
PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V SD INPRES 4/82 WAJI DALAM PEMBELAJARAN IPA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT***Oleh****Sudarto¹, Asriadi², Risma Febriani Syam³**^{1,2,3}Universitas Negeri MakassarEmail: ¹drsudartompd@gmail.com

Article History:*Received: 08-05-2023**Revised: 23-05-2023**Accepted: 11-06-2023***Keywords:***Treasure Hunt Learning Model, Activeness Of The 5th Grade Students At SD Inpres 4/82 Waji, Science Learning*

Abstract: *This research is a classroom action research which aims to find out whether the Treasure Hunt learning model can or cannot increase the activity of the 5th grade students at SD Inpres 4/82 Waji in learning of science. The subjects of this research were of the 5th grade students at SD Inpres 4/82 Waji in totally of 15 students. The data collection techniques used were observation and documentation techniques and the data analysis techniques were of quantitative descriptive techniques. Research results: In Cycle I there were of 40% of the number of students who were active, while 60% of the number of students were inactive and in the Cycle II there were 80% of the number of students who were active, while 20% of the number of students appeared to be inactive. Conclusion: The application of the Treasure Hunt learning model can increase the activeness of the 5th grade students at SD Inpres 4/82 Waji, Tellu Siattinge District in their science learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang ada pada diri seseorang/peserta didik (Sudarto, Noridwan & Amin, 2023 dan Putri, Muliadi & Sudarto, 2021), baik potensi akademik maupun non akademik. Potensi akademik, misalnya kemampuan siswa berkaitan penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses pengamatan terhadap gejala alam dan benda-benda yang dilakukan secara terus-menerus, sistematis, tersusun secara teratur, rasional dan objektif dalam kurun waktu tertentu yang hasilnya sesuai dengan fakta dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa melalui suatu kegiatan observasi, eksperimen, atau kegiatan lainnya yang melibatkan panca indra (Fajri & Wulandari, 2022). Selain itu, Herawati (2022) menyatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran IPA sejak di bangku Sekolah Dasar bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat di dalamnya. Karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang

tepat. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata siswa dalam masyarakat. Dalam pembelajaran itu, siswa diberi kesempatan sehingga dapat memanfaatkan lingkungan sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kelana & Wardani, 2021).

Pembelajaran IPA seharusnya selalu menuntun siswa untuk melakukan pengamatan langsung dapat melatih kemampuan fisik, mental, dan emosional mereka. Kemampuan fisik itu berupa kemampuan bergerak siswa seperti mengamati, membaca, mencatat, mengerjakan soal, dan menyelesaikannya. Kemampuan mental siswa berupa siswa berani mengajukan pertanyaan, mengeluarkan pendapat, dan menjawab pertanyaan. Kemampuan emosional siswa seperti munculnya minat belajar siswa dan meningkatnya motivasi belajar siswa di kelas. Hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas terutama pada pembelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan pernyataan Bonga, Tawil & Sudarto (2017) dan Nurazizah, Sudarto & Yunus. (2017) bahwa pembelajaran IPA sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, bersemangat, menyenangkan, menantang, motivatif sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan pengembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Situasi seperti di atas bertentangan dengan keadaan yang terjadi di Kelas V SD Inpres 4/82 Waji, Kecamatan Tellu Siattinge, Kabupaten Bone (berdasarkan hasil prapenelitian) dimana dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA, siswa nampak kurang aktif mengikuti pembelajaran. Setelah melakukan kajian tentang penyebab masalah ini maka peneliti berkesimpulan bahwa penyebab kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran IPA adalah karena model pembelajaran yang diterapkan guru tidak mendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Untuk mengatasi masalah di atas peneliti mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yang menurut peneliti model tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA, yaitu model pembelajaran *Treasure Hunt* (Berburu Harta Karun). Model pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui kerja sama, diskusi dan belajar kelompok sehingga partisipasi atau keaktifan siswa dimungkinkan semakin bertumbuh dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat juga dikatakan sebagai model pembelajaran yang dapat menggugah pikiran, menantang untuk berbuat sehingga dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena model pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran dengan mengikuti alur permainan yang berisi tantangan dan petunjuk perjalanan yang telah dirancang dengan baik untuk dipecahkan oleh siswa. Hal tersebut didukung oleh pandangan Putri (2014) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan membiasakan mereka bekerja sama dan berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memecahkan suatu tantangan yang telah disiapkan sebelumnya.

Dalam menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt*, proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pada pandangan perlunya menyesuaikan materi pelajaran dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai pandangan Safitri (2020) yang mengatakan bahwa

karakteristik siswa menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, proses belajar mengajar yang terjadi dalam di kelas selalu melibatkan atau memperhatikan berbagai interaksi antara siswa, antar siswa dengan guru, keaktifan siswa, dan karakteristik siswa (PP RI, 2022).

Adapun hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*, antara lain hasil penelitian Hadi Satria pada tahun 2020 yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada pembelajaran IPA di Sekolah dasar kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat melatih tingkat pemahaman siswa terkait tentang berdiskusi, bekerja sama, bekerja secara berkelompok, dan belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar yang selanjutnya berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa lebih bersemangat mengikuti dan lebih menikmati suasana pembelajaran.

Karena itu, tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat atau tidak dapat meningkatkan keaktifan siswa Kelas V SD INPRES 4/82 WAJI Kecamatan Tellu Siattinge, Kabupaten Bone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terjemahan dari *Classroom Action Research (CAR)*, yaitu suatu penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan guru dalam kelasnya dengan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas sesuai rancangan yang telah ditetapkan. PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2020). Selanjutnya, menurut Hikmawati dalam Sudarto, Kadir, dan Husnul (2024), PTK adalah penelitian yang dirancang untuk meningkatkan standar pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik hasil belajar kognitif, sikap maupun psikomotorik/keterampilan. Dengan demikian, PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan memaparkan proses dan hasil tindakan secara bersiklus dengan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 4/82 Waji Kecamatan Tellu Siattinge yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan dokumentasi. Diharapkan dalam penelitian jumlah siswa yang berkategori aktif dalam pembelajaran IPA pada siklus I dan siklus II minimal 75% dengan selisih jumlah peningkatan minimal 10 %. Artinya, jika jumlah siswa yang berkategori aktif mencapai jumlah 75% ke atas maka model pembelajaran yang diterapkan dikatakan berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Dan, jika terjadi peningkatan jumlah aktif pada kedua siklus maka perbedaan peningkatan itu minimal 10% dimana jumlah siswa yang aktif pada siklus II lebih besar daripada jumlah siswa yang aktif pada siklus I.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi selama penerapan model

pembelajaran *Treasure Hunt* pada setiap siklus. Analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung dari siklus I ke siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran tentang hasil penelitian supaya lebih mudah dipahami (Mulyatiningsih, 2014). Adapun kriteria penilaian keaktifan siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa

SKOR	Kategori
$75 < \text{Skor} \leq 100$	Aktif
$50 < \text{Skor} \leq 75$	Cukup Aktif
$0 \leq \text{Skor} \leq 50$	Tidak Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres 4/82 Waji. Adapun hasil penelitian dipaparkan seperti berikut ini.

1. Paparan Data pada Siklus I

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin 06 Mei 2024 dan pada pertemuan kedua hari Rabu 08 Mei 2024. Keaktifan siswa menunjukkan: sebanyak 6 orang (40%) terlihat aktif dan 9 orang (60%) siswa terlihat tidak aktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Jumlah Siswa yang Aktif dan Tidak Aktif Pada Siklus I

Aktif		Tidak Aktif	
6 orang	40%	9 orang	60%

2. Paparan Data pada Siklus II

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin 13 Mei 2024 dan pada pertemuan kedua hari Selasa 14 Mei 2024. Keaktifan siswa menunjukkan: sebanyak 12 orang (80%) terlihat aktif dan hanya 3 orang (20%) siswa terlihat tidak aktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Jumlah Siswa yang Aktif dan Tidak Aktif Pada Siklus II

Aktif		Tidak Aktif	
12 orang	80%	3 orang	20%

Dari Tabel 2 dan 3 terlihat bahwa jumlah siswa yang aktif dari siklus I ke siklus II meningkat dari 40% menjadi 80%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam

pembelajaran IPA.

Pembahasan

Jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran IPA pada Siklus II sebesar 80% dan pada Siklus I hanya 40%, yang berarti terdapat peningkatan jumlah siswa aktif sebesar 40%. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan jumlah siswa aktif pada siklus II tersebut dapat terjadi karena pada siklus ini guru sudah dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Indra, Hasibuan & Syarifah (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat pada Mata Pelajaran SKI. Sejalan juga dengan hasil penelitian Hutomo (2016) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran ekonomi. Sejalan juga dengan pandangan Munawir (2020) yang mengatakan bahwa metode bermain seperti yang diperagakan dalam model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena hal tersebut dapat membuat siswa melakukan berbagai macam aktivitas belajar ketika sedang bermain dan membuat siswa mempelajari materi pelajaran dengan serius sebagai syarat untuk dapat berpartisipasi dalam permainan itu.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan siswa Kelas V dalam pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari adanya jumlah yang aktif pada siklus I sebesar 40% meningkat menjadi 80% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto. (2020a). Penelitian Tindakan Kelas terkait model pembelajaran. *Database*, 1-12.
- [2] Arikunto. (2020b). *Penerapan penelitian Tindakan Kelas*.
- [3] Bonga, A., Tawil, M. & Sudarto (2017). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan keterampilan proses sains peserta didik. *Jurnal IPA Terpadu*, 1(1), 40-46.
- [4] Fajri, R. A., & Wulandari, F. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Ipa Pada Masa Covid-19 Di Sdn Kalanganyar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 936. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8531>
- [5] Herawati, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media "Rumah Eksis" di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1341-1349. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2297>
- [6] Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode *Treasure Hunt* Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- [7] Indra, K., Hasibuan, M., & Syarifah, S. (2022). Metode *Treasure Hunt*, Keaktifan siswa Upaya Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(3), 46-48.

-
- [8] Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). Model Pembelajaran IPA SD. In *Edutrimedia Indonesia* (Issue February).
- [9] Muharram, Lodang, H., --, N., & Tanrere, M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran IPA SD Berbasis Bahan Di Lingkungan Sekitar Melalui Pendekatan Starter Eksperimen. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(9), 311–320. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.522>.
- [10] 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>
- [11] Nilakusmawati, D. P. E., & Asih, N. M. (2012). Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran. *Kajian Teoritis Beberapa Model Pembelajaran*, 1222.
- [12] Nurazizah, S., & Yunus, S. R. (2017). Pengaruh penggunaan metode mind mapping pada model pembelajaran kooperatif tipe nht (number head together) terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar ipa peserta didik kelas VII SMPN 6 Watampone. *Jurnal IPA Terpadu*, 1(1), 80–93.
- [13] Presiden RI. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 1–16. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>.
- [14] Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- [15] Putri, E. (2014). Kajian Implementasi Pembelajaran IPA Berdasarkan Kurikulum 2013 Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Universitas Lampungmpung*, 1–12.
- [16] Putri, F. T., Muliadi, M., & Sudarto, S. (2021). Analisis Problematika Guru Penjaskes Dalam Memodifikasi Media Pembelajaran PJOK SD Gugus I Kecamatan Uluweng Kabupaten Bone. *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 9–21.
- [17] Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
- [18] Satria, H., Nurmalina, N., & Kusuma, Y. Y. (2021). Penerapan Model *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.31004/irje.v1i1.8>.
- [19] Sudarto, S., Kadir, A., & As, A. H. H. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE BERBANTUAN GOOGLE JAMBOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD INPRES 5/81 BAJOE. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 3(8), 395–402.
- [20] Sudarto, S., Noridwan, M., & Amin, M. (2023). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 2 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Journal on Education*, 6(1), 5281–5289. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3706>
- [21] Ulansari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn Tambaksari I Kota Surabaya.

Jurnal Pendidikan, 1(2), 1–5.

- [22] Yulianti, Serly Indriarjo, D., Islam, U., Haji, K., Siddiq, A., Studi, P., Ilmu, T., Alam, P., & Yulianti, S. I. (2023). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TREASURE HUNT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM EKSRESI MANUSIA KELAS VIII FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN OKTOBER 2023 PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TREASURE HUNT (BERBURU HARTA KARUN) TER.*

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN