

Penggunaan Metode Permainan *Treasure Clue* untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil belajar Materi Transformasi Energi Kelas IV SDN 1 Ganungkidul

Siti Nur Aisyah^{1*}, Sri Lestari², Dahlia Ulum Alimi³

^{1,2}PGSD, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN 1 Ganungkidul, Nganjuk, Indonesia

* sitinuraisyah473@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas proses dan hasil belajar materi transformasi energi peserta didik kelas IV SDN 1 Ganungkidul melalui metode permainan *Treasure Clue*. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Ganungkidul dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik transformasi energi. Penyebab rendahnya prestasi dikarenakan guru tidak menggunakan metode lain dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan guru hanya mengandalkan buku ajar dan LKS tanpa menambahkan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan *Treasure Clue* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Ganungkidul. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siklus I ke siklus II, serta peningkatan nilai ketuntasan belajar secara klasikal, di mana pada siklus I hanya mencapai 42,85 %, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 89,28 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *Treasure Clue* pada materi transformasi energi di kelas IV SDN 1 Ganungkidul dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi transformasi energi.

Kata kunci : *Treasure Clue* ; Hasil belajar ; Transformasi Energi.

Abstract

This research aims to determine the improvement of the quality of the learning process and outcomes of energy transformation material among fourth-grade students of SDN 1 Ganungkidul through the Treasure Clue game method. This study was conducted due to the low academic achievement of fourth-grade students at SDN 1 Ganungkidul in the subject of Integrated Science, particularly in the topic of energy transformation. The low achievement is attributed to the teacher's use of only traditional lecture methods and reliance on the textbook and worksheets without incorporating instructional media. This study is an action research consisting of two cycles. The research findings indicate that the use of the Treasure Clue game method can improve the quality of the learning process and outcomes of fourth-grade students at SDN 1 Ganungkidul. The improvement is evident from the results of the first cycle to the second cycle, as well as an increase in the level of mastery of learning, where the first cycle achieved only 42.85%, while the second cycle increased to 89.28%. Based on these results, it can be concluded that the use of the Treasure Clue game method in the energy transformation material for fourth-grade students at SDN 1 Ganungkidul can enhance students' understanding of energy transformation.

Keywords : *Treasure Clue; Learning Outcomes; Energy Transformation.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Adapun perubah tingkah laku yang dilakukan seseorang tersebut melalui proses bimbingan atau arahan dari seorang pendidik yang sudah berkompeten. Proses pendidikan erat kaitannya dengan Pendidikan erat kaitannya dengan dunia sekolah yang menjadi sarana dan Prasarana Peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. (Wulan, 2018.)

Menurut Freeman Butt dalam Muhammad Anwar pendidikan ialah suatu proses timbal balik yang dilakukan seseorang melalui penyesuain diri terhadap lingkungannya sehingga muncul perubahan-perubahan perilaku melalui proses yang akan dilaluinya dalam kehidupan sehari-hari. (Anwar, 2017).

Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dilakukan melalui metode permainan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga peserta didik akan belajar dengan gembira (Sutikno, 2014).

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Ganungkidul, proses pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik kelas IV terlihat tidak efektif karena kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran dan ketergantungan yang masih tinggi pada buku ajar. Selama proses pembelajaran, dari jumlah total 28 peserta didik yang mengikuti pelajaran guru, hanya 10 peserta didik (35,71%) yang benar-benar fokus dan memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sisanya terdiri dari 5 peserta didik yang berbicara dengan teman mereka dan sisanya melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pelajaran, seperti melamun dan mengerjakan tugas yang tidak terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, terdapat juga banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, ditandai dengan sedikitnya peserta didik yang berani bertanya meskipun guru memberikan kesempatan. Akibatnya, sebagian peserta didik masih belum mencapai tingkat ketuntasan minimal (KKM). Untuk mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut, KKM yang ditetapkan adalah 70, namun hasil belajar yang diperoleh hanya mencapai 74 % dan seharusnya mencapai 85% untuk mencapai tingkat ketuntasan. Suatu kelas dapat

Aisyah, Lestari, Alimi

dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya. (Trianto, 2015)

Dengan mempertimbangkan data tersebut, peneliti ingin meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

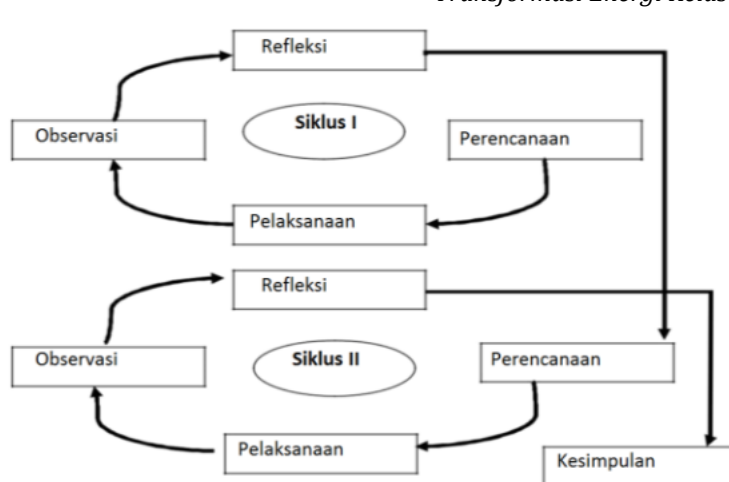
Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, dibutuhkan solusi untuk meningkatkan prestasi belajar, salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang beragam oleh para guru. Diharapkan bahwa solusi ini, yang melibatkan metode pembelajaran yang lebih beragam, aktif, dan menyenangkan, akan membantu mengembangkan potensi peserta didik, yang dapat dilihat dari partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan yaitu menggunakan metode permainan *Treasure Clue*. Metode *Treasure Clue* adalah metode permainan Edukatif berupa clue yang mengarahkan peserta didik kepada harta karun. Dalam penerapannya metode *Treasure Clue* peserta didik diarahkan guru membentuk beberapa kelompok setiap kelompok diberikan clue 1 untuk menentukan clue selanjutnya hingga clue terakhir yang menunjukkan letak dari harta karun. (Anastatia, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ari Sulastri dan Wasidi di tahun 2019 yang menunjukkan hasil bahwa penerapan pembelajaran dengan metode Treasure Hunt yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Kelas IV SD Negeri di Gugus 2 Bengkulu Utara terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik persiklus dan hasil uji t terhadap perbedaan rata-rata prestasi belajar setiap siklus. dengan kriteria sangat baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Action Research Classroom). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Taggart (1988). Model tersebut mengorganisasikan siklus penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap, yaitu tahap perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflection) (Trianto, 2015: 13). Adapun tahap-tahap PTK dengan model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas adalah 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan 5) refleksi (Jalil, 2014: 94).

Tahap-tahap yang dipaparkan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus. Siklus berikutnya, tahap perencanaan direvisi dengan mengurangi pernyataan-pernyataan guru yang bersifat mengontrol peserta didik. Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan.



Sumber : Trianto, 2016 : 13

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, kegiatan meliputi persiapan rencana pembelajaran, penyediaan alat media pembelajaran, pembuatan kisi-kisi soal latihan, alat evaluasi, lembar observasi, angket, dan sebagainya. Tahap pelaksanaan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode permainan *Treasure Clue*. Pada tahap observasi, peneliti aktif mengamati kegiatan peserta didik. Data dari observasi ini dianalisis setelah penelitian dilakukan. Observasi ini mencatat aktivitas peserta didik selama mereka mengikuti proses pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat. Refleksi ini bertujuan untuk mendiskusikan hasil dari pengawasan proses pembelajaran berdasarkan observasi pengamat. Kegiatan refleksi melibatkan pembahasan tentang kelebihan dan kekurangan dari siklus yang telah dilakukan.

Siklus II melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, langkah-langkah yang dilakukan meliputi: (1) Merancang kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi pelajaran selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipelajari pada siklus sebelumnya. (2) Merancang kembali skenario pembelajaran menggunakan metode *Treasure Clue* (3) Menyiapkan lembar observasi. (4) Menyiapkan lembar evaluasi. (5) Menyusun rencana tes penugasan dan pedoman penilaian yang pada dasarnya sama dengan siklus I. Pada tahap pelaksanaan, tindakan dalam siklus II melibatkan perbaikan dan penyampaian berdasarkan hasil dari siklus I. Pada tahap observasi, pengamatan dilakukan terhadap perubahan tindakan dan sikap peserta didik selama proses belajar mengajar, dengan fokus pada kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada tahap refleksi, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar di

kelas IV. Setelah siklus II selesai, hasil tes, penugasan, dan pengamatan dianalisis untuk mengevaluasi perkembangan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan subyek penelitian para peserta didik di Kelas IV SD Negeri 1 Girirejo yang berjumlah 28 orang terdiri dari 11 laki laki dan 17 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di semester ganjil pada bulan Juni tahun 2023. Fokus materi pada penelitian ini yaitu pada mata pembelajaran IPAS materi transformasi energi.

Data diambil menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes mencakup evaluasi pada akhir Siklus I dan Siklus II, sementara teknik non-tes melibatkan observasi terhadap aktivitas peserta didik jika rata-rata nilai evaluasi peserta didik di kelas mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah ketika setidaknya 85% peserta didik mencapai nilai minimal 70 dengan rentang nilai antara 0 hingga 100. Hal ini sejalan dengan konsep ketuntasan klasikal menurut Trianto yang menyatakan bahwa sebuah kelas dianggap tuntas jika lebih dari 85% peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. (Trianto, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, semua persiapan yang diperlukan telah dilakukan, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi transformasi energi dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dan metode permainan *Treasure Clue*. Selain itu, beberapa instrumen pendukung seperti bahan ajar dan media pembelajaran juga telah disiapkan. Proses pembelajaran mencakup semua aspek pengetahuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengajaran dilakukan melalui serangkaian kegiatan, termasuk kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, konfirmasi, dan kegiatan penutup. Metode permainan *Treasure Clue* diterapkan selama kegiatan inti. Langkah-langkah dalam metode permainan *Treasure Clue* yaitu :

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok (setiap kelompok 5-6 anak).
- 2) Setiap kelompok diberi angka pengenal yang terbuat dari kertas origami yang bertuliskan no urut 1-6, dimana nomor ini berperan untuk mengatur urutan peserta didik yang mencari clue. Satu peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan satu clue, satu jawaban dan satu gambar.
- 3) Clue-clue yang dicari oleh peserta didik harus dicari secara berurutan dimulai dari clue no 1,2,3,4,5 dan 6. Peserta didik tidak boleh langsung mengambil semua clue yang tertempel secara langsung atau tidak berurutan, jikakelompok melakukan hal tersebut maka kelompok tersebut akan dinyatakan gugur dan tidak boleh meneruskan permainan.
- 4) Masing-masing kelompok diberikan clue-clue dengan warna kertas yang berbedabeda.

- 5) Orang pertama yang mendapat no urutan 1 dari masing-masing kelompok diberi satu lembar kertas yang berisi clue pertama.
- 6) Orang pertama bertugas membaca clue pertama dan mencari jawabannya, dimana jawaban dari setiap clue berada pada amplop di clue selanjutnya. Sehingga orang pertama mencari Clue no 2 untuk mendapatkan jawaban dari clue pertama setelah jawaban didapatkan orang pertama tersebut bertugas untuk mencari gambar yang sesuai dari jawaban yang telah di dapatkannya dan kembali ke kelompoknya menyerahkan jawaban beserta gambar yang telah diduplikatkannya.
- 7) Kemudian orang pertama menyerahkan clue no 2 kepada teman kelompoknya yang mendapatkan urutan no 2. Anggota kelompok yang mendapatkan urutan no 2 memiliki tugas yang sama seperti anggota kelompok yang mendapat urutan no 1 yaitu mencari clue no 3 dan begitu pula dengan no urutan selanjutnya.
- 8) Sampai dengan clue terakhir, kelompok akan mendapatkan clue yang memberitahu ciri-ciri dari harta karun berada.
- 9) Harta karun itu sendiri berbentuk kardus yang di dalamnya berisi LKPD, lem dan dan spidol yang harus dikerjakan oleh kelompok
- 10) Kelompok yang paling tercepat menemukan harta karun adalah kelompok yang menjadi pemenang dan akan mendapatkan hadiah. (Anastatia, 2016)

Selama perlakuan berlangsung, proses pembelajaran direkam. Setelah pembelajaran selesai, para praktisi dapat menonton rekaman tersebut dan mencatat kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran siklus pertama. Selanjutnya, tes I dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, yaitu hasil belajar selama proses pembelajaran di kelas. Berikut ini hasil belajar dari siklus I :



Gambar 2. Grafik Hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN 1 Ganungkidul Siklus 1

Aisyah, Lestari, Alimi

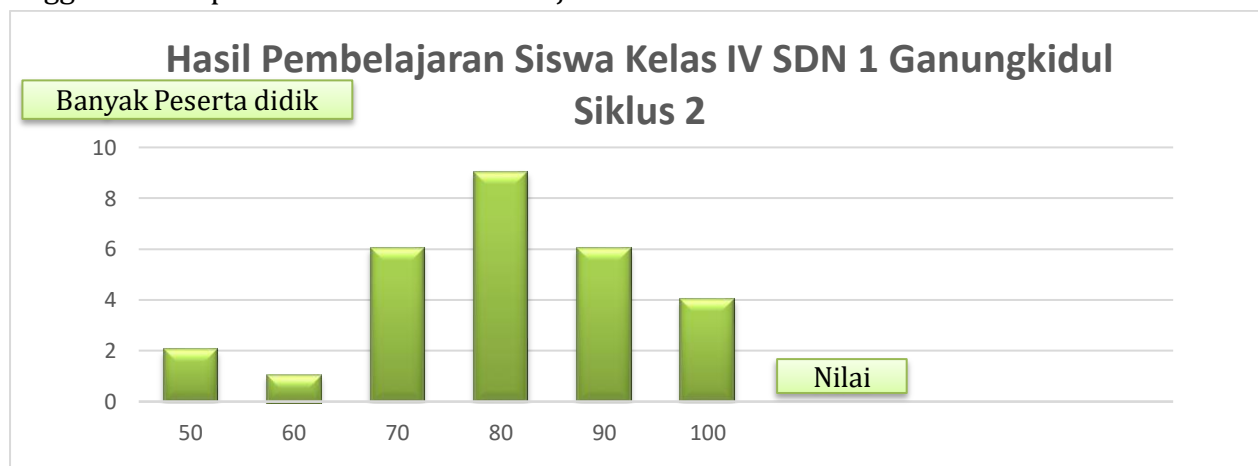
Berdasarkan hasil grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil tes siklus 1 peserta didik SDN 1 Ganungkidul kelas IV didapatkan hasil peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 12 peserta didik dan 16 peserta didik berada dibawah KKM dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar 42,85 %. Dari hasil ketuntasan belajar tersebut kurang dari 85 %, artinya siklus 1 belum berhasil. Suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya. (Trianto, 2015).

Siklus ini ternyata belum mampu menjawab tujuan penelitian tindakan kelas, karena Penerapan metode permainan *Treasure Clue* masih merupakan hal baru sehingga peserta didik masih merasa asing. Siklus I belum dikatakan berhasil karena belum menjawab permasalahan, sehingga masih diperlukan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Sebelum siklus kedua dilaksanakan, ada beberapa hal yang perlu disiapkan, antara lain: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi transformasi energi dengan metode permainan *treasure clue* dan beberapa instrument pendukung seperti: bahan ajar, media pembelajaran, dll.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama maka siklus kedua diberikan pembatasan waktu untuk pengambilan tiap clue pada masing-masing peserta didik. Kegiatan pendahuluan diawali dengan salam, melakukan cek kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi dengan menanyakan bentuk dari sumber energi dan contohnya kemudia guru memberikan motivasi dengan menyangkan contoh transformasi energi dan peserta didik diminta menebak transformasi energi apa yang terjadi. Pada kegiatan inti guru membagi peserta didik sama dengan siklus pertama yaitu 6 kelompok, Langkah Langkah metode permainan *Treasure Clue* yang dilakukan pun sama dengan siklus pertama dengan tambahan pembatasan waktu untuk mengambil clue pada setiap anggota kelompok. Berikut ini hasil belajar dari siklus kedua.



Gambar 3. Grafik Hasil belajar Peserta didik kelas IV SDN 1 Ganungkidul Siklus 2

Berdasarkan hasil grafik diatas dapat dilihat bahwa keberhasilan siklus 2 peserta didik SDN 1 Ganungkidul kelas IV didapatkan hasil peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 25 peserta didik dan 3 peserta didik berada dibawah KKM dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 100. Sehingga diperoleh hasil ketuntasan belajar 89,28%. Suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ peserta didik yang telah tuntas belajarnya. (Trianto, 2015). Sehingga dengan siklus 2 dengan hasil belajar secara klasikal berada diatas 85 %, maka siklus ini diberhentikan, karena sudah dikatakan bahwa kelas tersebut tuntas dengan hasil yaitu 89,28 %. Dalam kedua siklus tersebut dapat diperoleh peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dalam kualitas proses dan hasil belajar menggunakan metode permainan *Treasure Clue* dapat dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisis Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas (<70)	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas (<70)	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar	Presentase Hasil
Siklus 1	28	12	16	85 %	42,85 %
Siklus 2	28	28	3	85 %	89,28 %

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 dengan presentase hasil belajar klasikal 42,85 % (kurang dari 85 %) ke siklus 2 yang memperoleh presentase hasil belajar klasikal 89,28 % artinya tuntas dari ketuntasan minimum hasil belajar klasikal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan *Treasure Clue* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada materi transformasi energi kelas IV SDN 1 Ganungkidul. Pada siklus 1 diperoleh presentase hasil belajar klasikal yaitu 42,85 % (belum tuntas) meningkat pada siklus 2 dengan memperoleh hasil belajar klasikal 89,28 % (tuntas). Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan agar metode permainan *Treasure Clue* dapat di gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS pada materi transformasi energi dan dapat di gunakan untuk meningkatkan hasil pelajaran lain dengan karakteristik yang hampir sama.

DAFTAR PUSTAKA

Wulan, D.A. 2015, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, Skripsi pada pada Universitas Lampung: tidak diterbitkan.

Aisyah, Lestari, Alimi

Anwar, M. 2017. *Filsafat Pendidikan*, Kencana, Jakarta.

Anastatia, C. 2016, *Penerapan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang: tidak diterbitkan

Sutikno, M. S. 2014, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, Holistica, Mataram.

Trianto. 2015, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Prenada Media Group, Jakarta.

Sulastri, A. dan Wasidi. 2019. "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar". *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2.

Ariany, A.S., Barsihanor dan Arifa, T.R. 2019. "Efektivitas Metode Pembelajaran Treasure Clue Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V SDIT Al- Firdaus Banjarmasin". *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial* , Vol. 1, No. 2.

Imamah, N. 2019, *Pengaruh Metode Permainan Treasure Clue Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Mi Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Kabupaten Bojonegoro*. Skripsi pada Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro: tidak diterbitkan.

Saptarina, H. 2018. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treasure Clue Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang*. Skripsi pada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang: tidak diterbitkan.

Cahyani, R.Y., Triyananasari, D. dan Tri, P.A. 2019. "Pengaruh Teknik Treasure Hunt Game Berbasis Model Think Pair Share Terhadap Pengaruh Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III". *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*. Vol. 3, No. 1.