



PENGARUH METODE PERMAINAN PETUALANGAN *TREASURE HUNT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR DI SDN WONOKERTO 4 NGAWI

Elvira Budipuspitawati^{1*}, Suprayitno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 4 Maret 2025

Revisi 16 Maret 2025

Diterima 24 Maret 2025

Abstract

This study aims to determine the effect of the Treasure Hunt game method on the learning outcomes of the social sciences subject in grade V students of SDN Wonokerto 4 Ngawi. The background of this study is the low learning outcomes due to monotonous learning methods such as lectures and assignments, which make students less active and unmotivated. Treasure Hunt was chosen because it is an interactive and fun game-based learning method, so it can increase student involvement. The study used a quantitative approach with a one group pre-test and post-test design. The subjects of the study were all grade V students (21 people) with a total sampling technique. Data were collected through tests and observations of student activities, then analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed a significant increase in the average value from 62.86 to 87.14, with a t count of $12.790 > t \text{ table } 1.725$ and a significance of $0.000 < 0.05$. In conclusion, the Treasure Hunt method is effective in improving social sciences learning outcomes, as well as encouraging student motivation and active involvement. This method is recommended as an alternative innovative learning in elementary schools to support the Independent Curriculum.

Kata kunci:

Metode permainan, Treasure Hunt, hasil belajar, metode pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan Treasure Hunt terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V SDN Wonokerto 4 Ngawi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah dan penugasan, yang membuat siswa kurang aktif dan tidak termotivasi. Treasure Hunt dipilih karena merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pre-test and post-test. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V (21 orang) dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi aktivitas siswa, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari 62,86 menjadi 87,14, dengan nilai thitung $12,790 > ttabel 1,725$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya, metode Treasure Hunt efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, serta mendorong motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Metode ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di sekolah dasar dalam mendukung Kurikulum Merdeka.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Elvira Budipuspitawati

[*elvira.21218@mhs.unesa.ac.id](mailto:elvira.21218@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang metodis bertujuan untuk memaksimalkan potensi intelektual, emosional, dan sosial setiap orang (Yahya and Suryani, 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, kualitas pembelajaran menjadi kunci utama dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik (Pratiwi, Hikmah, and Adiansha, 2021). Hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh teknik pengajaran tradisional seperti ceramah, yang melibatkan tingkat minat dan keterlibatan siswa yang lebih rendah, adalah salah satu masalah yang masih ada hingga saat ini (Siburian et al., 2022). Terlaksananya suatu kegiatan pembelajaran selalu berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, termasuk keterlibatannya dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nugraha, Sudiatmi, and Suswandari (2020) pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dikenal sebagai hasil pembelajaran.

Menurut Zuhriyah (2020), Pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis kebutuhan ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Namun, kenyataannya di lapangan, seperti yang diamati di SDN Wonokerto 4 Ngawi, metode ceramah masih mendominasi. Hanya sekitar 47,61% peserta didik kelas V yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Menurut temuan dari wawancara dan pengamatan, anak-anak membutuhkan strategi pengajaran yang lebih dinamis dan menarik yang mengakomodasi preferensi belajar kinestetik dan visual mereka.

Model pembelajaran dengan basis game dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, menurut sejumlah penelitian sebelumnya (Lakoro, Eraku, and Yusuf, 2020). Salah satu metode yang potensial adalah permainan petualangan *treasure hunt*, yaitu pembelajaran berbasis permainan petualangan yang mengintegrasikan unsur kerja kelompok, aktivitas fisik, dan pencarian informasi. Metode ini terbukti berhasil dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (Namiroh & Julianto, 2019).

Berdasarkan temuan Manarwati and Rachmadyanti (2019) tingkat ketuntasan peserta didik sebelumnya hanya mencapai 58% akibat berbagai faktor seperti rendahnya aktivitas guru dan peserta didik, kurang tepatnya metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta motivasi peserta didik. Namun, setelah penerapan metode *Treasure Hunt*, ketuntasan belajar meningkat signifikan hingga 83,33%. Metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus melatih keaktifan, kerja sama, dan kemampuan komunikasi peserta didik yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Riyadi and Zulfiati, 2024). Sementara itu, langkah atau strategi yang digunakan untuk menerapkan model pembelajaran di kelas disebut metode pembelajaran. (Pane, Lumbantoruan, and Simanjuntak, 2022).

Meskipun terdapat penelitian serupa, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode permainan petualangan *treasure hunt* secara sistematis dalam mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam susunan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini mempertimbangkan elemen aktivitas dan keterlibatan siswa sepanjang proses belajar selain mengukur hasil belajar secara objektif. Di SDN Wonokerto 4 Ngawi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana pendekatan permainan petualangan *treasure hunt*, mempengaruhi hasil belajar siswa IPAS di kelas V. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran dasar dan menjadi referensi bagi guru dalam memilih pendekatan yang efektif dan menyenangkan.

METODE

Dengan desain *quasi-experimental pre-test* dan *post-test* satu grup, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menyelidiki dampak permainan petualangan *treasure hunt*, sebuah permainan petualangan, terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Wonokerto 4 Ngawi untuk tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil dan genap (September–Februari), dengan subjek seluruh siswa kelas V dengan jumlah 21 orang, menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi aktivitas pembelajaran dan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan uraian, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen berupa lembar observasi dan tes tertulis digunakan untuk mengukur keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26, mencakup uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis

(uji t), guna mengetahui signifikansi pengaruh metode Treasure Hunt terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *eksperimen* yang menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Pada tahap *pretest* atau tes awal, peserta didik akan diberikan soal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan hasil belajar peserta didik dari hasil penilaian pada Pelajaran IPAS. Setelah tahap tes awal selesai, peserta didik diberikan treatment dengan diberikan metode permainan petualangan *treasure hunt*, setelah itu peserta didik di berlakukan tes awal atau *pretest* untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa yang menjalani perlakuan. Hasil uji *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Wonokerto 4 disajikan pada tabel berikut:

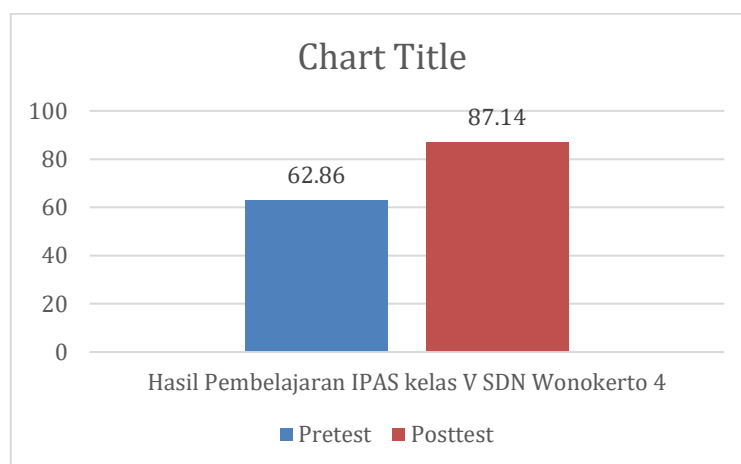
Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abdul Kholil Mahmudi	45	75
2	Abid Azka Aqila Pranaja	45	75
3	Agha Surya Pratama	55	80
4	Andrev Tito Prayoga	50	85
5	Bagus Diyan Selva	55	90
6	Dimas Sujatmiko	65	95
7	Ergi Naufal Arianza	65	90
8	Fatin Nur Afiah	60	80
9	Febrianty Istiawan	60	85
10	Ferlinta Irawan Nur H	70	80
11	Fahrel Putra Anggara	70	85
12	Flowrellia Medina Putri	75	75
13	Gadis Alesha Maulida	60	95
14	Muhammad Rizky	65	90
15	Muhammad Robit Alwy	65	95
16	Ricko Wahyu Alvino P	60	90
17	Endang Dwi Ariani	70	90
18	May Aurilla	70	85
19	Muh Alif Al Fauzan	65	90
20	Nauval Aprilio Nauji	75	100
21	Juanita Ayu	75	100

Tabel 2 Hasil Belajar Deskriptif Peserta Didik

N	Pretest	Posttest
	21	21
Mean	62,86	87,14
Median	65	90
Std. Deviation	9,024	7,676
Minimum	45	75
Maksimum	75	100

Hasil yang disajikan dalam bentuk tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahap tes awal atau *pretest* Mean 62,86, Median 65, Standar Deviasi 9,024, Minimum 45 dan Maksimum 75. Pada tahap tes akhir atau *posttest* nilai Mean 87,14, Median 90, Standar Deviasi 7,676, Minimum 75 dan Maksimum 100. Apabila disajikan pada grafik adalah sebagai berikut:

**Grafik 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran IPAS**

Data Respon Peserta didik

Respon peserta didik terhadap penerapan metode permainan petualangan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran IPAS menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Para siswa tampak lebih terlibat, bersemangat, dan penasaran tentang setiap pelajaran dan tantangan yang diberikan kepada mereka selama proses pembelajaran. Minat siswa dalam belajar terpikat oleh kegiatan yang menghibur dan kooperatif ini, yang menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran tradisional. Reaksi yang menggembirakan ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan petualangan *Treasure Hunt* bukan hanya sekedar disukai oleh anak-anak tetapi juga efektif dalam mendorong lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Berikut adalah tabel hasil respon peserta didik.

Tabel 3 Respon Peserta Didik

Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS	Jumlah
1	9	8	3	1	21
2	10	8	3	0	21
3	8	11	1	1	21
4	6	13	2	0	21
5	11	8	2	0	21
6	3	13	2	3	21
7	8	10	2	1	21
8	13	4	2	2	21
9	6	14	1	0	21
10	9	10	2	0	21
11	7	9	3	2	21
12	9	11	1	0	21
13	7	13	1	0	21
14	10	4	6	1	21
15	8	7	3	3	21
16	7	8	5	1	21
17	14	4	2	1	21
18	10	9	2	0	21
19	8	7	4	2	21
20	9	6	4	2	21

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data yang sedang diselidiki memiliki pola distribusi normal atau tidak. Karena uji hipotesis dilakukan menggunakan metode uji-t sebelum menguji data, uji normalitas merupakan langkah penting dalam penelitian statistik. Metode Shapiro-Wilk digunakan untuk melakukan uji normalitas dalam penelitian ini. Jika nilai signifikansi dalam penelitian ini lebih dari 0,05, data dianggap normal. Tabel berikut menunjukkan temuan uji normalitas:

Tabel 4 Uji Normalitas

Hasil Tes	P-Value	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,120	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,191		Normal

Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa data memiliki distribusi normal karena nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05 tercapai.

Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah homogen atau identik, sebuah metode statistik yang dikenal sebagai uji homogenitas digunakan. Jika hasil signifikansi dalam uji homogenitas $\geq 0,05$, data dianggap homogen atau memiliki varians yang sama. Di sisi lain, data dianggap tidak homogen atau memiliki varians yang sama jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Uji Levene adalah uji homogenitas yang digunakan dalam penyelidikan ini. Tabel berikut menampilkan temuan uji homogenitas.

Tabel 5 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,376	1	40	0,543

Uji Hipotesis

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan permainan petualangan *treasure hunt* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Wonokerto 4. Dengan bantuan program SPSS for Windows versi 26, analisis yang digunakan adalah uji-t, yang dapat dijabarkan lebih rinci di bawah ini :

Tabel 6 Uji Hipotesis

df	Taraf Sig	Thitung	Ttabel	Sig.	Kesimpulan
20	0,05	12,790	1,725	0,000	Berpengaruh

Tabel tersebut menunjukkan bahwa metode permainan petualangan *treasure hunt* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri Wonokerto 4. H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai t hitung 12,790 $>$ t tabel 1,725 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

PEMBAHASAN

Pengaruh Metode Permainan Petualangan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPAS

Metode permainan petualangan *treasure hunt* merupakan pendekatan inovatif yang memiliki potensi besar sebagai langkah untuk memaksimalkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Wonokerto 4. Dalam kondisi pendidikan sekolah dasar, pendekatan ini berdampak pada perkembangan afektif dan psikomotor anak-anak selain perkembangan kognitif mereka. Permainan petualangan *treasure hunt*

menghadirkan lingkungan pembelajaran yang menggembirakan, interaktif, dan menantang sehingga peserta didik terdorong untuk lebih berperan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran Auliannisa, Nursyamsiah, and Sopian (2022). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi permainan petualangan untuk perburuan harta karun secara signifikan meningkatkan peran serta siswa dan hasil belajar. Melalui pendekatan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih gembira, interaktif, dan menantang, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan peran aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Salah satu keunggulan utama dari metode *treasure hunt* adalah kemampuannya untuk memadukan elemen permainan dengan pembelajaran berbasis petualangan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diajak untuk mencari petunjuk, memecahkan teka-teki, dan menyelesaikan tantangan yang dirancang sesuai dengan materi IPAS. Kegiatan ini melibatkan berbagai keterampilan, seperti komunikasi, kerja sama tim, pemecahan masalah, dan berpikir kritis (Rikawati and Sitinjak, 2020). Sebagai hasilnya, peserta didik tidak hanya menghafal fakta-fakta, tetapi juga mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan petualangan *treasure hunt*, untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai konten IPAS yang akan diajarkan, sebuah tes awal dilaksanakan. Selain itu, Kurnia, Syam'iyah, & Farida (2024) menyatakan bahwa evaluasi awal berperan penting dalam merencanakan intervensi pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil pretest, mayoritas peserta didik memperlihatkan kesulitan dalam menguasai konsep-konsep dasar IPAS, terutama pada topik-topik yang berkaitan dengan karakteristik geografis wilayah Indonesia dan keterkaitannya dengan sosial dan budaya. Pemahaman mereka masih terbatas pada hafalan tanpa mampu menjelaskan keterkaitan antar konsep secara mendalam. Nilai rata-rata kelas pun menunjukkan hasil yang tergolong rendah, menjadi dasar kuat bagi penerapan metode pembelajaran yang sangat inovatif dan menarik.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, metode *treasure hunt* diterapkan melalui serangkaian kegiatan petualangan edukatif. Menurut Namiroh & Julianto (2019) siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dan diberikan peta petunjuk serta tantangan-tantangan yang harus diselesaikan di beberapa pos yang tersebar di lingkungan

sekolah. Tiap pos berisi soal atau tugas yang berkaitan dengan materi karakteristik geografis wilayah Indonesia, seperti mengenali unsur-unsur peta, mengidentifikasi potensi kenampakan alam terhadap aspek sosial dan ekonomi, serta menjelaskan perbedaan antara wilayah dataran tinggi dan dataran rendah. Setiap tugas dirancang untuk mendorong kerja sama tim, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan secara kontekstual. Hal ini jelas dari kegiatan para siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan di setiap pos, seperti mencocokkan peta dengan lokasi sebenarnya, menjawab soal tentang karakteristik geografis Indonesia berdasarkan petunjuk yang ditemukan, serta berdiskusi untuk menentukan rute tercepat menuju pos berikutnya. Setiap kelompok juga harus menyusun jawaban bersama pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan mempresentasikan hasil temuan mereka secara lisan di akhir sesi, yang mencerminkan proses kolaboratif dan penerapan materi IPAS secara nyata di lingkungan sekolah. Peserta didik diajak untuk bergerak aktif, berdiskusi, dan saling membantu menyelesaikan misi. Dengan adanya metode permainan petualangan *treasure hunt* ini, peserta didik bukan hanya belajar secara kognitif, melainkan mengalami proses pembelajaran yang menggembirakan dan memiliki makna yang mendalam. Dalam konteks ini, guru memunyai fungsi sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran, yang memantau proses dan memberikan bimbingan jika diperlukan.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, peserta didik mengikuti posttest dengan soal yang serupa dalam cakupan materi dengan pretest, namun dikemas dalam bentuk yang lebih menantang. Hasil *posttest* memperlihatkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil *pretest*. Rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan yang mencolok, dan hampir seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep IPAS. Selain peningkatan nilai, terdapat perubahan positif pada sikap peserta didik terhadap pembelajaran IPAS. Mereka mengaku lebih menyukai pelajaran ini karena pendekatan yang diterapkan membuat materi sangat mudah dipahami dan terasa sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut temuan penelitian ini, penggunaan pendekatan permainan petualangan *treasure hunts* sangat meningkatkan hasil belajar siswa. Skor rata-rata siswa meningkat dari 62.86 pada tes awal menjadi 87.14 pada tes akhir, menunjukkan hal ini. Temuan uji *t* menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik, dengan nilai $t_{12.790} > t_{tabel\ 1.725}$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hal ini disebabkan oleh kemampuan

metode tersebut untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berdampak dalam dan dapat dipahami. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, mereka lebih mudah mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang geografi, peserta didik dapat diarahkan untuk mencari petunjuk yang terkait dengan keuntungan geografis Indonesia di daerahnya. Aktivitas ini bukan hanya memperkaya pengetahuan siswa, melainkan juga membantu mereka memahami hubungan karakteristik geografis dengan kegiatan sosial atau ekonomi yang ada di daerah tersebut.

Selain itu, metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Permainan yang menyenangkan dan menantang membuat peserta didik dapat merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan karena merasa memiliki tanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama. Faktor kompetitif yang sehat dalam *treasure hunt* juga menekankan siswa harus berusaha lebih keras dan memberikan yang terbaik. Dalam proses perlakuan, guru memunyai peran sebagai fasilitator sebagai pemberi arahan dan dukungan, sehingga peserta didik tetap berada pada jalur yang benar.

Dari segi afektif, metode *treasure hunt* memberikan manfaat positif terhadap sikap siswa terhadap pembelajaran IPAS. Keterlibatan dalam aktivitas yang menyenangkan dapat mengurangi kecemasan dan rasa bosan yang sering dialami peserta didik dalam pembelajaran konvensional. Peserta didik merasa lebih percaya diri karena mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tantangan. Keberhasilan dalam setiap tahap permainan juga memberikan rasa pencapaian yang memperkuat keyakinan diri peserta didik.

Aspek psikomotor peserta didik juga terasah melalui metode ini. Aktivitas fisik yang dilakukan selama *treasure hunt*, seperti bergerak dari satu titik ke titik lainnya, mengambil dan menyusun petunjuk, serta menyelesaikan tantangan, membantu meningkatkan koordinasi motorik peserta didik. Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa harus bekerja sama dalam kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi mereka. Mereka belajar untuk saling mendengarkan, berbagi ide, dan menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok.

Keberhasilan metode *treasure hunt* di SD Negeri Wonokerto 4 juga tidak terlepas dari persiapan dan penerapan yang matang. Guru harus memastikan bahwa permainan

dirancang secara sistematis, dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan petunjuk yang relevan dengan materi. Selain itu, evaluasi hasil belajar peserta didik dilaksanakan secara komprehensif, mencakup penilaian proses dan hasil akhir. Dengan demikian, dampak metode ini dapat diukur secara objektif.

Namun, penerapan metode *treasure hunt* juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah kebutuhan akan sumber daya dan waktu yang cukup untuk merancang dan melaksanakan permainan. Guru harus kreatif dalam menyusun petunjuk dan tantangan yang menarik, tetapi tetap sesuai dengan kurikulum. Selain itu, pengelolaan kelas yang efektif diperlukan untuk menjamin partisipasi setiap siswa secara aktif dan tidak ada yang tertinggal selama proses permainan.

Meskipun demikian, manfaat yang diperoleh dari metode ini jauh lebih besar dibandingkan tantangan yang dihadapi. Dengan pendekatan yang tepat, metode *treasure hunt* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Penerapan metode ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, di mana peserta didik didorong untuk menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, metode *treasure hunt* menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan dan pembelajaran berbasis petualangan, metode ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bukan hanya membantu pemahaman siswa yang lebih baik tentang materi pelajaran, namun juga membangun motivasi dan sikap positif terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, metode "*treasure hunt*" layak dipertimbangkan sebagai salah satu bagian utama strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara luas di sekolah dasar.

Respon Peserta Didik

Peneliti memberikan kuesioner respons kepada siswa setelah prosedur pembelajaran selesai. Tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mencari tahu bagaimana para siswa bereaksi terhadap pelajaran yang telah diberikan mereka ikuti, di mana dalam prosesnya digunakan metode permainan petualangan *treasure hunt*. Setiap peserta didik dari kelas eksperimen diminta untuk mengisi angket tersebut, dan kemudian

peneliti menghitung skor dari hasil isian angket guna menarik kesimpulan mengenai respon peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan.

Hasil pengisian angket oleh peserta didik menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan permainan petualangan *Treasure Hunt* mendapatkan respon yang baik dari mereka, mayoritas peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Kegiatan mencari petunjuk sambil belajar membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan memacu semangat belajar mereka. Selain itu, peserta didik merasa lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar karena mereka harus bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan misi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan temuan Alifah and Suranto (2024) bahwa metode *Treasure Hunt* mampu meningkatkan kemampuan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun tidak semua jawaban peserta didik menunjukkan ketidakpuasan terhadap pembelajaran sebelumnya seperti ketidaksukaan terhadap pelajaran IPAS, ketidakmenarikan metode yang digunakan guru, atau kesulitan dalam memahami materi namun secara umum, rata-rata tanggapan yang diberikan menunjukkan kecenderungan yang positif terhadap pembelajaran dengan metode permainan petualangan *Treasure Hunt*. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan apresiasi dan merespon secara antusias terhadap pengalaman belajar saling berhubungan dan menyenangkan ini.

Hasil respon yang sejalan dengan adanya temuan dari peneliti yang dilakukan oleh Manarwati and Rachmadyanti (2019) Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan petualangan *Treasure Hunt* sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, metode ini juga efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta relevan bagi pengembangan potensi diri peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tanggapan peserta didik, diperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dari total skor yang dihimpun melalui 16 butir pertanyaan pada angket respon, setelah mengeliminasi 4 pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa reaksi para peserta didik terhadap pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam petualangan *Treasure Hunt* sangat positif.

Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diadopsi berdasarkan penjelasan dan hasil analisis yang membuktikan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan petualangan *treasure hunt* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas lima jika dibandingkan dengan metode ceramah, menurut data survei dari respons peserta didik, yang juga menunjukkan persentase 80%. Sebagai hasilnya, pendekatan ini dianggap lebih berhasil ketika diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, peserta didik merespons dengan baik terhadap penggunaan pendekatan ini selama proses mengajar dan belajar, menurut data survei.

SIMPULAN

Metode permainan petualangan *treasure hunt* adalah strategi pengajaran yang kreatif serta berhasil yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPAS kelas V, menurut temuan penelitian di atas. Dengan menggabungkan unsur permainan dan petualangan, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 80% peserta didik memberikan respon positif, menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami materi. Suasana kolaboratif dan tantangan dalam mencari petunjuk juga mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, metode ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dalam Kurikulum Merdeka dan layak diterapkan sebagai strategi alternatif.

REFERENSI

- Auliannisa, T., Nursyamsiah, N., & Sopian, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik* (Vol. 4, Issue 3).
- Kurnia, A., Syam'iyah, S., & Farida, S. (2024). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal PENA PAUD*, 5(1), 48–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/penapaud.v5i1.35511>

- Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Marisa. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL*, 1(1), 32–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845>
- Manarwati, A. F., & Rachmadyanti, P. (2019). *Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*
- Nugraha, A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 265–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Pane, R. N., Lumbantoruan, S., & Simanjuntak, S. D. (2022). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03), 173–180.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., & Adiansha, A. A. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Mipa*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27> Analisis
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran IPS Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2770–2790. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11958>
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1348–1366. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>
- Yahya, F., & Suryani, E. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Beserta Kaitannya dengan Gaya Kognitif Siswa. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA Dan Teknologi*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.142>

- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2021), 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>