

PENGARUH PENERAPAN METODE *TREASURE HUNT GAME* (THG) TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SD NEGERI 3 MALUK

Uswatun Hasanah, Siti Istiningsih, Hasnawati*

Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding author: hasnawati@unram.ac.id

Abstrak: Permasalahan yang sering ditemukan pada pembelajaran yakni rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 3 Maluk tergolong rendah, yakni sekitar 62% peserta didik belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Treasure Hunt Game terhadap hasil belajar IPAS Kelas V SD Negeri 3 Maluk. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen nonequivalent control group design. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, sampel pada penelitian ini mengambil 2 kelas yaitu kelas eksperimen V A total 21 siswa sedangkan kelas kontrol terpilih V B total 21 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes serta menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (P) sebesar 0,000 dan nilai t hitung sebesar 5,319. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan thitung lebih besar dari t tabel (2,021), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Treasure Hunt Game berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Maluk Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Metode *Treasure Hunt Game*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract: Problems that are often found in learning are low student learning outcomes. Based on observations that have been made, it was found that student learning outcomes in the subject of science in grade V of SD Negeri 3 Maluk are relatively low, namely around 62% of students have not reached the KKM. This study aims to determine the effect of implementing the Treasure Hunt Game method on the learning outcomes of science in grade V of SD Negeri 3 Maluk. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental nonequivalent control group design. Sampling in this study used a purposive sampling technique, the sample in this study took 2 classes, namely the experimental class V A with a total of 21 students while the selected control class V B with a total of 21 students. The data collection method used observation and test techniques and used an observation sheet instrument for the implementation of learning and a learning outcome test sheet. Based on the results of the study using the Independent Sample T-Test, a significance value (P) of 0.000 and a calculated t value of 5.319 were obtained. Since the significance value is less than 0.05 and t count is greater than t table (2.021), then H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the implementation of the Treasure Hunt Game method has an effect on the science learning outcomes of grade V students of SD Negeri 3 Maluk in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: *Treasure Hunt Game Method, Learning Outcomes, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami pembaruan di berbagai aspek seiring berjalannya waktu. Pembaruan tersebut dapat terlihat dalam kurikulum, sistem pendidikan, metode pembelajaran, dan komponen pembelajaran yang semuanya bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar

yang optimal serta meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran merupakan aktivitas edukatif yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa, suasana belajar yang kondusif, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Resti, 2021).

Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, termasuk faktor internal siswa seperti karakteristik individual, motivasi, dan minat terhadap materi pelajaran, serta faktor eksternal seperti kualitas pengajaran, fasilitas, dan sumber belajar yang memadai. Selain itu, kesesuaian kurikulum dan variasi metode pembelajaran juga sangat penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Lingkungan belajar, seperti suasana kelas yang kondusif dan interaksi sosial yang positif antara siswa dan guru, juga berperan penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif. Evaluasi yang dilakukan secara berkala dan umpan balik yang konstruktif membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memperbaiki area yang perlu ditingkatkan. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Djarwo, 2020).

Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai sasaran dan panduan dalam proses pembelajaran. Menyusun tujuan pembelajaran merupakan langkah awal dalam merancang sistem pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas, guru dapat dengan mudah menentukan komponen pembelajaran seperti metode, media, materi, strategi, model pembelajaran, serta instrumen penilaian dan alat evaluasi. Selain itu, tujuan pembelajaran juga berperan sebagai acuan bagi guru dalam mengontrol materi yang disampaikan (Satria et al., 2021). Perencanaan yang matang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Guru akan mengevaluasi setiap pelaksanaan kegiatan belajar guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Evaluasi ini membantu menentukan apakah perlu mencoba pendekatan baru dengan mengganti metode pembelajaran, jika metode yang digunakan sebelumnya belum cukup untuk mencapai target hasil belajar siswa. Sama seperti tujuan pembelajaran, peran metode pembelajaran juga memiliki pentingnya yang setara dengan komponen lainnya (Putri et al., 2023).

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengatur proses pembelajaran dengan urutan dan pengaturan yang logis. Menurut Sutikno (2019), metode pembelajaran merupakan berbagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyajikan materi pelajaran, dengan tujuan untuk menciptakan proses belajar yang efektif pada diri siswa. Dari beberapa pendapat metode pembelajaran dapat diartikan suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah berupaya melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang dikenal sebagai "Kurikulum Merdeka". Pada kurikulum merdeka yang pada kurikulum merdeka ini pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Dengan demikian siswa bukan lagi hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mereka mengikuti dan menjalani proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Pencapaian ini mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, serta menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran berhasil dicapai. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya sekadar angka atau nilai yang tertulis di atas kertas, tetapi juga mencerminkan pemahaman, keterampilan, serta sikap yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar juga dapat dianggap sebagai cerminan dari usaha, kedisiplinan, dan konsistensi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Semakin tinggi intensitas dan kualitas usaha belajar yang

dilakukan oleh siswa baik melalui belajar mandiri, berdiskusi, bertanya, maupun berlatih maka secara ideal hasil yang diperoleh pun akan semakin baik dan memuaskan. Oleh sebab itu, hasil belajar dapat dijadikan sebagai salah satu indikator penting untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dialami oleh siswa, serta menjadi acuan bagi guru dan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yandi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Maluk ditemukan bahwa 26 dari 42 siswa kelas V SDN 3 Maluk memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Hal ini sejalan dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas V pada mata pelajaran IPAS. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa hal penting. Siswa cenderung kurang memperhatikan pelajaran, sering mengantuk, tidak bersemangat, dan sibuk dengan aktivitas mereka sendiri. Penyebab utama dari kondisi ini adalah metode pembelajaran yang digunakan masih metode ekspositori, yaitu ceramah dan tanya jawab. Namun, berdasarkan pengamatan, metode pembelajaran berbasis praktik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih bersemangat, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme.

Selain itu, dalam wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa materi yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Siswa cenderung mudah melupakan materi, merasa malas menghafal, dan akhirnya tidak memahami konsep yang diajarkan. Kurangnya pemahaman ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Guru perlu meningkatkan hasil belajar dan mendorong keaktifan siswa dengan berinovasi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Berdasarkan masalah yang ada, peneliti berusaha menawarkan alternatif metode pembelajaran yang dapat merangsang pemahaman materi serta meningkatkan keaktifan, interaksi, dan kerja sama antar siswa. Dengan siswa yang lebih aktif, materi yang diajarkan akan lebih mudah diingat, sehingga hasil belajar yang maksimal dapat tercapai.

Solusi untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan kerja sama siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran Treasure Hunt Game. Treasure Hunt Game adalah metode pembelajaran kreatif berbasis permainan yang dilakukan secara berkelompok. Dalam permainan ini, siswa akan mencari petunjuk atau "clue" yang berisi informasi tersembunyi terkait materi pelajaran. Setelah menemukan petunjuk, siswa harus mencari jawaban yang sesuai. Pembentukan kelompok bertujuan agar siswa dapat berdiskusi, bertukar pendapat, dan menyampaikan ide-ide mereka, sehingga kemampuan komunikasi mereka terlatih dan pemahaman materi menjadi lebih mudah. Penggunaan metode Treasure Hunt Game ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional siswa (Resti, 2021).

Metode Treasure Hunt Game memiliki kelebihan mampu mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman, memberikan semangat dalam memecahkan soal dengan imbalan harta karun, serta menumbuhkan sikap kerja sama dengan kontribusi setiap individu dalam kelompok. Adapun kekurangan metode Treasure Hunt Game yaitu kebutuhan waktu yang cukup banyak untuk pelaksanaannya, cakupan tempat dan wilayah yang luas, serta adanya kemungkinan siswa melakukan aktivitas di luar proses pembelajaran (Resti, 2021).

Materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh menjelaskan cara manusia bertahan hidup dan terus berkembang. Dalam materi ini, kita akan mempelajari pentingnya peran organ-organ tubuh manusia dalam mendukung proses kehidupan dan pertumbuhan secara optimal. Pemilihan metode yang kurang tepat pada proses pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh membuat siswa sulit memahami materi tersebut. Maka dari itu, metode Treasure Hunt Game dapat dihubungkan dengan materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh, dengan metode ini siswa dapat diajak untuk memecahkan teka-teki. Menurut Indra dkk (2023), metode Treasure Hunt Game mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Metode Treasure Hunt Game merupakan metode yang terdapat teka-teki dalam proses pembelajarannya, hal ini selaras dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai tantangan,

berpikir kritis, dan eksplorasi. Aktivitas ini merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mendukung gaya belajar kinestetik dan kolaboratif, sehingga efektif dalam mengembangkan keterampilan problem-solving dan kerja tim siswa. Peneliti memilih metode Treasure Hunt Game dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, dengan menggabungkan unsur belajar dan permainan untuk menciptakan antusiasme dan semangat belajar.

Metode Treasure Hunt Game (THG) dalam pembelajaran akan diterapkan dengan berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memberikan struktur yang jelas dalam aktivitas pembelajaran. LKPD berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam menyelesaikan tantangan dan teka-teki yang diberikan, sehingga mereka dapat fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Lembar Kerja Peserta didik disusun dalam bentuk soal yang mengarahkan siswa untuk bereksperimen, berkolaborasi dalam diskusi, serta mengikuti sintaks pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan). Hal ini menjadi kebaruan (novelty) dalam LKPD yang disusun karena memiliki karakteristik tersendiri. Berlandaskan uraian serta masalah yang ditemukan, maka dari itu muncul ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode Treasure Hunt Game (THG) Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Negeri 3 Maluk Tahun Ajaran 2024/2025".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy eksperiment* (eksperimen semu), menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Maluk Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik pemilihan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Adapun jenis dari teknik *nonprobability sampling* yang digunakan berupa sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Maluk yang berjumlah 42 orang terdiri kelas V-A berjumlah 21 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B berjumlah 21 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik utama, yaitu observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan metode Treasure Hunt Game di kelas eksperimen, menggunakan lembar observasi sebagai instrumen. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari soal pilihan ganda, guna mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode tersebut. Kedua teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan relevan terkait efektivitas metode Treasure Hunt Game terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Maluk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa dalam bentuk nilai rata-rata, persentase ketuntasan, dan standar deviasi, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji T, data diuji terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis statistik parametric.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data yang mencakup hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pembelajaran dengan penerapan metode Treasure Hunt Game dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 14, 15, dan 22 Maret 2025. Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan metode tersebut dilakukan oleh observer. Dalam hal ini, observer yang bertugas menilai keterlaksanaan pembelajaran adalah Sartika Dewi, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri 3 Maluku. Berikut ini disajikan deskripsi data hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Treasure Hunt Game.

Tabel 1. Keterlaksanaan Metode Treasure Hunt Game

Kelas	Pertemuan	Presentase	Kriteria
Eksperimen	Pertemuan I	100%	Baik Sekali
	Pertemuan II	100%	Baik Sekali
	Pertemuan III	100%	Baik Sekali
Rata-Rata		100%	Baik Sekali

Secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran dengan metode Treasure Hunt Game dalam penelitian ini memperoleh kategori baik sekali, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Metode Treasure Hunt Game diterapkan dalam kerangka model Problem Based Learning (PBL). Selama proses pembelajaran, seluruh sintaks dari model Problem Based Learning telah diterapkan secara lengkap, yaitu mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan Tabel 1, persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga masing-masing mencapai 100%.

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Nilai Minimum	10	30	50	50
Nilai Maksimum	80	90	90	100
Rata-Rata	54.29	56.19	66.67	78.57
Selisih	1,90		11,90	

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa nilai pretest yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki selisih rata-rata yang tidak tinggi yaitu sebesar 1,9. Sedangkan nilai posttest yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki selisih rata-rata nilai yang tinggi yaitu sebesar 11,9. Dimana kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 78,57 sementara kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 66,67. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang diberikan, di mana kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode Treasure Hunt Game, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan metode Treasure Hunt Game terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini dikarenakan metode tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi, khususnya materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh. Temuan ini sejalan dengan pendapat Amalia dkk. (2024) yang menyatakan bahwa metode Treasure Hunt Game merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan mengumpulkan informasi dari lingkungan sekitar.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk melalui bantuan perangkat lunak SPSS 26 for Windows. Hasil uji normalitas dianalisis berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai signifikansi > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal (Wulansari, dkk, 2020).

Uji normalitas dilakukan terhadap data dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mencakup hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas data

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0.941	21	0.224
Posttest Eksperimen	0.913	21	0.063
Pretest Kontrol	0.935	21	0.171
Posttest Kontrol	0.918	21	0.079

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 3, dapat diketahui bahwa distribusi data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok menunjukkan sebaran yang normal. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi sebesar 0,171 dan 0,224 untuk data *pretest*, serta 0,079 dan 0,063 untuk data *posttest*. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal, dan dengan demikian, syarat untuk dilakukan uji hipotesis telah terpenuhi. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data hasil *pretest*.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variance			
		Va			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.311	1	40	0.259
	Based on Median	1.127	1	40	0.295
	Based on Median and with adjusted df	1.127	1	36.711	0.295
	Based on trimmed mean	1.226	1	40	0.275

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,259. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Menurut Alamsyah dan Nugroho (2022) apabila $P > 0.05$ maka data bisa dinyatakan homogen, namun apabila $P < 0.05$ maka data tersebut bisa dikatakan tidak homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas menunjukkan hasil yang memenuhi syarat, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-Test data *pretest* memperoleh nilai signifikansi (P) sebesar 0,604. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikansi (0,604) $> 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_0) diterima. Adapun nilai t hitung yang didapatkan sebesar $0,523 < t$ tabel (2,026) artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kondisi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memenuhi syarat menjadi sampel penelitian.

Namun berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-Test data *posttest* diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 dan t hitung (5,319) $> t$ tabel (2,021). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan metode Treasure Hunt Game terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Maluku Tahun Ajaran 2024/2025, diterima. Sebaliknya, hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penerapan metode Treasure Hunt Game terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Maluku Tahun Ajaran 2024/2025, ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Treasure Hunt Game* (THG) terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 3 Maluku tahun ajaran 2024/2025.

Selama proses pelaksanaan metode *Treasure Hunt Game* dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 3 Maluk, terdapat beberapa kelebihan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1). Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5–6 orang. Strategi ini melatih siswa untuk bekerja sama dalam tim serta mendorong mereka berpikir kritis dalam mengolah dan memahami informasi yang diperoleh. 2). Setiap kelompok ditugaskan untuk mencari petunjuk (clue) secara berurutan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk lebih aktif belajar di luar kelas dan mengenal lingkungan sekitar, sehingga menumbuhkan kedekatan dengan alam. 3). Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD di depan kelas. Kegiatan ini mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan hasil diskusinya. 4). Pemberian reward kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan tantangan menjadi daya tarik tersendiri. Hal ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menyelesaikan soal, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat karena siswa terdorong untuk menjawab dengan cepat dan tepat demi memperoleh hadiah.

Kelebihan-kelebihan tersebut sejalan dengan temuan Indra et al. (2023), yang menyatakan bahwa metode *Treasure Hunt Game* dalam kurikulum pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri siswa, serta membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan menyusun karangan secara singkat. Selain memiliki berbagai kelebihan, metode *Treasure Hunt Game* juga memiliki sejumlah kelemahan sebagaimana diungkapkan oleh Nafisah dkk. (2021), yaitu perlunya pengawasan dan perhatian ekstra dari guru terhadap setiap kelompok agar seluruh peserta terlibat aktif dan tidak ada yang tertinggal. Selain itu, durasi permainan yang cukup panjang kerap memotong waktu istirahat siswa, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat konsentrasi siswa. Meskipun demikian, peserta didik tetap mampu mengikuti seluruh tahapan pembelajaran dengan baik serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengantisipasi kendala yang muncul, antara lain dengan menetapkan ketua kelompok yang mampu memastikan keterlibatan aktif seluruh anggota. Selain itu, untuk menghindari terganggunya waktu istirahat, guru menyesuaikan durasi permainan dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia, seperti menyederhanakan jumlah petunjuk atau tantangan sehingga seluruh kegiatan dapat diselesaikan dalam satu jam pelajaran. Dengan cara ini, pembelajaran tetap berlangsung menyenangkan tanpa mengurangi waktu istirahat maupun menurunkan konsentrasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Treasure Hunt Game* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Maluk. Penerapan metode *Treasure Hunt Game* dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Metode ini membuat peserta didik lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan, meningkatkan kerja sama dalam kelompok, serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. M., Sustika, I. K., & Hermawati, D. (2024). Penerapan Metode *Treasure Hunt* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Konsep Mata Angin Peserta didik Kelas 1B SD Percobaan 2 Malang. 1(1), 698–706.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7.
- Indra, K., Hasibuan, M., & Syarifah, S. (2023). Metode *Treasure Hunt*, Keaktifan siswa Upaya Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 46–48. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i3.994>
- Nafisah, H., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak

- Usia Dini. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2245–2255.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1165>
- Putri, N., Butarbutar, M. I., Sinulingga, S. A. B., Marpaung, J. R., & Harahap, R. M. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Resti, K. Y. (2021). Kontribusi Metode Treasure Hunt Game dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 91.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.113920>
- Satria, H., Nurmalina, N., & Kusuma, Y. Y. (2021). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Sekolah DasarKelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(1), 11–24.
<https://doi.org/10.31004/irje.v1i1.8>
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”
- Wulansari, A., Luthfinnisa, F. A., Uyun, F., Retnoningrum, D., Rahmi, F. L., & Wildan, A. (2020). Pengaruh lama mengunyah terhadap kadar glukosa postprandial dewasa obesitas. *Jurnal Gizi Indonesia*, 8(1), 24. <https://doi.org/10.14710/jgi.8.1.24-30>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>