



## PENERAPAN MODEL *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV SDM 002 PENYESAWAN KECAMATAN KAMPAR

Afiliasi: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai <sup>(1, 2, 3)</sup>

Hadi Satria ✉ (1), Nurmalina(2), Yanti Yandri Kusuma(3)

Cp: [hadisatria444@gmail.com](mailto:hadisatria444@gmail.com)

First Received: (10 Desember 2020)

Final Proof Received: (27 Januari 2021)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas kerjasama siswa terhadap pembelajaran tema indahny kebersamaan dengan menerapkan model *Treasure Hunt* di SDM 002 Penyasawan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas kerjasama siswa pada kelas IV yang mana berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penerapan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mana masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dalam bentuk soal *essay*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta dokumentasi. Berdasarkan analisis data dapat diketahui terdapatnya peningkatan dalam aktivitas kerjasama siswa pada tema indahny kebersamaan. Sebelum tindakan, keuntasan hasil aktivitas kerjasama siswa hanya 12% dalam kategori rendah. Dalam melaksanakan siklus 1 ketuntasan aktivitas kerjasama siswa 76% dengan kategori sedang. Sedangkan dalam melaksanakan siklus 2 ketuntasan aktivitas kerjasama siswa 92% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas kerjasama siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Aktivitas Kerjasama, Model Treasure Hunt, Tema Indahny Kebersamaan.*

### ABSTRACT

*This study aims to increase student cooperation activities towards learning the theme of the beauty of togetherness by applying the Treasure Hunt model in SDM 002 Penyasawan. This research was motivated by the low level of student cooperation activity in grade IV, which amounted to 25 people consisting of 13 male students and 12 female students. The application of this research was carried out in two cycles, each of which consisted of two meetings. Data collection techniques in this study used tests in the form of essay questions, teacher and student activity observation sheets and documentation. Based on data analysis, it can be seen that there is an increase in student collaboration activities on the theme of the beauty of togetherness. Before the action, the completeness of the results of student cooperation activities was only 12% in the low category. In carrying out cycle 1, 76% of students' cooperation activities were completed in the medium category. Whereas in carrying out cycle 2 the completeness of student cooperation activities was 92% in the very high category. Thus it can be concluded that the application of the Treasure Hunt model can increase the cooperation activities of elementary school students.*

**Keywords:** *Cooperation Activities, Treasure Hunt model, The theme of the beauty of togetherness.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi multi arah antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar secara sistematis dan terprogram yang dapat membantu individu belajar untuk mencapai tujuan. Litbang kemendikbud (2013) mengemukakan bahwa tuntutan pendidikan abad-21 menekankan kemampuan siswa untuk dapat berfikir kritis analitis, berfikir kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi. Sebagai makhluk sosial, setiap individu dituntut untuk dapat berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Begitupula dengan siswa, melalui pembelajaran secara berkelompok siswa dibiasakan berlatih bekerjasama dalam tim untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. (dalam Fadhilah, dkk ; 2019).

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan. Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Tujuan pembelajaran membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku (dalam Pane ; 2017).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. (dalam Pane ; 2017).

Pembaharuan dalam pendidikan selalu terjadi dalam sistem pendidikan, kurikulum, dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidikan sebagai salah satu cara pelatihan dan pengajaran yang ada pada pendidikan formal, informal dan non formal. Pendidikan merupakan pengaruh yang diusahakan sekolah untuk anak remaja yang dititipkan kepada lembaganya supaya memiliki keterampilan yang sangat baik dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas sosial mereka. Zaman modern ini, semakin banyak masyarakat yang menyadari arti penting pendidikan yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi daya tarik, mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

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. (dalam Hutomo; 2016).

Kurikulum pada abad ke-21 membangun siswa untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat adalah kemampuan kerjasama dan interaksi sosial, yang dapat dibiasakan dengan kegiatan belajar berkelompok atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa kearah yang lebih positif. Pembelajaran dalam pendidikan formal harus lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor yang akan menunjang kemampuan *hard skills* dan *soft skills* siswa melalui interaksi dengan sumber belajar. Melalui belajar secara berkelompok siswa dapat bertukar pendapat mengenai informasi materi yang sedang dipelajari, menghargai perbedaan pendapat antar teman kelompok, membantu teman yang kesulitan, mengefektifkan waktu pengerjaan tugas melalui pembagian tugas, dengan menitik beratkan pada kerjasama setiap anggota kelompok sebagai kunci keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran kelompok. (dalam Fadhilah ; 2019).

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa dalam melaksanakan aktifitas belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa belajar. Belajar secara berkelompok bukan hanya sebatas menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, namun terdapat proses yang lebih penting ketika siswa menyelesaikan tugas kelompoknya yaitu dengan cara bekerjasama supaya porsi dari pengerjaan tugas seimbang dan tidak ada yang merasa dibebani. Menurut Ismaniati (dalam Fadhilah ; 2019) terdapat lima aspek mengenai kerjasama diantaranya komunikasi, memberikan sumbangan ide, menghargai kontribusi, mendorong partisipasi, dan tidak mendominasi kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 27 Juli 2020 terlihat siswa kurang fokus dalam belajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Saat berlangsungnya pembelajaran, terlihat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya. Ketika guru menerangkan materi pelajaran ada siswa yang masih mengerjakan pekerjaan lain dan ada siswa yang keluar masuk kelas. Dalam mengerjakan latihan terlihat siswa yang mengerjakannya asal-asalan dan juga terlihat siswa tidak mengerjakan latihannya sampai selesai. Kontribusi setiap anggota kelompok tidak seimbang karena tidak ada pembagian tugas dalam kelompok, tugas kelompok dilimpahkan pada siswa yang dianggap pandai, sehingga dalam setiap kelompok terlihat siswa yang lebih mendominasi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran kelompok yang dilakukan belum memuat prinsip *kooperatif*. Selain itu, karakteristik awal siswa masih bersifat individualis dan *egosentris* dengan kebiasaan pertemanan yang berkubu-kubu yang menyebabkan siswa hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at pada tanggal 6 Maret 2020, guru menjelaskan bahwa dari 25 siswa hanya 13 (52,0%) siswa berkomunikasi dalam berkelompok, dari 25 siswa hanya 10 (40%) siswa yang berkontribusi dalam kelompok. Dari 25 siswa hanya 11 (44%) Siswa kurang menghormati perbedaan pendapat dalam kelompok. Dari 25 siswa hanya 9 (36%) siswa mendorong partisipasi dalam tugas. Serta dari 25 siswa hanya 8 (32%) siswa yang menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu. Terlihat juga dalam mengerjakan kelompok hanya melimpahkan tugas pada siswa yang dianggap pintar, dan

kurangnya komunikasi dalam kelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut, sehingga menyebabkan persentasi yang dilakukan tidak maksimal. Sehingga dibutuhkan variasi model pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama. Kerjasama siswa termasuk belajar bersama, diperlukan penyesuaian emosional antara siswa satu dengan yang lain. Ada beberapa indikator kerjasama yang harus diketahui, menurut Ludgren (dalam Fadhilah ; 2019) terdapat lima indikator kerjasama yang telah dikembangkan antara lain: (a) Komunikasi (b) Kontribusi dalam kelompok(c) Menghormati perbedaan individu(d) Mendorong partisipasi dengan berbagai tugas(e) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan. Salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada peningkatan untuk melatih kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses diskusi dan kerjasama. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana siswa berinteraksi, bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini terdapat struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan adanya ketergantungan positif antara anggota kelompok, parasiswa diharapkan dapat saling berdiskusi, saling membantu, berbagi tugas, untuk menambah pemahaman dari beberapa wawasan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Mampuan kerjasama adalah model *Treasure Hunt*. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe model pembelajaran, penulis memilih model kooperatif tipe *Treasure Hunt* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Model *Treasure Hunt* merupakan salah satu tipe model kooperatif yang memiliki unsur kerjasama yang tinggi. Bellanca (2011: 196) menyatakan bahwa permainan *treasure hunt* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pelajaran, untuk membaca simbol- simbol dari konsep-konsep pelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal.

Siswa dilibatkan langsung dalam setiap aktivitas dan pencarian materi pembelajaran, siswa akan belajar secara berkelompok untuk berstrategi dan berdiskusi menyelesaikan permainan dengan pembagian tugas yang jelas dan bertanggungjawab atas tugas demi keberhasilan kelompok. Setiap kelompok dituntut untuk berdiskusi dalam memecahkan teka-teki yang disediakan, kemudian setiap siswa secara bergiliran diberi tanggungjawab untuk menyampaikan hasil diskusi kepada guru untuk kemudian melanjutkan pada teka-teki berikutnya sampai semua teka-teki terpecahkan melalui diskusi kelompok (dalam Hutomo ; 2016).

## METODE

Kebudayaan Bangsaku Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. Dengan menggunakan model *Treasure Hunt* pada tema 1 subtema 1 “Keberagaman”. Dengan penerapan model *Treasure Hunt* diharapkan adanya inovasi baru dalam pembelajaran agar kerjasama siswa dalam belajar berkelompok mampu berkembang dan memberikan dampak pada hasil belajar siswa.



Gambar 3.1  
Siklus Pembelajaran di Kelas  
Sumber: Arkanis, 2014

## INSTRUMENT

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data :

### 1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### a. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian aktivitas belajar.

#### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan.

#### c. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa yang digunakan pada penelitian ini lebih menekankan pada penguasaan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *treasure hunt*. LKS mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada silabus kelas IV. Lembar observasi ini diisi oleh peneliti berdasarkan analisis LKS hasil kerja siswa dan diskusi dengan observer setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

### 1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat aktivitas guru terhadap penerapan model *treasure hunt* yang dilakukan guru selama kegiatan belajar mengajar.

#### b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa merupakan lembar observasi yang digunakan untuk menilai keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sedang berlangsung.

## Procedures

### 1. Siklus I

#### a. Tahap pra penelitian

- 1) Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan tempat penelitian.
- 2) Menghubungi pihak sekolah untuk mengurus perizinan tempat dilaksakannya penelitian.
- 3) Melakukan observasi untuk menemukan masalah.
- 4) Membuat instrumen untuk mengidentifikasi masalah.
- 5) Melakukan wawancara dan observasi.
- 6) Melakukan studi literatur untuk memperoleh dukungan teori mengenai strategi yang sesuai.
- 7) Melakukan studi kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan penelitian.
- 8) Menyusun proposal penelitian.
- 9) Menseminarkan proposal.

#### b. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model *Treasure Hunt* dengan validasi dari guru kelas dan pembimbing.
- 2) Menyiapkan lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.
- 3) Meminta kesediaan rekan sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan suasana kelas yang kondusif, bersahabat agar peran aktif siswa dapat terwujud.

c. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah di susun sebelumnya dan di validasi oleh guru kelas. Langkah-langkah tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

d. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Selama berlangsungnya perbaikan pelaksanaan, dilakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. pengamatan di lakukan oleh peneliti dan rekan sejawat. Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya yang bermuat pada lembar pengamatan. Kegiatan yang memuat pada lembar pengamatan. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam menjalankan rancangan pembelajaran dengan menerapkan model *Treasure Hunt* dengan menggunakan lembar observasi keterampilan gur.
- 2) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Treasure Hunt* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

e. Refleksi

Refleksi adalah untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap proses yang terjadi serta hambatan yang muncul selama tindakan agar peneliti dapat menindaklanjuti dengan melakukan upaya perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari analisis dan diskusi bersama rekan sejawat terhadap data hasil observasi. Data yang di peroleh dianalisis dan di evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dalam mencapai tujuan. Pada tahap refleksi ini diketahui apa saja yang sudah dicapai apa saja yang harus diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Adapun kegiatan yang dilakukan, antara lain:

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
- 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model *treasure hunt* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya. Terutama dalam mengelola permainan, dan pada saat melakukan proses permainan telah dimulai.
- 3) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I apakah efektif atau tidak.
- 4) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I
- 5) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

2. SIKLUS II

Kegiatan pada siklus kedua merupakan kelanjutan dari keberhasilan pada siklus pertama, kegiatan pada siklus kedua berguna untuk memperbaiki hambatan dan kesulitan yang ada pada siklus pertama.

**Data analysis**

1. Analisis Kualitatif

Menurut Arikunto (Annisa, 2018) bahwa “analisis kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori yang memperoleh kesimpulan”. Data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa berdasarkan proses pembelajaran dengan penerapan model *treasure hunt*.

## 2. Analisis Kuantitatif

### a. Ketuntasan Aktivitas Belajar Individu

Menurut Arikunto (Annisa, 2018) bahwa “analisis kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran”. Data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa. Maka analisis aktivitas belajar siswa di adaptasi dari Mely Agustin (2019), sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria Penilaian Kerjasama Siswa

No	Indikator	Skor
1.	Komunikasi	1-5
2.	Kontribusi dalam kelompok	1-5
3.	Menghormati Perbedaan individu	1-5
4.	Mendorong partisipasi dengan berbagai tugas	1-5
5.	Menyelesaikan tugas tepat waktu	1-5

Sumber: Suci Nurpratiwi (2019)

Tabel 3.2

Kriteria Pengelolaan Kerjasama Siswa

Aktivitas Siswa	Keterangan	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif	A
80% - 89%	Aktif	B
70% - 79%	Cukup Aktif	C
60% - 69%	Kurang Aktif	D
< 60%	Sangat Tidak Aktif	E

Sumber: Karomah, M dalam Suci Nurpratiwi (2019)

Untuk menentukan ketuntasan yang di capai secara individu peneliti menggunakan rumus dari Karomah dan Budiyono (Suci Nurpratiwi, 2019) untuk menghitung presentase peningkatan aktivitas belajar siswa dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas siswa keseluruhan

Penelitian tindakan kelas ini di katakan berhasil jika aktivitas belajar siswa SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar mencapai taraf keberhasilan minimal yang ditentukan, yaitu 80% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal baik dengan nilai minimal 80% dengan katategori baik.

### b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa menurut Wardhani (2007) jika mencapai 80% dari seluruh siswa pada siklus II, maka secara klasikal telah mencapai dengan baik. Untuk menentukan ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa peneliti menggunakan rumus dari berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlahsiswayangtuntas}}{\text{jumlahseluruhsiswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = ketuntasan Klasikal

Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya sama dengan KKM atau tinggi dari KKM. Sedangkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75, dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 80%.

Adapun kriteria ketuntasan klasikal dalam proses dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3  
Pedoman Penskoran Pengamatan Kerjasama Siswa

Aktivitas Siswa	Keterangan	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif	A
80% - 89%	Aktif	B
70% - 79%	Cukup Aktif	C
60% - 69%	Kurang Aktif	D
< 60%	Sangat Tidak Aktif	E

Sumber: Karomah, M dalam Suci Nurpratiwi (2019)

c. Keberhasilan Penelitian

Pada penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus apabila secara klasikal pada siklus kedua telah mencapai angka sebesar 80% siswa yang tuntas dengan kategori 70% cukup aktif maka penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dan siklus dapat dihentikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Peneliti menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt*, peneliti menyiapkan perencanaan dalam penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*. Dalam tahap perencanaan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Tugas Siswa (LTS), yang telah disusun pada siklus I.
- 2) Menentukan 2 orang observer yaitu guru kelas dan teman sejawat untuk mengamati siswa dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema 1 dengan penerapan model *treasure hunt*.

#### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 Agustus 2020. Pokok pembahasan pada pertemuan ini yaitu materi tentang tema 1 subtema 1 pembelajaran 1. Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah Bahasa Indonesia : Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual dan Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan. IPS: Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. IPA : Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran dan Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.

Kompetensi inti yang akan dicapai adalah: (a) menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (b) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. (c) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. (d) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Agustus 2020. Pokok pembahasan pada pertemuan ini yaitu materi tentang tema 1 subtema 1 pembelajaran 1.



Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah Bahasa Indonesia : Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual dan Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan. IPS : Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. IPA : Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran dan Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.

Kompetensi inti yang akan dicapai adalah : (a) menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (b) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. (c) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. (d) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas kerjasama siswa dalam proses aktivitas belajar pada tema 1 subtema 1 pembelajaran I dengan penerapan model *Treasure Hunt* yang diisi oleh observer. Adapun yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat yaitu Nasriwandi dan guru kelas IV SDM 002 Penyasawan yaitu Ibu Hakimah, S.Pd. SD.

#### 1) Observasi Aktivitas Guru

Pelaksanaan observasi guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas dengan format menggunakan ya atau tidak dan deskripsi proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Treasure Hunt* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1. Semua aspek menunjukkan muncul ya atau tidak tetapi setiap aspek memiliki komentar yang berbeda. Lembar observasi aktivitas guru siklus I dapat dilihat pada (lampiran 7).

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan I masih banyak kelemahan yang perlu diperbaiki pada perbaiki pada pertemuan selanjutnya, yaitu : 1) Guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan siswa terlihat antusias dan sebagian siswa yang semangat. 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator tetapi tidak jelas sehingga siswa kurang mengerti dan memahami. 3) Guru masih membutuhkan penyesuaian dan sedikit kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat model *Treasure Hunt* karena belum pernah diterapkan sebelumnya. 4) Siswa masih kurang komunikasi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas. 5) Masih siswa yang pintar terlihat berkontribusi dalam menyelesaikan tugas. 6) Siswa belum terlihat mendorong partisipasi dalam menyelesaikan tugas. 7) Tidak semua siswa bisa mengerjakan soal dengan teliti. 8) Guru masih kurang memberikan penguatan pada siswa. 9) Siswa belum menyelesaikan tugas tepat waktu. 10) Pada saat persentasi hanya siswa yang aktif yang mau mempersentasikan tugas kelompoknya.

Pada siklus I pertemuan 2 aktivitas guru lebih baik dari pertemuan 1, yaitu : 1) Guru memberikan apersepsi berupa pertanyaan beberapa siswa sudah terlihat antusias dan sebagian siswa semangat. 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator dengan jelas dan sudah mengerti dan memahami. 3) Guru mulai menyesuaikan dan mulai sedikit menemui kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat model *treasure hunt* karena sebelumnya sudah pernah diterapkan dan dijelaskan di pertemuan sebelumnya.

4) Sebagian siswa masih kurang komunikasi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas. 5) Sudah terlihat sebagian siswa yang lain berkontribusi dalam menyelesaikan tugas. 6) Sebagian siswa sudah terlihat mendorong partisipasi dalam menyelesaikan tugas. 7) Sebagian siswa sudah terlihat mengerjakan soal dengan teliti. 8) Guru memberikan penguatan pada siswa. 9) Siswa belum menyelesaikan tugas tepat waktu. 10) Pada saat persentasi hanya siswa yang aktif yang mau mempersentasikan tugas kelompoknya.

## 2) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa terdiri dari 15 jenis aktivitas dengan format menggunakan ya atau tidak akan deskripsikan proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 1. Semua aspek memiliki komentar yang berbeda. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi siswa pada setiap kali pertemuan yang dilakukan oleh observer. Lembar observasi aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada (lampiran 8)

### d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Keberhasilan disiklus I terlihat pada hasil belajar siswa yang sudah meningkat menjadi 40% dan guru sudah menerapkan model *Treasure Hunt* pada tematik tema 1 subtema 1. Meskipun belum maksimal tetapi siswa sudah memahami materi dengan penerapan model *Treasure Hunt*.
- 2) Kegagalan di siklus I, selama proses pembelajaran berlangsung guru belum maksimal menggunakan model *Treasure Hunt* dan siswa kurang memperhatikan guru dengan baik, siswa masih malu untuk bertanya dan belum bisa menanggapi hasil kerja kelompok karena masih sulit untuk
- 3) mengungkapkan pendapatnya, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pada siklus I.

Berdasarkan dari evaluasi diatas hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II, adapun tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kerjasama antara pratikan dan guru kelas mengawasi proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam penerapan dan mengikuti langkah-langkah model *treasure hunt* adalah sebagai berikut:

- a) Guru akan menyampaikan pembelajaran lebih jelas lagi.
- b) Guru akan memperhatikan siswa yang hanya diam dan tidak membantu teman kelompoknya untuk mencari jawaban sehingga seluruh siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik dan saling bekerja sama dalam kelompok.
- c) Guru akan memberikan waktu yang maksimal untuk mengamati masalah materi yang di pelajari.
- d) Guru akan memberikan bimbingan dan penguatan kepada siswa agar tidak merasa malu dan saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu mengayomi siswa dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru dan hasil diskusi kelompok, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian kegiatan aktivitas guru untuk siklus II diharapkan dapat meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 dan 5, sehingga nilai hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan kriteria ketuntasan kalsikal yaitu 80%.

## 2. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Peneliti menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt*, peneliti menyiapkan beberapa perencanaan dalam penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*. Dalam tahap perencanaan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Tugas Siswa (LTS), yang telah disusun pada siklus I.
- 2) Menentukan 2 orang observer yaitu guru kelas dan teman sejawat untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penerapan model *Treasure Hunt*.

### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Agustus 2020. Pokok pembahasan pada pertemuan ini yaitu pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 materi tentang mendemonstrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan. Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah Bahasa Indonesia: menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis. PPKn : mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Kompetensi inti yang akan dicapai adalah : (a) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (c) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Siklus II Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 02 September 2020. Pokok pembahasan pada pertemuan ini yaitu pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 5 materi tentang Menyajikan keberagaman yang terdapat di sekitar. Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah SBdP : Memahami dasar-dasar gerak tari daerah. Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah. IPS : Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Menceritakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

Kompetensi inti yang akan dicapai adalah : (a) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. (b) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. (c) Memahami pengetahuan faktual

dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. (d) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### c. Observasi Siklus II

#### 1) Observasi Aktivitas Guru

Pelaksanaan observasi guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari 20 jenis aktivitas dengan format menggunakan ya atau tidak dan deskripsi proses pembelajaran

berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 1. Semua aspek menunjukkan muncul ya atau tidak tetapi setiap aspek memiliki komentar yang berbeda. Lembar observasi aktivitas guru dapat dilihat pada (lampiran 12).

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1, diketahui sudah baik dari siklus I pertemuan satu dan dua, yaitu: 1) Siswa tidak perlu bimbingan membentuk kelompok, siswa sudah membentuk kelompok secara langsung dengan tertib. 2) Guru memberikam pertanyaan siswa dapat menjawab dengan baik dan menanggapi dengan benar. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru pada setiap kali pertemuan yang dilakukan oleh observer.

Pada Siklus II pertemuan kedua aktivitas guru lebih baik dari pertemuan pertama. 1) Guru sepenuhnya sudah membimbing siswa dalam belajar kelompok, Siswa tidak ribut lagi dalam mengerjakan kelompok. 2) Guru memberikan pertanyaan atau *clue-clue* dan siswa dapat menjawab dan menanggapi pertanyaan dengan benar.

## 2) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa terdiri dari 15 jenis aktivitas dengan format menggunakan ya atau tidak dan deskripsi proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 1. Semua aspek menunjukkan muncul ya atau tidak tetapi setiap aspek memiliki komentar yang berbeda. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada setiap kali pertemuan yang dilakukan oleh observer. Lembar observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada (lampiran10).

## d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan selama penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Keberhasilan guru selama proses pembelajaran sudah maksimal. Hal ini karena guru sudah kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggali pengetahuan siswa sehingga siswa termotivasi untuk menjawab dengan benar, berani dan jelas. Kemudian guru sudah mampu membimbing siswa dengan baik sehingga setiap kelompok saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan guru sudah mampu memberikan penguatan berani dalam menanggapi kelompok lain dengan benar dan jelas.
- b. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sudah efektif, karena siswa serius dalam proses pembelajaran sehingga siswa sudah memperhatikan guru dengan baik, siswa dapat menanggapi pertanyaan guru dengan benar dan jelas, siswa saling bekerja sama dalam kelompok dan siswa dapat menanggapi hasil kerja kelompok lain sehingga siswa terlihat aktif dalam belajar.
- c. Ketuntasan hasil belajar siswa di siklus II yaitu 84,2%, maka kelas dinyatakan tuntas atau aktif karena telah mencapai kriteria ketuntasan kalsikal yaitu 80%.
- d. Kegagalan di siklus II masih ada beberapa siswa yang belum mampu untuk mengikuti pelajaran dengan baik karena siswa tersebut tidak pernah fokus dalam belajar.

Berdasarkan hasil evaluasi di siklus II sudah menunjukkan hasil yang maksimal dalam aktivitas guru, aktivitas siswa dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 1 subtema 1 dengan penerapan model *Treasure Hunt*. Adapun tindakan yang dilakukan guru pada proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

- 2) Guru juga terlihat kreatif dalam memberikan pertanyaan yang dapat menanggapi pengetahuan siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi pembelajaran.
- 3) Guru juga sangat memperhatikan setiap siswa dalam kelompoknya sehingga siswa terlihat kompak dan saling bekerjasama dalam kelompok.
- 4) Guru juga sangat kreatif dalam memberikan penguatan kepada siswa sehingga siswa tidak merasa malu dalam bertanya dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Guru juga sangat kreatif dalam memberikan permainan berburu harta karun kepada siswa sehingga siswa tertarik dalam melakukan permainan dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pada pembahasan pada bab sebelumnya yang mana penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDM 002 Penyasawan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Aktivitas kerjasama siswa pada tema indah nya keberagaman dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Treasure Hunt* yang dilaksanakan di SDM 002 Penyasawan meningkat. Dalam hal ini terlihat setiap pertemuan yang dilaksanakan dalam 2 siklus telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80 % siswa kelas IV memperoleh skor kerjasama dalam kategori tinggi. Selain hal demikian juga dapat dilihat terjadinya peningkatan rata-rata kerjasama siswa kelas IV SDN 002 Penyasawan dari pra siklus ke siklus selanjutnya. Pada Pra siklus atau sebelum diberikan tindakan bahwa kerjasama siswa menunjukkan angka 12% dengan kategori minat belajar rendah, siklus 1 menunjukkan angka 76% dengan kategori sedang. Pada siklus 2 menunjukkan angka 92% dengan kategori sangat tinggi.
- 2) Aktivitas kerjasama siswa pada tema indah nya kebersamaan sebelum menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada SDM 002 Penyasawan berada pada kategori rendah dengan persentase nilai 12%.
- 3) Aktivitas kerjasama siswa pada tema indah nya kebersamaan sesudah menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada SDM 002 Penyasawan berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase nilai 92 %.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru sekolah dasar khususnya guru kelas tinggi dapat menerapkan model pembelajaran *Treasure Hunt* yang mana dapat meningkatkan aktivitas kerjasama siswa dalam pembelajaran tema.
- 2) Bagi siswa, siswa haruslah terlibat aktif selalu dalam pembelajaran apapun yang mana akan membuat pelajaran akan menjadi baik.
- a. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lain dengan menggunakan model pembelajaran berbeda agar adanya inovasi dalam menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi baik.

## **REFERENSI**

Annisa, F. (2018). *Peningkatan Keterampilan Proses Dasar Ipa dengan Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas V*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang: Skripsi Tidak Dipublikasi.

- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bellanca, James. (2011). *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta : Indeks
- BSNP, Panduan penyusunan KTSP (Jakarta: Depdiknas, 2013) Undang-Undang, Sidiknas (UU RI NO. 20 Th. 2003) Dikbud KBRI, Tokyo (Online), ([www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas](http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas)). Diakses pada 15 Maret 2020).
- Elsevier. (2020). The First Decade of Kidney International: Treasure Hunt for the Kidney Tubule. *Kidney International*. Vol 97, 818-822.
- Fadhilah, Iriawan, Riyadi. (2019). Penerapan Model *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 4, (2), 121-134.
- Hutomo, W.R. (2016). "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol 5, (2), 107-113.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektibitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- Isjoni. (2016). *Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Mille & Pelc. (2015). Tradeoffs Between Cost and Information for Rendezvous and Treasure Hunt. *J. Parallel Distrib. Comput.* Vol 83, 159-167.
- Namiroh dan Julianto. (2019). Pengaruh Metode *Treasure Hunt* Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 4, (2), 2271-2780.
- Nurpratiwi, Suci. (2019). *Penerapan Model Pada Pembelajaran Probling-Promptong untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Universitas Pahlawan: Bangkinang. Bangkinang: Skripsi Tidak dipublikasikan.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol 3, (2), 333-352.
- Pratiwi, A.I. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Peningkatan *Project Based Learning (PJBL)* Berbantuan Metode *Edutainment* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (2) 2018.
- Riska, dkk. (2015). Perbandingan Kemampuan Kerjasama dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* dan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. 3 No. 1, Maret 2015
- Triana. A. (2018). *Meningkatkan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numered Heads Together (NHT) Tema Sehat Itu Penting Kelas V SD Negeri 55/1 Sridadi*. Universitas Jambi. Jambi: Skripsi Tidak dipublikasikan.
- Suhelipi. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray (TS-TS)* di Kelas X.3 SMAN 1 Luhak Nan Duo. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol 2, (2), 411-421.
- Wulandari, dkk. (2015). Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis *Lesson Study*. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Volume 1, Nomor 1, November 2015.