

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TREASURE HUNT* UNTUK
MENINGKATKAN KERJASAMA DAN PRESTASI BELAJAR**

Deslanto¹⁾

¹⁾ SMP Negeri 2 Mulak Ulu

¹⁾ Deslanto768@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penerapan metode *Treasure Hunt*, untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Mulak Ulu, serta mendeskripsikan efektifitas penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kerjasama dan presatsi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Mulak Ulu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dipadukan dengan *quasi eksperimen*. Subjek penelitian ini adalah kelas VIIa SMP Negeri 2 Mulak Ulu sebagai kelas PTK dan kelas VIIb SMP Negeri 2 Mulak Ulu sebagai kelas eksperimen, dan VIIc SMP Negeri 2 Mulak Ulu sebagai kelas kontrol. Prosedur pelaksaan 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 quansi eksperimen, teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes.

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

**APPLICATION OF TRASURE HUNT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL TO INCREASE
COOPERATION AND LEARNING ACHIEVEMENT**

Deslanto¹⁾

¹⁾ SMP Negeri 2 Mulak Ulu

¹⁾ Deslanto768@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study describes the application of the Treasure Hunt method, to increase cooperation and learning prestige in class VII social studies subjects of SMP Negeri 2 Mulak Ulu, and describes the effectiveness of the application of the treasure hunt method in increasing cooperation and learning prestige of grade VII students of SMP Negeri 2 Mulak Ulu. This research is a Classroom Action Research combined with quasi-experiments. The subjects of this study were class VIIa SMP Negeri 2 Mulak Ulu as a PTK class and class VIIb SMP Negeri 2 Mulak Ulu as an experimental class, and IVc SMP Negeri 2 Mulak Ulu as a control class. The implementation procedure in Classroom Action Research, each cycle includes planning, implementing actions, observation and reflection. Data collection techniques use observation techniques and tests in the form of evaluations given at the end of each cycle. In experimental quansi research, data collection techniques use test techniques

Keywords: treasure hunt method, cooperation, martial arts achievements

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. Pada zaman ini, banyak orang semakin menyadari bahwa sekadar mengetahui pengetahuan (*knowing of knowledge*) terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks, semakin cair dan berubah dengan cepat. Untuk dapat mengoptimalkan potensi keberhasilan, pada zaman ini telah diterima secara luas gagasan untuk mengembangkan kemampuan personal generasi muda, serta membangun kecakapan mereka dalam berpikir efektif sebagai bagian dari edukasi secara utuh.

Prinsip pembelajaran aktif berasal dari kredo John 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, John Dewey sebagai tokoh pragmatisme, dalam kaitannya dengan pembelajaran aktif ini selalu membawa ke mana-mana slogan “belajar dengan melakukan” (*learning by doing*), yang bermakna siswa harus aktif, dalam berbagai pembicarannya.

Semangat belajar juga merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar untuk mengubah tingkah laku, jadi

belajar/berbuat merupakan suatu kegiatan/aktivitas. Oemar (2011:37) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, sedangkan menurut Sardiman (2011: 22) belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Keberhasilan belajar juga dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencermatan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami. Purwanto (2013: 46) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

SMP Negeri 2 Mulak Ulu merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Lahat. Di SMP Negeri 2 Mulak Ulu merupakan salah satu sekolah yang menjadikan mata pelajaran IPS sebagai salah satu mata pelajaran wajib, dikarenakan siswa harus bisa menguasai kompetensi dasar dan bisa menunjang berkembangnya kompetensi siswa sehingga kelak bisa diterapkan dalam kehidupan siswa setelah siswa keluar dari sekolah.

Dalam pembelajaran IPS, 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 pembelajaran IPS. Oleh karenanya, banyak siswa yang belum maksimal dalam penguasaan mata pelajaran IPS dan merasa jemu ketika pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengobservasi pada kelas VII SMP Negeri 2 Mulak Ulu menunjukkan

masih ada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dibuktikan dengan pada saat menjelaskan materi, guru menyampaikannya dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung aktif negatif seperti mengobrol dengan teman, makan dan ada juga yang tidur di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, dari 81 siswa yang memperhatikan guru dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru hanya 14 (43,75 %), sisanya ada 10 siswa yang mengobrol dengan temannya, sisanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti makan, melamun serta mengerjakan tugas yang bukan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Selain itu juga masih banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar dan juga ditandai dengan sedikitnya siswa yang mau bertanya walaupun guru sudah memberikan kesempatan. Berangkat dari itulah peneliti menjadi tertarik dan ingin memecahkan masalah siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Mulak Ulu.

Peneliti juga telah melakukan dokumentasi dengan menggunakan daftar nilai Mata Pelajaran IPS (Ulangan & Ulangan Tengah Semester) dapat diketahui dari 81 siswa di kelas, 27 siswa atau 53,12% siswa kelas VII belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 66. Menurut Mulyasa (2012: 256) kriteria ketuntasan pembelajaran yaitu apabila setidak-tidaknya 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 aktivitas belajar dan hasil belajar salah satunya dengan diterapkannya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih

ber variasi, aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Treasure Hunt (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur kerja sama yang sangat tinggi. Menurut Bell dan Kahrhoff (2006: 8) metode treasure hunt adalah : "Is a learning activity that requires students search for a series of clues that lead to the discovery of new information. This activity requires a substantial amount of time for both preparation and execution and participants must follow many steps to complete." Sedangkan, menurut Kim dan Yao (2010: 1856), "Treasure hunt was originally an outdoor activity and a game played by children and occasionally by adults. To play treasure hunt, an adult prepares a list of hidden objects for children to find. Each team of children receives a duplicate list of the hidden objects. The winner is the first team to find all the items on the list." Ini mengandung pengertian bahwa treasure hunt adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada sebuah penemuan informasi baru. Model pembelajaran *Treasure Hunt* ini merupakan metode pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan keaktifan 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.

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 Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada Mapel IPS Kelas VII Di SMP Negeri 2 Mulak Ulu).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahapan. Pada tahap pertama penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran dan mengetahui apakah model *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kerjasama siswa dan meningkatkan prestasi siswa. Pada tahap kedua, penelitian dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Treasure Hunt* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, maka jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian kuasi eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh satu atau lebih variabel lain (Sukmadinata, 2008: 28). Penelitian kuasi eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari ‘sesuatu’ yang dikenakan pada subjek selidik (Arikunto, 2010: 68).

Subjek penilitian ini untuk kelas Peneltian Tindakan Kelas (PTK) adalah kelas VIIA yang berjumlah 27 Orang. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas VII.B, dengan jumlah siswa 27 orang siswa sebagai kelas eksprimen dan kelas VII.C dengan jumlah siswa 27 terdiri sebagai kelas control

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes.. analis data

1. Uji *t – test*

a. Uji beda antar siklus

Untuk menganalisis hasil penelitian penerapan model pembelajaran model Pembelajaran *project citizen* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan apakah mengalami peningkatan yang signifikan atau tidak, perbandingan antar siklus dianalisis dengan

menggunakan uji-t.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Keterangan : $M_D = \frac{\Sigma D}{N}$, $SE_{MD} =$

$$\frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

(Iriawan,2006:45)

a. Uji beda dua sampel tidak berhubungan

Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada penelitian ini digunakan *uji independent sample t-test*. Santosa (2014: 79) menyatakan bahwa *uji independent sample t-test* adalah uji hipotesis ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan lainnya, dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Untuk menganalisa hasil belajar siswa pada penelitian kuasai eksperimen digunakan uji-t dua sampel tidak saling berhubungan dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}}$$

Keterangan : $SD_x = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N}}$ $SE_{M_1} = \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N}} SE_{M_2} = \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_1-M_2} = \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

M_1 = Mean data kelompok 1 SD = Standar Deviasi

M_2 = Mean data kelompok 2 SE = Standar Error

(Iriawan,2006: 45)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treasure Hunt*

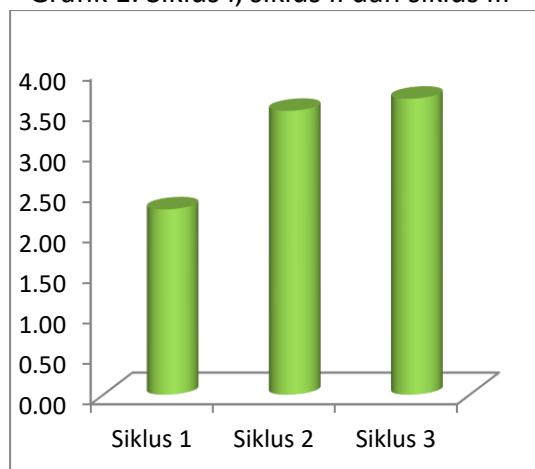
hasil observasi penerapan model pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini :

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Observasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treasure Hunt* Siklus I, Siklus II Dan Siklus III

No	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	P1	P2	P1	P2	P1	P2
Jumlah	31	33	34	36	36	38
Rata-rata	2,21	2,36	2,40	3,60	3,60	3,80
Rata-rata total	2,29		3,50		3,70	
Kriteria	Kurang Baik		Baik		Sangat Baik	

Berdasarkan hasil observasi penerapan model pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada Grafik 1 di bawah ini:

Grafik 1. Siklus I, siklus II dan siklus III



Hasil Kerja sama

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kerjasama siswa oleh pengamat yaitu peneliti dan pengamat pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini :

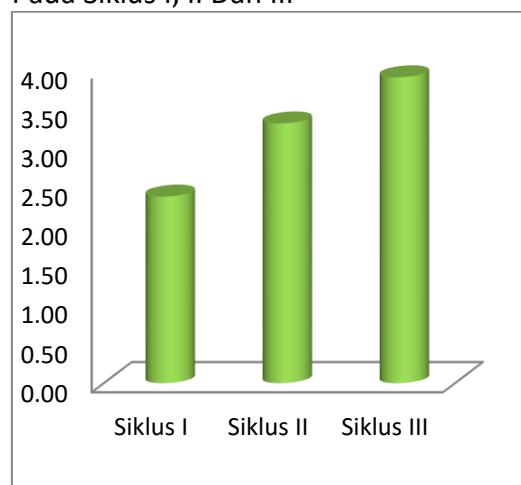
Tabel 4.15. Rekapitulasi Kerjasama Siswa Siklus I, II, Dan III

Uraian	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	P1	P2	P1	P2	P1	P2
Jumlah	11, 79	12, 07	17	17	19, 21	19,8 9
Rata-rata	2,36	2,41	3,33	3,32	3,84	3,98
Rata-rata skor	2,39		3,32		3,91	
Percent	48%		66%		77%	

ase			
Kriteria	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik

Berikut grafik partisipasi siswa siklus I, II, dan III di bawah ini:

Grafik 4.10. Grafik Kerjasama Siswa Pada Siklus I, II Dan III



Prestasi Belajar

Hasil siklus I diperoleh dari Rekapitulasi ketuntasan belajar seperti pada siswa yang diikuti oleh 27 siswa ada 11 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 66 dan 16 orang siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas, nilainya < 66 . Rata-rata prestasi belajar ini adalah 63,89 dan ketuntasan klaksikalnya adalah 40,74%. Jika dibandingkan dengan tes awal yang diberikan, terjadi peningkatan baik itu dalam hal rata-rata 56,85 menjadi 63,89, dan ketuntasan belajar klaksikal yaitu dari 25,93% menjadi 40,74%

Hasil siklus II yang diperoleh dari Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa kelas PTK yang diikuti oleh 27 siswa ada 22 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 66 dan 5 orang siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas, nilainya < 66 . Rata-rata prestasi belajar siklus II ini adalah 72,04 dan ketuntasan belajar klaksikalnya adalah 81,48%. Jika dibandingkan dengan tes awal yang diberikan, terjadi peningkatan baik itu dalam hal rata-rata 65,96 menjadi 72,04, dan ketuntasan belajar klaksikal yaitu dari 70,37% menjadi

81,48%. Dari Tabel 4.9 di atas dapat dipantau bahwa sudah ada peningkatan hasil ketuntasan belajar siswa dan prestasi belajar siswa sudah cukup optimal, karena secara klasikal siswa yang memproleh nilai > 66 mencapai 81,48%. Walaupun masih ada siswa yang belum tuntas. Jumlah siswa yang belum tuntas jauh lebih berkurang

Silus III yang diukuti oleh 27 siswa ada 23 orang siswa yang dinyatakan tuntas memperoleh nilai ≥ 66 artinya ada 4 siswa yang dinyatakan tidak tuntas yang nilainya < 66 . Rata-rata prestasi belajar adalah 79,26 dan ketuntasan belajar klaksikalnya adalah 85%. Jika dibandingkan dengan tes awal yang diberikan, terjadi peningkatan baik itu dalam hal rata-rata dari 70,56 naik menjadi 79,26 dan ketuntasan klasikal yaitu dari 74% menjadi 85%

Pembahasan

1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* dapat meningkatkan Kerjasama siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Mulak Ulu.

Lie (2008: 88) juga mengemukakan bahwa "kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia". Pendapat Lie dapat diartikan tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Tanpa adanya kerjasama antar siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan.

Yamin (2007: 82) mengemukakan prinsip *Learning by Doing* bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa perlu terlibat dan ikut berpartisipasi secara spontan. Keingintahuan siswa akan hal-hal yang belum diketahui mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam

proses pembelajaran. Peran serta siswa dan guru dalam pembelajaran aktif akan menciptakan suatu pengalaman yang lebih bermakna. Hal senada juga dinyatakan oleh Dimyati dan Mudjiono (2002: 46), bahwa keterlibatan siswa dalam belajar tidak hanya diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu, terutama adalah keterlibatan emosional, keterlibatan dalam kegiatan kognitif, dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai, dalam pembentukan sikap dan nilai, serta pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Traesure Hunt* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Mulak Ulu

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Saifudin Anwar (2005: 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya

menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Traesure Hunt* berpengaruh terhadap kegiatan siswa yang positif dalam merespon pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena penerapan yang tepat dalam penggunaan model pembelajaran *Traesure Hunt*, dimana siswa belajar dalam satu kelompok yang heterogen dan saling bekerja sama. Penerapan model pembelajaran *Traesure Hunt* mampu menumbuhkan semangat bekerjasama untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat untuk memahami materi. Model Pembelajaran *Traesure Hunt* dapat meningkatkan kegiatan positif siswa dalam pembelajaran. Hal ini di dorong dari langkah-langkah pembelajaran yang menempatkan siswa pada suasana pembelajaran yang memerlukan interaksi dan kerjasama antar siswa.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Mulak Ulu

Keberhasilan di dalam pembelajaran tidak semata-mata peserta didik terima darimateri yang disampaikan oleh guru. Melainkan, untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih dalam tergantung dari bagaimana peserta didik itu sendiri dalam mencarinya. Hal ini senada dengan yang dikatakan Piaget, Bruner dan Vygotsky (dalam Rusman, 2013:112), pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperiental". Peserta didik harus dituntut lebih aktif mencari informasi-informasi baru selain dari apa yang disampaikan oleh guru. Guru

haruslah menjadi fasilitator yang baik dalam mendorong peserta didik mendapatkan pengetahuan di dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik juga dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang baik, selain penerapan strategi pembelajaran yang baikseorang guru di dalam kelas juga harus dapat menerapkan metode serta mode pembelajaran yang tepat agar peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan guna mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Rusman (2014:205), model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan". Dan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*. *Treasue Hunt* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Darmawan (2013) membuktikan dalam penelitiannya. Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Di mana pada siklus pertama rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 75,90 dan menjadi 76,92 pada siklus selanjutnya. Pada umumnya efektivitas adalah pengukuran suatu tingkat keberhasilan yang sebelumnya telah ditentukan sasaran dan tujuannya. Hamalik (2013:171) menyatakan,pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri". Semakin besar persentase yang dapat dicapai dari hasil belajar siswa maka akan semakin

tinggi pula efektivitasnya

PENUTUP

Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan kerjasama siswa juga diikuti oleh meningkatnya hasil prestasi belajar siswa dengan meningkatnya persentase ketutuntasan belajar siswa secara berurutan mulai dari siklus I yaitu nilai pretest sebesar 25,93% dan nilai postest sebesar 40,74%, dan siklus II persentase ketututasannya adalah untuk pretes 70,37% dan postest 81,48%, sedangkan untuk siklus III yaitu untuk pretest sebesar 74% dan nilai postest sebesar 85%.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kerjasama siswa, setelah dilakukan analisis data, maka diperoleh peningkatan hasil yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada kelas PTK. Melalui pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat satu dan pengamat dua banyak diperoleh informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* mampu meningkatkan kerjasama belajar siswa.
3. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* pada pembelajaran IPS efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Mulak Ulu

Saran

Siswa hendaknya lebih meningkatkan kemampuan berdiskusi maupun bersosialisasi dengan siswa lain dan saling membantu terhadap siswa lain. Guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan percaya diri siswa dalam pembelajaran matematika. Kepala sekolah hendaknya

memberikan dukungan kepada guru dalam melakukan kegiatan positif menumbuhkan percaya diri siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas

Saran

Guru sebaiknya merancang model pembelajaran yang dapat membuat siswa memiliki partisipasi belajar sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa harus memahami bahwa pembelajaran bukanlah tempat untuk sekedar mendapatkan hasil, namun harus dipahami bahwa pembelajaran harus dimulai dengan memiliki kerjasama yang baik di dalam belajar agar diperoleh prestasi belajar yang baik.

guru atau peneliti pembelajaran lain untuk melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman pada kekurangan-kekurangan yang ada agar dapat diperoleh hasil yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Saifuddin. 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: pustaka pelajar
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek . Jakarta: Rineka Cipta
- armawan. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dimyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka. Cipta
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jacobsen, David A, dkk. 2009. Methods For Teaching. Yogyakarta : Pustaka
- Hamalik, Oemar. 2013. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2013. Evaluasi hasil belajar.Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme. Guru. Rajawali

Pers

- Santoso, Singgih. 2014. Statistik Parametrik Konsep dan. Aplikasi dengan SPSS. Jakarta: PT. Elex Media
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo:
- Sukmadinata. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yamin, M. 2007. Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press