



Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta

Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity at SMPN 57 Jakarta

Putri Wulandari^{1*}, Budiaman², Saipiatuddin³

^{1,2,3}Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta,

Email: wulandari2015p@gmail.com^{*}, saipia89@gmail.com², budiaman.fisunj@gmail.com³

Article Info

Article history :
Received: 10-06-2024
Received: 13-06-2024
Accepted: 15-06-2024
Published: 17-06-2024

Abstract

This research aims to determine the application of the Treasure Hunt learning media in increasing the activity of class VIII F students at SMP Negeri 57 Jakarta. The research method used is the Classroom Action Research method using three cycles. The subjects of this research were 35 students in class VIII F. Based on the research results, the application of Treasure Hunt learning media can significantly increase student activity results. This is shown by the increase in the number of students who reach the Minimum Completion Criteria (KKM) in each cycle. In the transition from the first cycle to the second cycle, there was an increase of 7.06%, and from the second cycle to the third cycle, there was a further increase of 5.88%. The Outcome Achievement Indicator (IPH) target of $\geq 80\%$ has been achieved in cycle 3. Apart from that, students' activity in each cycle has also increased, especially in the opinion aspect.

Keywords : Learning Media, Treasure Hunt, Activeness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Treasure Hunt dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 57 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII F yang berjumlah 35 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran Treasure Hunt mampu meningkatkan hasil keaktifan siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada setiap siklusnya. Pada transisi dari siklus pertama ke siklus kedua, terjadi peningkatan sebesar 7,06%, dan dari siklus kedua ke siklus ketiga, terjadi peningkatan lebih lanjut sebesar 5,88%. Target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) $\geq 80\%$ telah tercapai pada siklus 3. Selain itu, keaktifan peserta didik setiap siklusnya juga meningkat, terutama dalam aspek berpendapat.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Treasure Hunt, Keaktifan.



PENDAHULUAN

Pendidikan di Era Society 5.0 memiliki tanggung jawab besar dalam mengembangkan pengetahuan untuk menghadapi masa depan. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga pada pengembangan seluruh potensi manusia seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pemerintah Pusat, 2017). Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Andrianto et al., 2021).

Guru berperan sebagai pendidik atau pembelajar, sementara itu siswa berperan sebagai orang yang belajar (Syahid, 2018). Guru menjadi fasilitator siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga pembelajaran berbasis pada siswa atau *student baser learning* (Pertiwi et al., 2022). Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menumbuhkan semangat siswa berperan aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Purnomo, 2021). Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan ketergantungan pada media buku paket, yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Hasanah, 2019). Pembelajaran perlu diinovasikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mudah jenuh mengikuti pembelajaran (Alam & Khotimah, 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan melibatkan mereka secara aktif (Siregar et al., 2017). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan, seperti Treasure Hunt (Munawir, 2020). Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil keaktifan siswa (Wasidi, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan Treasure Hunt sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil keaktifan siswa kelas VIII F SMP Negeri 57 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 57 Jakarta, khususnya di kelas VIII F yang terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini menggunakan beberapa bahan dan alat utama, antara lain materi pembelajaran IPS untuk kelas VIII, soal-soal evaluasi, lembar observasi, dan dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Alat yang digunakan meliputi papan tulis, spidol, buku teks IPS, lembar kerja siswa, alat peraga, dan perangkat permainan Treasure Hunt (petunjuk, peta, kartu soal, dan "harta karun"). Masalah utama yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan untuk mengamati keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan bekerja sama selama proses



pembelajaran dan lembar keaktifan diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tujuan utama untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII F di SMP Negeri 57 Jakarta melalui penerapan metode permainan Treasure Hunt. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media Treasure Hunt secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Data yang dikumpulkan dari ketiga siklus pelaksanaan tindakan menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam berbagai aspek keaktifan siswa, seperti bertanya, menjawab, berpendapat, dan bekerja sama. Salah satu indikator yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah kemampuan siswa untuk mengemukakan pendapat. Pada transisi dari siklus pertama ke siklus kedua, terjadi peningkatan sebesar 7,06%, dan dari siklus kedua ke siklus ketiga, terjadi peningkatan lebih lanjut sebesar 5,88%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Treasure Hunt tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu tentang keaktifan belajar, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebuah penelitian oleh Rahmawati, (2021) menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 10% setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di tingkat SMP. Sebuah studi lain oleh Anwar & Rahimu, (2021) melaporkan peningkatan sebesar 15% dalam keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran visual ditingkat SMP. Dalam konteks penelitian ini yang dilaksanakan pada tingkat SMP, peningkatan paling signifikan dalam aspek berpendapat mencapai 12,94%, yang menunjukkan bahwa metode Treasure Hunt memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan beberapa metode pembelajaran lainnya.

Penelitian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang inovatif seperti Treasure Hunt dapat secara efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan. Peningkatan keaktifan ini berdampak positif tidak hanya pada keaktifan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, yang esensial bagi pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis mereka di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur pendidikan, menunjukkan bahwa metode Treasure Hunt adalah alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan Treasure Hunt dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII F SMP Negeri 57 Jakarta. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan



partisipasi aktif dan keterampilan sosial siswa, seperti berpendapat. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Hasil penelitian ini memberikan jawaban positif terhadap hipotesis bahwa metode permainan Treasure Hunt dapat meningkatkan keaktifan siswa. Setelah dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran berbeda Treasure Hunt memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan beberapa metode pembelajaran lainnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur pendidikan, menunjukkan bahwa metode Treasure Hunt adalah alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Prof. Budi Aman dan Ibu Saipiatuddin atas saran dan masukan yang diberikan dalam penulisan ini. Apresiasi juga disampaikan kepada SMP Negeri 57 Jakarta, khususnya kepada kepala sekolah, para guru, dan siswa kelas VIII F yang telah memberikan izin serta berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan kontribusi berharga selama proses penelitian ini. Dukungan dari berbagai pihak sangat berperan dalam keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Anwar, A., & Rahimu, W. O. S. O. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 50–57. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.390>
- Hasanah, S. U. (2019). Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma'arif 01 Pahonjean Majenang. *Jurnal Tawadhu*, 3(1), 804–822.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Pemerintah Pusat. (2017). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. Regulasip: Peraturan Undang-Undang Dan Sumber Informasi Hukum. <https://www.regulasip.id/book/1393/read>



-
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Purnomo, B. (2021). *Metode Pembelajaran Interaktif*. Gajah Mada University Press.
- Rahmawati, A. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan*, 123–134.
- Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 743. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.743-749>
- Syahid, M. (2018). *Peran Guru dalam Pembelajaran*. Alfabeta.
- Wasidi, A. S. (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(2), 77–85.