

---

**PENGUNAAN METODE *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI PENGARUH  
KEGIATAN EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT  
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado  
Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)**

**Yani Suryanti, Avini Martini, Titi Setiawati.**  
STKIP Sebelas April Sumedang

---

---

**Article Info**

**Article history:**

**Keywords:**

Aktivitas Belajar,  
Hasil Belajar,  
Metode *Treasure Hunt*

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penggunaan metode *treasure hunt*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart, yang dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Cipunagara yang berjumlah 13 orang. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas belajar dan lembar tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar pada data awal yaitu 44%, siklus I 70%, dan siklus II meningkat menjadi 87%. Sedangkan hasil belajar siswa pada data awal yaitu 30,76%, siklus I 46,15%, dan siklus II 92,30%. Dengan demikian, melalui penggunaan metode *treasure hunt*, aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dinyatakan tuntas karena hasilnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%. Dengan demikian, metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved

---

**Corresponding Author:**

Yani Suryanti,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
STKIP Sebelas April Sumedang .  
Email: [yanisuryanti21@gmail.com](mailto:yanisuryanti21@gmail.com)

---

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses utama menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas untuk meningkatkan pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat umum. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003: 2) bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berbagai kemampuan yang tertera di atas diperoleh melalui kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupannya. Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai perkembangannya. Pendidikan tentu tidak terlepas dari kegiatan belajar yang kemudian akan mendapatkan hasil belajar yang didapatnya selama ini. Menurut Sudjana (2005: 22) bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Perubahan perilaku merupakan hasil belajar, artinya seseorang telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya

seperti pengetahuan, kebiasaan, dan keterampilan. Hasil belajar tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal di Indonesia meliputi sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Sekolah merupakan tempat kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu pada pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Penyusunan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS. Tujuan mata pelajaran di SD menurut Permen No. 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (Depdiknas 2006: 583) yakni.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran IPS tersebut akan tercapai jika pembelajaran yang dikembangkan oleh guru memperhatikan karakteristik siswa dan keberhasilan pembelajaran IPS berkaitan dengan kepribadian guru, oleh karena itu dalam implementasinya guru dituntut untuk memiliki keterampilan, keuletan, dan sikap terbuka pada siswa. Selain itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang lebih aktif dan kreatif. Salah satu ciri yang dapat mencerminkan suasana belajar yang menyenangkan adalah melibatkan siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran, keterlibatan guru akan membuat siswa berpikir secara kreatif dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya di lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Cipunagara kelas V dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, karena aktivitas siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru. Masalah ini terjadi karena pembelajaran yang membosankan sehingga siswa cenderung pasif, kemudian sebagian siswa ada yang mengantuk, mengobrol dengan temannya, dan asik dengan dunianya sendiri. Rendahnya aktivitas belajar berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan dari faktor siswa itu sendiri dan faktor dari guru. Faktor penyebab dari siswa yaitu siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru, dan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya faktor dari guru yaitu kurangnya bimbingan dalam mengarahkan pemikirannya untuk meningkatkan hasil pembelajaran, selain itu kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga keberhasilan proses pembelajaran siswa belum tercapai dengan maksimal. Padahal salah satu faktor yang mempunyai peran dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar adalah metode pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni guru bisa menggunakan metode *treasure hunt*, karena metode *treasure hunt* dapat meningkatkan keberhasilan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini dibuktikan oleh Nurjanah (2018) yang telah melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode *Treasure Hunt* di Kelas V SDN Sukasari 4 Tangerang". Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas belajar melalui metode *treasure hunt*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas

belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 74,73 (cukup) dengan ketuntasan 70% menjadi 85,38 (sangat baik) dengan ketuntasan 90% pada siklus II. Demikian pula dengan Afrisia dan Putri (2019) dengan judul “Penerapan Metode *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Cengkok Tarokan Kediri”. Hasil penelitian tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari pertemuan pertama sebesar 70,83% menjadi sebesar 83,33% pada pertemuan kedua.

### 1.1. AKTIVITAS BELAJAR

Kegiatan belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Menurut Susanto (2013: 18) bahwa, “Aktivitas belajar pada dasarnya yakni segala sesuatu yang diamati, dilakukan sendiri dan terlibat aktif terhadap interaksi yang terjadi pada suatu objek yang akan menghasilkan sebuah pengalaman yang berkesan dan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kebermaknaan aktivitas yang akan ditimbulkan”. Melalui aktivitas belajar, siswa akan melakukan perubahan perilaku berdasarkan serangkaian kegiatan misalnya dengan berpikir, bertanya, membaca, dan lain sebagainya. Diedrich (Sardiman, 2016: 101) menyatakan aktivitas belajar dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

1. *Visual activities*, misalnya kegiatan membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, memberi pendapat, mengadakan wawancara dan diskusi.
3. *Listening activities*, mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Motor activities*, antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereperasi, bermain dan berkebun.
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, senang, bersemangat, berani, tenang dan gugup.

Aktivitas belajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat tetapi bisa mengajukan pertanyaan, memecahkan masalah, bertanya, mengemukakan pendapat, sehingga akan tercipta proses pembelajaran yang efektif, tidak membosankan, dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

### 1.2. HASIL BELAJAR

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar berlangsung, baik berupa pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap. Menurut Anita (2011: 219) bahwa, “Hasil belajar adalah hasil dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar, hasil belajar menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari”. Aspek perubahan tingkah laku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Sabri (2010: 59-60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari atas kondisi kesehatan, kebugaran fisik, minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Kemudian Slameto (2013: 142) berpendapat sebagai berikut.

1. Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.

2. Faktor psikologis, yang meliputi intelegensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.
3. Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan lemah tubuh, lapar, haus, dan mengantuk.
4. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

Berhasil atau tidaknya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor, baik faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat memengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### **1.3. METODE TREASURE HUNT**

Metode *treasure hunt* merupakan salah satu metode yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok. Menurut Isjoni (2011: 30) bahwa, “Metode *treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan yang dilakukan secara berkelompok dan siswa bersemangat bersemangat untuk terus belajar walaupun menghadapi berbagai tantangan”. Sedangkan Aqib (2014: 17) berpendapat bahwa, “Metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat aktif dan antusias sehingga memperoleh berbagai pelajaran seperti saling menghargai, dan meningkatkan sikap kerjasama dalam menjalankan suatu tugas kelompok”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan metode *treasure hunt* adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas belajar dan kerjasama siswa dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas-tugas dalam suatu kelompok.

Setiap metode pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran mempunyai langkah-langkah yang harus diterapkan, sehingga pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan, begitu pula dengan metode *treasure hunt*. Menurut Kim dan Yao (2010: 1858) langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* yakni sebagai berikut.

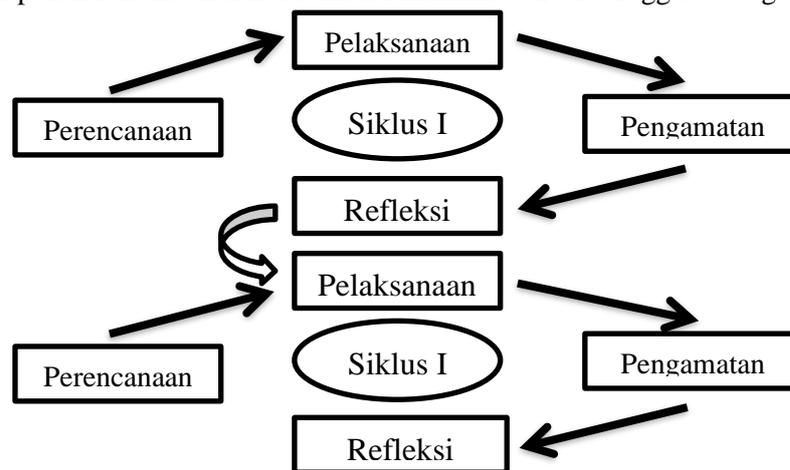
- a. *Presenting Phase*, dalam sebuah orientasi (perkenalan), guru mengawali pembelajaran dengan membagi siswa dalam berkelompok. Seorang pembimbing menyediakan serangkaian pertanyaan berkaitan dan garis besar topik yang akan mereka pelajari melalui *treasure hunt*. Informasi dasar tersedia dari sebuah sumber dan membantu siswa dengan mudah memahami tujuan topik dan pertanyaan.
- b. *Retrieving Phase*, ketika siswa menerima orientasi dari *presenting phase* mereka atau siswa menjelajah setiap tempat yang perlu menggunakan *clues* dan menemui pembimbing yang menawarkan deskripsi dari sub topik yang terkait atau menawarkan bantuan. Siswa memahami sub topik menggunakan sumbernya untuk menyusun jawaban yang tepat dari tiap pertanyaan. Ketika menjelajah tempat, siswa mungkin menjumpai dan menghadapi beberapa rintangan seperti berupa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru dengan jawaban yang sudah disembunyikan di tempat-tempat yang sudah ditentukan atau disembunyikan di tempat yang tidak terlihat kasat oleh mata, tetapi terdapat petunjuk yang mengarahkannya.
- c. *Developing Phase*, ketika siswa mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses “*construct knowlegde*”. Siswa menganalisa informasi yang mereka kumpulkan dan menulis ide ke dalam buku mereka dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan. Jika mereka memerlukan informasi lebih banyak, untuk memahami informasi yang diberikan, mereka boleh mencari sumber dengan meninjau ulang ide di dalam buku, siswa membatasi dimana menemukan lebih banyak bantuan berkaitan dengan pertanyaan. Dengan demikian, mereka dapat menyusun jawaban yang benar untuk masing-masing pertanyaan.

- d. *Evaluating Phase*, siswa perlu beristirahat ketika mereka menemukan *treasure* pada suatu tempat. Dalam evaluasi siswa harus menjawab pertanyaan, yang mereka terima pada *presenting phase*. Jawaban itu dibandingkan dengan jawaban sample, yang disiapkan oleh pembimbing untuk membatasi apakah mereka lolos tes. Jika siswa lolos mereka menerima point dan menerima penghargaan yang berguna dalam mengatasi rintangan yang akan mereka jumpai di putaran yang akan datang. Pemenangnya adalah siswa atau *team* dengan jumlah point terbesar dan mendapatkan hadiah atau penghargaan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan langkah metode *treasure hunt* yakni pembelajaran diawali dengan guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa mencari gulungan kertas berupa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru, yang sudah disembunyikan di tempat-tempat yang tidak terlihat kasat oleh mata, tetapi terdapat petunjuk yang mengarahkannya. Kemudian kelompok yang tercepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah atau penghargaan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti dengan bertujuan untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Suyadi (2014: 14) bahwa, "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan". Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Langkah pertama pada setiap siklus adalah penyusunan rencana tindakan yang akan dilaksanakan. Langkah berikutnya yaitu pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan sekaligus pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan tersebut yang meliputi proses dan hasil dari tindakan yang dilaksanakan. Hasil pengamatan kemudian dievaluasi dalam bentuk refleksi. Refleksi ini merupakan proses evaluasi untuk menetapkan kembali tindakan yang dilakukan untuk menilai kelemahan dan kelebihan tindakan. Apabila hasil refleksi siklus pertama menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan belum memberikan hasil sebagaimana yang diharapkan, maka berikutnya disusun lagi rencana untuk dilaksanakan pada siklus kedua. Demikian seterusnya sampai hasil yang diinginkan mencapai target. Sedangkan desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut.



**Gambar 1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Perencanaan Tindakan, Perencanaan tindakan awal dilakukan mengajukan izin penelitian di SDN Cipunagara. Kemudian menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas, menentukan materi pokok yang digunakan dalam penelitian, menyusun skenario

pembelajaran dalam bentuk format RPP, menyiapkan bahan ajar dan sumber belajar, menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar tes dan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan, pada tahap ini dilakukan pelaksanaan siklus pertama dari rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan RPP yang telah disusun.
3. Pengamatan, pengamatan merupakan kegiatan mengamati kejadian pada proses pembelajaran. Pada tahap ini aktivitas siswa diamati oleh observer. Observer mengumpulkan data menggunakan instrumen yang telah ditetapkan aspek-aspek yang harus diamati dalam penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode yang diterapkan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
4. Refleksi, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengkaji dan menganalisis data yang telah terkumpul dari instrumen yang diisi saat dilakukan observasi dan data hasil belajar siswa dari tes yang telah dilaksanakan. Dari data tersebut dapat dianalisis kelemahan kegiatan yang telah dilaksanakan dan ketercapaian target. Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat dibuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk putaran kedua jika hasil dari refleksi belum memenuhi target.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Cipunagara yang berlokasi di Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil observasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipunagara masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat yang berdampak pada rendahnya aktivitas serta hasil belajar siswa, dan kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga keberhasilan proses kegiatan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal. Kemudian pemilihan lokasi ini karena letaknya dekat dengan tempat tinggal peneliti, tepatnya di Dusun Cikihiang Rt 01/Rw 03 Desa Cisurat Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang, sehingga dapat memudahkan penulis dalam melakukan penelitian.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini berjumlah 13 orang siswa yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Pemilihan siswa kelas V pada penelitian ini dikarenakan siswa kelas V masih mengalami kesulitan belajar dalam pembelajaran materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat yang berpengaruh pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Cipunagara.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

**Tabel 1.** Persentase Peningkatan Ketercapaian Aktivitas Belajar Siswa

No	Siklus	Memerhatikan	Bertanya	Diskusi	Ketercapaian Target	Kategori
1	Data Awal	61,53%	61,53%	41%	44%	Kurang
2	Siklus I	76,92%	74,35%	58,97%	70%	Cukup
3	Siklus II	87,17%	82%	92,30%	87%	Sangat Baik

**Tabel 2.** Persentase Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

No	Siklus	Hasil Belajar	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Data Awal	30,76%	69,23%
2	Siklus I	46,15%	53,84%
4	Siklus II	92,30%	7,69%

## 3.2. PEMBAHASAN

### 3.2.1 AKTIVITAS BELAJAR

Tercapainya target setelah dilaksanakan dua siklus dengan menggunakan metode *treasure hunt* telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada data awal, aspek tertinggi yaitu aspek memerhatikan sebesar 61,53%, dan aspek terendah yaitu aspek bertanya sebesar 30,76%. Tingginya nilai aspek memerhatikan dikarenakan guru dominan menggunakan metode *teacher center* sehingga aktivitas siswa cenderung hanya memerhatikan penjelasan guru, sedangkan rendahnya nilai aspek bertanya karena siswa tidak antusias dalam pembelajaran sehingga siswa tidak aktif bertanya walaupun ada materi yang kurang dimengerti sehingga nilai yang didapatkan tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Ketercapaian target pada data awal pun dikategorikan kurang, karena hanya sebesar 44%. Maka dari itu, dilaksanakan siklus I agar pembelajaran dapat mencapai target yang telah ditentukan.

Pada siklus I, adanya peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode *treasure hunt*. Peningkatan aktivitas belajar ini dikarenakan siswa antusias dalam pembelajaran. Ketercapaian target dalam siklus I cukup meningkat dari data awal, yaitu sebesar 70%. Peningkatan ini dilihat dari aspek tertinggi pada siklus I yaitu aspek memerhatikan sebesar 76,92%, sedangkan aspek terendah yaitu aspek diskusi 58,97%. Tingginya aspek memerhatikan karena pembelajaran dengan menggunakan metode *treasure hunt* merupakan sesuatu yang baru bagi siswa sehingga siswa antusias dalam memerhatikan. Sedangkan rendahnya aspek diskusi yaitu siswa belum terbiasa dengan metode *treasure hunt* sehingga proses diskusi kurang kondusif. Maka dari itu, peneliti melaksanakan siklus II agar siswa belajar dengan optimal sehingga pembelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat mencapai target yang ditentukan.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Aspek tertinggi yakni aspek diskusi sebesar 92,30%. Tingginya aspek diskusi dikarenakan siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* dan adanya bimbingan serta penjelasan dari guru mengenai cara-cara berdiskusi dalam keberhasilan tugas kelompok sehingga proses diskusi menjadi kondusif yakni siswa berdiskusi secara baik dan kompak dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran, menghargai pendapat teman selama proses diskusi, dan terlibat dalam proses bertukar pendapat saat diskusi. Sedangkan aspek terendah pada siklus II yakni aspek bertanya sebesar 82%. Rendahnya aspek bertanya karena siswa dalam bertanya dilakukan secara terburu-buru, mengajukan pertanyaan dengan suara yang kurang jelas dan bahasa yang berbelit-belit. Walaupun aspek bertanya terbilang rendah, tidak membuat ketercapaian target pada siklus ini menurun. Ketercapaian target siklus II dikategorikan sangat baik karena telah mencapai target yang ditentukan, yaitu 87%.

### 3.2.2 HASIL BELAJAR

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *treasure hunt*, terjadi peningkatan dari data awal, siklus I, sampai siklus II. Pada data awal, hasil belajar siswa belum tuntas karena ketuntasan belum mencapai target yang ditetapkan. Siswa mendapatkan nilai belajar di bawah KKM, yakni 75. Nilai tertinggi yakni nilai 90 yang didapatkan oleh dua siswa. Nilai yang didapatkan oleh dua siswa merupakan pencapaian yang baik pada mata pelajaran IPS karena siswa giat belajar, selalu memerhatikan guru dan bertanya jika ada materi yang kurang dimengerti. Sedangkan nilai terendah yaitu tiga siswa mendapat nilai 50, hal ini dikarenakan siswa tersebut tidak memerhatikan guru saat pembelajaran dan tidak semangat dalam belajar. Selain tiga siswa, masih banyak siswa yang tidak antusias dalam belajar karena pembelajarannya monoton sehingga siswa merasa jenuh, penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan tidak ada variasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tindakan dalam pembelajaran diperlukan agar siswa termotivasi dan antusias dalam belajar. Dalam pelaksanaan tindakannya, peneliti akan menggunakan metode *treasure hunt*, dengan tujuan agar siswa lebih antusias dan semangat dalam proses kegiatan pembelajaran.

Siklus I terjadi peningkatan ketuntasan belajar, yakni menjadi 46,15% dari 30,76%. Penggunaan metode *treasure hunt* dalam mata pelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat berpengaruh baik bagi pembelajaran. Siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran, karena ada pengalaman baru yang belum siswa dapatkan. Nilai tertinggi pada siklus ini yaitu 90 didapatkan oleh dua siswa, nilai 80 didapatkan oleh empat siswa, siswa tersebut mendapatkan nilai tertinggi karena cepat tanggap dalam merespon pembelajaran, aktif bertanya dan terlibat dalam proses diskusi. Sedangkan untuk nilai terendah yaitu 50 yang didapatkan oleh empat siswa, hal ini karena empat siswa tersebut kurang terlibat dalam proses diskusi kelompok, serta ada yang mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis, sehingga pada saat mengerjakan soal siswa tersebut mengerjakannya secara asal tanpa ejaan yang baik dan benar.

Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 92,30%. Peningkatan ini terjadi karena hampir seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi, memerhatikan penjelasan guru, selalu bertanya, dan seluruh siswa terlibat diskusi dengan menghargai pendapat temannya. Nilai tertinggi siklus ini yaitu 100 yang didapatkan oleh lima siswa. Sedangkan untuk nilai terendah yaitu 70 yang didapatkan oleh satu siswa, hal ini karena siswa tersebut ada kesulitan dalam keterampilan menulis. Meskipun sudah memerhatikan saat pembelajaran berlangsung, aktif bertanya, dan terlibat dalam proses diskusi, tetapi pada saat mengerjakan soal siswa tersebut mengerjakannya secara asal tanpa ejaan yang baik dan benar. Dengan masih adanya siswa yang kurang baik dalam keterampilan menulis, harus ada perhatian khusus untuk siswa tersebut sehingga peneliti memutuskan untuk menindaklanjuti siswa tersebut dengan konsultasi kepada guru kelas dan kepala sekolah SDN Cipunagara, karena hal ini akan menghambat siswa tersebut dalam proses kegiatan pembelajaran.

Setelah dilaksanakannya siklus II, ketuntasan belajar siswa kelas V telah mencapai target yang ditentukan, bahkan melampauinya. Penggunaan metode *treasure hunt* pada mata pelajaran IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat kelas V SDN Cipunagara dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode *treasure hunt* dalam materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat di kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas V SDN Cipunagara. Peningkatan ini terlihat dari data awal sebelum dilaksanakan tindakan sebesar 44%, kemudian pada tindakan siklus I menjadi 70%, dan peningkatan pada tindakan siklus II menjadi 87%. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa meningkat dengan menggunakan metode *treasure hunt*.
2. Penggunaan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar belajar IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas V SDN Cipunagara. Pada data awal sebelum tindakan sebesar 30,76%, kemudian pada tindakan siklus I ketuntasan mencapai persentase 46,15%, sedangkan yang belum tuntas 53,84% dan pada siklus II ketuntasan mencapai 92,30%, sedangkan yang belum tuntas 7,69%. Dengan demikian, dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siklus II meningkat.

#### REFERENSI

- Afrisia dan Putri (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri. *e-jurnal Universitas Negeri Surabaya* [online], Vol. 27, (3), 84-103. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28377>. [18 Desember 2020].
- Anitah. (2011). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Z. (2014). *Model model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

- 
- Depdiknas. (2006). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. (2011). *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kim dan Yao. (2010). "A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System". *Journal of University Computer Science*. Vol. 16, 1853-1881.
- Nurjanah. (2018) Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode *Treasure Hunt* di Kelas V SDN Sukasari 4 Tangerang. *Jurnal Seminar Nasional PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* [online], Vol. 1, No 1. Tersedia: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/download/7707/5215>. [18 Desember 2020].
- Sabri, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Ciputat Press.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Suyadi. (2014). *Panduan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.