yang muncul
- N = Jumlah keseluruhan aktivitas yang muncul

(Sugiyono, 2018:137)

Dari rumus tersebut bisa ditentukan tingkat keberhasilan dari aktivitas guru dan siswa melalui kriteria di bawah ini :

- 81% - 100% : Sangat Baik
- 61% - 80% : Baik
- 41% - 60% : Cukup
- 21% - 40% : Kurang Baik
- 0% - 20% : Sangat Kurang

(Riduwan, 2012:41)

Data nilai tes siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

(Aqib, 2017:55)

Dari rumus tersebut bisa ditentukan tingkat hasil belajar siswa melalui kriteria di bawah ini :

| | |
|------------|-----------------|
| 85% - 100% | : Sangat Tinggi |
| 70% - 84% | : Tinggi |
| 60% - 69% | : Sedang |

| | |
|-----------|-----------------|
| 50% - 59% | : Rendah |
| 0% - 49% | : Sangat Rendah |

(Aqib, 2017:55)

Penelitian dinyatakan berhasil apabila presentase skor aktivitas guru, aktivitas siswa dan presentase siswa yang tuntas belajar mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, pelaksanaan penelitian penerapan metode *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV materi kerajaan Hindi-Budha di Indonesia SDN Cengklok Tarokan Kediri berjalan dengan baik. Siswa mengikuti pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan baik. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka di dalam pembahasan ini akan membahas tiga aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan penelitian. Ketiga aspek tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian. Dalam pembahasan ini akan dipaparkan tentang peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt*.

Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* pada siklus I dan siklus II :



Diagram 1

Perbandingan Hasil Observasi Skor Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Skor yang didapatkan guru pada siklus 1 dari observer 1 adalah 60 dan skor 58 dari observer 2, sehingga mendapatkan rata-rata skor 59 dari total skor aktivitas guru sebesar 80. Dari skor tersebut, didapatkan presentase skor yang dicantumkan pada diagram 1 dimana aktivitas guru pada siklus I memperoleh presentase skor sebesar 73,75%. Presentase tersebut terdapat pada rentang 61%-80%, yaitu pada kategori “Baik” dimana hasil tersebut belum mencapai presentase keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Belum tercapainya

indikator keberhasilan dikarenakan beberapa aspek aktivitas guru dalam pembelajaran belum dilaksanakan atau belum maksimal. Aspek tersebut adalah aspek aktivitas guru yang mendapatkan skor 3 ke bawah dalam pengamatan, dimana lembar pengamatan aktivitas guru memiliki rentang skor 1-5. Aspek aktivitas guru yang mendapatkan skor rendah dan memerlukan perbaikan diantaranya (1) Guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran belum jelas dan belum menggunakan bahasa yang dipahami siswa. (2) Dalam aspek melakukan tanya jawab dengan siswa, guru belum memberikan umpan balik dan belum menambahkan informasi yang dibutuhkan siswa. (3) Saat pelaksanaan metode *Treasure Hunt* guru belum menumbuhkan antusiasme siswa dan memotivasi siswa untuk segera menyelesaikan tugasnya. (4) Pada kegiatan membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD, guru tidak membantu siswa untuk membaca petunjuk dan tidak mengawasi kegiatan diskusi siswa. (5) Guru dalam kegiatan menutup pembelajaran tidak menanyakan materi yang belum dipahami siswa dan tidak memberikan informasi lebih lanjut tentang materi yang belum dipahami siswa. Aktivitas-aktivitas guru yang menjadi kekurangan pada siklus I akan dievaluasi dan diperbaiki pada siklus II agar pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat mencapai indikator keberhasilan.

Pada siklus II aktivitas guru mendapatkan skor 73 dari observer 1 dan 72 dari observer 2, sehingga mendapatkan rata-rata skor 72,5 dari jumlah skor aktivitas guru sebesar 80. Dari skor tersebut, didapatkan presentase skor yang dicantumkan pada diagram 1 dimana aktivitas guru pada siklus II memperoleh presentase skor sebesar 90,625%, terdapat pada rentang 81% - 100%, yaitu pada kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut telah mencapai presentase keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Kenaikan presentase aktivitas guru pada siklus I dan siklus II tersebut dipengaruhi oleh beberapa aktivitas guru yang telah dimaksimalkan pada siklus II.

Beberapa aktivitas guru yang paling mempengaruhi kenaikan presentase tersebut disebabkan beberapa aktivitas guru yang telah dilakukan perbaikan dari kekurangan di siklus I dan dimaksimalkan pada siklus II. Aspek aktivitas guru yang pertama yang dilakukan perbaikan dan mempengaruhi hasil presentase skor observasi aktivitas guru adalah guru memberikan umpan balik (*feedback*) pada jawaban atau respon siswa pada kegiatan tanya jawab pada siklus II. Setelah diberikan umpan balik, siswa menjadi lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru. Informasi yang didapatkan siswa menjadi lebih banyak dan lengkap. Dengan adanya umpan balik, pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru menjadi selaras dan siswa dapat menjawab dengan benar di kemudian hari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumarno (2016:115)

yang menjelaskan bahwa *feedback* atau umpan balik dalam pembelajaran adalah informasi yang diberikan sebagai respon dari perilaku siswa dengan tujuan untuk memperbaiki pengetahuan, pemerolehan kemampuan, prestasi, dan memotivasi belajar peserta didik. *Feedback* dapat disajikan dalam berbagai macam bentuk misalnya berupa verifikasi akurasi jawaban, penjelasan tentang jawaban yang benar, dan memberikan contoh serta dilakukan kapanpun selama proses pembelajaran.

Aspek kedua dari aktivitas guru yang diperbaiki dan dimaksimalkan pada siklus II dan mempengaruhi kenaikan presentase pada aktivitas guru adalah guru mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan keperluan pelaksanaan *Treasure Hunt*. Pada siklus I, tempat duduk tidak diatur untuk keperluan kerja kelompok, masih dalam bentuk klasikal, sehingga ruang gerak siswa terbatas. Setelah tempat duduk diatur pada siklus II, siswa dapat bergerak dan melaksanakan kegiatan *Treasure Hunt* dengan aktif. Menurut Asmani, 2010:117, tugas guru dalam mengelola kelas termasuk mengatur tempat duduk dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan termasuk kerja kelompok, kerja perorangan, dan klasikal agar tercipta kondisi belajar yang kondusif dan menumbuhkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Aspek ketiga yang mempengaruhi kenaikan presentase setelah dilakukan perbaikan pada siklus II adalah guru memantau kemajuan belajar setiap kelompok dan memberikan memotivasi kepada siswa untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompoknya dan segera menyelesaikan tugasnya, kelompok yang tertinggal oleh kelompok lain dapat semangat untuk berkompetisi dan menyelesaikan misi atau tugas yang diberikan. Pada siklus I waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kegiatan *Treasure Hunt* cukup lama karena ada beberapa siswa yang tidak ikut serta, setelah diberikan motivasi pada siklus II, semua siswa bersemangat dan saling berkompetisi untuk menyelesaikan tugas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2011: 161), motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Sebab, siswa tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar tanpa adanya motivasi. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya memperhatikan metode dan media pembelajaran saja tetapi guru juga harus berusaha untuk selalu menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan dampak positif pada prestasi akademik siswa

Dari beberapa pembahasan tentang aktivitas guru yang berpengaruh dalam peningkatan presentase skor, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dzamarah dan Zain

(2010:72-75) yang menjelaskan bahwa metode yang diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya metode *Treasure Hunt* adalah salah satu dari beberapa komponen dalam pembelajaran yang saling trintegrasi dan memiliki kedudukan serta fungsi masing-masing. Dari penjelasan tersebut, metode pembelajaran yang inovatif harus didukung oleh komponen pembelajaran yang lain salah satunya adalah aktivitas guru dalam melaksanakan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran dan mengelola proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk siswa.

Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* pada siklus I dan siklus II :

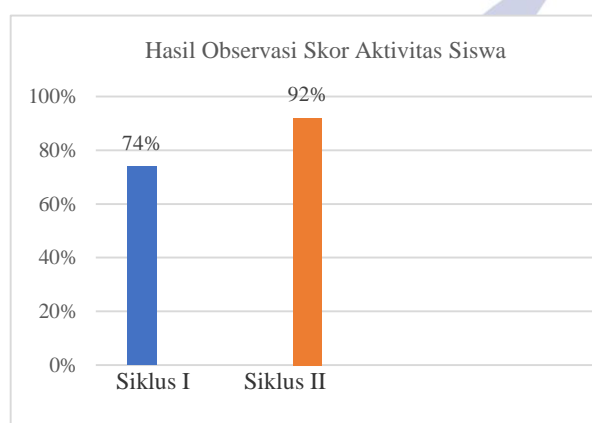


Diagram 2

Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Skor yang didapatkan siswa pada siklus I dari observer 1 adalah 55 dan skor 56 dari observer 2, sehingga mendapatkan rata-rata skor 55,5 dari total skor aktivitas siswa sebesar 75. Dari skor tersebut, didapatkan presentase skor yang dicantumkan pada diagram 2 dimana aktivitas siswa pada siklus I memperoleh presentase skor sebesar 74%. Presentase tersebut terdapat pada rentang 61%-80%, yaitu pada kategori "Baik" dimana hasil tersebut belum mencapai presentase keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Belum tercapainya indikator keberhasilan dikarenakan beberapa aspek aktivitas siswa dalam pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal. Aspek tersebut adalah aspek aktivitas siswa yang mendapatkan skor 3 ke bawah dalam pengamatan, dimana lembar pengamatan aktivitas siswa memiliki rentang skor 1-5. Aspek aktivitas siswa yang mendapatkan skor rendah dan memerlukan perbaikan diantaranya (1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran, hal ini disebabkan oleh guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran belum jelas dan bahasa yang digunakan sulit dipahami oleh siswa. (2) Siswa dalam melakukan tanya jawab dengan guru tidak

mengangkat tangan terlebih dahulu saat menjawab sehingga cenderung bersahut-sahutan, siswa juga tidak mencatat informasi tambahan dari guru karena guru tidak memberikan umpan balik atau menambahkan informasi dari jawaban siswa. (3) Pada saat membentuk kelompok, siswa cenderung memilih-milih teman dan tidak mengatur tempat duduk karena guru tidak mengintruksikan siswa untuk mengatur tempat duduknya. (4) Pada saat mengikuti permainan *Treasure Hunt* beberapa siswa tidak ikut aktif berdiskusi dengan kelompoknya dan tidak aktif bergerak bergantian untuk mencari kartu jawaban karena tempat duduk yang tidak diatur sehingga siswa yang duduk dibarisan belakang cenderung tidak ikut berdiskusi dengan kelompoknya. (5) Pada saat kelompok lain presentasi, siswa tidak memperhatikan dan tidak mencatat informasi yang didapatkan karena kurangnya LKPD yang bertujuan agar siswa menggali informasi dari kelompok lain.

Pada siklus II aktivitas siswa mendapatkan skor 70 dari observer 1 dan 68 dari observer 2, sehingga mendapatkan rata-rata skor 69 dari jumlah skor aktivitas siswa sebesar 75. Dari skor tersebut, didapatkan presentase skor yang dicantumkan pada diagram 2 dimana aktivitas siswa pada siklus II memperoleh presentase skor sebesar 92%, terdapat pada rentang 81% - 100%, yaitu pada kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut telah mencapai presentase keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Kenaikan presentase aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II tersebut dipengaruhi oleh beberapa aktivitas siswa yang telah dimaksimalkan pada siklus II.

Kenaikan presentase tersebut disebabkan karena beberapa aspek aktivitas siswa yang menjadi kekurangan pada siklus I, dianalisis dan dilakukan perbaikan pada siklus II. Aspek aktivitas siswa pertama yang dilakukan perbaikan dan mempengaruhi kenaikan presentase adalah tempat duduk yang telah diatur oleh guru pada siklus II menyebabkan siswa yang sebelumnya tidak ikut berdiskusi dengan kelompoknya dan tidak ikut mencari kartu jawaban karena duduk di belakang dan ruang gerak siswa yang terbatas menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Treasure Hunt*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamid (2011:126) dimana pengaturan bangku atau tempat duduk dilakukan untuk memenuhi empat tujuan pembelajaran, yaitu: (1) Aksesibilitas yang membuat siswa mudah menjangkau alat atau sumber belajar yang tersedia. (2) Mobilitas yang membuat siswa dan guru mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain dalam kelas. (3) Interaksi yang memudahkan terjadinya komunikasi antara guru, siswa, maupun antarsiswa. (4) Variasi kerja siswa yang memungkinkan siswa bekerja sama secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok.

Aspek aktivitas siswa kedua yang dilakukan perbaikan dan hasilnya berpengaruh pada peningkatan presentase adalah pada siklus I beberapa siswa terlalu lama dalam mencari kartu jawaban sehingga kelompoknya tertinggal dari kelompok yang lain dalam menyelesaikan kegiatan tersebut, sehingga setelah guru memberikan motivasi kepada siswa pada siklus II untuk meningkatkan kerjasama kelompok dan segera menyelesaikan misi dengan berkompetisi dengan kelompok lain. Hal tersebut menyebabkan kegiatan *Treasure Hunt* berlangsung lebih cepat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cohen (2015) yang menjelaskan bahwa metode *Treasure Hunt* dapat efektif diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan dapat menumbuhkan sifat eksplorasi serta rasa kompetisi antar kelompok apabila guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai. Hutomo (2016) juga menjelaskan bahwa kemampuan setiap siswa dalam melakukan kegiatan *Treasure Hunt* mempengaruhi kemajuan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam rangka memahami materi pembelajaran serta dapat menjadi pemecah masalah pendidikan dalam ranah proses pembelajaran termasuk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengkondisikan siswa dan mengelola pembelajaran dengan baik, penerapan metode *Treasure Hunt* dapat mentransfer pengetahuan dengan cara yang menarik dan menumbuhkan keaktifan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aspek aktivitas siswa ketiga yang diperbaiki dan hasilnya sangat mempengaruhi peningkatan presentase skor aktivitas siswa pada siklus II adalah guru telah menambahkan LKPD dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menggali informasi dari kelompok lain pada siklus II, siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan penjelasan kelompok lain menjadi fokus untuk mendapatkan informasi dan menjawab LKPD. Informasi yang didapatkan siswa yang berkaitan dengan materi pun menjadi lebih banyak. Menurut Martawijaya (2014), LKPD adalah lembar kerja yang berisi langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan individu dan kelompok sesuai materi yang dipelajari. Melalui LKPD, setiap peserta didik diharapkan dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah dan memperoleh hasil penyelidikan dengan benar. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain.

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* pada siklus I dan siklus II :

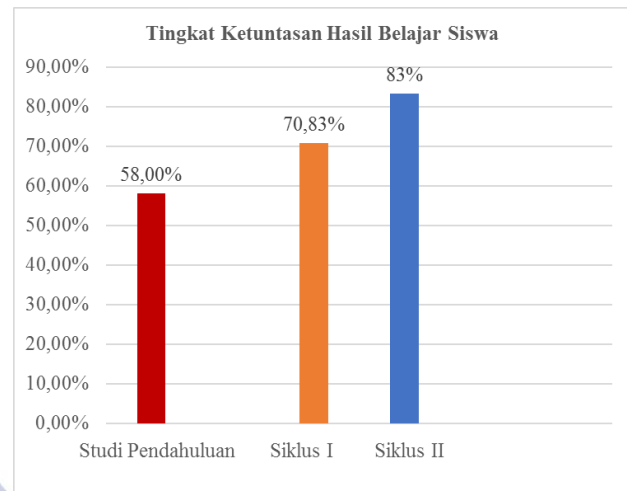


Diagram 3

Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh dari pengumpulan data berupa tes tertulis. Tes dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah didapatkan. Pembahasan pada tahap ini adalah pemaparan hasil belajar siswa secara klasikal sebagai acuan dalam mengambil kesimpulan keberhasilan dalam penelitian ini. Hasil tes siswa dianalisis berdasarkan KKM yang ditentukan sekolah yaitu >75 . Siswa dikatakan tuntas belajar apabila mendapatkan nilai hasil belajar >75 dan penelitian dikatakan berhasil apabila memenuhi ketuntasan klasikal sebesar $\geq 80\%$.

Dari diagram tersebut pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan, data yang didapatkan yaitu persentase ketuntasan belajar pada tema 5 Pahlawanku materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri sebesar 58%. Masih rendahnya tingkat ketuntasan belajar siswa tersebut menunjukkan perlunya dilaksanakan perbaikan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini perbaikan dilakukan dengan menerapkan metode *Treasure Hunt* proses pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan dengan penerapan metode *Treasure Hunt*, pada siklus I siswa kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri yang tuntas belajar sebesar 70,83%. Persentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar $\geq 80\%$ sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu >75 . Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa yang belum maksimal dalam beberapa aspek pada kegiatan pembelajaran siklus I. Dari hasil refleksi pada kegiatan pembelajaran siklus I, dilaksanakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,33%. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini dinyatakan berhasil karena persentase

ketuntasan klasikal sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 80\%$.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012:11) dimana hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor beberapa di antaranya adalah kompetensi guru dalam mengajar, metode dan strategi yang digunakan guru, lingkungan belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan sendiri dan mempelajari hal-hal yang seharusnya dibaca di buku. Hal tersebut menjadikan transfer ilmu dapat dilakukan secara lebih menarik dan dapat meningkatkan retensi ilmu pengetahuan yang didapatkan siswa (Ihamäki, 2014).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri dengan diterapkan metode *Treasure Hunt*, maka dapat disimpulkan bahwa :

Aktivitas guru kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri dalam pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt* telah meningkat dari siklus I ke siklus II. Dari skor 73,75% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Aktivitas siswa kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri dalam pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt* telah meningkat dari siklus I ke siklus II. Dari skor 74% pada siklus I meningkat menjadi 92% pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri dalam pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia dengan diterapkannya metode *Treasure Hunt* telah meningkat dari siklus I ke siklus II. Sebanyak 70,83% siswa yang tuntas belajar pada siklus I meningkat menjadi 83,33% pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Saran

Berdasarkan simpulan yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri, maka diberikan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat. Guru dalam

merancang pembelajaran sebaiknya dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penerapan metode yang inovatif harus didukung oleh komponen pembelajaran yang lainnya, kompetensi guru dalam mengkondisikan siswa dan mengelola pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastatia, C. 2015. Penerapan Metode Treasure Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung:UPI
- Aqib, Zainal. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal M. 2010. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Cohen, Shavit. 2015. *Creating Innovative Pedagogical Opportunities via "Treasure-HIT"*. Master Tesis. Sweden: Linnæus University
- Djamarah, S. B, Zain. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Hatimah, I. 2000. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Bandung: Adira.
- Hergenhahn, B.R & Olson, M.H. 2012. *Theories of Learning: Edisi ke Tujuh*. Jakarta: Kencana.
- Hutomo, Raka S. 2016. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt*. Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, Volume 5, Nomor 2, pp.107-113. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ihamaki, P. 2004. *The Potential of Treasure Hunt Games to Generate Positive Emotions in Learners: Experiencing Local Geography and History Using GPS Devices*. Int. J. Technology Enhanced Learning, Vol 6, No 1, pp. 5-20.
- Kim, Dong Won & Yao, Jing Tao. 2010. *A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System*. Journal of Universal Computer Science, Vol 16, No. 14, pp. 1853-1881.
- Martawijaya, M.A. 2014. *Model Pembelajaran Visika Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik SMP di Pulau Barrang Lompo*. Makassar: Disertasi Pascasarjana UNM

- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarno. 2016. Pengaruh Balikan (Feedback) Guru dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Lombok Holistica.
- Wahyuningrum, Lilis. 2015. *Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 1, pp. 38-46.

