

## PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN *TREASURE HUNT* DAN KREATIVITAS MEMBUAT CATATAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nunung Nurjanah

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: [nunungnurjanah@gmail.com](mailto:nunungnurjanah@gmail.com)

Sholeh Hidayat, Chesary Rusdi Syarif

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### Abstract

The research was done in October- December 2013, using 2 x 2 factorial design. The students are divided into experiment (treasure hunt) and control class (group work). Data is analyzed by SPSS 19 for Windows, ANOVA (two ways).  $H_1$  is accepted if  $sig > 0,05$ . It shown  $sig 0,576 > 0,05$ , means  $H_1$  is accepted means there is a difference student learning achievement between using treasure hunt and group work. The analysis of creativity drawn  $sig 0,000 < 0,05$  means that  $H_1$  is rejected. There is no significant difference of students learning achievement having high and low creativity on taking notes. Another analysis is the influence between teaching learning method and creativity proved that  $sig 0,976 > 0,05$ .  $H_1$  is accepted. There is an interaction between teaching learning method and creativity on taking notes. The research proved that the method can help students to optimize learning outcomes

Key words: Treasure hunt, creativity, taking notes, Students learning achievement

### Abstrak

Desain penelitian adalah penelitian eksperimen yaitu desain faktorial 2x2. Waktu penelitian Oktober-Desember 2013. Perhitungan data dilakukan uji ANAVA dua jalur dengan program Statistika Komputer SPSS 19 for Windows. Hasil perhitungan  $H_1$  diterima jika  $sig > 0,05$  (yaitu derajat kepercayaan 5%). Hasil analisis untuk perbedaan hasil belajar menggunakan metode permainan *treasure hunt* dan kerja kelompok, signifikansi  $0,576 > 0,05$ . Sehingga  $H_1$  diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa dengan *treasure hunt* dan kerja kelompok. Hasil analisis untuk kreativitas, signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  ditolak, maka keputusan yang diambil adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan (sama) antara hasil belajar pada siswa yang memiliki kreativitas membuat catatan tinggi dan rendah. Sedangkan pengujian ada tidaknya interaksi antara metode dan kreativitas, menunjukkan bahwa signifikansi  $0,976 > 0,05$ .  $H_1$  diterima yaitu terdapat pengaruh interaksi antara metode dan kreativitas membuat catatan terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian tergambar bahwa penggunaan metode permainan *treasure hunt* dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar.

Kata kunci: Treasure hunt, kreativitas, Hasil Belajar

### A. PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

Padatnya materi IPS SD yang harus dikuasai siswa menimbulkan keluhan dikalangan peserta didik. Mereka disuguhi terlalu banyak materi yang harus dihafalkan sehingga timbul citra yang melekat pada mata pelajaran IPS adalah banyak hafalan dan membosankan. Hal ini ditenggarai pula oleh alokasi waktu yang sempit sedangkan materi banyak. Ujung-ujungnya metode pembelajaran yang digunakan guru, cenderung konvensional yaitu didominasi oleh metode ceramah. Kondisi inilah yang peneliti dapatkan saat mengadakan wawancara dan observasi di SDN Sukasari 4 Tangerang khususnya di kelas 5. Selain itu taraf serap siswa pada Ulangan Akhir semester dua

tahun ajaran 2012-2013 untuk mata pelajaran IPS di kelas 5 SDN Sukasari 4 Tangerang belum mencapai ketuntasan belajar (KKM) yang ditetapkan yaitu 75%. Dari potret yang ditemui itulah dilakukan sebuah penelitian guna mengetahui bagaimana hasil belajar yang dicapai dalam mata pelajaran IPS di kelas 5 SDN Sukasari 4 Tangerang dengan menerapkan metode permainan kooperatif yaitu permainan Berburu Harta Karun (*Treasure Hunt*).

Materi ajar IPS yang disajikan lewat bacaan selain harus dibaca oleh siswa kemudian dicatat dalam buku tulis, terlebih dahulu harus dieliminasi dari kalimat-kalimat tambahan agar poin penting dapat ditemukan. Menemukan poin penting dalam bacaan "*skimming*" adalah keterampilan membaca yang harus dilatihkan.

Keberhasilan siswa dalam memahami pokok bahasan dalam mata pelajaran IPS tak lepas pula dari gaya belajar siswa khususnya dalam merangkum materi ke dalam buku catatan. Buku catatan yang bersih, rapi dan menarik untuk dibaca dapat menjadi pendorong siswa untuk membaca atau menghafal materi yang dipelajari. Sebaliknya buku catatan yang tulisannya buruk, tidak rapi, kotor dan tidak lengkap sering kali disingkirkan oleh pemiliknya. Tak jarang siswa kemudian meminjam buku catatan milik teman yang lebih rapi, lengkap dan enak untuk dibaca.

Membuat catatan yang enak untuk dibaca adalah bagian dari tugas siswa sebagai pelajar. Guru dapat memfasilitasi hal ini dengan memotivasi siswa untuk membuat catatan agar lebih menarik sehingga kreativitas siswa muncul dan terasah. Kreativitas membuat catatan ini dapat dilatih agar siswa terbiasa membuat catatan yang memudahkannya untuk menghafal pokok bahasan. Salah satu cara membuat catatan adalah dengan teknik TS (Tulis Susun) seperti yang diperkenalkan oleh Bobbi DePorter dalam *Quantum Teaching* (2010: 228-229) Catatan TS ini mudah dipelajari. Yang dibutuhkan hanya buku, dua pulpen berbeda warna dan stabilo. Catatan ditulis dalam dua kolom vertikal dengan salah satu kolom lebih sempit untuk menuliskan pikiran, perasaan dan pertanyaan. Siswa dapat menambahkan gambar dan menstabilo poin-poin penting. Ruang/kolom kiri yang lebih kecil ini juga boleh digunakan untuk menuliskan perasaan mereka saat itu; sedih, tertarik, bingung, bosan dsb. Dengan demikian tercipta hubungan emosi dengan informasi yang mereka pelajari yang akan membantu melekatkannya dalam benak siswa. Ini berarti belajar lebih cepat dan memicu kreativitas siswa.

Dari paparan mengenai pentingnya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPS, peneliti menarik dugaan bahwa penggunaan metode permainan *treasure hunt* dan kreativitas membuat catatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas 5 Sekolah Dasar.

## 2. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan metode permainan *treasure hunt* dengan metode kerja kelompok?

- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa yang kreativitas membuat catatannya tinggi dengan kreativitas membuat catatannya rendah?
- c. Apakah terdapat pengaruh interaksi antarpenggunaan metode pembelajaran dan kreativitas membuat catatan terhadap hasil belajar IPS?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan *treasure hunt* dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi (*simple effect A*)?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan *treasure hunt* dan kreativitas membuat catatannya rendah dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya rendah (*simple effect A*)?
- f. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan *treasure hunt* dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan *treasure hunt* dan kreativitas membuat catatannya rendah (*simple effect B*)?
- g. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa yang menggunakan metode pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran metode kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya rendah (*simple effect B*)?

## 3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan metode permainan *treasure hunt* dengan metode kerja kelompok.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS pada siswa yang kreativitas membuat catatan tinggi dengan siswa kreativitas membuat catatan rendah.
- c. Untuk mengidentifikasi adanya pengaruh interaksi antara siswa penggunaan metode permainan *treasure hunt* dan

- keaktivitas membuat catatan terhadap hasil belajar IPS.
- d. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi .
  - e. Untuk menemukan perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya rendah dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya rendah .
  - f. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya rendah.
  - g. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS pada siswa yang menggunakan metode pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang mendapat pembelajaran metode kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya rendah.

## B. KAJIAN TEORETIK

Menurut Sudjana (2004:22) hasil belajar adalah setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar adalah kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai definisi mengenai hasil belajar dapat dirangkum bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa dari proses belajar yang meliputi kemampuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang ditandai dengan adanya perubahan bentuk pengetahuan (*knowledge*), penguasaan perilaku yang ditentukan (kognitif, afektif dan psikomotorik) dan perbaikan kepribadian. Dimana hasilbelajar adalah potret pencapaian dariusaha yang dilakukan siswa dalamproses belajarnya. Baik buruknya hasil

belajar ditentukan oleh faktor internal (dalam diri siswa) dan eksternal (lingkungan).

Permainan “berburu harta karun” (treasure hunt) dimaknai pada pembelajaran kooperatif tipe *CIRC (Cooperative Integrated Reading Composition)*. *CIRC* sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa di kelas lebih tinggi di sekolah dasar. “Jika mereka sudah selesai mendengar temannya membaca, mereka akan bekerja berpasangan dalam kegiatan “mencari harta karun”. Kata “harta karun” merujuk pada unsur yang selalu disampaikan dalam narasi- bisa berupa karakter, tempat kejadian, masalah yang harus diselesaikan dan solusi terhadap masalah”. (Slavin, 2009:20). Lebih rinci lagi Slavin menjelaskan kegiatan “mencari harta karun” saat siswa menulis cerita dan tata bahasa cerita: “Para siswa diberikan pertanyaan (“mencari harta karun”) yang berkaitan dengan tiap cerita yang menekankan tata bahasa- struktur yangdigunakan pada semua narasi ...” (Slavin , 2009: 207).

Sedangkan menurut modul *Reading Program DBE 2, treasure hunt* adalah “perburuan harta karun” merujuk pada kata-kata (kartu kata) yang sesuai dengan isi cerita. Dari beberapa rujukan permainan berburu harta karun- *treasure hunt* dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu suatu permainan “mencari harta karun”. Istilah “ berburu harta karun terinspirasi dari kegiatannya yang harus “berburu” - menemukan petunjuk/ bukti mengarah kepada tujuan akhir. Permainan ini dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar ruangan.

Berikut adalah cara permainan *treasure hunt* yang telah dimodifikasi. Bersumber dari pembelajaran kooperatif tipe *CIRC* yang akan diterapkan pada penelitian ini , sbb:

- a. Teams, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 siswa,
- b. Guru memberikan bacaan sesuai dengan topik pembelajaran
- c. Salah satu anggota atau beberapa kelompok membaca materi ajar
- d. Kegiatan memecahkan masalah dengan cara menjawab pertanyaan sesuai materi yang sedang dipelajari
- e. Soal pertanyaan diberikan untuk membimbing siswa membuat rangkuman materi. Soal yang diberikan apda masing-masing kelompok berbentuk tabel

- f. Guru meminta kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah dibahas bersama kelompoknya.
- g. Kegiatan berburu harta karun ( treasure hunt) dimulai yaitu perburuan kata yang berhubungan dengan materi yang dipelajari kelompok. Adapun ketentuannya sbb:
- h. Setiap anggota mempunyai tugas untuk mengambil satu kartu yang relavan dengan materi. Ini untuk melatih tanggung jawab perseorangan untuk keberhasilan kelompok
- i. Setelah aba-aba dari guru, setiap anggota kelompok “berburu kata ” satu orang dua kata. Waktu perburuan selama 10 menit. Kartu-kartu sudah disebar / di tempel di sekitar ruangan
- j. Setiap anggota kelompok kembali ke meja masing-masing dan mendiskusikan jawaban. Apabila waktu masih tersedia, perburuan boleh dilanjutkan
- k. Setiap kelompok membuat pertanyaan yang ditulis di kartu pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat kelompok disesuaikan jawaban yang tertulis di kartu
- l. Kartu pertanyaan ini harap disimpan baik-baik oleh tiap kelompok karena akan ditukar dengan kelompok lain
- m. Setiap kelompok membacakan hasil kerja
- n. Setiap kelompok menempelkan kartu pertanyaan di dinding kelas
- o. Guru memberi aba-aba bahwa tiba giliran berburu kartu pertanyaan kelompok lain. Setiap kelompok harus berburu kartu pertanyaan. . Jika ada 10 kelompok artinya setiap kelompok harus mengambil 1 kartu pertanyaan di masing-masing kelompok
- p. Menyusun pertanyaan dan jawaban di kertas karton sebagai hasil perburuan.
- q. Pembahasan bersama. Guru memberi penguatan terhadap materi yang sedang dibahas dan meminta siswa untuk membuat catatan di buku
- r. Guru memberikan kuis
- s. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

Catatan TS adalah kependekan dari Catatan Tulis dan Susun. Ciri yang penting dari sistem ini adalah bahwa catatan ini memudahkan kita mencatat pemikiran dan

kesimpulan pribadi kita bersama-sama dengan bagian-bagian kunci pembicaraan atau materi bacaan. Untuk mempelajari catatan TS ini terbagi dua yaitu:

Tulis → penulisan : mencatat dengan cara mendengarkan penjelasan guru lalu menuliskannya

Susun → Penyusunan: menuliskan pemikiran dan kesan kita sendiri sambil mendengarkan materi yang sedang disampaikan

Alat yang dibutuhkan untuk membuat catatan TS: adalah kertas, dua ballpoint berwarna dan stabilo.

Cara membuat catatan TS:

- a. Mulailah dengan secarik kertas
- b. Gambarlah garis secara vertikal kira-kira sepertiga bagian dari tepi kanan.sisi kiri kertas itu adalah untuk menuliskan catatan. Sisi kanan untuk menuliskan menyusun catatan (ruang yang lebih kecil)
- c. Di sisi kiri tuliskan apa yang dikatakan oleh guru
- d. Di sisi kanan catat pikiran, perasaan, reaksi, pertanyaan-pertanyaan dan perhatian kita
- e. Pada sisi penulisan catatan batasi informasi penting
- f. Pada sisi penyusunan catatan tulis apa saja yang muncul dalam pikiran kita, tanpa menyensornya. Penyusunan catatan mungkin saja seperti ini: “ ini luar biasa... ini membosankan. Aku tidak mengikuti semua ini..sampai dimana ia?... aku tahu bagaimana aku dapat menggunakannya.. dst
- g. Jika ingin mengganti point, ganti warna balpoin. Karena otak menyukai perbedaan dan ini membantu kita membedakan jenis informasi ketika melihat catatan.
- h. Setelah selesai membuat catatan luangkan waktu untuk memberikan tambahan seperti simbol-simbol, gambar-gambar yang mempunyai arti.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sukasari 4 Tangerang kota Tangerang pada kelas 5. Pelaksanaan penelitian bulanSeptember sampaiNopember 2013.

## 2. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yaitu kelas 5 A dan 5B SDN Sukasari 4 Tangerang. Populasi sebanyak 80 siswa. Penelitian ini menggunakan studi populasi jadi sampel sama dengan populasi yaitu sebanyak 80 siswa (total sampling).

## 3. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik pengumpulan data kuantitatif yaitu data diperoleh dari hasil belajar IPS berupa tes tertulis bentuk pilihan ganda. Pre test dan post test untuk mengetahui penguasaan materi awal dan hasil belajar setelah uji coba/perlakuan. Penelitian dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk mengadakan pre test, pertemuan kedua, ketiga dan keempat memberikan treatment/perlakuan dan pertemuan ke lima mengadakan post test.

Untuk kreativitas membuat catatan, akan digunakan metode dokumentasi dengan instrumen check list

### a. Hasil Belajar IPS Definisi Konseptual

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa di kelas 5. Hasil belajar adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima treatment yang diberikan guru.

### Definisi Operasional

Hasil belajar IPS siswa ini berupa hasil tes siswa pada mata pelajaran IPS setelah mendapat perlakuan. Data ini akan diteliti secara empirik dengan statistik

### b. Kreativitas Membuat Catatan

#### Definisi Konseptual

Variabel atribut dalam penelitian ini adalah kreativitas membuat catatan. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Hasilnya tidak selalu baru tapi dapat berupa gabungan dari yang yang sudah ada sebelumnya.

#### Definisi Operasional

Skor kreativitas adalah skor penilaian yang diperoleh siswa dalam membuat catatan. Dengan teknik Catatan Tulis Susun (Quantum learning)

## D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Data Hasil Belajar Menggunakan Metode Permainan *Treasure Hunt* (A<sub>1</sub>) dan Kerja Kelompok (A<sub>2</sub>)

		<i>Treasure Hunt</i>	Kerja Kelompok
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		72,8000	71,8500
Median		73,5000	72,0000
Mode		53,00	53,00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		14,91943	14,70508
Variance		222,589	216,239
Range		40,00	40,00
Minimum		53,00	53,00
Maximum		93,00	93,00
Sum		1456,00	1437,00

Pada kelas *Treasure hunt* dan kerja kelompok diperoleh hasil sbb:

- N (jumlah sampel) 20 siswa
- Mean (rerata) hasil belajar dengan *treasure hunt* yaitu 72,8000 sedangkan kerja kelompok 71,8500

- Median (rata Tengah) dengan *treasure hunt* yaitu 73,5000 dan kerja kelompok 72,00
- Mode/ Modus (Nilai yang sering muncul) pada kelas *treasure hunt* 53,00 dan sama pada kerja kelompok

- e. Standar deviasi (simpangan baku) pada kelas treasure hunt 14, 91943 dan kerja kelompok 14, 70508
- f. Skor maksimum tercapai pada kelas treasure hunt adalah 93,00 dengan sama pada kelas kerja kelompok
- g. Skor minimum pada kelas treasure hunt 53,00 dan sama pada kerja kelompok

2. **Data Hasil Belajar dengan Kreativitas Tinggi (B<sub>1</sub>) dan rendah B<sub>2</sub>**

	<b>Kreativitas Tinggi</b>	<b>Kreativitas Rendah</b>
Mean	85,8500	58,8000
Median	87,0000	58,5000
Mode	87,00	53,00
Std. Deviation	5,19387	5,21738
Variance	26,976	27,221
Range	16,00	17,00
Minimum	77,00	53,00
Maximum	93,00	70,00
Sum	1717,00	1176,00

3. **Data Hasil Belajar dengan *Treasure hunt* dan Kreativitas Tinggi dan Kerja Kelompok Kreativitas Tinggi (A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>) dan (A<sub>2</sub>B<sub>1</sub>)**

	<b><i>Treasure Hunt</i> Kreativitas Tinggi</b>	<b>Kerja Kelompok Kreativitas Tinggi</b>
Mean	86,3000	85,4000
Median	87,0000	87,0000
Mode	83,00 <sup>a</sup>	87,00
Std. Deviation	5,43752	5,18973
Variance	29,567	26,933
Range	16,00	16,00
Minimum	77,00	77,00
Maximum	93,00	93,00
Sum	863,00	854,00

4. **Data Hasil Belajar dengan *Treasure hunt* Kreativitas Rendah dan Kerja Kelompok Kreativitas Rendah (A<sub>1</sub>B<sub>2</sub>) (A<sub>2</sub>B<sub>2</sub>)**

	<b><i>Treasure hunt</i> Kreativitas Rendah</b>	<b>Kerja Kelompok Kreativitas Rendah</b>
Mean	59,3000	58,3000
Median	58,5000	58,5000
Mode	53,00	53,00 <sup>a</sup>
Std. Deviation	5,94512	4,64399
Variance	35,344	21,567
Range	17,00	14,00
Minimum	53,00	53,00
Maximum	70,00	67,00
Sum	593,00	583,00

Dari hasil pengujian hipotesis terdapat 2 hipotesis yang tidak teruji. Adapun analisis dari ketidakberterimaan hipotesis tersebut adalah:

$$1) \quad H_0 : \mu A1 \leq \mu A2$$

$$H_1 : \mu A1 > \mu A2$$

Hasil belajar siswa yang menggunakan metode permainan treasure hunt lebih besar dengan hasil belajar dengan menggunakan metode kelompok.

Dari hasil belajar siswa diperoleh data hasil belajar IPS untuk materi Peninggalan Sejarah masa kerajaan Hindu- Budha di Indonesia ; untuk kelompok kelas yang mengikuti pembelajaran dengan metode permainan treasure hunt, Mean (rerata) dicapai sebesar 72,8 sedangkan kelompok kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan metode kerja kelompok Mean sebesar 71,8. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan treasure hunt dapat membantu pencapaian hasil belajar IPS yang lebih baik. Hasil Belajar kedua kelompok berbeda 1% memang tidak terlalu signifikan, hal ini disebabkan kedua kelompok sama-sama menggunakan kerja kelompok dalam metode pembelajarannya. Yang berbeda adalah kelas eksperimen menggunakan metode permainan kelompok treasure hunt, dimana selain dituntut kerja sama kelompok pembelajaran ini ada unsur permainan kelompok yang membuat setiap kelompok saling berkompetisi untuk berburu harta karun (berburu kartu kata) yang sesuai dengan materi yang di pelajari. Setiap anak dalam kelompok pun mempunyai tugas masing-masing yaitu berburu kata yang sesuai dan membuat kata Tanya untuk ditempel di arena perburuan. Dan yang paling disenangi siswa adalah pembelajaran IPS yang semula monoton, kaku dan penuh dengan hafalan berubah menjadi lebih hidup, aktif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran IPS dengan metode kerja kelompok, anak duduk berkelompok untuk berdiskusi tentang LK kelompok secara bersama-sama. Dominasi siswa yang pintar akan nampak disini selain itu tidak ada pembagian tugas untuk tiap siswa sehingga tidak ada unsur tantangan individu.

$$2) \quad H_0 : \text{Interaksi } A \times B \neq 0$$

$$H_1 : \text{Interaksi } A \times B = 0$$

Menyatakan terdapat pengaruh interaksi metode dan kreativitas siswa dalam membuat catatan terhadap hasil belajar IPS.

Bahwa pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh pemilihan metode

pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang efektif adalah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar dengan optimal. Demikian pula dengan pembelajaran IPS yang sarat akan hafalan-hafalan apabila guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang efektif, pembelajaran akan berujung pada ceramah yang monoton sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk menguasai materi.

$$3) \quad H_0 : \mu A1 B1 \leq \mu A2 B1$$

$$H_1 : \mu A1 B1 > \mu A2 B1$$

Hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya tinggi, lebih besar dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi.

Dari Mean (rerata) yang diperoleh pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya tinggi adalah 86,30 sedangkan pembelajaran dengan kelompok dan kreativitas membuat catatan tinggi adalah 85,40. Dari data ini menggambarkan bahwa metode yang efektif dibarengi dengan kreativitas membuat catatan yang baik (tinggi) akan mengantarkan pencapaian hasil belajar yang baik pula.

$$4) \quad H_0 : \mu A1 B2 < \mu A2 B2$$

$$H_1 : \mu A1 B2 \geq \mu A2 B2$$

Hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya rendah, lebih besar dengan siswa yang mendapat pembelajaran kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya rendah.

Dari Mean kedua kelompok dapat terlihat perbedaan pencapaian. Untuk pembelajaran dengan treasure hunt pada kelompok kategori kreativitas rendah mencapai 59,50 sedangkan pada kerja kelompok 58,50. Perbedaan ini membuktikan bahwa pembelajaran IPS dengan metode permainan treasure hunt dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

$$5) \quad H_0 : \mu A1 B1 \geq \mu A1 B2$$

$$H_1 : \mu A1 B1 > \mu A1 B2$$

Hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatannya tinggi, atau sama dengan dari siswa dan kreativitas membuat catatannya rendah. Artinya dari segi

keaktivitas tidak terlalu signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar. Baik siswa yang memiliki kreativitas membuat catatan tinggi dan rendah. Kedua kategori ini memiliki peluang yang sama dalam mencapai hasil belajar yang baik.

6)  $H_0 : \mu_{A2 B1} \leq \mu_{A2 B2}$

Bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal adalah nyata dari hipotesis ini. Faktor eksternal yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru signifikan dalam membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Pemilihan metode yang tepat hendaknya menjadi pertimbangan guru dalam pembelajaran.

Bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal adalah nyata dari hipotesis ini. Faktor eksternal yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru signifikan dalam membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Pemilihan metode yang tepat hendaknya menjadi pertimbangan guru dalam pembelajaran.

7)  $H_0 : \mu_{A2 B1} \leq \mu_{A2 B2}$

$H_1 : \mu_{A2 B1} > \mu_{A2 B2}$

Hasil belajar IPS siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan kerja kelompok dan kreativitas membuat catatannya tinggi, sama dengan dari siswa dan kreativitas membuat catatannya rendah.

Bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal adalah nyata dari hipotesis ini. Faktor eksternal yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru signifikan dalam membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik. Pemilihan metode yang tepat hendaknya menjadi pertimbangan guru dalam pembelajaran.

Sebaliknya membuat catatan materi pelajaran yang baik ditentukan pula oleh faktor eksternal siswa yaitu keinginan untuk merangkum pelajaran dalam buku catatan dengan rapi, bersih, enak dibaca dan membantu siswa dalam menghafal materi. Ketika catatan siswa demikian, tentu saja dapat membantu mereka ketika membaca kembali materi yang dipelajarinya di kelas.

Dari tujuh hipotesis yang diajukan empat diantaranya dapat teruji. Hal ini tentu saja ditunjang oleh prosedur penelitian yang terarah, Namun demikian disadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan terutama disebabkan karena adanya hambatan baik

terutama ketika melakukan pembelajaran pada kelompok eksperimen (perlakuan dengan metode pembelajaran treasure hunt) dan kelompok kontrol (metode pembelajaran dengan kerja kelompok). Kendala yang dihadapi adalah pada kelas eksperimen beberapa orang siswa tergolong kurang motivasi dalam membuat catatan sehingga dibutuhkan dorongan yang kontinyu agar mereka dapat menuntaskan catatan dengan baik. Dan pada kelas kontrol dominasi siswa yang memiliki kemampuan tinggi terlihat mempengaruhi hasil kerja kelompok. Selain itu menurut pengakuan dari guru setempat bahwa kelas kontrol ini memiliki capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menjadi tantangan dalam penelitian. Hasil penelitian membuktikan bahwa metode pembelajaran yang sesuai dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah Kegiatan Treasure hunt (mencari harta karun) adalah salah satu kegiatan dalam pembelajaran kooperatif sistem CIRC (Cooperatif Integrated Reading and Compton) yang sudah diterapkan sejak tahun 1986 (Malvin, 2209: 16). Hasil penelitian ini searah dengan apa yang telah disimpulkan Slavin dalam Suyitno yang telah menerapkan pembelajaran CIRC pada mata pelajaran Matematika (Suyitno, 2005:6) menyebutkan kelebihan model pembelajaran CIRC sebagai berikut:

1. CIRC amat tepat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah.
2. Dominasi guru dalam pembelajaran berkurang.
3. Siswa termotivasi pada hasil secara teliti, karena bekerja dalam kelompok.
4. Para siswa dapat memahami makna soal dan saling mengecek pekerjaannya.
5. Membantu siswa yang lemah.

Kekurangan model CIRC adalah:

1. Pada saat persentasi hanya siswa yang aktif tampil.
2. Tidak semua siswa bisa mengerjakan soal dengan teliti.

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian sebagaimana diuraikan



- diatas ditemukan simpulan sebagai berikut :Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode permainan treasure hunt berarti lebih tinggi dibanding dengan yang menggunakan metode kelompok. Dengan Mean untuk treasure hunt 72,00 dan kerja kelompok 71,50 . Signifikansi  $0,840 > 0,05$
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang kreativitas yang membuat catatannya tinggi dengan siswa yang kreativitas membuat catatannya rendah, hal ini berarti hasil belajar IPS siswa yang kreatifitas membuat catatannya lebih tinggi dibanding siswa yang kreatifitas membuat catatannya rendah. Mean untuk kreativitas tinggi adalah 85,85 dan kreativitas rendah 58,80. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa kreatifitas membuat catatan sebagai salah satu karakteristik siswa berpengaruh terhadap tingkat pencapaian hasil belajar IPS siswa.
  3. Terdapat pengaruh interaksi metode pembelajaran dan kreativitas siswa dalam membuat catatan terhadap hasil belajar. Hal ini berarti metode pembelajaran permainan treasure hunt tepat digunakan bagi kreativitas siswa yang tinggi untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi pada pelajaran IPS kelas 5 SDN Sukasari 4 Tangerang Signifikan diperoleh 0,976.
  4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode permainan treasure hunt bagi siswa yang memiliki kreativitas yang membuat catatannya tinggi dengan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran kerja kelompok. Hal ini berarti hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran metode permainan treasure hunt bagi siswa yang membuat catatannya tinggi lebih tinggi dibanding siswa yang belajar kelompok. Signifikansi yang diperoleh adalah  $0,706 > 0,05$ .
  5. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran permainan Treasure Hunt bagi siswa yang membuat kreativitas siswa yang catatannya rendah dengan siswa yang belajar dengan metode permainan kerja kelompok. Hal ini berarti bahwa hasil belajar IPS siswa yang memiliki kreativitas membuat catatannya rendah dengan menggunakan metode pembelajaran Treasure Hunt lebih tinggi dibanding menggunakan metode belajar kelompok. Signifikansi diperoleh yaitu 0,680.
  6. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan metode pembelajaran treasure hunt bagi siswa yang membuat catatannya tinggi dengan siswa yang kreativitas membuat catatannya rendah. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang belajar yang belajar menggunakan metode pembelajaran permainan treasure hunt bagi siswa yang kreatifitasnya tinggi sama dengan siswa yang kreativitas membuat catatannya rendah.
  7. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran kerja kelompok bagi siswa yang kreatifitas membuat catatannya tinggi dengan siswa yang kreatifitas membuat catatannya rendah. Hal ini berarti bahwa hasil belajar IPS siswa yang kreatifitas membuat catatannya tinggi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kerja kelompok sama dengan siswa yang kreatifitas membuat catatannya rendah.

#### Saran

Sebagai salah satu pilihan metode permainan kelompok, dalam mengaplikasikan pembelajaran ini ada beberapa saran :

1. Bagi Guru
  - a. Penerapan metode ini membutuhkan perencanaan terutama dalam penyediaan kartu kata yang berhubungan dengan materi ajar yang dibahas. Kemudian ditempelkan di sekitar dinding kelas sebelum pembelajaran di mulai, guru dapat meminta sekelompok anak untuk menempelkan kartu secara acak di dinding kelas dengan posisi yang mudah dijangkau dan terlihat oleh siswa. Menempelkan kartu-kartu di dinding kelas lebih efektif dari pada meletakkan di atas meja karena disinilah letak seni dari permainan treasure hunt (berburu harta karun).
  - b. Sebelum pembelajaran dimulai pastikan siswa kita paham akan

prosedur kerjanya sehingga aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompok lebih terarah.

2. Bagi Sekolah  
Hendaknya mendorong para guru untuk berinovasi dan memberikan pembelajaran yang kreatif, bermakna dan menyenangkan sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Craft, Anna. 2004. *Me Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-anak*. 2004. Depok: Cerdas Pustaka
- Dabell, John. 2009. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika*. Jakarta: Erlangga
- DBE2 USAID, 2009. *Modul Reading Program*, Jakarta:USAID
- De Potter, Bobbi. 2011. *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa
- De Potter, Bobbi, 2011. *Quantaum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Douglas, Brown, 2007. *Principles of Language Learning and Teaching*. USA: Longman Pearson Education
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Ostroff, L Wendy. 2013. *Memahami Cara Anak-anak Belajar*. Jakarta: Indeks
- Rusman, 2011. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sapriya, 2011, *Pendidikan IPS- Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset
- Slamento, 2010. *Belajar dan Faktor-Fakta yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, E Robert. 2009. *Cooperative Learning – Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa media
- Suharsimi, Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian – suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo
- Suyitno, Amin. 2005. *Mengadopsi Pembelajaran CIRC dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita*. Seminar Nasional. F.MIPA UNNES.
- Taufiq, Agus, Mikarsa, Prianto Puji. 2011. *Pendidikan di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tim Pengembang MKDP *Kurikulum dan Pembelajaran UPI*. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Rajawali Press
- Wahab, Abdul Aziz dkk. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif-Teori dan Assesmen*. Bandung: Rosda
- Perundang-undangan  
Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi  
Skripsi dan Tesis
- Khasanah Zulfatul dengan judul “Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan berburu harta karun pada anak kelompok B di TK Senaputra Malang
- Aji Marwonto Aris Munandar, S.Si, SMP Internat Al Kausar Sukabumi, Jawa Barat, dengan judul “Pembentukan Karakter melalui Wahana Archipelago’s Food Treasure Hunt Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Kuis” Internet [http://wikipedia.org/wiki/Treasure\\_hunt\\_game](http://wikipedia.org/wiki/Treasure_hunt_game). Diakses pada tanggal 21 Agustus 2013