

PENGARUH METODE *TREASURE HUNT* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN DI SEKOLAH DASAR

Dyah Lina Dewi Namiroh

PGSD FIP UNESA (dyahlinadn@gmail.com)

Julianto

PGSD FIP UNESA (julianto@unesa.ac.id)

Abstrak

Rendahnya nilai keterampilan komunikasi yang terjadi di 3 sekolah yang diketahui peneliti melalui wawancara dan observasi di SDN Kebraon I/436 Surabaya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton. Tujuan dari penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* untuk mengetahui aktivitas siswa, nilai keterampilan komunikasi serta pengaruhnya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan bentuk desain *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SDN Kebraon I/436 Surabaya di kelas IV B dan IV-C. Diperoleh hasil nilai tes keterampilan komunikasi siswa mengalami peningkatan sebesar 41,23%. Dengan demikian, penerapan metode permainan *Treasure Hunt* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Kata Kunci: metode permainan *treasure hunt*, keterampilan komunikasi, siklus hidup hewan.

Abstract

The low value of communication skills occur in 3 schools are known to researchers through interviews and observations at SDN Kebraon I / 436 Surabaya caused by learning methods that are less varied and monotonous. The purpose of this study to use *Treasure Hunt* game method to determine student activity, the value of communication skills and their influence. This research is quasi-experimental study with a form of *non-equivalent control group design*. The research was carried out at Kebraon I / 436 SDN Surabaya in class IV B and IV-C. The results scores of student's communication skills obtained were increased by 41.23%. Therefore, application of *Treasure Hunt* game method was very effectively used in learning process to improve student's communication skills.

Keywords: *treasure hunt* game method, communication skills, animal life cycle.

PENDAHULUAN

Pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman, di mana saat ini telah memasuki abad ke-21 yang telah memasuki revolusi industri 4.0 yang sangat berpengaruh pada bidang bisnis, teknologi, industri dan pendidikan. Menurut (Syamsuar, 2018:3) revolusi industri 4.0 ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dan untuk bersaing dengan negara lain, Indonesia dapat meningkatkan kemampuan dan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus mampu mengikuti perubahan zaman agar tidak tertinggal. Pendidikan menjadi salah satu kunci untuk memajukan bangsa Indonesia dengan mengikuti perubahan zaman. Melalui pendidikan, akan menciptakan siswa yang memiliki kompetensi keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupannya yang sesuai dengan tuntutan zaman 4.0 ini.

Muhadjir Effendy selaku Mendikbud (Republika.co.id, 2018), kompetensi yang wajib dimiliki oleh siswa untuk menghadapi revolusi industri 4.0 yaitu *Communication, Colaboration, Critical Thinking,*

Creative Thinking dan Confidence. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dilatihkan kepada siswa melalui proses kegiatan belajar di sekolah.

Salah satu keterampilan yang penting bagi tumbuh kembang siswa adalah keterampilan komunikasi. Melalui keterampilan komunikasi siswa mampu menyampaikan informasi dengan baik dan benar baik di dalam maupun di luar sekolah. Menurut (Budiarti, 2013:3) salah satu indikator keberhasilan siswa dalam pembelajaran yaitu keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi menjadi suatu hal yang sangat penting bagi siswa dalam kehidupannya di sekolah, rumah dan lingkungannya.

Menurut Berlo dalam (Cangara, 2012: 26) unsur-unsur yang terdapat dalam komunikasi yaitu: (1) Pengirim (*source*), (2) Pesan (*message*), (3) Media (*channel*) dan (4) Penerima (*receiver*). Proses komunikasi tidak dapat terlaksana apabila tidak dapat memenuhi unsur tersebut. Komunikasi sendiri memiliki beberapa tipe, menurut (Cangara, 2012: 34) adalah: (1) Komunikasi dengan Diri Sendiri, (2) Komunikasi Antarpribadi, (3) Komunikasi Publik/Kelompok dan (4) Komunikasi Massa. Dalam pembelajaran di sekolah,

beberapa tipe komunikasi tersebut dalam terjadi di kegiatan pembelajaran untuk melatih siswa dalam hal berkomunikasi.

Oleh karena itu, keterampilan komunikasi menjadi salah satu komponen penting dan dapat dilatihkan kepada siswa melalui proses pembelajaran di sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di 3 sekolah yaitu, MI At-Tauhid, SDN Margorejo V/407 dan SDN Kebraon I/436 Surabaya diperoleh hasil bahwa pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi siswa saat pembelajaran terdapat kekurangan diantaranya: penyampaian laporan diskusi masih kurang percaya diri,, bahsa dalam penyampaian dan penulisan laporan belum baku, format penulisan laporan yang kurang tepat serta pernyataan siswa terhadap materi dan materi yang masih kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diperoleh bahwa harapan peneliti terhadap keterampilan komunikasi siswa tidak sesuai dengan keadaan di lapangan. Salah satu penyebab rendahnya nilai keterampilan komunikasi adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, kurang inovatif dan monoton. Karena metode pembelajaran yang sering diterapkan dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan, kondisi kelas menjadi ramai, bagi siswa yang pasif, maka dia akan semakin pasif dan tidak memahami materi pelajaran dan berpengaruh bagi keaktifan dan minat belajar siswa.

Anita, 2007:5.6) faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran antara lain: (1) Tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. (2) Karakteristik materi pembelajaran. (3) Waktu. (4) Siswa dan (5) Fasilitas, sumber dan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memahami dan menganalisis kebutuhan siswa, kemampuan guru dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Menurut (Aqib, 2016:10) metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan dan dikuasai oleh guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara individu atau kelompok agar materi dapat dipahami oleh siswa. Pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik apabila tanpa menggunakan metode pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yaitu cara yang dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran kepada siswa agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.

Untuk mengatasi permasalahan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di 3 sekolah tersebut, peneliti ingin memperbaiki keterampilan komunikasi siswa melalui metode permainan *Treasure Hunt*. Dengan menerapkan metode permainan, siswa dapat terlibat secara langsung, meningkatkan interaksi

atau komunikasi siswa antar teman atau lingkungan sekitar serta dapat meningkatkan nilai keterampilan komunikasi siswa. Karena dalam permainan *Treasure Hunt* ini sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa kelas IV pada materi siklus hidup hewan, fasilitas berupa alat dan bahan yang digunakan mudah didapat dan murah serta dapat dilaksanakan pada jam pelajaran yang cukup lama yaitu kurang lebih 2jam.

Salah satu metode pembelajaran aktif dan kreatif adalah metode permainan, melalui metode permainan siswa dapat melatih komunikasi dalam kelompok serta menyajikan laporan hasil diskusi sebagai bentuk komunikasi secara tertulis dan lisan. Metode permainan *Treasure Hunt* ini merupakan metode dimana siswa secara berkelompok untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan cara, guru menyiapkan petunjuk untuk mencari harta karun tersebut (Hutomo, 2016:26). Siswa yang telah menemukan semua petunjuk, dilanjutkan dengan menyusun, berdiskusi dan menyampaikan laporan yang sesuai dengan materi yang didapat, sehingga siswa secara aktif terlibat langsung dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah serta dapat melatih keterampilan komunikasi siswa. Don Wong Kim (2009: 33) berpendapat bahwa metode *Treasure Hunt* adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak atau dewasa, dalam permainan ini siswa mencari semua objek yang tersembunyi untuk menemukan informasi baru. Sehingga metode permainan *Treasure Hunt* ini bisa diterapkan pada siswa tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Dalam penerapan metode permainan *Treasure Hunt* ini, terdapat diskusi kelompok kecil dan kelompok besar. Sehingga di dalam proses diskusi akan terjadi curah pendapat, penyampaian ide dan bertukar informasi. Dan akan terjadi proses komunikasi pada siswa di dalam diskusi tersebut.

Yang menjadi ciri khusus dalam metode permainan *Treasure Hunt* ini adalah terdapat amplop yang berisi *clue* namun pada penelitian ini, peneliti ingin memodifikasi dengan amplop yang berisi *clue*, informasi materi dan gambar hewan. Kemudian amplop tersebut disembunyikan oleh guru dengan disesuaikan *clue* yang telah dibuat oleh peneliti. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, di mana setiap kelompok akan mendiskusikan materi yang berbeda. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mencari amplop tersebut. Bentuk permainan ini adalah kelompok yang tercepat menemukan semua amplop dan mendiskusikan LKPD-nya kemudian mereka meneriakkan yel-yel yang telah dibuat setiap kelompok sebelumnya dan kelompok tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

Alasan peneliti memilih metode permainan *Treasure Hunt* adalah memanfaatkan kondisi dan kegiatan siswa agar mereka mempunyai pengalaman yang baru yaitu bermain dan belajar sehingga siswa antusias dan semangat dalam belajar. Melalui metode permainan *Treasure Hunt* ini, siswa yang pasif akan menjadi aktif, pembelajaran lebih menyenangkan, melatih kerjasama siswa serta melatih keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran.

Alat dan bahan yang perlu disiapkan dalam permainan *Treasure Hunt* ini adalah: alat tulis dan setiap kelompok diberi Lembar Kerja Peserta Didik dan amplop yang berisi gambar hewan dan *clue* untuk pencarian selanjutnya yang telah disiapkan dan disembunyikan oleh peneliti pada tempat-tempat tertentu.

Aturan bermain *Treasure Hunt* adalah (1) setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa dan memiliki topik pembelajaran (siklus hidup hewan) yang berbeda, (2) Setiap kelompok membuat yel-yel yang berbeda, (3) Penentuan pemenang berdasarkan kelompok tercepat yang telah menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik.

Cara bermain *Treasure Hunt* dalam penelitian ini diadaptasi dari (Wahyuningrum, 2015:16) sebagai berikut: (1) Setiap kelompok menentukan urutan pencari *clue* (siswa I, siswa II, dst) yang ditandai oleh stiker urutan pemain (I, II, III, IV, V, VI). (2) *Clue* I diberikan oleh guru, siswa I mencari amplop di pos I berdasarkan *clue*. (3) Setelah amplop I ditemukan, siswa I memberikan *clue* II yang terdapat dalam amplop I kepada siswa II. (4) Langkah tersebut diulang hingga siswa terakhir. (5) Setelah semua amplop telah terkumpul, setiap kelompok berdiskusi mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (Komunikasi Antarpribadi Interpersonal). (5) Kelompok yang selesai mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik meneriakan yel-yel nya sebagai tanda mengakhiri permainan. (6) Setiap kelompok menyajikan data berupa gambar dan menyampaikan laporan diskusi secara lisan hasil diskusi di depan kelas (Komunikasi Publik/Kelompok).

Dalam metode permainan *Treasure Hunt* terdapat proses diskusi kelompok yang memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu: melatih siswa bertukar pendapat, menghargai pendapat orang lain, mempermudah penguasaan materi, memahami arti kebersamaan dan mencari solusi (Naim, 2011:65). Secara tidak sadar, siswa dilatih keterampilan komunikasi dalam diskusi tersebut. Melalui metode permainan *Treasure Hunt*, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka sebagai tolak ukur pemahaman siswa dalam materi pelajaran yang dianggap sebagai hasil belajar siswa serta sebagai evaluasi pendidik dalam keberhasilan menyampaikan materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa, hasil pengamatan keterampilan komunikasi serta hasil tes keterampilan komunikasi siswa pada materi siklus hidup hewan siswa kelas IV di SDN Kebraon I/436 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas IV SDN Kebraon I/436 Surabaya yang berjumlah 101 siswa dengan sampel 2 kelas yaitu, kelas IV-B sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* dan kelas IV-C sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi.

Untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, peneliti menggunakan pertama, tes uraian untuk mengetahui hasil tes keterampilan komunikasi siswa. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa, serta penilaian keterampilan komunikasi. Semua instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran dilakukan validasi terhadap 2 dosen ahli yaitu, Julianto, S.Pd., M.Pd dan Farida Istianah, S.Pd., M.Pd. Untuk hasil validasi instrumen tes keterampilan komunikasi, dihitung menggunakan rumus *Content Validity Ratio* (CVR) sebagai berikut:

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

(Lawshe, 1975:567)

Keterangan:

n_e = jumlah validator yang setuju

N = jumlah total validator

Tabel 1. Kriteria Validasi Nilai CVR

Skor	Kategori
$-1 < x < 0$	Tidak baik
0	Baik
$0 < x < 1$	Sangat baik

(Lawshe dalam Viana, 2016: 313)

Kemudian, untuk mengetahui nilai uji reliabilitas instrument tes keterampilan komunikasi menggunakan rumus *Percentage Agreement* (PA) yang dikemukakan oleh (Borich dalam Viana, 2016:314-315) dengan rumus:

$$PA = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Setelah menghitung nilai persentase kesepakatan, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila hasil validasi

persentase kesepakatannya lebih dari atau sama dengan 75%.

Untuk hasil validasi terhadap instrumen observasi aktivitas siswa, penilaian keterampilan komunikasi serta perangkat pembelajaran dihitung dengan mencari rata-rata skor validasi oleh 2 validator kemudian mengategorikan sesuai dengan tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Validasi Analisis Nilai Rata-rata

Rata-rata	Kriteria Validasi
$3,20 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat layak
$2,40 < \bar{x} \leq 3,20$	Layak
$1,60 < \bar{x} \leq 2,40$	Cukup layak
$0,80 < \bar{x} \leq 1,60$	Kurang layak
$0,00 < \bar{x} \leq 0,80$	Tidak layak

(Hasyim, 2015:47)

Observasi dilakukan oleh 2 observer pada kelas eksperimen. Di mana setiap observer bertanggungjawab untuk mengamati 2-3 kelompok untuk mengamati aktivitas siswa di mana poin aktivitas siswa telah disesuaikan dengan perangkat pembelajaran serta mengacu pada langkah-langkah pembelajaran metode permainan *Trasure Hunt* dan penilaian keterampilan komunikasi dengan kriteria penilaian yang diadaptasi dari (Rustaman, 2014:1.29-1.30) yang telah disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran dan karakteristik metode permainan *Trasure Hunt*.

Dari hasil observasi, data akan dianalisis sesuai dengan rumus yang ditentukan oleh peneliti. Pertama, untuk data hasil observasi aktivitas siswa dilakukan perhitungan berbentuk persentase kemudian dianalisis dan dideskripsikan pada setiap poin aktivitas siswa pada kelas instrumen. Kedua, untuk data hasil observasi penilaian keterampilan komunikasi pada masing-masing kelompok di kelas kontrol dan eksperimen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. Kategori Penilaian Observasi

Skor	Kategori
0 – 20	Sangat kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81- 100	Sangat baik

(Riduan, 2012:41)

Ketiga, untuk data hasil tes keterampilan komunikasi pada kelas kontrol dan eksperimen yang bertujuan untuk mengukur indikator keterampilan komunikasi yaitu, menyusun gambar menjadi skema siklus hidup disertai dengan penjelasan dengan urut dan benar. Hasil tes akan dilakukan analisis dengan melakukan uji *t-test* dengan syarat melalui uji normalitas dan homogenitas. Peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan antara antara hasil tes keterampilan komunikasi kelas kontrol dan eksperimen.
2. H_a = ada perbedaan yang signifikan antara antara hasil tes keterampilan komunikasi kelas kontrol dan eksperimen.

Dengan taraf signifikansi sebesar 5% jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas Siswa

Hasil perhitungan validasi terhadap instrumen observasi aktivitas siswa mendapat skor rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak (sesuai dengan tabel 2). Kriteria penilaian yang akan diamati telah disesuaikan dengan kegiatan yang telah direncanakan pada RPP yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran metode permainan *Treasure Hunt*. Berikut ini adalah tabel analisis hasil pengamatan aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang dilakukan oleh observer diperoleh hasil rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 83,5% dengan kategori baik. Berikut ini analisis poin kriteria penilaian:

- 1) Siswa membentuk kelompok sesuai arahan guru dengan tertib memperoleh skor sebesar 100%. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung sehingga siswa antusias dan berkonsentrasi saat pembagian kelompok dengan arahan guru. Semua siswa dengan tertib berkumpul sesuai dengan hitungan yang diperoleh.
- 2) Siswa berpartisipasi membuat yel-yel dalam kelompok memperoleh skor sebesar 80%. Setelah berkumpul di kelompok masing-masing, setiap kelompok membuat yel-yel yang akan digunakan pada akhir permainan. Sebanyak 20 siswa aktif berdiskusi membuat yel-yel kelompoknya, siswa sangat antusias agar dapat membuat yel-yel yang tidak kalah kreatif dari kelompok yang lainnya.
- 3) Siswa berdiskusi dalam penentuan urutan pencari memperoleh skor sebesar 72%. Sebanyak 18 siswa

yang sangat antusias dan saling menunjuk teman dalam kelompoknya untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemburu I, II, III, IV dan V. Terdapat juga siswa yang tidak terlibat diskusi ini dikarenakan, mereka sibuk dengan sendirinya.

- 4) Siswa mencari amplop sesuai *clue* yang didapatkan memperoleh skor sebesar 80%. Sebanyak 20 siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan bersemangat mencari amplop sesuai dengan *clue* untuk menjadi pemenang dan mampu mencari amplop tanpa ada kesalahan dalam tahap pencariannya. Terdapat beberapa siswa yang mengalami kekeliruan saat menemukan amplop dikarenakan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru sebelum pembelajaran dimulai. Sehingga mereka mengambil amplop tidak sesuai *clue* yang menyebabkan terhambatnya kelangsungan permainan *Treasure Hunt*.
- 5) Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD memperoleh skor sebesar 88%. Sebanyak 22 siswa bersemangat dalam diskusi karena ingin menjadi pemenang jika mereka yang menyelesaikan LKPD terlebih dahulu. Terdapat juga siswa yang tidak mengikuti diskusi dan malah mengganggu temannya yang lain sehingga menghambat temannya yang serius dalam berdiskusi.
- 6) Siswa mempresentasikan hasil diskusi memperoleh skor sebesar 100%. Sebanyak 25 siswa mengikuti presentasi dan tampil membacakan hasil diskusi di depan kelas
- 7) Siswa menanggapi hasil presentasi kelompok lain memperoleh skor sebesar 48%. Sebanyak 12 siswa yang menanggapi hasil presentasi. Setiap kelompok penyaji melakukan presentasi, terdapat 2-3 kelompok yang lainnya menanggapi hasil presentasi.
- 8) Siswa mencatat informasi presentasi kelompok lain memperoleh skor sebesar 100%. Sebanyak 25 siswa yang mencatat informasi dari kelompok penyaji di LKPD dan buku catatan masing-masing siswa.

Melalui kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* siswa lebih bersemangat, senang, aktif dan antusias dalam melakukan pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada nomor 2-5 sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan. Metode *Treasure Hunt* ini merupakan metode untuk meningkatkan aktivitas siswa di mana siswa secara berkelompok, guru menyiapkan petunjuk untuk mencari harta karun tersebut (Hutomo, 2016). Karena melalui metode ini, setiap siswa dituntut untuk ikut berpartisipasi dan bertindak secara langsung

dalam kegiatan pembelajaran dan menemukan informasi atau materi sendiri secara berkelompok yang sesuai dengan data hasil pengamatan yang telah dituliskan pada nomor 3 dan 4. Sehingga siswa merasa dirinya tertantang untuk menyelesaikan permainan agar menjadi pemenangnya dengan cara mencari semua *clue* dan mendiskusikan LKPD yang telah diberikan, setiap kelompok berlomba-lomba untuk mencari *clue* dengan cepat dan tepat serta membagi tugas dalam kelompok untuk mendiskusikan LKPD agar cepat selesai. Terdapat juga siswa yang memiliki kemampuan yang rendah, tetapi karena mereka dituntut dan bertanggungjawab atas pencarian amplop pada setiap individu, maka mau tidak mau dan terpaksa mereka pasti akan melakukan komunikasi dalam kelompoknya. Sehingga permainan *Treasure Hunt* ini akan memicu siswa untuk berkomunikasi dan berkegiatan dalam pembelajaran. Sehingga mereka akan mendapatkan pengalaman baru dalam memperoleh materi pembelajaran tersebut. Yang tentunya daya ingat siswa akan lebih lama dan mampu memahaminya dengan cepat.

Jadi, penggunaan metode permainan *Treasure Hunt* menuntut siswa lebih aktif dan berkegiatan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam belajar seperti yang dikemukakan oleh (Rofiah, 2017:17-18) kelebihan dari metode permainan *Treasure Hunt* ini dapat memberikan pengalaman yang baru, semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Seperti halnya yang terjadi di kelas eksperimen, siswa memiliki semangat yang lebih dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran.

2. Keterampilan Komunikasi

Data Hasil perhitungan validasi terhadap instrumen observasi keterampilan komunikasi siswa mendapat skor rata-rata sebesar 3,375 dengan kategori sangat layak. Penelitian ini berfokus pada kelas IV dengan materi siklus hidup hewan yang terdapat pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1 dengan kompetensi dasar 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya Berikut ini adalah indikator keterampilan komunikasi yang dipakai dalam penelitian ini:

Tabel 4. Indikator Keterampilan Komunikasi

Indikator Pembelajaran	Indikator Keterampilan Komunikasi	Kriteria Penilaian Keterampilan Komunikasi
4.2.2 Melakukan diskusi siklus hidup hewan	Mendiskusikan laporan siklus hidup hewan	Memberikan pendapat atau jawaban dalam kelompok

Indikator Pembelajaran	Indikator Keterampilan Komunikasi	Kriteria Penilaian Keterampilan Komunikasi
4.2.3 Melakukan diskusi siklus hidup hewan	Mendiskusikan laporan siklus hidup hewan	Mengajukan pertanyaan dalam kelompok
4.2.4 Melaporkan secara lisan laporan diskusi siklus hidup hewan	Menyampaikan laporan secara lisan	Menjelaskan laporan secara runtut
4.2.5 Melaporkan secara lisan laporan diskusi siklus hidup hewan	Menyampaikan laporan secara lisan	Menguraikan informasi dengan jelas
		Menggunakan istilah sains dalam menguraikan informasi
		Memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh <i>audience</i>

Penilaian ini berbentuk non-tes atau unjuk kerja dengan observasi yang bertujuan untuk mengukur indikator keterampilan komunikasi yaitu: mendiskusikan laporan dan menyampaikan hasil laporan. Pengamatan ini dilakukan oleh 2 observer pada kelas kontrol dan eksperimen. Kegiatan pengamatan observer bertujuan untuk melakukan penilaian sikap dan keterampilan komunikasi siswa. Pada setiap kelas terdapat 5 kelompok dan rata-rata nilai observasi terdapat pada diagram di bawah ini.

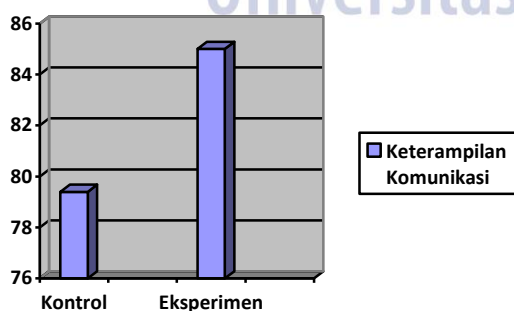


Diagram 1. Rata-rata Nilai Keterampilan Komunikasi

Dari diagram di atas diperoleh hasil penilaian keterampilan komunikasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yakni $85 > 79,4$. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi siswa daripada penggunaan metode pembelajaran diskusi. Berikut ini adalah analisis poin kriteria penilaian keterampilan komunikasi:

- 1) Memberikan pendapat atau jawaban dalam kelompok selama diskusi: hasil rata-rata pada kelas kontrol 2,2 dan kelas eksperimen 2,4. Dalam diskusi kelompok, terjadi curah pendapat untuk menyelesaikan LKPD. Namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengutarakan pendapatnya dikarenakan siswa merasa kurang menguasai materi
- 2) Mengajukan pertanyaan dalam diskusi kelompok/kelas: hasil rata-rata pada kelas kontrol 2 dan kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi yaitu 2,6. Dalam diskusi akan terjadi tanya jawab antar anggota kelompok
- 3) Menjelaskan laporan secara runtut selama presentasi. Hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 3 dan kelas eksperimen sebesar 2,8. Dalam menyampaikan laporan secara runtut merupakan hal yang penting, agar *audience* memahami alur materi yang disampaikan oleh kelompok penyaji. Terdapat 1 kelompok pada kelas eksperimen yang tidak menjelaskan dengan urut namun tidak mengurangi konteks isi materi yang dipresentasikan.
- 4) Menguraikan informasi dengan jelas selama presentasi. Hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 1,8 dan kelas eksperimen sebesar 2,2. Proses kegiatan presentasi merupakan sebagai bentuk tanggungjawab dan keberanian siswa dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Di sini, siswa masih berlatih dalam menyampaikan hasil diskusinya, sehingga proses penyampaian informasi masih belum maksimal misalnya, pembacaan teks kurang keras sehingga informasi yang disampaikan kurang jelas.
- 5) Menggunakan istilah sains dalam menguraikan informasi selama presentasi. Hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 2,8 dan kelas eksperimen sebesar 3. Saat melakukan presentasi, istilah sains terucap dalam penyampaian informasi. Pada kedua kelas dapat dikatakan memiliki skor yang sempurna. Semua siswa mampu menggunakan istilah sains dengan benar selama presentasi.
- 6) Memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh *audience*. Hasil rata-rata pada kelas kontrol sebesar 2,6 dan kelas eksperimen sebesar 2,4. Pada poin ini, siswa dilatih untuk berani

menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain. Siswa masih berlatih pada tahap ini sekaligus untuk mengetahui tingkat pemahaman materi kelompok penyaji.

Berikut ini adalah tabel perolehan nilai tertinggi dan terendah pada kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 5. Nilai Keterampilan Komunikasi Tertinggi dan Terendah

Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Tertinggi	90	95
Terendah	71	80

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai keterampilan komunikasi pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Maka dapat diperoleh bahwa metode permainan *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap keterampilan komunikasi siswa dalam materi siklus hidup hewan. Melalui analisis hasil pengamatan peneliti berdasarkan observasi pada keterampilan komunikasi, hal tersebut dapat dipengaruhi faktor yaitu:

- 1) Siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi pada kelas kontrol dan eksperimen, hasil pengamatan observer yaitu terdapat 1-2 siswa yang tidak aktif dalam berdiskusi seperti tidak memberikan pendapat dan tidak mengajukan pertanyaan dalam diskusi kelompok kecil
- 2) Siswa yang tidak aktif lebih memilih ramai dan bermain karena bosan sehingga mereka mengganggu siswa lainnya yang berdiskusi.

Maka ketika mempresentasikan hasil diskusi, siswa yang tidak aktif berdiskusi tersebut merasa tidak percaya diri, tidak yakin dan kurang maksimal dalam mempresentasikan hasil diskusi mereka karena ketidakpahaman dan ketidakikutsertaan mereka dalam berdiskusi. Sehingga mereka menjadi salah satu penyebab kelompok mereka memperoleh nilai sikap dalam keterampilan komunikasi yang rendah. Misalnya: (1) penyampaian informasi yang kurang jelas dikarenakan siswa yang membacakan tidak ikut berdiskusi sehingga kurang memahami tulisan yang ada pada LKPD mereka dan (2) memberikan jawaban yang kurang tepat saat *audience* mengajukan pertanyaan karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang mereka dapatkan.

Metode *Treasure Hunt* ini melibatkan kecerdasan verbal, visual dan interpersonal (Bellanca, 2011:199). Kecerdasan verbal atau berbahasa terletak pada saat siswa melakukan komunikasi dalam pencarian *clue*, menyampaikan informasi atau presentasi. Kecerdasan

visual atau penglihatan terletak pada saat siswa mencari *clue* di sekitar. Kecerdasan interpersonal atau memahami orang lain terletak pada saat mereka bekerja sama memecahkan *clue* dan berdiskusi dengan menghargai pendapat orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, jika siswa aktif dalam diskusi maka siswa akan mendapatkan nilai keterampilan komunikasi yang tinggi sehingga siswa mampu memahami materi diskusi serta juga mendapatkan nilai sikap yang tinggi pula dikarenakan siswa merasa yakin dan percaya diri atas hasil diskusi dalam kelompoknya saat mereka menyampaikan hasil diskusinya. Begitu juga sebaliknya, jika siswa tidak aktif dalam diskusi kelompok maka siswa akan mendapatkan nilai yang rendah dalam keterampilan komunikasi sehingga pada nilai sikap siswa juga akan mendapatkan nilai yang rendah dikarenakan siswa kurang yakin dan percaya diri atas hasil diskusinya.

3. Tes Keterampilan Komunikasi

Dilakukan perhitungan uji validasi terhadap instrumen tes keterampilan komunikasi mendapatkan skor CVR (*Content Validity Ratio*) sebesar 0,88 maka instrumen dinyatakan valid dengan kategori sangat baik (sesuai dengan tabel 1). Kemudian dilakukan perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus PA (*Presentage Agreement*) dan diperoleh skor sebesar 94%. Menurut Borich (dalam Viana, 2016:314) jika skor PA yaitu $94\% > 75\%$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

Hasil tes keterampilan komunikasi diperoleh dari nilai *pre-test* yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan nilai *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Setelah mendapatkan kedua data tersebut, dilakukan uji t dengan syarat data normal dan homogeny. Perhitungan data ini menggunakan *software* SPSS 16.0. Uji yang pertama yaitu uji normalitas dengan hasil 0,2 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka $0,2 > 0,05$ bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Uji yang kedua yaitu uji homogenitas terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen yang memperoleh skor 0,216 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Yang berarti bahwa $0,216 > 0,05$ dan data nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

Uji yang ketiga yaitu *t-test* terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh hasil nilai *t-test* sebesar 4,363 dan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000. Dengan ketentuan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dan derajat kebebasan = 23 untuk kelas

kontrol maupun eksperimen serta nilai $t_{tabel}=1,71387$.

Maka nilai $t_{hitung} = 4,263 > t_{tabel} = 1,71387$ dan dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes keterampilan komunikasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kemudian dilakukan uji N-gain pada hasil tes keterampilan komunikasi di kelas kontrol dan eksperimen, berikut adalah tabel hasil N-gain:

Tabel 6. Hasil Uji N-gain

Kelas	Skor N-gain	Kategori
Kontrol	0,23	Rendah
Eksperimen	0,54	Sedang

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan tes keterampilan komunikasi pada kategori rendah untuk kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi dan terjadi peningkatan tes keterampilan komunikasi dengan kategori sedang untuk kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan *Treasure Hunt*. Dengan demikian, penerapan metode permainan *Treasure Hunt* lebih efektif dari pada metode diskusi terhadap keterampilan komunikasi materi siklus hidup hewan. Tes keterampilan komunikasi ini berbentuk tes tulis yang bertujuan untuk mengukur indikator keterampilan komunikasi yaitu, menyusun gambar hingga menjadi skema siklus hidup hewan.

Pada kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa terdapat 7 siswa yang mengalami penurunan dan 23 siswa yang mengalami peningkatan pada nilai tes keterampilan komunikasi. Namun, pada kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa yang mengalami penurunan nilai hanya 1 siswa saja, lainnya 24 siswa mengalami peningkatan terhadap nilai tes keterampilan komunikasi.

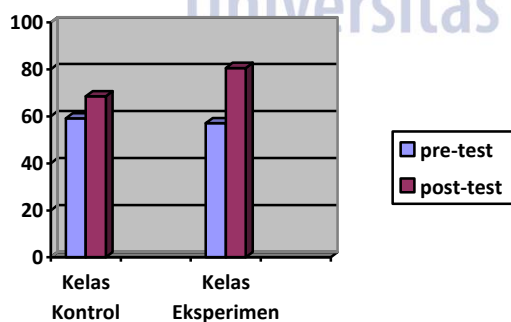


Diagram 2. Rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen

Berdasarkan diagram di atas, rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol 59,08 sedangkan pada kelas eksperimen 57,04. Sedangkan rata-rata *post-test* pada kelas kontrol 68,52 sedangkan pada kelas eksperimen 80,56. Pada kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 23,52 atau 41,23% sedangkan pada kelas kontrol peningkatan sebesar 9,44 atau 15,97%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan terhadap nilai tes keterampilan komunikasi yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran metode permainan *Treasure Hunt* terhadap kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi.

Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* yang menuntut siswa dan memberikan tanggungjawab kepada siswa untuk mencari materi pembelajaran dengan sendiri secara berkelompok, maka siswa terlibat secara langsung dalam pencarian materi tersebut. Sehingga siswa dapat memahami materi dengan cepat dan mudah karena mereka melakukan aktivitas atau kegiatan secara langsung berinteraksi dengan antar teman untuk *clue* tersebut yang akan menjadikan hal pengalaman yang baru dan motivasi belajar yang lebih tinggi pada siswa. Dan pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi siswa yang pasif akan tetap pasif karena mereka yang memiliki kemampuan yang rendah sehingga menggantungkan pada kelompoknya sehingga proses pemahaman materi pembelajaran lebih lambat dikarenakan kegiatan pembelajaran yang bosan dan kurangnya aktivitas siswa yang berkegiatan. Oleh karena itu, nilai tes keterampilan komunikasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Berikut ini adalah data nilai siswa yang menjadi anggota kelompok pada kelas kontrol yang memiliki nilai tertinggi dan terendah dalam perolehan hasil pengamatan keterampilan komunikasi yang dilakukan oleh 2 observer saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 7. Nilai Tes Kelompok Tertinggi dan Terendah

Kategori	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama	Pre-test	Post-test	Nama	Pre-test	Post-test
Tertinggi	CAH	67	80	MZA I	50	73
	SWA	71	80	RF	62	81
	ANS	73	83	ANR	69	87
	FAH	50	63	FDN	74	83
	MSA P	59	74	DWA P	41	49
Terendah	MAR	67	69	GDA	46	60
	MK M	62	58	MZA R	50	73

Tabel 7. (Lanjutan . . .)

Kategori	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nama	Pre-test	Post-test	Nama	Pre-test	Post-test
	GAW	57	62	NSP	54	60
	ASH	68	72	MAF M	55	52
	MRR	68	74	CS	85	73

Tabel di atas berdasarkan perolehan data hasil tes keterampilan komunikasi terhadap hasil observasi penilaian sikap dan keterampilan komunikasi pada kelas kontrol dan eksperimen dengan nilai kelompok diambil yang tertinggi dan terendah. Pada kategori tertinggi masing-masing kelas kelas eksperimen dan kontrol memiliki peningkatan nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Meskipun sama-sama memiliki peningkatan, namun pada kelas eksperimen peningkatan nilainya lebih tinggi yaitu 9-23 setiap siswa dari kelas kontrol di mana peningkatan nilainya 9-15 setiap siswa. Kemudian pada kategori terendah pada kelas eksperimen dari 5 siswa dalam kelompok, terdapat 2 siswa yang justru mengalami penurunan nilai dan 3 siswa mengalami peningkatan nilai. Begitu juga dengan kelas kontrol, dari 5 siswa dalam kelompok terdapat 1 siswa yang mengalami penurunan nilai.

Keterampilan komunikasi merupakan penyampaian hasil pengamatan atau diskusi berdasarkan informasi, grafik, fakta, gambar dan lain-lain yang telah dikumpulkan dan dijelaskan secara rinci (Nasution, 2007: 1.65). setelah melakukan diskusi dalam kelompok, siswa melakukan presentasi menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Pemahaman setiap anggota di dalam kelompok dapat terlihat dari cara mereka menyampaikan hasil diskusi dan menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, jika siswa aktif terlibat dalam kegiatan berdiskusi sehingga mereka mampu memahami dan mengetahui materi pembelajaran yang didiskusikan. Maka hasil belajar atau *post-test* akan meningkat dan atau lebih tinggi dari *pre-test*. Begitu juga sebaliknya, jika siswa tidak aktif selama kegiatan diskusi berlangsung, maka hasil belajar atau *post-test* akan menurun. Karena keterampilan komunikasi merupakan penyampaian hasil pengamatan atau diskusi berdasarkan informasi, grafik, fakta, gambar dan lain-lain yang telah dikumpulkan dan dijelaskan secara rinci (Nasution, 2007: 1.65). Keterampilan komunikasi yang berhasil adalah ketika siswa mampu mengomunikasikan pesan dengan baik dan mengaplikasikan dalam kehidupan, salah satunya adalah melalui menjawab soal serta memperoleh nilai keterampilan komunikasi sebagai pencapaian tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_a diterima yang artinya, terdapat pengaruh metode permainan *Treasure Hunt* terhadap keterampilan komunikasi yang signifikan pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Kebraon I/436 Surabaya. Hal ini berdasarkan perolehan data yang telah diuji dan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,243 > 1,71387$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Saran

Pada penelitian selanjutnya peneliti menyarankan beberapa hal: pertama, dapat melaksanakan permainan *Treasure Hunt* untuk melatih keterampilan komunikasi lebih maksimal jika dilaksanakan pembelajaran di luar kelas. Kedua, dapat menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* ini dengan materi IPA atau mata pelajaran yang lain yang disesuaikan dengan karakteristiknya. Ketiga, langkah pada metode permainan *Treasure Hunt* yang perlu diantisipasi oleh penelitian selanjutnya adalah pada tahap persiapan yaitu, ketika menentukan dan meletakkan *clue* dan informasi untuk berhati-hati dan teliti ketika meletakkan *clue* agar tidak terjadi kekeliruan saat siswa mengambil *clue* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Bellanca, James. 2011. *200+ Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Budiati, H. 2013. Jurnal Implementasi Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* Secara Terpadu Dengan Permainan Kartu *Link And Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Pada Pembelajaran Biologi Siswa. *Jurnal FKIP UNS Prosiding Seminar Nasional Biologi*. Vol 10, No 2. 2013. (diakses pada 27 Januari 2019)
- Cangara, Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Hasyim, Aisyah. 2015. Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Laut untuk Siswa SMP Melalui *Four Steps Teaching Material Development*. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015) 8 dan 9 Juni 2015, Bandung, Indonesia. (diakses pada 6 Maret 2019)
- Hutomo, Raka Swandhita. 2016. *Skripsi Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*.

Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (diakses pada 6 Januari 2019)

Kim, Don Wong. 2009. *Thesis A Web-Based Learning Support System For Inquiry-Based Learning Using Treasure Hunt*. Canada: University of Regina. (diakses pada 10 Desember 2018)

Lawshe, C.H. 1975. *A Quantitative Approach To Content Validity*. Amerika Serikat: Purdue University

Mukrimaa, S. Syifa. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Indonesian University of Education

Naim, Ngainun. 2011. *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Nasution, Noehi. 2007. *Pendidikan IPA di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Republica.co.id. 2018. Mendikbud Ungkap Cara Hadapi Revolusi 4.0 di Pendidikan (<https://republika.co.id/berita/pendidikan/education/18/05/02/p8388c430-mendikbud-ungkap-cara-hadapi-revolusi-40-di-pendidikan>) (diakses pada 27 Januari 2019)

Riduan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Rofiah, Nuzulul. 2017. *Skripsi Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Metode Permainan Treasure Hunt di Kelas IV MIM Tambakan Ajibarang. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. (diakses pada 6 Januari 2019)*

Rustaman, Nuryani. 2014. *Materi dan pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Syamsuar dan Reflianto. 2018. Jurnal Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. Vol2. No2. 2018 (diakses pada 27 Januari 2019)

Viana, Ratna Fery. 2016. Pengembangan Sistem *Assessment* Dalam Pembelajaran Materi Usaha Dan Energi Berbasis Media Audio Visual di SMA Negeri 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Fisika UNY*. Volume 5, Nomor 5, Tahun 2016. (diakses pada 15 Februari 2019)

Wahyuningrum, Lilis. 2015. Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu. *JINoP Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hal. 28-46. (diakses pada 10 Februari 2019)