



## Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru

Rosmalah<sup>1</sup>, Abd. Kadir<sup>2</sup>, Ayurnita Eka Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, [rosmalah@unm.ac.id](mailto:rosmalah@unm.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar, [abdulkadir@unm.ac.id](mailto:abdulkadir@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar, [ayurnitaeka@gmail.com](mailto:ayurnitaeka@gmail.com)

[rosmalah@unm.ac.id](mailto:rosmalah@unm.ac.id)

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen desain penelitian *one group pretestposttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar IPS berupa *Pretest* dan *Posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 51,07 dan nilai presentase 39,3% berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata hasil *posttest* 70,71 dan nilai presentase 50% berada pada kategori baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai  $t_{hitung}$  (4,371) lebih besar ( $>$ ) dari  $t_{tabel}$  (1,70614) dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode permainan *treasure hunt* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone

**Kata Kunci:** “Metode Permainan *treasure hunt*; hasil belajar; siswa”

**Abstrack:** This study is an experimental research with a one-group pretest-posttest design. The population of this research consists of all fifth-grade students of SD Inpres 6/75 Biru in Tanete Riattang District, Bone Regency. The data for the research results were obtained by conducting a pretest and posttest on the students, measuring their learning outcomes in IPS (Social Studies). The data analysis techniques used in this study include descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the descriptive statistical analysis, the average score of the pretest results was 51.07, with 39.3% of the scores falling into the moderate category. Meanwhile, the average score of the posttest results was 70.71, with 50% of the scores falling into the good category. Furthermore, based on the results of inferential statistical analysis, the calculated t-value (4.371) is greater ( $>$ ) than the t-table value (1.70614). Consequently, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Therefore, it can be concluded that the treasure hunt game method has a significant effect on the IPS learning outcomes of the fifth-grade students at SD Inpres 6/75 Biru in Tanete Riattang District, Bone Regency.

**Keywords:** “*Treasure hunt game method; learning outcomes; students*”

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya. Pendidikan dapat membuat manusia memperoleh berbagai pengetahuan dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya untuk diterapkan di dalam kehidupan seseorang, kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi anak usia sekolah perlu ditingkatkan terutama pada tingkat sekolah dasar (Nasution 2017). Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana dalam proses peningkatan kualitas sumber daya alam manusia secara menyeluruh dan sarana untuk memacu perkembangan potensi anak dalam hal murid. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan manusia-manusia unggul melalui proses memanusiakan manusia sebagai hakikat pendidikan (Muslich 2022).

Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 menyatakan bahwa,

“kompetensi lulusan pendidikan jenjang SD memfokuskan untuk: a) mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; b) Proses belajar mengajar guru mempunyai tanggung jawab penuh kepada anak didiknya dan membantu proses perkembangan murid. Beberapa komponen yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah guru sarana prasarana, media pembelajaran, model metode pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum dan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Diantara komponen yang satu dengan yang lain saling mendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.”

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Peraturan ini menetapkan standar proses pembelajaran yang harus diikuti oleh lembaga pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Penelitian tentang pengaruh metode permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa SD dapat membantu membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti permainan dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa.

Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Permendikbud ini menetapkan prosedur penilaian hasil belajar siswa oleh pendidik di Indonesia. Penelitian tentang pengaruh metode permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa SD dapat membantu membuktikan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi alternatif dalam metode penilaian hasil belajar yang efektif.

Berbagai cara sudah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang telah dilaksanakan oleh pemerintah adalah dengan mencanangkan program wajib belajar 9 tahun yang sampai saat ini masih dilaksanakan. Selain itu upaya lain yang telah dilaksanakan oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku pelajaran, pengadaan sarana peralatan dan infrastruktur pendidikan (Hakim 2016).

James Paul (Gee 2003) menyatakan bahwa permainan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Permainan seperti *treasure hunt* dapat membantu siswa membangun keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi, serta membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada 14 Februari 2023 diperoleh informasi bahwa pembelajaran di SD Inpres 6/75 Biru masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas selama proses pembelajaran bahwa rendahnya hasil belajar IPS siswa dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa, pada aspek guru terlihat bahwa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja. Sedangkan pada aspek siswa terlihat masih ada 16 siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran seperti pada saat kegiatan tanya jawab siswa dan guru. Dengan demikian kenyataan yang terjadi akan berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk

mengatasi permasalahan tersebut guru harus mengaktifkan proses pembelajaran di dalam kelas yang akan berdampak pada perubahan hasil belajar siswa yang lebih baik. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk menerapkan metode permainan *Treasure Hunt* dengan tujuan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan masalah secara bersama agar hasil belajar siswa meningkat dari KKM yang diterapkan.

Pelaksanaan suatu kegiatan selalu dihubungkan dengan hasil belajar siswa, termasuk aktivitas belajar. Menurut (Sudjana 2010) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari definisi tersebut sangat jelas bahwa hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar dari siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa itu sendiri ikut berperan aktif dalam menangkap segala informasi atau pengetahuan yang ditransferkan oleh guru.

Hasil belajar siswa erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan metode atau model pembelajaran yang tepat tentunya akan mengaktifkan siswa dalam belajar (Wahyuningsih 2020). Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara mandiri tanpa harus diperintah oleh orang lain, dengan demikian siswa akan belajar dengan penuh semangat. Oleh karena itu guru hendaknya mampu memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi. Misalnya menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan contoh-contoh yang kongkrit, sesuai dengan pengalaman siswa, dan mengajak siswa untuk ikut mempraktikkan sendiri, melakukan pengamatan, melakukan diskusi sehingga kemampuan intelektual siswa, sikap, minat dan kreatifitas siswa menjadi meningkat (Minsih 2018).

Teori perkembangan anak oleh Jean Piaget adalah salah satu teori yang paling terkenal dan berpengaruh dalam bidang psikologi perkembangan. Piaget mengemukakan bahwa anak-anak melewati serangkaian tahap perkembangan kognitif yang berurutan dan universal (Mu'min 2013). Permainan seperti *treasure hunt* dapat membantu membangun kemampuan kognitif siswa dan membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

(Deci and Ryan 1985) menekankan bahwa motivasi intrinsik, atau motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri, adalah kunci untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Permainan seperti *treasure hunt* dapat membantu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Sujadi dan Indriwati dengan judul Pengaruh Penggunaan Metode *Treasure Hunt* terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, Sujadi dan Indriwati menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di salah satu SD di Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. Siswa yang belajar dengan menggunakan metode *treasure hunt* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal pemahaman konsep dan hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, siswa juga memberikan respons yang positif terhadap penggunaan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran. Penulis menyarankan penggunaan metode *treasure hunt* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuannya serta dapat menyelesaikan masalah secara bersama agar hasil belajar siswa meningkat dari KKM yang telah ditetapkan (Nurjanah, Hidayat, and Syarif 2016).

Hasil penelitian yang telah dilakukan, desain penelitian diatas menggunakan desain penelitian kuantitatif jenis survey sedangkan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru”**

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Penelitian

kuantitatif dapat dianggap sebagai metode yang memenuhi syarat keilmiah. Peneliti memiliki keterlibatan langsung dalam pelaksanaan penelitian semenjak awal hingga akhir prosesnya yang berbentuk laporan hasil penelitian. Adapun 3 prosedur dalam penelitian adalah : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan dan (3) pengolahan data (Priadana and Sunarsi 2021).

Adapun subjek yang diteliti ialah semua siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru dengan jumlah siswa sebanyak 28. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 8 juni sampai dengan tanggal 17 juni 2023 pada semester II (Genap) Tahun Ajaran 2022/2023. bertempat di SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner atau angket. Kemudian akan di analisis menggunakan dua teknik analisis data yaitu: (1) analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menghitung data berupa tabel distribusi frekuensi, rata-rata, median, modus, nilai tertinggi, bilai terendah, range, varian, dan standar deviasi. (2) analisis statistik inferensial yang didalamnya terdapat uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (Sholikhah 2016).

Perhitungan kategori yang digunakan untuk menentukan keberhasilan hasil belajar siswa yaitu dengan mengacu pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

TINGKAT PENCAPAIAN	KATEGORI
81% - 100%	A (Sangat Baik)
61% - 80%	B (Baik)
41% - 60%	C (Sedang)
21% - 40%	D (Kurang)
0% - 20%	E (Sangat Kurang)

Sumber : (Riduwan 2016)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan metode permainan *Treasure Hunt* sebesar skor 80 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan metode pembelajaran *Treasure hunt* sebesar skor 15. Skor rata-rata (mean) diperoleh sebesar 51,07. Rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 65. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 17,016 pada median sebesar 55 dan modus sebesar 55. Distribusi frekuensi hasil *pretest* hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Presentase Nilai *Pretest* Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
81-100 %	Sangat Baik	-	-
61-80 %	Baik	7	25%
41-60 %	Sedang	11	39,3%
21-40 %	Kurang	8	28,6%

0-20 %	Sangat Kurang	2	7,1%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Deskripsi pembelajaran dengan pemberian metode permainan *treasure hunt* pada kelas V sebanyak 1 kali pertemuan dan pembelajaran tanpa adanya pemberian metode permainan *treasure hunt* pada kelas V sebanyak 1 kali pertemuan.

#### Analisis Statistik Deskriptif

Data *Pretest* hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *treasure hunt* dilakukan pada hari Senin, 12 Juni 2023 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif nilai *pretest* siswa. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut : Tabel 4.1 Distribusi Nilai *Pretest* Siswa

Statistik Deskriptif	Skor
Jumlah Sampel	28
Nilai Terendah	15
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (Mean)	51,07
Rentang (Range)	65
Standar Deviasi	17,016
Median	55
Modus	55

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Tabel 4.2 Distribusi dan Presentase Nilai *Pretest* Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
81-100 %	Sangat Baik	-	-
61-80 %	Baik	7	25%
41-60 %	Sedang	11	39,3%
21-40 %	Kurang	8	28,6%
0-20 %	Sangat Kurang	2	7,1%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang 2 siswa, siswa yang memperoleh nilai kategori kurang 8 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 11 siswa. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 7 siswa. Dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik

tidak ada. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *pretest* berada pada kategori sedang.

Adapun pada data *Posttest* hasil belajar setelah menggunakan Metode Permainan *Treasure Hunt* dilakukan pada 16 Juni 2023 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 siswa. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif nilai *posttest* siswa. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Nilai *Posttest* Siswa

<b>Statistik Deskriptif</b>	<b>Skor</b>
Jumlah Sampel	28
Nilai Terendah	35
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	70,71
Rentang (Range)	65
Standar Deviasi	15,257
Median	75
Modus	75

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh di kelas V setelah diberikan perlakuan metode permainan *Treasure Hunt* sebesar skor 100 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V setelah diberikan perlakuan metode permainan *treasure hunt* sebesar skor 35. Skor rata-rata (mean) diperoleh sebesar 70,71. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 15,257 rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 65. Pada median sebesar 75 dan modus sebesar 75. Distribusi frekuensi hasil *posttest* hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Distribusi dan Presentase Nilai *Posttest* Siswa

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
81-100 %	Sangat Baik	7	25%
61-80 %	Baik	14	50%
41-60 %	Sedang	5	17,9%
21-40 %	Kurang	2	7,1%
0-20 %	Sangat Kurang	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang tidak ada, siswa yang memperoleh nilai kategori kurang 2 siswa.

Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 5 siswa. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 14 siswa. Dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik 7 siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *postest* berada pada kategori Baik.

#### **Analisis Statistik Inferensial**

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

#### **Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk Normality Test*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitasnya pada output *Shapiro-Wilk* tes lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang tidak ada, siswa yang memperoleh nilai kategori kurang 2 siswa. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 5 siswa. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 14 siswa. Dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik 7 siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *postest* berada pada kategori Baik.

#### **Analisis Statistik Inferensial**

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

#### **Uji normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk Normality Test*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitasnya pada output *Shapiro-Wilk* tes lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,059	$0,059 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i>	0,067	$0,067 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa uji normalitas tersebut menunjukkan data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini dilihat dari hasil uji normalitas pada kedua data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

#### **Uji homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *uji Levene*.

Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman dan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	0,133	$0,133 > 0,05 =$ Homogen

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa data tersebut menunjukkan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dikarenakan syarat yang harus diperoleh sebelum melakukan uji hipotesis adalah dua kelompok data yang diuji harus homogen.

### Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah metode permainan *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menguji hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample t-Test* nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4.7 Hasil Uji *Paired Sampel t-Test Pretest dan Posttest* Siswa.

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	4,371	27	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt* (*posttest*). Jika nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,371 dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 27$ , diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,70614 (tabel nilai distribusi halaman ). Maka  $t_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $4,371 > 1,70614$ ). Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang secara signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dan rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi dengan skor 70,71 dari pada rata-rata hasil *pretest* dengan skor 51,07 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode permainan *treasure hunt* yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Hasil analisis data yang diperoleh melalui pemberian *pretest* kepada siswa yang memberikan gambaran tentang hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan metode permainan pada kelas V SD Inpres 6/75 Biru, hasil *pretest* kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan *IBM SPSS Statistic Version 25*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, kemudian didapatkan rata-rata diperoleh sebesar 51,07. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran perlu di kembangkan dengan model pembelajaran yang efektif menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Hasil analisis data yang diperoleh melalui pemberian *posttest* kepada responden memberikan gambaran tentang hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan metode permainan *treasure hunt* pada kelas V SD Inpres 6/75 Biru, hasil *posttest* kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan *IBM SPSS Statistic Version 25*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif, kemudian didapatkan rata-rata diperoleh sebesar 71,70. Hal ini terjadi karena penggunaan metode permainan *treasure hunt* dapat menciptakan lingkungan

belajar yang efektif, mendesain pembelajaran menjadi lebih menarik, penyampaian isi dan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga membantu guru untuk memberikan kenyamanan belajar pada siswa dan memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif di dalam kelas agar keterlibatan siswa dapat optimal terhadap suatu pembelajaran (Rusman 2015).

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Hal ini dilihat dari hasil analisis data inferensial. Pada analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* hasil belajar IPS siswa kelas V menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *treasure hunt* pada proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  serta membandingkan nilai probabilitas. Maka hasil analisis statistik diperoleh dengan menggunakan uji *Paired Sampel t-Test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25* dengan hasil  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya bahwa hasil belajar IPS sebelum menggunakan metode permainan *treasure hunt* dan hasil belajar IPS setelah menggunakan metode permainan *treasure hunt* berbeda secara signifikan. Selanjutnya rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah menggunakan metode permainan *treasure hunt* lebih besar dengan skor 71,70 dari hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* dengan skor 51,07. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2014) bahwa metode permainan *treasure hunt* merupakan metode permainan yang menciptakan suasana belajar menyenangkan, dengan menerapkan metode permainan *treasure hunt* ini siswa dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mufti 2019) dengan judul “Pengaruh Metode Treasure Hunt Game Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang” Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas drawing, aktivitas mental, dan aktivitas menulis. Sedangkan hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan uji  $t$ . Hasil *posttest* aktivitas belajar diperoleh  $t_{hitung} = 2,413$  dengan  $t_{table} = 2,024$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya *pretest* hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = -1,385$  dan *posttest* diperoleh  $t_{hitung} = 3,2418$  dengan  $t_{table} = 2,024$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode Treasure Hunt Game terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang. (Mufti 2019)

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Metode permainan *Treasure hunt* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, disarankan sebagai berikut: Hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan menyarankan dua hal berikut: Pertama, guru dapat mempertimbangkan metode permainan Treasure Hunt sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Permainan ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami materi IPS, Kedua, peneliti di masa depan yang tertarik untuk menyelidiki masalah yang relevan, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut terkait penerapan metode permainan Treasure Hunt

dalam mata pelajaran IPS dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian lanjutan ini dapat memberikan kontribusi lebih lanjut untuk memahami potensi metode permainan dalam meningkatkan pembelajaran IPS dan memberikan informasi yang berguna bagi praktisi pendidikan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Deci, Edward L, and Richard M Ryan. 1985. "The General Causality Orientations Scale: Self-Determination in Personality." *Journal of research in personality* 19(2): 109–34.
- Gee, James Paul. 2003. "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy." *Computers in entertainment (CIE)* 1(1): 20.
- Hakim, Lukman. 2016. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1).
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Minsih, Minsih. 2018. "Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas." *Profesi pendidikan dasar* 5(1): 20–27.
- Mu'min, Sitti Aisyah. 2013. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6(1): 89–99.
- Mufti, Dhini. 2019. "Pengaruh Metode Treasure Hunt Game Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang."
- Muslich, Masnur. 2022. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Bumi Aksara.
- Nasution, Toni. 2017. "Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Siswa." *Ijtimaiah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(2).
- Nurjanah, Nunung, Sholeh Hidayat, and Chusaery Rusdi Syarif. 2016. "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal* 3(1).
- Priadana, M Sidik, and Denok Sunarsi. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Terpadu(Teori, Praktik Dan Penilaian)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sholikhah, Amirotn. 2016. "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif." *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 10(2): 342–62.
- Sudjana, Nana. 2010. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar."
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.