

PENERAPAN METODE *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN PRESTASI BELAJAR

(Studi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Gugus 2 Bengkulu Utara) Tahun 2019

Ari Sulastr¹⁾, Wasidi²⁾

¹⁾SDN 04 BU, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾Aryantisulastr1@gmail.com, ²⁾wasidirma@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penerapan metode *treasure hunt*, untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SD DI Gugus II Bengkulu Utara, serta mendeskripsikan efektifitas penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa kelas IV SD di Gugus II Bengkulu Utara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dipadukan dengan *quasi eksperimen*. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 014 Bengkulu Utara sebagai kelas PTK dan IVA SDN 002 Bengkulu Utara sebagai kelas eksperimen, dan IVB SDN 002 Bengkulu Utara sebagai kelas kontrol. Prosedur pelaksanaan pada Penelitian Tindakan Kelas, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes berupa evaluasi yang diberikan pada setiap akhir siklus. Pada penelitian *quasi eksperimen*, teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada siklus I nilai rata-rata sikap kerjasama siswa mencapai 59 dengan kriteria kurang pada siklus II mencapai 65 dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus III mencapai 82,3 dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian prestasi belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai ketuntasan belajar 60%, siklus II 80% dan siklus III 100%. Pada penelitian *quasi eksperimen*, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari hasil skor rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 74,75 dan kelas kontrol sebesar 66,25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Treasure hunt* dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : metode *treasure hunt*, kerjasama, prestasi belajar

IMPLEMENTATION OF METHODE TREASURE HUNT TO IMPROVE THE COOPERATION OF STUDENT AND LEARNING OUTCOMES**(Studies in civic education Subjects in junior base school Bengkulu Utara) Year 2019****Ari Sulastr¹⁾, Wasidi²⁾****¹⁾SDN 04 BU, ²⁾Universitas Bengkulu****¹⁾Aryantisulastr1@gmail.com, ²²⁾wasidirma@unib.ac.id****Abstract**

The purpose this research describes the implementation of the methode treasure hunt, to improve the precision of student learning and achievement of learning on the subject of learning IPS 4th grade SD to Gugus II Bengkulu Utara, and to describe effective the implementation of methode treasure hunt in improving the cooperation and achievement 4th grade students of SD to Gugus II Bengkulu Utara, This research is a class action, combined with a quasi-experimental. The subjects were fourth grade SDN 014 Bengkulu Utara as PTK class and IVA SDN 002 Bengkulu Utara as the control class, and IVB SDN 002 Bengkulu Utara as an experimental class. Implementation procedures in Classroom Action Research, each cycle includes planning, action, observation and reflection. Data collection techniques use observation and test techniques in the form of evaluations given at the end of each cycle. In quansi research experiments, data collection techniques used test techniques. Based on the results of Classroom Action Research (PTK), in the first cycle the average value of student cooperation attained 59 with less criteria in the second cycle reaching 65 with good criteria, and increasing in the third cycle reached 82.3 with very good criteria. The results of the study of student learning achievement in the first cycle obtained the value of learning completeness 60%, cycle II 80% and cycle III 100%. In quansi research experiments, the results of the study showed a significant difference between the experimental class and the control class. This difference can be chosen from the results of the experimental class posttest score of 74.75 and the control class of 66.25. The results showed that the application of methode treasure hunt can increase their accuracy and observation learning achivement 4th grade students of SD to Gugus II Bengkulu Utara.

Keywords: *treasure hunt, cooperation, learning outcomes*

Pendahuluan

Masyarakat zaman modern semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak-anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut di atas, berbagai riset di sejumlah Negara membuktikan perlunya pendekatan metode pembelajaran yang mampu mengikat siswa untuk aktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih relevan, menyenangkan, serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi untuk belajar. Di Indonesia kesadaran semacam ini pada tataran sekolah dasar dan sekolah menengah telah memunculkan pendekatan pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) yang merupakan salah satu pilar Kurikulum Satuan Pendidikan.

Sejarah pendekatan pembelajaran niscaya mengikuti hukum sejarah, bahwa sejarah selalu berulang (*l'histoire se repete*). Pada periode awal pembelajaran sampai berakhirnya paham behaviorisme, pendekatan pembelajaran didominasi oleh pembelajaran berbasis guru (*teacher centered learning*). Dengan munculnya kognitivisme dan konstruktivisme, pendekatan berubah menjadi pembelajaran berbasis siswa (*studentcentered learning*). Kemudian sejumlah penemuan terpisah masing-masing dari Jeanne Chall, *Project Follow Through* dan *Siegfried Englemann* membuktikan bahwa *Direct Instruction* (suatu pembelajaran berbasis guru dengan sintaks tertentu) justru paling efektif untuk membelajarkan siswa. Sintaks

secara sederhana dapat dimaknai sebagai urutan langkah-langkah pembelajaran (*step of learning*).

Pada awal abad XXI ini sesuai dengan pengamatan dari Bernie Trilling dan Charles Fadel dalam Warsono (2014:3) yang diumumkan dalam publikasinya yang fenomenal, berjudul *21st Century Skills*, ternyata menyeimbangkan implementasi pembelajaran berbasis guru dengan pembelajaran berbasis siswa merupakan suatu langkah pembelajaran yang bijak. Jadi, seyogyanya guru tidak perlu pusing apakah strategi pembelajaran yang dipilihnya berbasis guru atau berbasis siswa, yang penting strategi dan metode pembelajaran yang dipilihnya relevan dengan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan mengaktifkan pebelajar (*learner*).

Melacak perjalanan sejarah kependidikan, secara historis perlunya pembelajaran aktif sudah dirasakan oleh Sophocles (Yunani) dalam Warsono (2014: 3), mengatakan: "Seseorang harus belajar dengan cara melakukan sesuatu, karena walaupun Anda berpikir telah mengetahui sesuatu, Anda tidak akan memiliki kepastian tentang hal tersebut sampai anda mencoba melakukan sendiri.

Prinsip Pembelajaran Menurut Locke dalam Warsono (2014: 4) dengan prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus aktif mengalaminya sendiri. Mengenai pentingnya pembelajaran aktif ini, dengan pembelajaran aktif ini selalu membawa ke mana-mana slogan "belajar dengan melakukan" (*learning by doing*), yang bermakna siswa harus aktif, dalam berbagai pembicaraannya Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun

sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini siswa mungkin akan menikmati proses belajar dan saling mendukung satu sama lain. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dimana hubungan dan kerja sama antar siswa terjalin dengan baik, sehingga aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Sekolah Dasar Negeri 014 Bengkulu Utara merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kecamatan Kota Arga Makmur yang berada di pinggiran kota. Semua Siswa mayoritas penduduk desa setempat dengan latar belakang keluarga dan pendidikan keluarga yang hampir sama. Dalam Pelaksanaan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran pokok dan paling sudah di pahami oleh siswa karena teralu banyaknya materi yang di pelajari.

Dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial, ada sesuatu yang belum sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu keaktifan siswa pada pembelajaran tersebut. Penyebabnya dikarenakan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, banyak siswa yang belum maksimal dalam penguasaan materi dan merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Observasi penelitian dilakukan pada kelas IV SD Negeri 014 Bengkulu Utara menunjukkan masih ada siswa yang kurang aktif dalam kerjasama selama proses pembelajaran. Kurangnya kerjasama siswa dibuktikan pada saat menjelaskan materi, guru menyampaikannya dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung aktif negatif seperti mengobrol dengan teman, mengganggu teman yang lain, dan ada juga yang tidur

dikelas. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dari 20 siswa yang memperhatikan guru dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru hanya 8 (38,09 %), sisanya ada 5 siswa yang mengobrol dengan temannya dan sisanya melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti melamun serta mengerjakan tugas yang bukan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Selain itu juga masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan oleh gurunya dan juga ditandai dengan sedikitnya siswa yang mau bertanya walaupun guru sudah memberikan kesempatan. Berangkat dari itulah peneliti menjadi tertarik dan ingin memecahkan masalah tersebut agar kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung.

Proses pembelajaran yang bersifat terpusat pada guru ini belum melibatkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Siswa lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Di dalam kurikulum 2013, seharusnya siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih aktif bertanya kepada guru. Observasi juga diperkuat bahwa saat pembelajaran, kegiatan siswa dalam bertanya masih kurang apalagi yang seharusnya bisa menunjang keberhasilan proses belajar. Di dalam kelas, kegiatan selama ini hanya sebatas penerapan dari metode yang digunakan guru seperti metode latihan dan tugas.

Dokumentasi penelitian dengan menggunakan daftar nilai Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ulangan & Ulangan Tengah Semester) dapat diketahui dari 20 siswa di kelas, 11 siswa atau 52,38% siswa Kelas IV SDN 014 Bengkulu Utara belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Menurut Mulyasa (2012: 256) kriteria

ketuntasan pembelajaran yaitu apabila setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik mencapai KKM. Hal ini berarti di kelas tersebut belum mencapai ketuntasan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, diperlukannya solusi untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar salah satunya dengan diterapkannya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa yang dapat dilihat dari kegiatan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Metode *Treasure Hunt* (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu metode pembelajaran kelompok yang memiliki unsur kerja sama yang sangat tinggi. Dalam pelaksanaan metode ini memungkinkan guru untuk mengkolaborasi dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Dalam metode pembelajaran ini siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Awalnya siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima sampai enam orang yang beragam kemampuan dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Kemudian guru memberikan pertanyaan awal kepada semua kelompok, jika salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan dari guru, maka selanjutnya kelompok tersebut mencari *clue-clue* yang telah disembunyikan sebelumnya di dalam kelas. Setiap *clue* terdapat pertanyaan dan harus dijawabnya, kemudian pertanyaan tersebut menyangkut kepada *clue* berikutnya, sampai dapat menemukan harta karun yang tersedia yaitu berupa hadiah karena telah menjawab semua pertanyaan yang menyangkut mata pelajaran tersebut. Kemajuan individu

akan mempengaruhi kemajuan kelompok sehingga selama pembelajaran nantinya diharapkan agar sesama anggota tim saling membantu dalam rangka memahami materi pelajaran.

Metode *treasure hunt* ini merupakan metode pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Kolaboratif *game* seperti *treasure hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penggunaan metode *treasure hunt* dengan dibarengi permainan akan menuntut keaktifan siswa melalui kerjasama dalam kelompok maupun keaktifan secara individu. Sehingga diharapkan kerjasama dan hasil belajar dapat ditingkatkan. Pelaksanaan permainan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dari siswa diharapkan akan menumbuhkan partisipasi kerjasama dalam kelompok belajarnya dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan analisis situasi yang telah diuraikan terkait permasalahan dan solusi pemecah masalah pendidikan dalam ranah proses pembelajaran mendorong peneliti melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar.

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kerjasama dalam Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa kelas IV Gugus II Bengkulu Utara ? (2) Bagaimana penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV

Gugus II Bengkulu Utara ? (3) Bagaimana efektivitas penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Kerjasama dan prestasi belajar siswa bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan guru?

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini pada situasi kelas yang lazim disebut Classroom Action Research. Menurut Suyanto (1997:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri berupa tindakan-tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Wiriaatmadja, 2005: 12).

Menurut Arikunto dkk (2010: 58) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan penelitian Campuran atau *Mixed Methods Research*. *Mixed Methods Research* menggunakan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif.

Dari ketiga tipe *Mixed Methods Research*, maka dalam penelitian ini digunakan yaitu tipe *Eksplorator*

ysequential. Tipe *Eksploratory sequential* diawali dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilaksanakan dalam tiga siklus sampai diperoleh model yang sesuai. Hasil dari kelas PTK diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain ini mengimplentasikan metode penelitian kualitatif terlebih dahulu, kemudian ditindak-lanjuti dengan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kualitatif diorientasikan untuk eksplorasi sumber/ konsep/teori dan data, guna membangun hipotesis yang selanjutnya di uji kebenaran dan efektivitasnya melalui fase penelitian kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembahasan

1. Penerapan pembelajaran metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kerjasama belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Hasil analisis pengamatan terhadap kerjasama siswa setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus satu kriteria sedang, siklus kedua kriteria baik dan siklus ketiga kriteria sangat baik.

Pengamatan kerjasama belajar siswa pada siklus satu, peneliti bersama observer berdiskusi mengenai pelaksanaan penelitian siklus satu masih terdapat kelemahan sebagai berikut : Kerjasama belajar siswa dalam indikator : (1). Kecepatan unjuk kerja : masih banyak siswa belum dapat mengerjakan tugas secara cepat dan tepat waktu, belum dapat mencocokkan amplop "*clue*" dengan waktu yang telah ditentukan. (2).Kesesuaian dengan prosedur : tidak dapat melaksanakan tugas sesuai dengan prosedur, belum dapat melaksanakan tugas secara terstruktur, (3). Kuantitas unjuk kerja: masih banyak siswa belum dapat menguraikan materi pelajaran .(4).

Kualitas hasil kerja : masih banyak siswa yang belum dapat mengajukan pertanyaan dan menampilkan hasil kerjanya. (5). Tingkat alih belajar, masih banyak siswa yang belum dapat mengerjakan tugas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. (6). Tingkat retensi, masih ada siswa yang belum dapat mengkomunikasikan hasil kerja kelompoknya.

Dalam pelaksanaan siklus pertama hasil belajar belum memuaskan karena klasikal masih > 80 % dan hasil observasi kerjasama belajar siswa kriteria sedang, akan diperbaiki pada siklus kedua observasi untuk melihat kerjasama belajar siswa. Sedangkan kerjasama belajar siswa pada siklus kedua kriteria baik perlu dipertahankan, sedangkan yang terdapat kelemahan perlu diperbaiki, siklus ketiga kriteria sangat baik.

Menurut Reigeluth dan Meril (1979) mengemukakan bahwa pengukuran keefektifan pembelajaran harus selalu dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Enam indikator penting yang dapat dipakai untuk menetapkan keefektifan pembelajaran pada tingkat kerjasama penguasaan tingkah laku yang dapat digunakan sebagai berikut: 1. Kecepatan unjuk kerja, 2. Kesesuaian dengan prosedur, 3. Kuantitas unjuk kerja, 4. Kualitas hasil akhir, 5. Tingkat alih belajar.

Sebagai indikator pengukuran keefektifan pembelajaran, tingkat retensi lebih tepat dipakai pada pembelajaran yang menekankan ingatan. Kalau menggunakan taksonomi Merrill (1983), dari tiga tingkat unjuk-kerja yang dikemukakan: mengingat, menggunakan, dan menemukan; tingkat mengingat fakta, konsep, prosedur, atau prinsip, yang cocok digunakan untuk menetapkan tingkat retensi.

Kalau menggunakan taksonomi Gagne (1985), maka pembelajaran ranah informasi verbal dapat diukur

keefektifannya dengan menggunakan tingkat retensi.

2. Penerapan metode *Treasure Hunt* meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Dari hasil penelitian perlakuan kelas analisis prestasi belajar pada siklus satu, dua, tiga yang telah dikemukakan diatas menunjukkan peningkatan yang signifikan, pada siklus satu presentase ketuntasan belajar klasikal untuk pretest diperoleh rata-rata 52,5 presentase ketuntasan belajar klasikal 15%, untuk posttest diperoleh rata-rata 70,0 presentase ketuntasan belajar klasikal 65%. Siklus kedua untuk pretest diperoleh rata-rata 63,0 ketuntasan belajar klasikal 40,9%, untuk posttest diperoleh rata-rata 74,0 presentase 50%, siklus tiga untuk pretest diperoleh rata-rata 73,0 presentase ketuntasan belajar klasikal 30% untuk posttest diperoleh rata-rata 87,5 presentase ketuntasan belajar klasikal 95%.

Menurut Djamarah (1994: 20-21) dalam bukunya *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, bahwa: Prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Harahap, berpendapat bahwa: Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.

Ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara implemementasi pembelajaran metode *Treasure Hunt* dengan pembelajaran selama ini Berdasarkan hasil analisis pembelajaran metode *Treasure Hunt* pada pelajaran IPS dibandingkan pembelajaran selama ini. Hal ini diketahui dari hasil tes uji t – tes

ternyata bahwa dari hasil perhitungan uji-t pada tingkat signifikan 0,05 (tingkat kepercayaan 95%) yaitu t_{tabel} df adalah 2,024 sedangkan t hitung 6,089, Sig(2-tailed).

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan prestasi belajar antara metode *Treasure Hunt* dengan metode pembelajaran sebelumnya.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melakukan analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Treasure Hunt* yang tepat adalah tahapan didalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa. Tahapan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: tahap awal/pendahuluan dimulai dengan Guru menyiapkan *clue* dan menyembunyikannya di dalam kelas, lalu mengkondisikan kelas, memberikan apersepsi dan motivasi. Pada tahap kegiatan inti pembelajaran, pada fase pertama (orientasi siswa pada masalah) guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keragaman budaya bangsaku dengan memperlihatkan gambar pakaian adat dan dilanjutkan pada fase kedua (mengorganisasikan siswa untuk belajar) guru membagi seluruh siswa menjadi 4 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 5 orang, kemudian menginstruksikan dan memberikan arahan tentang tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Guru bertanya kepada siswa tentang keragaman suku dan budaya Bangsaku yang ada di Indonesia. setelah dibagi kelompok siswa berkumpul dengan

kelompoknya. Fase ketiga (membimbing individu maupun kelompok) guru berkeliling membimbing dan mengamati hasil kerja kelompok. Fase keempat (mengembangkan dan menyajikan hasil karya) Setelah menemukan harta karun, guru meminta siswa membuat peta konsep terkait materi yang sesuai kelompoknya. Setiap kelompok mempresentasikan peta konsep yang telah dibuat. Siswa yang tidak melakukan presentasi untuk mencatat hal-hal yang penting. Fase kelima (menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran), siswa diberi soal akhir (posttest) untuk mengukur penguasaan konsep tentang materi. Sementara pada tahap penutup siswa diajak untuk membuat kesimpulan. Guru memberikan penghargaan/ *reward* pada masing-masing kelompok berupa pujian dan pemberian PIN bintang dan *applous*. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan di rumah.

2. Penerapan pembelajaran dengan metode *Treasure Hunt* yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kelas IV SD Negeri di Gugus 2 Bengkulu Utara terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata prestasi belajar siswa persiklus dan hasil uji t terhadap perbedaan rata-rata prestasi belajar setiap siklus. dengan kriteria sangat baik,
3. Pembelajaran dengan metode *Treasure Hunt* secara efektif dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus 2 Bengkulu Utara. Hal ini diketahui dari perbedaan tingkat prestasi belajar siswa yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan keimpulan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut: Guru sebaiknya menerapkan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dengan tepat dalam setiap pembelajaran khususnya IPS agar proses pembelajaran lebih baik dan kemampuan dalam mengelola kelas lebih meningkat. Melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator, dan merencanakan konsep pembelajaran bersama-sama siswa. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mempersiapkan dan memilih teknik dan metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Suyanto, 1997. *Pedoman melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: BP3SD, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Warsono, Hariyanto, 2014. *Model pembelajaran aktif*, Bandung, Remaja Rosdahaya.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk meningkatkan Kinerja guru dan Dosen*. Remaja Rosdakarya. Bandung