

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
SISWA KELAS 4 DI MI MA'ARIF SETONO**



SKRIPSI

Oleh:

ENGGI MAYASARI

NIM. 203200168

**IAIN
PONOROGO**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Mayasari, Enggi. 2024. *Efektivitas Media Pembelajaran Treasure Hunt Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas 4 di MI Ma'arif Setono.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: M. Fathurahman, M. Pd. I.

Kata kunci: *Treasure Hunt*, Kemampuan Berfikir Kritis.

Dalam proses pembelajaran di kelas seringkali menghadapi permasalahan diantaranya siswa yang pasif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Selain itu, kesulitan siswa dalam memberikan kesimpulan karena terdapat bahasa asing dalam materi, serta kurangnya siswa dalam memberi argumentasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, perlunya memanfaatkan variasi media pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Seperti penerapan media pembelajaran *treasure hunt*, media tersebut mendorong siswa untuk memecahkan teka-teki, mengumpulkan informasi, dan menjalani pertualangan pembelajaran, serta meningkatkan pemikiran kritis.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS; 2) untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran IPAS; 3) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan model *quasi experimental* yaitu dengan uji *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan siswa 27 anak serta kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan siswa 26 anak. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengetahui uji hipotesis penelitian ini.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa; 1) dalam keterlaksanaan penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama peneliti memberikan soal *pre-test* dan penguatan materi mengenai materi wujud benda. Kemudian pertemuan kedua penerapan media *treasure hunt* dilanjut siswa mengerjakan soal *post-test*; 2) siswa mampu berperan aktif dalam memecahkan masalah, menganalisis serta menggabungkan informasi berdasarkan petunjuk pada permainan *treasure hunt*; 3) berdasarkan uji *T-Test* dapat diketahui bahwa nilai signifikan 2-tailed sebesar 0,005, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian hasil nilai uji N-Gain rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 58,05% dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 36,12%. Berdasarkan pedoman interpretasi meltzer bahwasannya pada kelas eksperimen yang menerapkan media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran IPAS memiliki pengaruh cukup efektif.

LEMBAR PERSETUJUAN

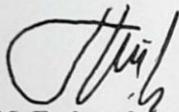
Skripsi atas nama saudara:

Nama : Enggi Mayasari
NIM : 203200168
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Efektivitas Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas 4 di MI Ma'arif Setono.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 06 Mei 2024

Pembimbing



M. Fathurahman, M. Pd. I.
NIP. 198503102023211018

Mengetahui,
Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Ulum Fatmahanik, M. Pd.
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Enggi Mayasari
NIM : 203200168
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas 4 di MI Ma'arif Setono

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 28 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 03 Juni 2024

Ponorogo, 03 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Co. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807031999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M. Si.
Penguji I : Arif Rahman Hakim, M. Pd.
Penguji II : M. Fathurahman, M. Pd. I.

(
(
(

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enggi Mayasari
NIM : 203200168
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : Efektivitas Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas 4 di MI Ma'arif Setono.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 06 Mei 2024

Yang Membuat Pertanyaan



Enggi Mayasari

NIM. 203200168

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Pembahasan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. <i>Treasure Hunt</i>	18
3. Kemampuan Berfikir Kritis	28
4. Pembelajaran IPAS	34
B. Telaah Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Pikir	44
D. Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	52

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
F. Validitas dan Reliabilitas	56
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	65
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	68
C. Analisis Data.....	71
D. Uji Hipotesis	77
E. Pembahasan.....	83
1. Keterlaksanaan Media Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i>	83
2. Aktivitas Peserta Didik dalam media <i>Treasure Hunt</i>	86
3. Efektivitas Keterlaksanaan Media <i>Treasure Hunt</i>	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	90
A. Simpulan	93
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan manusia. Hal ini dikatakan karena kehidupan manusia dapat menentukan dan mampu merubah kehidupan yang dijalani hanya dengan melalui pendidikan. Dalam pencapaian keterlaksanaan pendidikan tidak akan lepas dengan adanya sumber daya manusia. Apabila bangsa ini memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka keberhasilan bangsa tidak dapat di ragukan kembali. Hal ini terdapat pada UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa terwujudnya sistem pendidikan dapat menjadikan suatu penataan sosial yang kuat dan berwibawa dalam memperdayakan mutu warga Negara Indonesia menjadi manusia yang memiliki kualitas yang baik dan berani dalam mengambil tindakan serta dinamisitas.¹

Pendidikan merupakan salah satu bentuk pendidikan yang bersifat efektif, dimana siswa harus dituntut untuk selalu aktif dalam keterlibatan membangun pengetahuannya sendiri dengan memanfaatkan adanya fasilitator guru. Dalam konteks pendidikan yang bermakna tidak hanya mengembangkan melalui kemampuan kognitif, tetapi juga akan terlibat dalam perkembangan kecerdasan

¹ Waini Rasyidin, et al., *Landasan Pendidikan* (Bandung: UPI Press, 2017), 201.

afektif maupu psikomotorik, sehingga siswa dapat merubah kebiasaanya menjadi semua aspek tersebut dalam kehidupannya.

Pendidikan memiliki tujuan yang sangat luas dan praktis, seperti halnya yang terdapat dalam semboyan Ki Hajar Dewantara, yaitu "*Ing ngarso Sang Tuladha, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani*".² Dalam kalimat tersebut *ing ngarso sang tuladha* mengandung makna bahwa pemimpin harus memberikan contoh baik dan menjadi panutan inspiratif dalam kegiatan kepemimpinan. *Ing madyo mangun karso* mengartikan kemampuan membangkitkan semangat di tengah kesibukan, tetap menginspirasi orang lain untuk mencapai tujuan bersama. *Tut wuri handayani* menyoroti pentingnya memberikan dukungan moral dan memberikan motivasi yang membangun. Maka, dapat menggarisbawahi dari makna tersebut yaitu pentingnya peran guru harus menjadi tangan yang memberi petunjuk, memberikan dukungan moral, dan motivasi.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai tonggak yang paling pokok dalam perkembangan baik lingkup masyarakat maupun individu. Dalam hal ini, tidak hanya menyampaikan informasi saja, melainkan pembentukan keterampilan kognitif siswa dan kemampuan berfikir yang kritis. Menurut Redhana, di abad ke 21 sering disebut dengan "The4Cs" yang di dalamnya terdapat aspek penting yang perlu diperhatikan diantaranya adalah, kemampuan berfikir kritis dan mendalam, kemampuan berkreasi, kemampuan berkomunikasi dan

² Agus Setiawan, "Peran Guru Menurut Perspektif Ki Hadjar Dewantara," (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2017), 2.

kemampuan bekerjasama.³ Berfokus pada keterampilan berfikir kritis, dalam kemampuan ini untuk menganalisis secara mendalam, melakukan penilaian yang cermat, melakukan evaluasi secara kritis, merancang kembali informasi dan membuat keputusan berdasarkan pada pertimbangan yang bersifat logis dan pemikiran yang sehat.

Dalam proses pendidikan, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi anak dan kualitas pembelajaran. Hal ini tidak hanya memberikan stimulasi, tetapi juga merangsang pikiran, emosional, perhatian, dan kekritisian siswa. Dengan berbagai bentuknya, penggunaan media bertujuan membuat proses belajar lebih terarah dan bermakna. Penulis menggunakan pendekatan media pembelajaran dengan permainan pencarian harta karun, yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman interaktif dan menyenangkan bagi siswa.⁴ Pendekatan ini, sejalan dengan konsep "*treasure hunt*," dirancang untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui tantangan dan rintangan.

Penggunaan media pembelajaran seperti *treasure hunt* merupakan inovasi menarik dalam pendidikan. Dalam konteks ini, media tersebut mendorong siswa untuk memecahkan teka-teki, mengumpulkan informasi, menjalani pertualangan pembelajaran, serta meningkatkan pemikiran kritis.

³ Redhana, I. W, "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, no 1 (2019): 2241. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/17824>

⁴ Suryanti, et al., "Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Rakyat," *Journal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 39–47. <https://ejournal.unsep.ac.id/index.php/saee/article/download/37>

Penggunaan media bertujuan meminimalkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, banyak siswa mengalami ketidakaktifan dan kesulitan pemahaman materi serta menjawab pertanyaan. Selain itu, timbulnya rasa bosan terhadap materi karena metode pengajaran yang tidak sesuai. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan merugikan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak dapat memberikan kesimpulan secara akurat. Adapun kesulitan yang sering dijumpai terletak pada pemahaman materi yang memerlukan penalaran dan keterampilan memahami konsep bahasa ilmiah sehingga siswa kesulitan mengingat materi karena kurangnya pemahaman dan pengalaman langsung serta memberikan argumentasi.

Dengan demikian, perlunya seorang pendidik mencari solusi yang kreatif dan efektif untuk mengatasi masalah ini dan membantu siswa menjadi lebih aktif dan kompeten khususnya dalam memahami materi IPAS. Melihat masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran baru berupa media pembelajaran *treasure hunt*. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan serta membangun kembali minat dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung pasif dalam partisipasi diskusi serta menjawab pertanyaan. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk

berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran.

2. Penggunaan gaya belajar yang kurang tepat memungkinkan siswa dalam membuat keputusan yang didasarkan pada bukti yang ada. Mereka lebih mengendalikan intuisi atau asumsi daripada analisis yang teliti terhadap fakta-fakta yang tersedia. Hal ini dapat mempengaruhi kesimpulan yang tidak akurat dan logis.
3. Penggunaan bahasa ilmiah atau asing sulit dipahami oleh siswa SD karena istilah teknis dalam pembelajaran IPAS sering menjadi kendala, terutama karena mereka masih dalam tahap pengembangan keterampilan bahasa. Hal ini mengakibatkan mereka dalam memberikan feedback dan argumenasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat digali lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji adalah, peneliti menfokuskan pada media pembelajaran yang bertujuan untuk membangun semangat kembali siswa dan mampu memahami materi IPAS yang disampaikan guru secara logis dan kritis, selain itu membuat suasana kelas yang hidup sehingga siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran IPAS?

2. Bagaimana aktivitas peserta dalam penggunaan media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran IPAS?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan efektivitas kemampuan berfikir kritis siswa kelas 4 dalam pembelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan datang guna mengetahui pentingnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir siswa.

2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dengan mengintegrasikan media pembelajaran *treasure hunt*. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dan yang terakhir tujuan dari pembelajaran ini supaya dalam proses pembelajaran guru memberi pengalaman baru kepada siswa dan memudahkan guru dalam memberi pemahaman khususnya pada pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran lebih variatif.

b. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi mengenai IPAS. Selain itu, diharapkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Peneliti

Sebagai peneliti sekaligus sebagai calon guru, penelitian ini sangat banyak manfaatnya. Diantaranya sebagai motivasi dan gambaran peneliti sebagai seorang pendidik agar bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Serta menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan,

Pada bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian

Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tentang kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variable penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data dan validitas dan realibilitas, serta teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan pemaparan hasil penelitian yang terdiri dari latar belakang objek penelitian yang meliputi, letak geografis, sejarah berdiri, tujuan lembaga atau struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan sarana prasarana. Selain itu berisi tentang data-data yang diperoleh dari hasil penelitian yang diamati.

Bab V : Simpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari rumusan masalah, dan bab ini berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam mengambil inti dari penelitian ini

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sebelum mengulas mengenai media pembelajaran, penting untuk memahami konsep kata "media" terlebih dahulu. Asal usul kata "media" berasal dari bahasa latin, yaitu "medius," yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam terminologi, media diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media didefinisikan sebagai alat, penghubung, yang mengandung intisari.⁵

Dengan merinci pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara yang digunakan untuk memberikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dalam konteks pendidikan, istilah "media pembelajaran" sering digunakan untuk merujuk pada berbagai alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana, teknik, dan metode yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran kepada peserta didik, dengan

⁵ KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2018. <https://www.kbbi.co.id/arti-kata/media> diakses pada tanggal 26 Januari 2024

tujuan meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Berdasarkan konsep Sunzuphy, media pembelajaran mencakup segala bentuk yang mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga mampu memicu dan memajukan proses belajar. Pendekatan ini dapat melibatkan berbagai jenis media seperti buku, film, video, gambar dan lainnya, yang digunakan oleh kedua belah pihak, yaitu pendidik dan peserta didik, guna membentuk suatu interaksi yang mendukung proses pembelajaran,⁶

Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang merangsang berbagai aspek kognitif dan emosional peserta didik. Penggunaan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan interaksi yang positif antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdaya guna.

Secara umum, media pembelajaran melibatkan berbagai elemen seperti alat, cara, teknik, dan bahkan metode tertentu yang diterapkan oleh guru untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.⁷ Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, media pembelajaran bukan hanya sekadar komponen tambahan,

⁶ Primanita Sholihah R., et al., "Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD," *Journal on education* 5, no. 2 (2023): 2797. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/925>

⁷ Ni'mah, K, et al., "Penerapan Media Pembelajaran Roda Mufrodad Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas 1 Mts Tanwirul Qulub Sungelebak Karanggeneng Lamongan," *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 2, no 1 (2021): 57–78. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/view/2375/1588>

melainkan merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan. Pemahaman dan penguasaan terhadap media pembelajaran menjadi suatu keharusan bagi para guru, karena hal ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan pesan pembelajaran. Keanekaragaman bentuk media pembelajaran di dunia pendidikan menuntut guru untuk bijaksana dalam memilih media yang sesuai dengan konteks pembelajaran, karena setiap media memiliki karakteristik khusus.⁸ Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, seperti meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, memberikan kejelasan dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, memungkinkan guru untuk lebih optimal dalam penggunaan waktu, efisien dalam penggunaan tenaga, dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.⁹ Oleh karena itu, pilihan dan pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat berkontribusi signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat berfungsi sebagai perantara atau pengantar antara guru dan siswa dalam proses

⁸ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra". *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018): 3. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461/377>

⁹ Azwar Rahmat, et al., *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Media Grup, 2021), 13.

pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, diantaranya :

1) Media Berbasis Manusia

Media pembelajaran berbasis manusia adalah media tertua yang sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi. Manusia sebagai media dapat mempengaruhi siswa dengan memberikan bimbingan terstruktur dan analisis bertahap, merasakan kebutuhan siswa secara intuitif, dan membantu mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran berbasis manusia memiliki dua teknik efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar, yaitu rancangan berpusat pada masalah dan pertanyaan. Rancangan berpusat pada masalah melibatkan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mendorong mereka untuk bertanya kepada guru. Dengan harapan, supaya dapat menciptakan pembelajaran interaktif dengan komunikasi aktif antara guru dan siswa.

2) Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan mencakup buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, atau lembaran. Perancang media ini perlu menciptakan materi yang menarik agar siswa terlibat dan proses pembelajaran menjadi interaktif. Beberapa hal perlu diperhatikan sebagai panduan dalam merancang media berbasis cetakan, antara lain:

- a) Penyampaian informasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
 - b) Evaluasi kebutuhan siswa dan berikan latihan sesuai dengan kebutuhan tersebut.
 - c) Analisis respons siswa terhadap soal latihan, bagaimana cara mereka menjawab dan menyelesaikan tugas.
 - d) Sediakan berbagai jenis latihan dan lakukan penilaian hasil.
- 3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual adalah jenis media yang menggunakan gambar atau representasi visual yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemahaman siswa dan memperkuat ingatan. Media visual memiliki kemampuan untuk mengaitkan isi materi dengan situasi nyata, sehingga dapat dianggap relevan. Agar menjadi media interaktif, media berbasis visual sebaiknya ditempatkan dalam konteks yang bermakna, dan siswa diharapkan berinteraksi dengan gambar atau representasi tersebut untuk memastikan terjadinya proses informasi. Bentuk visual dapat berupa gambar representatif, lukisan, foto, atau diagram.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio-visual merupakan gabungan antara media suara dan gambar, yang diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan. Terdapat beberapa petunjuk praktis dalam menyusun narasi materi, antara lain:

- a) Penulisan dengan singkat dan simpel.
- b) Pastikan setiap kalimat tidak melebihi 15 kata.
- c) Gunakan kalimat aktif.
- d) Atur materi untuk media audio-visual.
- e) Periksa dan dengarkan apa yang telah disusun.
- f) Lakukan edit dan revisi pada naskah jika belum sesuai dengan harapan.¹⁰

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penerapan media pembelajaran melibatkan sejumlah aspek dalam lingkup proses belajar mengajar. Diantaranya termasuk kemampuannya untuk meningkatkan efisiensi serta hasil dari proses pembelajaran, memberikan dorongan motivasi untuk belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta menciptakan pengalaman seragam bagi peserta didik, yang pada akhirnya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.¹¹

Perspektif yang diungkapkan oleh Karo-Karo dan Rohani yaitu sebagai berikut :

- 1) Materi pembelajaran dapat disampaikan dengan metode yang seragam;

¹⁰ Yoaga Triapamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat," (Skripsi, STKIP, Pacitan, 2022), 23-25.

¹¹ Ari Sutono, "Pengembangan Pop Up Book Pop-Up Book Food Chemistry For Kids," (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, 2019), 12.

- 2) Kejelasan dan daya tarik proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 3) Interaktivitas dalam proses pembelajaran menjadi lebih menonjol;
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga dalam pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 5) Peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik menjadi tujuan yang lebih tercapai;
- 6) Media memungkinkan pembelajaran dilakukan fleksibel, tanpa terikat ruang dan waktu tertentu;
- 7) Media memiliki potensi untuk mengembangkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran;
- 8) Peran guru dapat diubah menuju arah yang lebih positif dan produktif melalui penggunaan media pembelajaran.¹²

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sambil membawa perubahan positif dalam pendekatan pengajaran guru.

Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran, mencakup peningkatan kejelasan proses pembelajaran, peningkatan minat peserta didik, serta interaksi yang lebih baik diantara peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga diklaim dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan waktu dan tugas, memberikan fleksibilitas dalam lokasi dan waktu pembelajaran, mengembangkan sikap positif

¹² Isran Rasyid Karo-karo dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Axiom* 7, no. 1 (2018): 91-96. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>

pada peserta didik, mengatasi kompleksitas materi yang bersifat abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pembelajaran dalam bentuk benda atau peristiwa, dan meningkatkan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.¹³

Selain itu, Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan. Hamalik memberikan beberapa cara penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, antara lain:

- 1) Memikat perhatian siswa dengan gambar, pertanyaan di papan tulis, atau musik saat masuk kelas, yang dapat menarik perhatian siswa;
- 2) Menggunakan media untuk membantu siswa mengingat materi yang telah dipelajari, sehingga materi baru dapat terkait dengan materi lama;
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa;
- 4) Menyampaikan isi atau materi pelajaran baru dengan bantuan media, yang tidak hanya memudahkan siswa mengingat materi baru, tetapi juga membantu dalam penyampaian materi tersebut;
- 5) Mendukung pembelajaran melalui contoh dan perluasan pandangan;
- 6) Mendapatkan respons siswa;

¹³ Elvi Hudria, "Fungsi Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Prestai belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Aceh Singkil," (Skrispi, UIN Ar-Raniry, Aceh, 2018), 32.

- 7) Memberikan umpan balik;
- 8) Mengingatn ingatan dan transfer;
- 9) Menilai kinerja siswa.¹⁴

Berdasarkan uraian maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membuat peserta didik lebih termotivasi dan merasa senang karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.

2. *Treasure Hunt*

a. Pengertian *Treasure Hunt*

Treasure hunt adalah salah satu media pembelajaran berbasis manusia yang menggabungkan unsur permainan dan kerja sama dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif karena siswa diajak untuk belajar sambil bermain.¹⁵ *Treasure hunt* termasuk media pembelajaran yang sederhana dimana peserta mencari harta karun dengan menyelesaikan petunjuk atau clue yang diberikan oleh guru, dan kegiatan ini dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.¹⁶

Dengan menerapkan konsep pembelajaran sambil bermain, media *treasure hunt* dapat memotivasi siswa dengan cara yang unik. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya dianggap sebagai hiburan,

¹⁴ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), 29.

¹⁵ Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2015), 102.

¹⁶ Raka Swandhita Hutomo, "Peningkatan "Aktivitas" Belajar" dan "Hasil Belajar "Ekonomi "dengan Media *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih," (Skripsi, Universitas Negeri, Yogyakarta, 2017) 27.

tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat, lebih mampu memahami materi, dan lebih bersemangat untuk belajar.

Selain itu, media permainan juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh. Mereka dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial melalui kerja sama dalam tim. Dengan demikian, media *treasure hunt* bukan hanya sekadar alat pembelajaran, tetapi juga sarana untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan siswa secara holistik.

Pernyataan tersebut mengikuti prinsip-prinsip utama yang telah diidentifikasi oleh Ajeng. Hal ini, merinci empat karakteristik utama siswa dalam konteks pembelajaran. Empat karakteristik tersebut meliputi:

1) Kesenangan dalam bermain

Siswa cenderung menikmati aktivitas bermain, yang dapat mencakup berbagai bentuk permainan dan eksperimen.

2) Kesenangan dalam berkelompok

Mereka merasa nyaman dan senang berinteraksi dengan teman sebaya mereka, sehingga berkolaborasi dalam kelompok merupakan hal yang disukai.

3) Kesenangan dalam bekerja dalam kelompok

Siswa menunjukkan kecenderungan untuk bekerja bersama dalam kelompok, membagi tugas, dan mencapai tujuan bersama.

4) Kesenangan dalam pengalaman langsung

Mereka memiliki ketertarikan yang kuat terhadap pengalaman langsung, yang dapat berarti eksplorasi fisik, eksperimen, atau kegiatan praktis lainnya.¹⁷

Dengan memahami dan mengintegrasikan karakteristik ini, pendekatan pembelajaran dapat dirancang untuk lebih sesuai dengan minat dan preferensi siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses tersebut.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Arfandi, yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan memberikan anak-anak kesempatan unik dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat mengambil peran aktif dalam memanipulasi materi pembelajaran, mencoba-coba, menemukan solusi sendiri, serta menjalani eksplorasi dan praktek langsung.¹⁸

Dalam konteks permainan, siswa memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan berfikir mereka, menciptakan situasi belajar yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran melalui permainan bukan hanya menghibur tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang efektif dan bermakna.

¹⁷ Ajeng Putri Pertiwi, "Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Tentang Pemahaman Penjumlahan Dan Pengurangan Menggunakan Model *Treasure Hunt* Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 1 Mudal Boyolali," (Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2018), 16.

¹⁸ Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Sekolah," *Edupedia* 5, No. 1 (2020): 68. <https://journal.ibrahimiy.ac.id/index.php/edupedia/article/download/882/754>

Berdasarkan pandangan Rosidah, media permainan *treasure hunt* merupakan sebuah alat pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan konsep-konsep dalam materi pelajaran dengan cara yang interaktif.¹⁹ Dalam permainan ini, siswa diajak untuk mencari objek-objek yang mewakili konsep-konsep tersebut, dan mereka harus mampu membaca simbol-simbol yang menghubungkan objek-objek tersebut dengan konsep pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Biasanya, media pembelajaran ini diterapkan pada tahap akhir pembelajaran, ketika peserta didik telah mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep kunci secara mendalam.

Menurut Rasidah Ulfa Lubis juga mengemukakan bahwa penggunaan media permainan *treasure hunt* melibatkan berbagai jenis kecerdasan. Keberhasilan dalam media ini memerlukan kecerdasan verbal (linguistik), yaitu kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal dan memahami kata-kata, kecerdasan visual (spasial), yang mencakup kemampuan dalam memahami dan menginterpretasikan informasi visual, dan kecerdasan interpersonal, yang mengacu pada kemampuan berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain.²⁰ Dengan menggabungkan aspek-aspek kecerdasan ini, media permainan *treasure hunt* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar

¹⁹ Rasidah Ulfah Lubis, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Menggunakan Media Permainan "Berburu Harta Karun" pada Kelas IV MTs Darul Ulum," (Skripsi, Um, Palangkaraya, 2018), 21.

²⁰ Rasidah Ulfah Lubis, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Menggunakan Media Permainan "Berburu Harta Karun" pada Kelas IV MTs Darul Ulum," (Skripsi, Um, Palangkaraya, 2018), 21.

dengan cara yang beragam dan memadukan berbagai jenis kecerdasan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *treasure hunt* memiliki fleksibilitas yang memungkinkannya untuk menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran. Dengan hal ini, tidak hanya terbatas pada pendekatan monoton, tetapi dapat disesuaikan dengan berbagai jenis permainan atau aktivitas yang relevan dengan tema dan materi pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa merasakan bahwa mereka sedang bermain, namun dalam konteks ini, mereka juga sedang belajar. Dengan cara ini, siswa dapat lebih baik mengingat, mengulang, dan menerapkan materi yang telah diajarkan, karena mereka terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan berinteraksi.

b. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Treasure Hunt*

Dalam media pembelajaran *treasure hunt*, terdapat beberapa langkah-langkah atau kegiatan yang perlu dijalankan. Berikut adalah tahapan-tahapan tersebut:

- 1) Memperkenalkan rencana perburuan harta karun kepada seluruh siswa dalam kelas.
- 2) Membentuk kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa.
- 3) Memberikan setiap kelompok contoh gambar yang mengandung simbol-simbol serta instruksi dalam permainan, serta memberikan lembar kerja kepada siswa.

- 4) Menjelaskan makna dari setiap kata yang terdapat dalam "simbol". Siswa diminta untuk memberikan contoh-contoh dan penjelasan maknanya.
- 5) Menginformasikan kepada siswa bahwa guru telah menyembunyikan simbol-simbol tersebut, baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam penelitian yang dimaksud, peneliti pertama kali memberikan 3 macam simbol yang harus dicari oleh siswa, lalu siswa diminta menjawab pertanyaan yang ada di balik gambar tersebut. Setelah tahap ini, siswa diberikan beberapa pertanyaan tambahan.
- 6) Memberikan instruksi kepada setiap kelompok untuk memulai proses berburu harta karun, dengan memberikan waktu antara 10 hingga 15 menit.
- 7) Setelah waktu berburu habis, mengumpulkan setiap kelompok dan memberikan tugas kepada mereka untuk bersama-sama dengan guru membahas rintangan-rintangan yang mereka alami selama permainan, termasuk membahas soal-soal yang telah ditemukan dan dijawab selama permainan.
- 8) Terakhir, instruksikan setiap siswa untuk mencatat hasil dari perburuan harta karun tersebut dalam buku catatan pribadinya.²¹

Dengan demikian, adanya permainan *treasure hunt* tidak hanya memberikan pengalaman berburu harta karun yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa dalam proses belajar yang aktif dan

²¹ Rasidah Ulfah Lubis, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Berburu Harta Karun,". (Skripsi, UM, Palangkaraya (2015), 19.

interaktif, memperkuat kerjasama antar siswa, serta merangsang pemikiran analitis dan kreatif mereka.

c. Manfaat Media *Treasure Hunt*

Adapun manfaat dalam pelaksanaan media pembelajaran *treasure hunt* tersebut, di antaranya adalah:

- 1) Kerjasama antara anggota kelompok menjadi esensial dalam pelaksanaan media pembelajaran ini, karena setiap kelompok dihadapkan dengan tantangan untuk mengatasi masalah atau menyelesaikan soal-soal yang menjadi rintangan dalam permainan. Kolaborasi antara anggota kelompok menjadi kunci untuk sukses dalam menghadapi tantangan-tantangan tersebut.
- 2) Selain itu, dapat melatih siswa untuk berperilaku jujur dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai integritas dan kedisiplinan.
- 3) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan berdiskusi dan musyawarah dalam kelompok mereka.
- 4) Meningkatkan tingkat aktivitas siswa dalam pembelajaran, karena mereka terlibat secara langsung dalam permainan dan interaksi dengan teman sebaya mereka.
- 5) Serta dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dalam konteks permainan, pembelajaran menjadi lebih menarik

dan menantang, sehingga siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran.²²

Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat nilai-nilai seperti kerjasama, integritas, kedisiplinan, dan diskusi. Keseluruhan aspek ini bersinergi untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan mendukung perkembangan holistik siswa.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Treasure Hunt*

Kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* yaitu:

- 1) Media permainan *treasure hunt* menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Ini adalah kesempatan bagi siswa untuk membangun hubungan sosial, belajar dari satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan kerja sama dalam konteks kelompok.
- 2) Memberikan motivasi yang kuat bagi siswa untuk menyelesaikan setiap tantangan atau soal dalam permainan. Mereka memiliki dorongan yang tinggi karena tahu bahwa setiap soal yang berhasil mereka pecahkan akan mengantarkan mereka pada harta karun, yang bisa berupa benda fisik atau hadiah yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini menciptakan rasa pencapaian dan kepuasan yang positif dalam proses belajar.

²² Rofiah, Nuzulul, "Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Permainan *Treasure Hunt*," (Tesis, UM, Purwokerto, 2017), 23.

- 3) Semangat siswa untuk memecahkan soal juga akan meningkat. Mereka terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah, belajar untuk tidak menyerah, dan terus mencari solusi, yang merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam menghadapi tantangan akademis.
- 4) Menumbuhkan sikap kerja sama di antara siswa. Dalam upaya mencapai tujuan bersama, setiap individu dalam kelompok harus memberikan kontribusi mereka. Ini mendorong pembagian peran, saling mendukung, dan bekerja bersama dalam kelompok. Keseluruhan proses ini membangun sikap kerja sama yang kuat di kalangan siswa.

Adapun kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut di antaranya adalah:

- 1) Penerapan media permainan *treasure hunt* memerlukan alokasi waktu yang signifikan karena melibatkan kegiatan di luar kelas. Dalam prosesnya, siswa harus mencari petunjuk atau clue-clue yang tersebar di area di luar kelas, yang bisa mengambil waktu cukup lama untuk menyelesaikannya. Ini mengimplikasikan bahwa pelaksanaan media pembelajaran ini memerlukan kesiapan dalam hal waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan.
- 2) Permainan *treasure hunt* memiliki cakupan tempat yang relatif luas. Kegiatan ini tidak terbatas pada area kelas saja, melainkan mencakup berbagai lokasi atau wilayah di sekitar lingkungan sekolah atau tempat yang telah ditentukan. Oleh karena itu,

persiapan logistik dan perencanaan yang matang diperlukan untuk memastikan bahwa semua area yang terlibat dalam permainan ini dapat diakses dengan baik oleh siswa dan bahwa clue-clue tersembunyi dengan baik di sepanjang rute yang ditentukan.²³

Penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* mampu menciptakan lingkungan berinteraksi dan berkolaborasi, mendukung hubungan sosial, keterampilan komunikasi, dan kerja sama kelompok. Selain itu, media *treasure hunt* dapat meningkatkan semangat siswa dalam memecahkan soal, mengajarkan ketekunan dan keterampilan menghadapi tantangan akademis. Dengan demikian, permainan ini berkontribusi pada pembentukan sikap kerja sama melalui pembagian peran, saling dukung, dan kerja bersama dalam kelompok.

Akan tetapi, dalam penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* memiliki beberapa kelemahan tertentu, yaitu dari segi waktu yang digunakan dan akses tempat yang luas. Hal ini bisa memakan waktu yang cukup lama, sehingga perlu kesiapan dalam mengalokasikan waktu serta perencanaan tempat yang dapat dijangkau oleh siswa.

²³ Raka Swandhita Hutomo, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Penerapan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih," (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2016), 32-33.

3. Kemampuan Berfikir Kritis

a. Pengertian Berfikir Kritis

Menurut Irdayanti, berpikir adalah suatu proses dimana tercipta representasi mental yang inovatif melalui transformasi informasi yang melibatkan keterlibatan kompleks dalam aktivitas seperti penalaran, imajinasi, dan penyelesaian masalah.²⁴ Menurut Najla, berpikir adalah suatu proses yang bersifat "diakletis", yang berarti ketika kita berpikir, pikiran kita berada dalam keadaan tanya jawab, dengan tujuan meletakkan hubungan antarpengertian. Dalam proses berpikir, alat yang diperlukan adalah akal (ratio).²⁵

Maka, dapat disimpulkan bahwa berpikir itu bisa dijelaskan sebagai suatu cara berpikir yang kreatif dan reflektif yang melibatkan transformasi informasi, melakukan kegiatan pikiran yang rumit, dan menggunakan akal sebagai alat untuk mengerti serta menyusun hubungan antarpengertian.

Menurut Rahmawati, berpikir yaitu manipulasi atau pengelolaan serta transformasi informasi yang tersimpan dalam memori.²⁶ Tindakan ini umumnya dilakukan untuk membentuk konsep, berpikir

²⁴ Irdayanti, Lieska Sukma. "Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal *Open-Ended* Materi Teorema *Pythagoras*," (Skripsi. IAIN, Tulungagung, 2018), 42.

²⁵ Najla, Siti, Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Gaya Belajar *Accomodator* Menyelesaikan Soal *Open Ended* Matematika," (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi 2016), 39.

²⁶ Rahmawati, Nita Dewi, "Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Heuristik Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 6 Yogyakarta," (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2016), 41.

logis dan kritis, mengambil keputusan, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah.

Menurut Adinda menyatakan bahwa seseorang dianggap memiliki kemampuan berpikir kritis jika mereka dapat membuat kesimpulan dari pengetahuannya, tahu bagaimana memanfaatkan informasi untuk menyelesaikan permasalahan, dan mampu mencari sumber informasi yang relevan sebagai dukungan dalam memecahkan masalah.²⁷ Menurut Rasiman dan Kartinah, kemampuan berpikir kritis siswa bisa diartikan sebagai keterampilan membandingkan dua atau lebih informasi.²⁸ Pandangan lain dari Nurfadila, et al., menggambarkan berpikir kritis sebagai aktivitas mental individu dalam membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan berbagai informasi yang telah diperoleh dari beberapa kategori.²⁹

Jadi, kesimpulan dari ketiga pendapat tersebut adalah bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan seseorang untuk membuat kesimpulan dari pengetahuannya, memanfaatkan informasi secara efektif untuk menyelesaikan permasalahan, dan memiliki keterampilan membandingkan dua atau lebih informasi. Selain itu, berpikir kritis juga mencakup aktivitas mental individu dalam

²⁷ Adinda, Mira, et al., "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35, No 1 (2018): 61. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/13529>

²⁸ Irdayanti, Lieska Sukma. "Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal *Open-Ended* Materi Teorema Pythagoras," (Skripsi. IAIN, Tulungagung, 2018), 43.

²⁹ Nurfadila, et al., "Profil Berpikir Kritis Siswa Smp Kelas Viii Dalam Memecahkan Masalah Teorema Pythagoras Ditinjau Dari Kemampuan Spasial," *Riset Pend* 4, no. 1 (2020): 14. <https://new.jurnal.untad.ac.id/index.php/jrpm/article/download/116/53/135>

pengambilan keputusan, dimana individu mempertimbangkan berbagai informasi yang telah diperoleh dari berbagai kategori untuk memecahkan masalah.

Irdayanti mengidentifikasi delapan komponen yang saling terkait dalam kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Adanya masalah yang memicu pemikiran kritis,
- 2) Penetapan tujuan yang menjadi arah dari proses berpikir,
- 3) Ketersediaan data dan fakta sebagai dasar pertimbangan,
- 4) Pemahaman terhadap teori, definisi, aksioma, dan dalil yang mendukung proses analisis,
- 5) Perumusan solusi awal sebagai langkah pertama penyelesaian,
- 6) Pembentukan kerangka solusi untuk merinci langkah-langkah yang diperlukan,
- 7) Implementasi solusi dan penarikan kesimpulan dari hasil pemikiran,
- 8) Evaluasi implikasi yang mungkin timbul dari keputusan yang diambil.³⁰

Kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai modal dasar atau intelektual yang sangat penting bagi setiap individu, dan sekaligus menjadi bagian fundamental sebagai indikator dari tingkat kualitas berpikir kritis seseorang.

³⁰ Irdayanti, Lieska Sukma. "Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal *Open-Ended* Materi Teorema *Pythagoras*," (Skripsi. IAIN, Tulungagung, 2018), 45.

Dalam kerangka dimensi kognitif Bloom, kemampuan berpikir kritis dapat ditempatkan dalam beberapa dimensi, termasuk analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Sebagai contoh, kemampuan berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menguraikan informasi dengan cermat (analisis), menggabungkan berbagai elemen untuk membentuk pemahaman yang lebih komprehensif (sintesis), dan mengevaluasi secara kritis informasi atau argumen yang diberikan. Oleh karena itu, berdasarkan revisi dalam taksonomi Bloom oleh Aliestya Lufinsky, dimensi sintesis kini diintegrasikan ke dalam dimensi analisis, sehingga berpikir kritis dapat ditempatkan dalam dimensi analisis (C4) dan evaluasi (C5). Dengan kata lain, berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk merinci informasi dengan teliti dan mengevaluasi secara kritis aspek-aspek tertentu dari suatu masalah atau situasi.³¹

Mengacu pada beragam pandangan para pakar, kita dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kapasitas yang dimiliki oleh setiap individu untuk secara cermat menganalisis gagasan atau konsep dengan fokus pada elemen-elemen yang lebih rinci. Tujuan utamanya adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia dengan melibatkan penilaian yang cermat terhadap bukti-bukti yang ada. Diperlukan untuk menggali secara menyeluruh permasalahan tertentu hingga mencapai tahap dimana

³¹ Aliestya Lufinsky Krisnaningrum. "Analisis Kesesuaian Soal Penilaian Akhir Semester (PAS) Biologi Kelas X di Jakarta Selatan Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi," (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022), 36.

solusi-solusi yang efektif dapat ditemukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kemampuan berpikir kritis memiliki lima indikator diantaranya adalah: 1) klarifikasi dasar, yang melibatkan kemampuan merumuskan pertanyaan, menganalisis argumen, dan berpartisipasi dalam diskusi klarifikasi. 2) memberikan alasan untuk suatu keputusan, yang mencakup mempertimbangkan kredibilitas sumber dan mengevaluasi hasil observasi. 3) menyimpulkan, yang mencakup membuat deduksi dan induksi serta mempertimbangkan implikasinya. 4) klarifikasi lebih lanjut, yang melibatkan mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi serta mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan. 5) dugaan dan keterpaduan, yang melibatkan mempertimbangkan dan memikirkan secara logis premis, alasan, asumsi, posisi, dan usulan lainnya serta menggabungkan kemampuan-kemampuan tersebut dalam membuat dan mempertahankan sebuah keputusan.³²

b. Tujuan Berfikir Kritis

Menurut pandangan Sapriya, tujuan utama dari berpikir kritis adalah menguji dan mengevaluasi suatu pandangan atau gagasan, yang mencakup proses pemikiran yang didasarkan pada argumen-argumen yang telah diajukan.³³

³² Arif, D.S.F., Zaenuri, Cahyono A.N., “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom,” *Seminar Nasional Pascasarjana* (2020), 324-325. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/594/512>

³³ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 78.

Kemampuan berpikir kritis memiliki potensi untuk menginspirasi siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan perspektif baru terkait isu-isu global. Proses pembelajaran berfokus pada pengajaran siswa cara menyaring berbagai pandangan, yang membantu mereka membedakan pendapat yang relevan dan tidak relevan, serta yang benar dan yang tidak benar. Pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa dapat berperan penting dalam membantu mereka membuat kesimpulan yang lebih mendalam, yang didasarkan pada evaluasi data dan fakta yang diperoleh dari pengamatan praktis di lapangan.

c. Ciri-ciri Berfikir kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kompetensi yang penting dalam mengatasi permasalahan. Dalam mengidentifikasi tingkat kemampuan berpikir kritis seseorang, ada beberapa tanda yang dapat diperhatikan. Berikut adalah karakteristik berpikir kritis:

- 1) Memahami komponen dari suatu keseluruhan dengan detail
- 2) Kemampuan mengidentifikasi masalah dengan baik
- 3) Memisahkan ide relevan dari yang tidak
- 4) Membedakan antara fakta dan opini
- 5) Mengenali perbedaan dalam informasi
- 6) Menilai logika argumen
- 7) Mengembangkan kriteria penilaian data
- 8) Rajin mengumpulkan data sebagai bukti
- 9) Dapat membedakan kritik konstruktif dan destruktif

- 10) Mengidentifikasi perspektif ganda dalam data
- 11) Menguji asumsi secara hati-hati
- 12) Mengevaluasi ide yang kontradiktif dengan realitas
- 13) Mengenali atribut manusia, tempat, dan benda
- 14) Mampu mengidentifikasi berbagai konsekuensi atau solusi alternatif
- 15) Membuat hubungan antar masalah
- 16) Menerapkan generalisasi dari data yang tersedia
- 17) Menggambarkan konklusi dengan akurat
- 18) Mampu membuat prediksi berdasarkan informasi yang ada
- 19) Mengenali kesalahan dan kesimpulan yang tepat
- 20) Menarik kesimpulan dari data yang telah disaring.³⁴

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan inovasi kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia. Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan persiapan siswa menghadapi tantangan global di masa yang akan datang. Salah satu aspek utama dari kurikulum merdeka belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan dalam mengelola isu lingkungan hidup.³⁵

³⁴ Susilo Rudi, Henny D. K, Sri Giarti. "Kemampuan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Kelas IV SD Tingkir Tengah 02," *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3, No. 2 (2019): 178. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/9125/5305>

³⁵ Suhelayanti el al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Aceh: Yayasan Kita Menulis, 2023), 2.

Sebelumnya, dalam kurikulum 2013 dan versi sebelumnya, mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berdiri sendiri. Hal ini didasarkan pada pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD/MI, yang dianggap sebagai masa kritis untuk mengembangkan kemampuan inkuiri anak. Namun, dalam desain kurikulum merdeka belajar, ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial digabungkan menjadi satu, yaitu ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

IPAS adalah pengembangan dalam kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran. IPA, yang memfokuskan pada pengetahuan tentang alam, secara alamiah berkaitan erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, memungkinkan untuk diajarkan secara bersatu dan terintegrasi.

Samatowa menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang fenomena alam yang diatur secara sistematis, berdasarkan pada percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA terkait dengan aspek-aspek alam, diatur secara teratur, dan melibatkan observasi serta eksperimen. Selain itu, IPA bukan hanya sekadar informasi mengenai objek atau makhluk hidup, melainkan mencakup metode kerja, cara berpikir, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.³⁶

³⁶ Usman Samatowa, *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), 23.

Menurut Suhelayanti et al., pengajaran sains atau ilmu pengetahuan alam yang harapannya dapat memperkaya kreativitas siswa seperti, penanaman konsep sains dan teknologi dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan minat siswa dalam domain sains.³⁷

Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains yang terjadi dalam situasi yang lebih alami dan mencerminkan dunia nyata peserta didik. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menjalin hubungan antara berbagai cabang sains dan mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan dari tingkat SD/MI/SDLB hingga SMA/MA. IPS memeriksa rangkaian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan isu-isu sosial. Pada tingkat SD/MI, IPS mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui pengajaran IPS, peserta didik dipandu untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan memiliki cinta damai sebagai warga dunia.³⁸

Sejalan dengan pendapat Suhelayanti et al., Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi terpadu tentang ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah. Tujuannya adalah agar

³⁷ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Aceh: Yayasan Kita Menulis, 2023), 31.

³⁸ Dewi Fitria et al., "Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Simki Economic* 4, no. 2 (2021), 192–199. <https://jipjed.org/index.php/JSE/article/view/65>

peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai positif sebagai warga negara yang berkomunitas. Hal ini bertujuan agar mereka dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab berdasarkan pembelajaran dari pengalaman masa lalu yang relevan dengan situasi sekarang, serta dapat mengantisipasi masa depan. Ini dikarenakan aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang mencakup masa lalu, sekarang, dan masa depan.³⁹

Mengacu pada beberapa pandangan di atas, IPS dirancang dengan sederhana berdasarkan ilmu sosial lainnya. Tujuannya adalah untuk mendukung pendidikan dengan memberikan siswa kemampuan mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realitas kehidupan sosial di sekitar mereka. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembelajaran IPAS memiliki kegunaan dalam mencapai Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran profil ideal peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu merangsang minat peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk memahami cara kerja alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia di bumi.

Pengetahuan ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mencapai

³⁹ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Aceh: Yayasan Kita Menulis, 2023), 32.

tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang terintegrasi dalam pembelajaran IPAS akan mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan keterampilan membuat kesimpulan yang tepat. Ini akan membentuk kebijaksanaan dalam diri peserta didik.⁴⁰

Selain itu, tujuan dari Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan mampu:

- 1) Menumbuhkan minat dan keingintahuan agar peserta didik termotivasi untuk mengamati fenomena sekitarnya, memahami alam semesta, dan mengaitkannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Aktif berperan dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, serta bijaksana dalam pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan konkret.
- 4) Memahami identitas diri, memahami perubahan dalam lingkungan sosialnya, dan memberi makna pada evolusi kehidupan manusia dan masyarakat dari masa ke masa.
- 5) Mengetahui persyaratan menjadi anggota kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti berkontribusi dalam menangani

⁴⁰ Usman Samatowa, *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,*” (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), 38.

permasalahan yang relevan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan inovasi dalam kurikulum, menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran. Dengan fokus pada kajian alam, IPA secara alamiah terkait erat dengan realitas masyarakat dan lingkungan, memungkinkan pendekatan pengajaran yang bersifat terpadu. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Menurut hasil penelitian tersebut, peneliti menemukan sejumlah referensi pustaka yang relevan. Dengan demikian, beberapa studi terdahulu yang telah diungkapkan:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Siska Alifiyah, dan Afakhrul Masub Bakhtiar Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhamamadiyah Gresik, dengan judul “Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD” Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan *Non-Equivalent Control Group*. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas 1A sebagai kelompok kontrol dan kelas 1C

⁴¹ Usman Samatowa, *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,*” (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), 38.

sebagai kelompok eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, tes, dan dokumentasi dengan menggunakan lembar observasi dan *pretest-posttest* sebagai instrumen penelitian. Karena data penelitian tidak memiliki distribusi normal, maka dilakukan dengan analisis non-parametrik menggunakan uji *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan harta karun terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Mann-Whitney* (uji U) dengan nilai -2,389 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga H_1 diterima. Selain itu, rata-rata hasil *posttest* kelompok kontrol (86,64) lebih rendah daripada rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen (95,12). Dalam kesimpulannya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan harta karun memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 1 di SD.⁴²

Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Siska Alifiyah dan Afakhrul Masub adalah pada variable X yaitu penggunaan permainan harta karun atau dikenal dengan media *treasure hunt*. Dan yang membedakan dalam penelitian ini adalah dalam variable Y yang mana peneliti memfokuskan pada kemampuan berfikir kritis, sedangkan pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada hasil belajar peserta didik.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Iska Andria, Zulkifli N, Devi Risma pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 6-7 Tahun di SD Negeri Pembina 3 Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak

⁴² Siska Alifiyah dan Afakhrul Masub, “Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD,” (Skripsi: UM, Gresik, 2022), 72.

permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 6-7 tahun yang bersekolah di SD Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Penelitian ini melibatkan 13 anak sebagai sampel, dan data dikumpulkan melalui metode observasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 17.0. Hipotesis penelitian mengajukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak setelah permainan mencari harta karun diterapkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 9,814$ dan $p=0,001$. Karena nilai p kurang dari 0,05, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung anak usia 6-7 tahun setelah penerapan permainan mencari harta karun dalam pembelajaran. Dengan kata lain, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menandakan adanya perbedaan yang sangat signifikan sebelum dan setelah eksperimen dengan menerapkan permainan mencari harta karun. Selanjutnya, besar pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan berhitung anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pembina 3 Pekanbaru adalah sekitar 63,16%.⁴³

Persamaan dalam penelitian ini terletak pada variable X yaitu penggunaan media pencarian harta karun, dan yang membedakan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah pada variable Y, dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 sasaran yang dituju pada kemampuan berhitung anak di usia 6-7 tahun.

⁴³ Iska Andria, Zulkifli N, Devi Risma, "Pengaruh Media Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 6-7 Tahun di SD Negeri Pembina 3 Pekanbaru" (Skripsi: FKIP Universitas Riau, 2019), 65.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nunung Nurjanah pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Dalam data yang telah dihitung dengan menggunakan uji ANOVA dua jalur melalui perangkat Statistika Komputer SPSS 19 for Windows. H_1 dianggap valid jika nilai $\text{sig} > 0,05$ (dengan tingkat kepercayaan 5%). Hasil analisis mengenai perbedaan hasil belajar antara metode permainan *treasure hunt* dan kerja kelompok menunjukkan signifikansi sebesar 0,576, yang lebih besar daripada 0,05. Oleh karena itu, H_1 diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok siswa yang menggunakan metode permainan *treasure hunt* dan kelompok yang melakukan kerja kelompok. Ketika diuji apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan tingkat kreativitas dalam hasil belajar, hasilnya menunjukkan signifikansi sebesar 0,976, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, H_1 diterima, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan tingkat kreativitas dalam mencapai hasil belajar. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan metode permainan *treasure hunt* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.⁴⁴

Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada variable permainan pencarian harta karun atau dalam penelitian terdahulu menyebutkan istilah tersebut menjadi *treasure hunt*, sedangkan yang membedakan dalam penelitian ini adalah terdapat tiga variable yang digunakan dari penelitian

⁴⁴ Nunung Nurjanah, “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa”, (Skripsi: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten 2020), 47.

terdahulu yaitu variable X_1 , X_2 dan Y_1 yang mana pada penelitian ini menggunakan hasil belajar.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Salsabilah Nadhifah pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Miniatur Sitaya “Sistem Tata Surya” Melalui Media *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bawakaraeng Ii Makassar”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental, yang menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest*. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V di SDN Bawakaraeng II, yang berjumlah 24 orang, dan 24 siswa diambil sebagai sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui metode observasi, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,00, yang lebih kecil daripada 0,05, atau dengan kata lain, t hitung $>$ t tabel ($5,329 \geq 1,6801$). Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media miniatur SITAYA memiliki dampak yang signifikan.⁴⁵

Perbedaan dalam penelitian ini adalah, penggunaan variable X_1 , Y_1 dan Y_2 yang mana peneliti hanya menfokuskan pada X_1 dan Y_1 . Sedangkan untuk kesamaan dalam penelitian ini ada di salah satu variable dengan menggunakan permainan *treasure hunt*.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Risa Kholifah pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap

⁴⁵ Salsabilah Nadhifah, “Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Sitaya “Sistem Tata Surya” Melalui Metode *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bawakaraeng Ii Makassar,” (Skripsi, UM, Makassar, 2020), 49.

Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Ra Al-Amanah Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *treasure hunt* memiliki dampak signifikan pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Al-Amanah Bandar Lampung. Hasil analisis hipotesis, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari tingkat signifikansi α yang telah ditetapkan, sehingga hipotesis ini ditolak dan hipotesis alternatifnya diterima, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *treasure hunt* terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini di lembaga pendidikan tersebut.⁴⁶

Perbedaan dalam penelitian ini adalah variable Y-Nya menggunakan kecerdasan interpersonal sedangkan dalam pelaksanaan penelitian menggunakan kemampuan berfikir kritis, sedangkan untuk kesamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran perncarian harta karun atau sering di sebut dengan *treasure hunt*.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan suatu rangkuman atau penyajian verbal yang mendetail tentang konsep dasar pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian kuantitatif, kerangka berpikir memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keabsahan atau validitas dari proses penelitian

⁴⁶ Risa Kholifah, “Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Ra Al-Amanah Bandar Lampung,” (Skripsi: UIN Raden Intan, Lampung, 2022), 52.

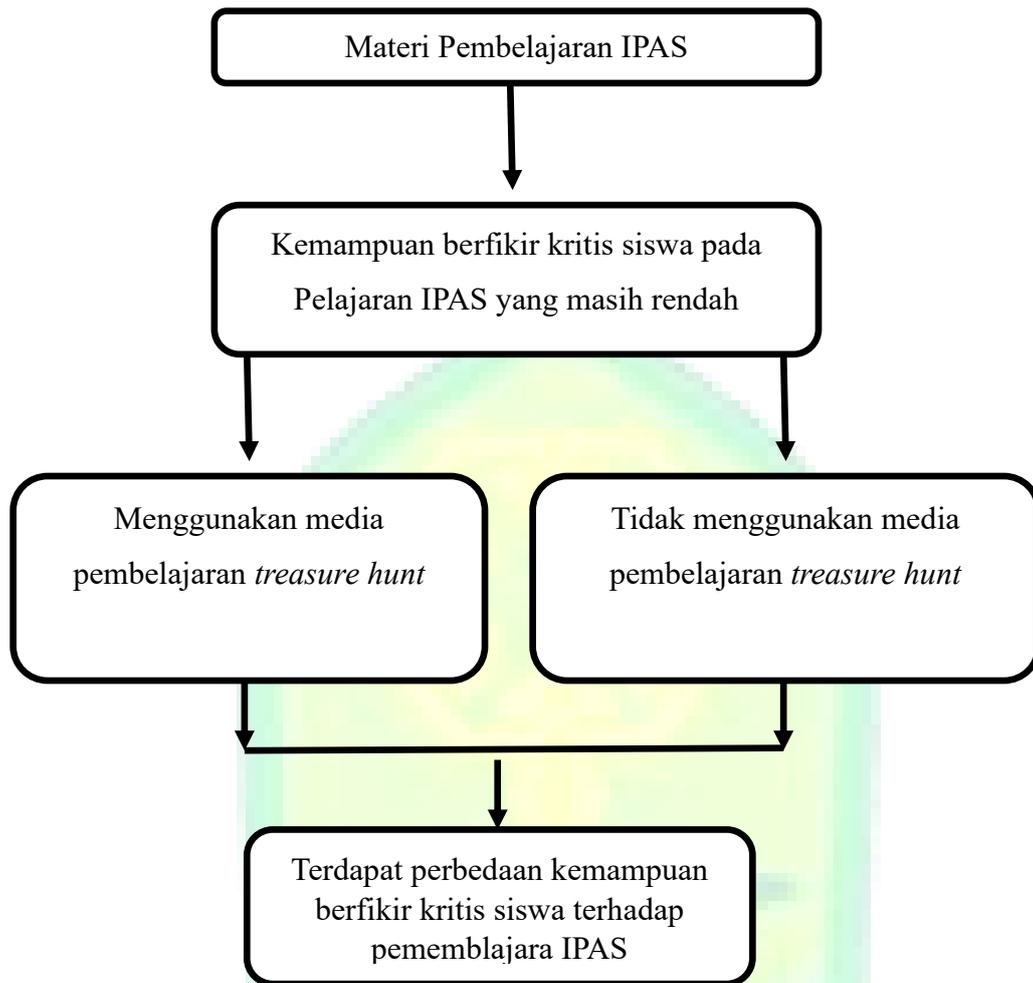
secara menyeluruh. Dengan kata lain, kerangka berpikir menjadi landasan yang kuat dan berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap permasalahan yang diteliti serta dalam merancang metode dan alat ukur yang sesuai untuk menjalankan penelitian dengan benar.⁴⁷

Kerangka berpikir digunakan dalam penelitian yang melibatkan dua variabel atau lebih. Dalam penelitian yang berkaitan dengan dua variabel atau lebih, biasanya peneliti merumuskan hipotesis yang berfokus pada perbandingan atau hubungan di antara variabel-variabel tersebut. Oleh karena itu, untuk merancang hipotesis penelitian yang berfokus pada hubungan atau perbandingan, diperlukan kerangka berpikir sebagai dasar dan landasan. Dengan kata lain, kerangka berpikir adalah alat yang membantu dalam merinci dan memahami lebih dalam tentang bagaimana dua atau lebih variabel tersebut berkaitan, dan ini membantu dalam mengembangkan hipotesis penelitian yang tepat dan relevan.⁴⁸

Dengan merujuk kepada penelitian dan literatur sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *treasure hunt* memiliki dampak positif terhadap tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini mengintegrasikan pendekatan bermain dalam metode pengajaran, yang pada akhirnya mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berikut tabel kerangka berpikir dalam bentuk bagan.

⁴⁷ Arif, Sukuryadi, and Fatimaturrahmi, "Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1, no. 2 (2017), 108. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/1414>

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016). 61.



Tabel 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang mencakup dugaan atau jawaban awal terhadap suatu permasalahan yang masih harus dibuktikan kebenarannya melalui hasil penelitian yang didasarkan pada data-data empiris. Hipotesis berfungsi sebagai panduan penelitian yang memberikan kerangka kerja untuk menjalankan eksperimen atau penelitian secara lebih sistematis dan terstruktur. Ini merupakan upaya awal peneliti dalam merumuskan prediksi yang akan diuji melalui pengumpulan data dan analisis empiris untuk menentukan apakah dugaan tersebut terbukti atau tidak. Dengan demikian, hipotesis merupakan alat penting dalam proses penelitian yang membantu menyelidiki permasalahan secara ilmiah.⁴⁹

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho :Media pembelajaran *treasure hunt* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berfikir kritis siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV MI Ma'arif Setono.

Ha :Media pembelajaran *treasure hunt* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kemampuan berfikir kritis siswa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV MI Ma'arif Setono.

⁴⁹ Nursapia dan Sri Delina Lubis, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Medan: Harapan Cerdas Publisher, 2019), 57.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel dengan tujuan menguji suatu teori. Pendekatan kuantitatif fokus pada aspek-aspek yang dapat diukur secara kuantitatif, memungkinkan pengumpulan data yang dapat diolah dan dianalisis dengan statistik. Hal ini memungkinkan kita untuk memperoleh hasil yang akurat dan didukung oleh data konkret, serta memberikan ketetapan nilai pada hasil akhir penelitian. Dengan kata lain, pendekatan kuantitatif memberikan dasar yang kuat untuk mengukur dan menguji hipotesis atau teori yang menjadi fokus penelitian.⁵⁰ Peneliti memilih pendekatan kuantitatif karena tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara, siswa yang menggunakan media pembelajaran *treasure hunt* dan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah metode penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu tindakan pendidikan atau perlakuan terhadap variabel yang bergantung pada kondisi yang dapat dikendalikan. Dalam konteks ini, digunakan desain eksperimen yang dikenal sebagai *quasi eksperimen*, yang

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: ALFABETA, 2018), 38.

memiliki keunggulan dan keterbatasan tertentu. Dalam desain *quasi eksperimen*, kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, sehingga tidak mampu sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang mirip dengan desain *pretest-posttest control group*, dengan perbedaan bahwa pengelompokan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam *non-equivalent control group design* tidak dilakukan secara acak.⁵¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh tindakan pendidikan terhadap variabel dependen dalam situasi yang dapat diatur dengan sebaik mungkin. Namun, dalam desain *quasi eksperimen* yang digunakan, perlu diperhatikan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak, sehingga perbedaan antara keduanya dapat menciptakan beberapa tantangan dalam mengartikan hasil penelitian. Kelas IV di MI Ma'arif Setono terdapat dua kelas yaitu kelas Ar-rohman, dan Ar-rohim, sehingga dalam kegiatan penelitian ini mengambil keseluruhannya sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Dalam pembagian kelas penelitian yaitu Ar-rohman sebagai kelompok kontrol dan Ar-rohim sebagai kelompok eksperimen. Kelas eksperimen merujuk pada kelas yang menjalani suatu tindakan atau perlakuan dalam bentuk media pembelajaran baru, sementara kelas kontrol adalah kelas yang tidak menerima media pembelajaran baru.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: ALFABETA, 2018), 77.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua variable, yaitu variable *independen* mengenai media pembelajaran *treasure hunt*, dan untuk variable ke dua yaitu variable *dependen* mengenai kemampuan berfikir kritis.



Keterangan:

X: Model pembelajaran *treasure hunt*

Y: Kemampuan berfikir kritis

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Setono, Desa Setono, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo. Pemilihan tempat ini dikarenakan peneliti menemukan permasalahan yang menjadi topik penelitian berdasarkan hasil observasi dan pertimbangan peneliti dalam memilih tempat penelitian.

2. Waktu Penelitian

Sebelum penelitian, dilakukan uji coba validasi instrument dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2024 di kelas VB. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 22-28 Februari 2024 di kelas IV. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data mengenai keadaan madrasah maupun informasi yang diperlukan dalam penelitian berdasarkan penyebaran instrument penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono bahwa populasi merujuk pada sejumlah obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk objek studi, dengan tujuan mengambil kesimpulan.⁵² Populasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup seluruh kelas IV MI Ma'arif Setono dengan total keseluruhan berjumlah 53 siswa.

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang memiliki karakteristik khusus yang menjadi fokus penelitian, atau sampel dipilih dengan metode tertentu dengan harapan bahwa dapat mewakili populasi secara keseluruhan.⁵³ Hal ini melibatkan pemilihan sejumlah individu dari dalam populasi, sehingga elemen-elemen ini membentuk sampel. Melalui proses pengambilan sampel, peneliti berusaha untuk membuat kesimpulan yang dapat diterapkan secara lebih umum pada seluruh populasi.⁵⁴ Metode yang digunakan untuk pemilihan sampel adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Pendekatan ini dipilih karena anggota populasi dianggap homogen. Selain itu, proses pemilihan sampel dilakukan tanpa memilih individu secara khusus, karena mengubah struktur kelas yang telah ada dianggap sulit dilakukan.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 117.

⁵³ Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, and Pariyana, *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2021). 19.

⁵⁴ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017). 11.

Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh anggota dari populasi kelas IV A dan IV B, yang nantinya akan dijadikan sebagai kelas control dan kelas eksperimen.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian

IV A (Ar-rohman)	IV B (Ar-rohim)
27 Peserta didik	26 Peserta didik

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MI Ma'arif Setono. Untuk menghindari kebingungan, peneliti akan menjelaskan hal ini sebagai berikut.

Media pembelajaran *treasure hunt* adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan kerja sama dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Kemampuan berfikir kritis adalah sebuah aktivitas kognitif yang berkaitan dengan penggunaan daya pikir. Artinya, berpikir kritis merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pikiran manusia untuk memproses informasi, menganalisis situasi, dan membuat keputusan yang cerdas.

2. Variabel Penelitian

Variabel yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat).

1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang memiliki kecenderungan untuk memengaruhi variabel lain dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran *treasure hunt* (X) yang dianggap dapat memengaruhi variabel lainnya.

2. Variable Terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang mendapatkan pengaruh atau menjadi hasil dari variabel bebas dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah kemampuan berfikir kritis, yang dinyatakan dengan lambang (Y), yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan akurat. Berikut ini adalah metode-metode yang akan diterapkan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Teknik observasi memiliki peran penting dalam pengumpulan data. Observasi dilakukan dengan tujuan mengamati secara langsung perilaku dan interaksi siswa kelas IV selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui teknik observasi ini, para peneliti akan mencatat tingkat keterlibatan siswa dalam

aktivitas *treasure hunt*, termasuk sejauh mana mereka aktif dalam mengeksplorasi konten media tersebut.

Selain itu, pengamat juga akan memperhatikan kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang menunjukkan kemampuan berfikir kritis, seperti pertanyaan yang memerlukan analisis, evaluasi, atau sintesis informasi. Observasi juga akan mencakup reaksi siswa terhadap media pembelajaran dan apakah mereka menunjukkan peningkatan pemahaman konsep atau keterampilan berfikir kritis selama menggunakan media tersebut.

b. Teknik Tes

Teknik tes akan menjadi alat penting dalam pengumpulan data. Tes kemampuan berfikir kritis akan diberikan kepada siswa kelas IV sebelum dan setelah mereka menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tes ini akan dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan yang tepat.

Penggunaan tes akan memungkinkan peneliti untuk memperoleh data kuantitatif yang konkret mengenai perkembangan kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah intervensi dengan media pembelajaran. Hasil tes dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Selain itu, analisis perbandingan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran

akan memberikan gambaran yang jelas tentang dampak dari media tersebut.

2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi fokus penelitian. Selain berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian juga berperan dalam mengukur dan menganalisis nilai dari variabel-variabel yang menjadi subjek penelitian. Oleh karena itu, jumlah instrumen yang dibutuhkan dapat bervariasi sesuai dengan jumlah dan keragaman variabel yang akan dijelajahi dalam penelitian.⁵⁵

Dalam penelitian menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar tes. Tes kemampuan berfikir kritis akan diberikan kepada siswa khususnya pada kelas IV sebelum mereka mulai menggunakan media pembelajaran dan kemudian setelah mereka menyelesaikan sesi pembelajaran dengan media tersebut. Tes ini akan dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengaplikasikan kemampuan berfikir kritis dalam konteks *treasure hunt*.

Lembar tes akan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data kuantitatif yang nyata mengenai perubahan dalam kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media pembelajaran. Hasil tes akan menjadi indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 34.

kemampuan berfikir kritis siswa. Analisis perbandingan skor siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran akan memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh dari media tersebut.

Dengan demikian, lembar tes akan menjadi instrumen yang sangat penting dalam mengukur dan mendokumentasikan dampak yang dimiliki media pembelajaran terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV.

F. Validasi dan Reliabilitas

1. Validasi

Sebuah instrumen pengukuran dianggap memiliki validitas apabila instrumen tersebut mampu secara efektif digunakan untuk mengukur konsep atau variabel yang dimaksud. Instrumen yang memiliki tingkat validitas yang tinggi akan memberikan hasil yang akurat, sementara instrumen yang memiliki validitas rendah cenderung tidak akurat dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus validitas Aiken's yaitu:⁵⁶

Rumus validasi Aiken's:

$$V = S / [n(c-1)], \text{ dimana } S = \sum ni (r - lo)$$

Keterangan:

V = indeks validitas dan aiken

n = jumlah semua expert

c = banyaknya rating/kriteria

⁵⁶ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2022), 113.

n_i = jumlah expert yang memilih kriteria i ,

r = skor yang diberikan oleh validator

l_0 = skor penilaian validitas terendah

n = banyaknya validator

c = skor penilaian validitas tertinggi

Adapun penjelasan instrumen validitas penelitian sebagai berikut

Tabel 3.2 Hasil Validitas Instrumen Lembar Tes

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator			Hasil	Kesimpulan
		r1	r2	r3		
Materi						
1	Butir soal yang ditanyakan berkaitan dengan materi	4	5	5	0,92	Valid
2	Butir soal sesuai dengan indikator kemampuan representasi matematis	5	5	4	0,92	Valid
3	Butir soal yang diberikan dapat melatih siswa untuk berpikir kritis	5	5	5	1,00	Valid
Kejelasan						
4	Kejelasan setiap butir soal	5	5	5	1,00	Valid
5	Kejelasan petunjuk pengisian jawaban	5	5	5	1,00	Valid
6	Soal dirumuskan dengan jelas	4	5	5	0,92	Valid
Bahasa						
7	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5	4	5	0,92	Valid
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	5	1,00	Valid
9	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda	5	5	5	1,00	Valid

10	Bahasa yang digunakan efektif	4	5	5	0,92	Valid
Rata-rata nilai validator					0,96	Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi butiran lembar tes dikatakan valid. Butir instrumen dikatakan valid apabila nilai koefisien aiken $\geq 0,92$. Jika nilai di bawah kisaran koefisien maka dikatakan tidak valid. Karena semua nilai validasi butir tes di atas 0,92 maka butir lembar tes dikatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Berikut hasil berdasarkan perhitungan pada excel 2016.

No	r1	r2	r3	s1	s2	s3	Σs	n(c-1)	Valid	Ket
1	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Valid
2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	Valid
3	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
4	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
5	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
6	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Valid
7	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Valid
8	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
9	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
10	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Valid
	Nilai rata - rata								0,96	Valid

Tabel 3.3 Hasil Validitas Instrumen Tes pada Excel 2016

Tabel 3.4 Hasil Validitas Instrumen Modul Ajar

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator			Hasil	Kesimpulan
		r1	r2	r3		
Format						
1	Komponen modul ajar minimal informasi umum, komponen inti, langkah kegiatan pembelajaran, materi ajar, LKPD, Asesmen, kisi-kisi asesmen dan rubrik penilaian	4	5	5	0,92	Valid
2	Kesesuaian materi dengan CP	5	5	5	1,00	Valid

3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	1,00	Valid
4	Modul ajar disusun secara runtut	5	5	4	0,92	Valid
5	Mencantumkan identitas modul ajar	5	5	5	1,00	Valid
Kegiatan Pembelajaran						
6	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran	5	5	5	1,00	Valid
7	Memberikan apresepsi dan motivasi	5	4	5	0,92	Valid
8	Menyampaikan tujuan pembelajaran	5	5	5	1,00	Valid
9	Skenario pembelajaran disusun sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran <i>Treasure Hunt</i>	4	5	5	0,92	Valid
10	Penyampaian materi menggunakan media <i>Treasure Hunt</i>	5	5	5	1,00	Valid
11	Skenario pembelajaran tersusun secara runtut	5	5	5	1,00	Valid
12	Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar	5	4	5	0,92	Valid
13	Terdapat kegiatan <i>ice breaking</i> disela-sela pembelajaran	5	5	5	1,00	Valid
14	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa	5	5	5	1,00	Valid
15	Ketepatan penarikan kesimpulan	5	5	5	1,00	Valid
16	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik	5	5	5	1,00	Valid
Bahasa						
17	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	5	1,00	Valid
18	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	5	5	5	1,00	Valid
Rata-rata nilai validator					0,98	Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi butiran instrument modul ajar dikatakan

valid. Butir instrumen dikatakan valid apabila nilai koefisien aiken $\geq 0,92$. Jika

nilai di bawah kisaran koefisien maka dikatakan tidak valid. Karena semua nilai validasi butir instrument modul ajar di atas 0,92 maka butir lembar instrumen dikatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Berikut hasil perhitungan berdasarkan pada excel 2016.

Nb	r1	r2	r3	s1	s2	s3	Σs	n(c-1)	Valid	Ket
b1	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Valid
e2	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
l3	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
4	5	5	4	4	4	3	11	12	0,92	Valid
5	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
6	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
7	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Valid
8	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
9	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Valid
10	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
11	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
12	5	4	5	4	3	4	11	12	0,92	Valid
13	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
14	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
15	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
16	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
17	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
18	5	5	5	4	4	4	12	12	1,00	Valid
i	Nilai	rata - rata							0,98	Valid

itas Instrumen Modul Ajar

2. Reliabilitas

Menurut Hadi, reliabilitas pengukuran berfokus pada dua aspek penting. Pertama, reliabilitas berhubungan dengan sejauh mana skor atau hasil pengukuran tetap konsisten dan stabil dalam waktu. Kedua, reliabilitas juga terkait dengan kemampuan pengukuran untuk memberikan hasil yang dapat dibaca atau diandalkan secara konsisten, yang mencerminkan ketetapan dari hasil pengukuran itu sendiri.⁵⁷ Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Instrument validasi

⁵⁷ Sutrisno Hadi, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015). 173.

dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ dan dikatakan tidak reliabel jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,60$.⁵⁸ Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 26 for windows langkah-langkah dalam menghitung uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS 26 for windows
- 2) Klik variabel view untuk memasukkan data
- 3) Klik analyze, pilih “scale” lalu klik reliability analysis, kemudian akan muncul kotak reliability analysis
- 4) Masukkan data ke box item, pada model klik *alpha*
- 5) Klik tombol statistic, pilih “scale if them deleted”, correlations, continue dan ok.

Kaidah keputusan:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan reliabel
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak reliabel
- 3) Kriteria untuk menentukan reliabilitas instrumen berdasarkan uji *cronbach alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut;

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas

No	Indeks Nilai	Kriteria
1	0,80-1,00	Sangat tinggi
2	0,60-0,79	Tinggi
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat rendah

⁵⁸ Sugiyono, *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Rnd*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 121.

Berikut ini adalah hasil pengukuran reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 26. Apabila nilai *cronbach's alpha* $> 0,60$ maka instrument tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Lembar Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.702	10

Berdasarkan tabel 3.7 uji reliabilitas lembar instrument tes dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur karena nilai *cronbach's alpha* $0,702 > 0,60$. Sehingga semua variabel pada instrumen validasi tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Lembar Instrumen Modul Ajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.720	10

Berdasarkan tabel 3.8 uji reliabilitas instrument lembar bahan ajar dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur karena nilai *cronbach's alpha* $0,720 > 0,60$. Sehingga semua variabel pada instrumen modul ajar tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis terhadap penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis

induktif.⁵⁹ Analisis deskriptif dilakukan untuk menentukan rata-rata dan simpangan baku kedua kelas sampel dan analisis induktif dilakukan untuk melihat apakah perbedaan dua kelas sampel, ini berarti dilakukan uji t. Untuk uji t harus dipenuhi dua syarat yaitu: sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan kedua kelas memiliki dan mempunyai varian yang homogen. Oleh sebab itu terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji mendasar yang mendasar sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Uji normalitas sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jenis yang dilakukan untuk menguji normalitas ini dengan uji *Shapiro-Wilk* karena data kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas pada SPSS adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwa data berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁶⁰

b) Uji Homogenitas

Jika data berdistribusi normal, selanjutnya diadakan uji homogenitas. Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui

⁵⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 4.

⁶⁰ Febri Endra, *Pengantar Metodologi Penelitian (statistika praktis)*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017), 150-151.

apakah kedua kelompok tersebut memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Levene's Test*. Untuk mengujinya peneliti dibantu dengan program SPSS. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $< 0,05$.

2) Uji Hipotesis

a) Uji *t-test*

Uji statistik yang digunakan adalah menggunakan independent sample *t-test* (Two Tailed). Uji *t-test* yaitu uji perbandingan dua sampel yang digunakan untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variabel) tersebut sama atau berbeda. Adapun uji-t dalam penelitian ini menggunakan SPSS. Kriteria Pengujian:

- Jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- Jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

b) Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya sebuah perlakuan.⁶¹

Adapun kriteria N-Gain menurut Meltzer :

Tabel 3.9 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,07$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

⁶¹ R. Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014), 151.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah MI Ma'arif Setono

MI Ma'arif Setono diresmikan pada tanggal 1 Agustus 1959 oleh Organisasi NU Setono. Tokoh-tokoh pendiri MI Ma'arif Setono ini adalah Ahmad Ba'asyir, K. Abdul Aziz, Syajid Singodimejo, dan M. Umar.

MI Ma'arif Setono didirikan di atas tanah wakaf dari Bapak Ahmad Ba'asyr dan Bapak Slamet, Hs dengan luas tanah 756 m² dan luas bangunan 480 m². Pada tanggal 19 Agustus 2002 tanah wakaf tersebut baru diproses ke PPAIW dan kantor agraria dengan nomor W. 2. a/ 06/ 02 th 2002 dan w. 2 a/05/02 th 2002.

Pada awal didirikan kegiatan belajar mengajar di Madrasah ini dilaksanakan pada sore hari dengan nama Madin Ma'arif Setono, kemudian atas dasar keputusan Menteri Agama RI no. K/4/C.N/Agama pada tanggal 1 Maret 1963 (1 Syawal 1382) serta Departemen Agama Kabupaten Ponorogo no. m/3/;195/A/1987, Madrasah ini diakui dan diberi nama MWB (Madrasah Wajib Belajar) dengan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pagi hari. Pada waktu itu Ujian Akhir Nasional untuk kelas masih bergabung dengan Sekolah Dasar karena masih belum dapat melaksanakan ujian sendiri.

Setelah ada keputusan (SKB) tiga materi, Madrasah wajib belajar mengubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah setara dengan SD

dengan Ijazah yang juga setara dengan SD. MI Ma'arif Setono dapat melaksanakan UAN sendiri dibawah pengawasan Departemen Agama, MI Ma'arif Setono juga mendapatkan bantuan dari Depag Kabupaten Ponorogo.

Dari awal didirikan hingga sekarang, MI Ma'arif Setono mengalami enam pergantian Kepala Sekolah, yaitu:

- 1)Maesaroh, A. MA (1968-1972)
- 2)M. Daroini, BA(1973-1977)
- 3)Sandi Idris, BA(1978-1982)
- 4)Sudjiono (1983-2003)
- 5)Suparmin, A. MA(2003-2007)
- 6)Maftoh Zaenuri, S. Ag(2007- 2016)
- 7)Muhammad Mansur, S.Pd.I(2016 - Sekarang)



2. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif Setono

Visi : "Terbentuknya anak yang berakhlakul karimah berkualitas dalam IMTAQ dan IPTEK berwawasan Ahlu Sunnah Wal Jamaah"

Misi :

1. Mengembangkan SDM untuk meningkatkan kualitas professional para guru dan karyawan serta lingkungan Madrasah.
2. Efektifkan KBM dan mengoptimalkan kegiatan ekstra kurikuler serta meningkatkan ketrampilan sejak dini.
3. Menyediakan dan melengkapi sarana dan prasarana belajar Mengajar.
4. Pemberdayaan potensi dan peran serta masyarakat dilingkungan Madrasah.
5. Menciptakan lingkungan Madrasah yang kondusif yang berwawasan AhlulSunnah Wal Jama'ah

Tujuan :

1. Mengajarkan ajaran agama secara menyeluruh (kaffah).
2. Mengedepankan keseimbangan (balance) antara pengetahuan agama dan umum.
3. Ikut serta mencerdaskan bangsa melalui jalur pendidikan formal.
4. Melaksanakan pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), sehingga siswa mampu mencapai prestasi akademik dan non akademik secara optimal.
5. Mempersiapkan siswa dengan life skill di bidang:
 - Komputer
 - Bahasa Inggris
 - Ketrampilan Keagamaan
6. Menjadikan madrasah sebagai alternatif pilihan masyarakat karena kualitasnya semakin hari semakin baik.

3. Profil Singkat MI Ma'arif Setono

Nama Sekolah	MI Ma'arif Setono
No. Statistik Madrasah	111235020023
NPSN	60714273
Alamat	Jl. Raden Katong No. 01
Kelurahan	Setono
Kecamatan	Jenangan
Kabupaten	Ponorogo
No. Telp	(0352)482679
Email	misetono@ymail.com/
Jumlah Rombongan Belajar	15 Rombel
	Kelas 1= 3 Rombel
	Kelas 2= 3 Rombel
	Kelas 3= 3 Rombel
	Kelas 4= 2 Rombel
	Kelas 5= 3 Rombel
	Kelas 6= 2 Rombel

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen di MI Ma'arif Setono Ponorogo. Data yang di gunakan dalam penelitian terdiri dari *pre-test* dan *post-test* pada materi yang diperkenalkan dengan menggunakan media pembelajaran *treasure hunt* atau dikenal dengan pencarian harta karun. Penelitian yang di mulai pada tanggal 21 februari 2024 sampai dengan 28 februari 2024. Sampel penelitian yang di ambil yaitu dari kelas IV A sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 27 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 26 siswa. Mata Pelajaran yang diambil dalam melaksanakan penelitian ini adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi pembelajaran wujud zat dan perubahannya. Adapun data pengukuran soal *pretest* dan *postest* sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Deskripsi Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	A1	70	80
2	A2	60	70
3	A3	30	50
4	A4	50	70
5	A5	60	80
6	A6	70	90
7	A7	40	60
8	A8	60	80
9	A9	50	70
10	A10	60	60
11	A11	70	80
12	A12	40	60
13	A13	50	70
14	A14	70	80
15	A15	60	70
16	A16	40	60
17	A17	60	70
18	A18	70	80
19	A19	50	60
20	A20	60	70
21	A21	70	90
22	A22	60	70
23	A23	80	80
24	A24	40	60
25	A25	50	70
26	A26	60	80
27	A27	40	50

Tabel 4.2 Data Frekuensi Kelas Kontrol

No	Nilai <i>Pre-test</i>	Frekuensi	No	Nilai <i>Post-test</i>	Frekuensi
1	30	1	1	50	3
2	40	5	2	60	5
3	50	5	3	70	9
4	60	9	4	80	8
5	70	6	5	90	2
6	80	1	Jumlah		27
Jumlah		27			

Tabel 4.3 Data Deskripsi Kelas Eksperimen

No	Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	B1	70	90
2	B2	50	80
3	B3	60	90
4	B4	60	90
5	B5	60	80
6	B6	30	70
7	B7	50	60
8	B8	60	90
9	B9	50	90
10	B10	60	70
11	B11	70	100
12	B12	50	70
13	B13	80	90
14	B14	40	80
15	B15	60	70
16	B16	80	100
17	B17	60	90
18	B18	40	80
19	B19	50	80
20	B20	30	70
21	B21	60	80
22	B22	50	80
23	B23	80	90
24	B24	40	60
25	B25	60	70
26	B26	70	90

Tabel 4.4 Data Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Nilai <i>Pre-test</i>	Frekuensi	No	Nilai <i>Post-test</i>	Frekuensi
1	30	2	1	60	2
2	40	3	2	70	7
3	50	6	3	80	7
4	60	9	4	90	9
5	70	3	5	100	2
6	80	3	Jumlah		26
Jumlah		26			

C. Analisis Data

1. Paparan Data Keterlaksanaan Terhadap Peserta Didik

Kegiatan keterlaksanaan terhadap peserta didik ini dilakukan peneliti ketika para peserta didik mengikuti maupun melakukan pembelajaran yang dilaksanakan 21 Februari 2024 dan 28 Februari 2024. Dalam kegiatannya, peneliti melakukan observasi terhadap siswa yang mengacu pada kegiatan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar.

Adapun penjelasan terkait aktivitas guru didalam kelas dalam kegiatan pembelajaran, yakni:

Tabel 4.5 Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Setiap Pertemuan

No	Aspek yang diamati	Skala Pertemuan	
		1	2
Pendahuluan			
1.	Guru memberi salam dan mempersilahkan salah satu siswa memimpin do'a	√	√
2.	Guru memeriksa kehadiran siswa kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai.	√	√
3.	Guru memberikan pernyataan dan pertanyaan terkait materi yang sebelum dan akan dipelajari	√	√
Inti			
4.	Guru membagikan lembar <i>pre test</i> kepada siswa	√	x
5.	Guru menjelaskan ulasan materi pada pertemuan tersebut	√	√
6.	Siswa diperkenankan untuk bertanya bagi materi yang belum bisa dipahami	x	√
7.	Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok kemudian guru memberikan lembar LKPD mengenai materi yang telah diampaikan hari ini	√	x

8.	Guru melanjutkan permainan <i>treasure hunt</i> dan menjelaskan teknik permainan terlebih dahulu	x	√
9.	Guru memulai permainan dengan menggunakan timer dan siswa mulai mencari teka-teki permainan	x	√
10.	Guru mengamati kerja kelompok dalam permainan	x	√
11.	Siswa mengerjakan <i>post test</i>	x	√
Penutup			
12.	Siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	√
13.	Siswa melakukan doa dan salam untuk mengakhiri pembelajaran	√	√
Total		8	11

Keterangan:

Pada pertemuan pertama terhitung =

$$M = \frac{\text{banyak data}}{\text{Jumlah data}} \times 100\%$$

Jumlah data

$$M = \frac{8}{13} \times 100\% = 61\%$$

13

Pada pertemuan kedua terhitung =

$$M = \frac{\text{banyak data}}{\text{Jumlah data}} \times 100\%$$

Jumlah data

$$M = \frac{11}{13} \times 100\% = 84\%$$

13

Dari tabel tersebut diketahui perkembangan pada setiap pertemuan pembelajaran. Adapun pada perolehan data yang dilakukan pada minggu pertama sebanyak 61%. sedangkan untuk pertemuan kedua kegiatan pembelajaran terdapat peningkatan sebesar 84%. Dimana pada pertemuan kedua ini siswa mulai menerapkan permainan *treasure hunt* dan harus berperan aktif dalam setiap kegiatan.

2. Paparan Data Aktivitas Peserta Didik

Dalam memperoleh data aktivitas peserta didik, peneliti menggunakan instrument observasi guna untuk mengetahui seberapa besar keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Adapun instrument observasi yang diamati sebagai berikut:

Tabel 4.6 Aktivitas Peserta Didik Setiap Pertemuan

No	Aspek yang diamati	Skala Pertemuan	
		1	2
Pendahuluan			
1.	Siswa menjawab salam dan melakukan doa pembuka bersama-sama	√	√
2.	Siswa menjawab absensi dan mendengarkan tujuan yang disampaikan guru	√	√
3.	Siswa mampu menjawab dari pernyataan dan pertanyaan terkait materi yang sebelum dan akan dipelajari	x	√
Inti			
4.	Siswa menyelesaikan lembar <i>pre test</i>	√	x
5.	Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru	√	√
6.	Siswa aktif bertanya untuk materi yang belum bisa dipahami	x	√
7.	Siswa berkumpul dengan teman kelompok untuk mengerjakan tugas LKPD	√	x
8.	Siswa mendengarkan konsep teknik permainan <i>treasure hunt</i>	x	√
9.	Siswa memulai permainan setelah mendengar aba-aba dari guru dan siswa mulai mencari teka-teki permainan	x	√
10.	Siswa mengerjakan tugas dengan kelompok	x	√
11.	Siswa mengerjakan <i>post test</i>	x	√
Penutup			
12.	Siswa memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	√
13.	Siswa melakukan doa dan salam untuk mengakhiri pembelajaran	√	√
Total		7	11

Keterangan:

Pada pertemuan pertama terhitung =

$$M = \frac{\text{banyak data}}{\text{Jumlah data}} \times 100\%$$

$$M = \frac{7}{13} \times 100\% = 53\%$$

Pada pertemuan kedua terhitung =

$$M = \frac{\text{banyak data}}{\text{Jumlah data}} \times 100\%$$

$$M = \frac{11}{13} \times 100\% = 84\%$$

Dalam perolehan perhitungan data aktivitas peserta didik dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama mendapatkan prosentase sebanyak 53%, sedangkan untuk pertemuan kedua mengalami peningkatan perolehan sebanyak 84%. Dengan demikian, jika dilihat dalam tabel prosentase perolehan data makan dapat dinyatakan bahwa peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan katagori sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Kategori Perolehan Nilai Aktivitas Siswa

Presentase (%)	Kriteria
76-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Cukup baik
≤ 25	Kurang baik

3. Paparan Data Efektivitas Pembelajaran *Treasure Hunt*

Pada paparan data efektivitas pembelajaran *treasure hunt*, peneliti ingin mengetahui perbedaan kemampuan penyelesaian masalah baik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan hasil tes akhir. Adapun lebih jelasnya, nilai *post-test* dari kelas kontrol maupun eksperimen dapat diketahui dari tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Prosentase Skor *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Nilai	Frekuensi	%	Nilai	Frekuensi	%
1	50	3	7%	60	1	8%
2	60	5	22%	70	7	23%
3	70	9	33%	80	7	27%
4	80	8	30%	90	9	35%
5	90	2	7%	100	2	8%
Jumlah		27	100%	Jumlah	26	100%

Dari tabel di atas diketahui skor maksimum yang diperoleh dari kelas kontrol sebanyak 90 dan skor minimum sebanyak 50. Sedangkan untuk kelas eksperimen skor maksimum sebanyak 100 dan skor minimum sebanyak 60. Kemudian mencari mean (M_{X1}) dan Standart Deviasi (SD_{X1}) dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang diperoleh. Berikut hasil perhitungannya.

Tabel 4.9 Hasil Nilai *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Kelas Kontrol	27	50	90	71,11	11,21
Kelas Eksperimen	26	60	100	81,15	11,07

Dari tabel di atas maka, kelas kontrol $M_{X1} = 71,11$ dan $SD_{X1} = 11,21$ sedangkan untuk kelas eksperimen $M_{X1} = 81,15$ dan $SD_{X1} = 11,07$

Berikut hasil perhitungannya:

Kelas Kontrol

$$M_{x1} + SD_{x1} = 71,11 + 11,21 \\ = 82,32$$

(dibulatkan menjadi 82)

$$M_{x1} - SD_{x1} = 71,11 - 11,21 \\ = 59,90$$

(dibulatkan menjadi 60)

Kelas Eksperimen

$$M_{x1} + SD_{x1} = 80,38 + 11,07 \\ = 92,23$$

(dibulatkan menjadi 92)

$$M_{x1} - SD_{x1} = 80,38 - 11,07 \\ = 70,8$$

(dibulatkan menjadi 70)

Untuk mengetahui secara umum kategori nilai peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dapat diketahui melalui tabel di bawah ini yakni:

Tabel 4.10 Kategori *Post-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen		
No	Nilai	F	Kategori	Nilai	F	Kategori
1	>82	2	Baik	>92	2	Baik
2	60-82	22	Cukup Baik	70-92	23	Cukup Baik
3	<60	3	Kurang Baik	<70	1	Kurang Baik

Perbandingan skor pembelajaran *treasure hunt* dengan kelas kontrol dalam katagori cukup baik. Pada kelas kontrol dengan frekuensi sebanyak 27 siswa, yang masuk dalam katagori baik 2 anak, cukup baik 22 anak dan kurang baik sebanyak 3 anak. Sedangkan untuk kelas eksperimen dengan frekuensi 26 siswa, yang tergolong dalam kategori baik sebanyak 2 siswa, cukup baik 23 siswa dan kurang baik sebanyak 1 siswa.

D. Uji Hipotesis

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Data yang akan dicoba untuk normalitas diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test*. *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 26 digunakan untuk uji normalitas ini. Aturan pengujian mengasumsikan bahwa data menyebar secara normal jika nilai kepentingan lebih besar dari 0,05. Bagaimanapun, informasi tersebut biasanya tidak disebarluaskan dengan asumsi tingkat kepentingannya di bawah 0,05 yang tidak berdistribusi normal. Tabel berikut menampilkan hasil uji normalitas baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada data *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.11 Uji Normalitas Data *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Penelitian	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berfiki Kritis	Pre Test Kelas Kontrol	.210	27	.004	.930	27	.068
	Post Test Kelas Kontrol	.179	27	.027	.939	27	.113
	Pre Test Kelas Eksperimen	.176	26	.038	.937	26	.114
	Post Test Kelas Eksperimen	.168	26	.058	.927	26	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui nilai signifikan pada *Shapiro-Wilk* pada kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini

dapat diketahui berdasarkan hasil dari pengujian normalitas pada kelas kontrol dalam melakukan *pre test* dan *post test* sebesar 0,068 dan 0,113, hal ini dapat dikatakan bahwa nilai tersebut melebihi 0,05. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,114 dan 0,065 yang juga melebihi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini, dari kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data yang telah didapat dari kelas harus di uji homogenitas terlebih dahulu. Hal ini untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Data sampel cukup homogen jika tidak hanya banyak variasi dalam varians sampel. uji *One Way Anova* dan SPSS versi 26 digunakan untuk melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 4.12 Uji Homogenitas *Pre Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berfiki Kritis	Based on Mean	.086	1	51	.771
	Based on Median	.092	1	51	.763
	Based on Median and with adjusted df	.092	1	50.334	.763
	Based on trimmed mean	.085	1	51	.772

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,771 yang ditunjukkan

dengan hasil tersebut. Tingkat nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.13 Uji Homogenitas *Post Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan	Based on Mean	.221	1	51	.640
	Based on Median	.255	1	51	.616
Befiki Kritis	Based on Median and with adjusted df	.255	1	51.000	.616
	Based on trimmed mean	.300	1	51	.586

Tingkat signifikansi data tersebut *post-test* sebesar 0,640 berdasarkan hasil uji homogenitas. Tingkat signifikansi 0,640 lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk kemampuan berfikir kritis memiliki varians yang homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji *T-Test*

Uji independent sampel *t test* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan berfikir kritis dengan media *treasure hunt* kelas IV MI Ma'arif Setono Ponorogo. Dalam penelitian ini kelas kontrol menggunakan metode ceramah, sedangkan kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran berupa *treasure hunt*. Soal *post-test* diberikan kepada kedua kelas, dan independent *t test* pada SPSS versi 26 digunakan untuk

menganalisis hasil *post-test*. Syarat pengujian hipotesis menyatakan bahwa H_0 diterima jika *t hitung* lebih kecil dari *t tabel*. Berikut hasil dari uji independent *t tes*.

Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berfikir Kritis	Equal variances assumed	.221	.640	-2.94	51	.005	10.057	3.415	-16.913	-3.201
	Equal variances not assumed			-2.94	50.408	.005	10.057	3.420	-16.925	-3.189

Berdasarkan tabel hasil uji independent sample t-test di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan 2-tailed sebesar 0,005. Jadi didapatkan bahwasannya nilai 0,005 kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berfikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan media *treasure hunt* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

b. Uji *N-Gain*

Normalized gain (*N-Gain score*) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode penelitian kelompok eksperimen dan kontrol. Uji *N-Gain score* dapat digunakan untuk mengetahui selisih *post-test* dan *pre-test*. *N-Gain* menunjukkan seberapa besar peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum

diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Berikut ini hasil penghitungan uji *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Excel 2016 sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i> Score		
No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)	N-Gain Score (%)
1	66,67	33,33
2	60,00	25,00
3	75,00	28,57
4	75,00	40,00
5	50,00	50,00
6	57,14	66,67
7	20,00	33,33
8	100,00	50,00
9	80,00	40,00
10	25,00	25,00
11	100,00	33,33
12	40,00	33,33
13	66,67	40,00
14	66,67	33,33
15	25,00	25,00
16	75,00	33,33
17	75,00	25,00
18	66,67	33,33
19	60,00	20,00
20	57,14	25,00
21	50,00	66,67
22	60,00	25,00
23	50,00	50,00
24	16,67	33,33
25	25,00	40,00
26	66,67	50,00
27		16,67
Rata-rata	58,05	36,12
Minimal	16,67	16,67
Maksimal	100,00	66,67

Berdasarkan data pada tabel 4.15, rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 58,05% dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 36,12%. Sehingga dari kedua kelas penelitian tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berfikir kritis pembelajaran IPAS dari siswa yang menerapkan media *treasure hunt* lebih tinggi dari pada siswa yang menerapkan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis mata Pelajaran IPAS kelas IV MI Ma'arif Setono cukup efektif. Adapun hasil nilai menggunakan SPSS versi 26 pada nilai *pre test post test* kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil N-Gain Skor Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	26	.20	1.00	.5805	.21337
ngain_persen	26	20.00	100.00	58.0495	21.33663
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data tabel di atas bahwasannya N-Gain dari nilai *Pre-test* dan *Post-test* di kelas eksperimen didapatkan dengan rata-rata nilai N-Gain persen yaitu sebesar 58,0495. Nilai tersebut menurut pedoman interpersasi meltzer yaitu diantara 30 sampai 70, sehingga berdasarkan indeks tersebut dapat dikatakan bahwasannya media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir

kritis pada mata pembelajaran IPAS, siswa memiliki pengaruh efektifitas sedang dengan nilai sebesar 58,0495.

E. Pembahasan

1. Keterlaksanaan Pembelajaran Media *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPAS

Keterlaksanaan pembelajaran media *treasure hunt* menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan modern yang berpusat pada penggunaan media. Metode ini menghadirkan pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa aktif terlibat dalam pencarian informasi, pemecahan masalah, dan pembangunan pengetahuan. Dalam pembelajaran media *treasure hunt*, siswa diajak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai sumber informasi yang disajikan dalam format yang menarik dan menantang.⁶² Melalui pencarian yang terarah dan tantangan yang diberikan, siswa tidak hanya mengasah kemampuan kognitif mereka, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang topik yang sedang dipelajari. Selain itu, keterlibatan dalam media *treasure hunt* juga merangsang siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya, mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah bersama.

Di perkuat dari Wasidi bahwa permainan akan menuntut keaktifan siswa melalui kerjasama dalam kelompok maupun keaktifan secara individu. Sehingga dapat meningkatkan kerjasama dan hasil

⁶² Nunung Nurjanah, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, no 1 (2019): 24. <http://journalilmiah.ac.id/index.php/JITP/article>

belajar. Selain itu, pelaksanaan permainan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dari siswa akan menumbuhkan partisipasi kerjasama dalam kelompok belajarnya dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶³

Dalam penelitian ini, peneliti merancang rencana sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan media *treasure hunt* dalam mata pelajaran IPAS untuk kelas 4B. Hal ini melibatkan persiapan yang mencakup segala hal yang diperlukan selama pelaksanaan. Rencana tersebut mencakup menetapkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan topik yang akan digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, perlunya peneliti menyusun modul ajar sesuai dengan kurikulum yang diterapkan, penyediaan bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, serta pembuatan pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum materi pelajaran disampaikan.

Dalam proses keterlaksanaan penggunaan media *treasure hunt* perlunya persiapan untuk memantapkan dalam penggunaan media tersebut. Adapun persiapan yang digunakan oleh peneliti terdapat tiga tahapan, yaitu pembuka, inti dan penutup.

Tahap pertama berisi pendahuluan yang didalamnya terdapat aspek orientasi yang diawali dengan guru mengucapkan salam, menyapa dan mempersiapkan siswa-siswinya di kelas. Selanjutnya guru dipersilahkan untuk membuka pembelajaran dengan membaca

⁶³ Wasidi, Ari Sulastri, "Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, no 2(2019): 81. <http://journalilmiah.ac.id/index.php/JITP/article>

do'a terlebih dahulu. Selesai membaca do'a guru akan memeriksa kehadiran siswa dengan mengabsensi satu persatu, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada aspek selanjutnya yaitu aspek apersepsi yang didalamnya guru memberikan pernyataan dan pertanyaan terkait dengan materi sebelumnya yang telah dipelajari dan yang akan dipelajari. Tidak hanya itu, guru juga menanyakan kepada siswa apakah siswa sudah mencari materi dan apa saja yang dapat dipahami oleh siswa dari materi pembelajaran tersebut.

Kedua, guru masuk ketahapan inti. Sebelum mulai pada pembelajaran perlu adanya *pre test* untuk nantinya sebagai tolak ukur kemampuan siswa sebelum dengan sesudah dalam penggunaan media pembelajaran. Guru memberikan waktu dalam mengerjakan 10 soal *pre test* selama 15 menit. Kemudian dilajut dengan memberikan ulasan materi mengenai perubahan wujud benda, dalam pemberian materi tersebut terdapat dua tahapan yaitu teori dan praktek. Tahapan yang digunakan untuk praktek salah satunya adalah dengan penerapan menggunakan media *treasure hunt*. Dalam penerapan media tersebut, siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok memiliki tanda petunjuk yang berbeda-beda. Kemudian, penerapan media ini dikelompokkan menjadi tiga pos, dan setiap pos siswa harus menyelesaikan pernyataan berdasarkan percobaan yang dilakukan setiap kelompok. Dalam permainan ini siswa dituntut untuk selalu kritis dengan teka-teki tersebut, begitu juga dalam kerja kelompok

harus saling membantu supaya dalam penyelesaian di setiap pos tidak tertinggal dengan kelompok lain. Dan terakhir, siswa diperkenankan untuk mengerjakan soal *post test* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran *treasure hunt*.

Ketiga, yaitu tahap penutup. Pada tahap ini guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung yaitu berupa kesimpulan materi. Tidak lupa, guru memberikan penjelasan terkait aktivitas pembelajaran pada pertemuan yang akan datang. Kemudian guru menugaskan siswa untuk menemukan atau mencari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Setelah semua proses kegiatan belajar mengajar berakhir, guru dipersilahkan menutup pembelajaran dengan do'a dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

2. Aktivitas Peserta Didik dalam Penggunaan Media *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPAS

Aktivitas peserta didik dalam penggunaan media *treasure hunt* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan pencarian informasi. Melalui aktivitas ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Media ini merupakan salah satu strategi pembelajaran *active learning*. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu

media pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru.⁶⁴

Berikut adalah beberapa poin pembahasan terkait aktivitas peserta didik dalam penggunaan media *treasure hunt*:

1. Kemampuan menganalisis, peserta didik belajar menganalisis dari teka-teki permainan serta pernyataan-pernyataan yang diperolehnya. Dengan melakukan hal ini, mereka tidak hanya lebih paham tentang masalah yang dihadapi, tetapi juga jadi lebih terampil dalam menganalisis, yang membantu mereka membuat keputusan yang tepat.
2. Kemampuan mensintesis, peserta didik dapat belajar untuk menggabungkan informasi dari berbagai petunjuk dan tantangan menjadi kesimpulan yang lebih besar. Mereka belajar untuk melihat gambaran keseluruhan dari potongan-potongan informasi yang mereka temukan, membantu mereka memahami konsep secara menyeluruh. Dengan demikian, dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap topik pembelajaran yang sedang dipelajari.
3. Kemampuan memecahkan masalah, peserta didik belajar untuk menghadapi berbagai tantangan dan menemukan solusi dengan mengumpulkan petunjuk dan menganalisis informasi. Dalam

⁶⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2015) 51.

prosesnya, mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang kritis dan kreatif. Hal ini dapat mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif.

4. Kemampuan menyimpulkan, peserta didik belajar untuk mengevaluasi petunjuk yang diberikan dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan selama permainan.

3. Efektifitas Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas 4 dalam Pembelajaran IPAS

Pembelajaran media *treasure hunt* membawa pengaruh positif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dalam pembelajaran IPAS, media *treasure hunt* memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pencarian informasi yang relevan dengan topik yang dipelajari. Mereka diberi tantangan untuk mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah dan sosial melalui aktivitas yang menyenangkan. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Mereka perlu menganalisis informasi yang ditemukan, menilai kebenaran atau relevansi data, dan mengambil kesimpulan yang logis. Dengan cara ini, keterlaksanaan pembelajaran media *treasure hunt* dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPAS dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Media *treasure hunt* ini termasuk pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Kolaboratif *game* seperti *treasure hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.⁶⁵

Berdasarkan hasil perhitungan dapat dibuktikan melalui SPSS. Nilai rata-rata *pre-test* dalam kelas kontrol dan eksperimen diperoleh sebanyak 36,12 untuk kelas kontrol dan 58,05 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk hasil perhitungan nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 71,11 yang diperoleh dari kelas kontrol, dan 81,15 diperoleh untuk kelas eksperimen, data tersebut dihitung menurut hasil dari rata-rata nilai *post test* dari kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan hasil dari uji independent yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berfikir kritis menghasilkan nilai signifikansi 0,005 yaitu kurang dari atau sama dengan 0,05 jika dibandingkan dengan 0,05.

Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa pada kelas eksperimen atau yang pembelajarannya menggunakan media *treasure hunt* efektif terhadap kemampuan berfikir kritis yang signifikan.

⁶⁵ Wasidi, Ari Sulastri, "Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, no 2(2019): 81. <http://journalilmiah.ac.id/index.php/JITP/article>

Dengan demikian, implementasi pembelajaran media *treasure hunt* dapat membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran, serta memupuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang menjadi kunci keberhasilan dalam era informasi saat ini.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pengolahan statistik dan analisisnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan media *treasure hunt* ini dilaksanakan di kelas IV MI Ma'arif Setono Ponorogo pertamanya peneliti memberikan materi tentang perubahan wujud benda selanjutnya siswa diperkenankan untuk memahami terlebih dahulu konsep atau petunjuk permainan kemudian bisa dilanjut untuk mencari teka teki permainan dalam setiap posnya. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dimana pada pertemuan pertama, peneliti melakukan soal *pre-test* dan penguatan materi mengenai materi wujud benda. Kemudian pertemuan kedua penerapan media *treasure hunt* dilanjut siswa mengerjakan soal *post-test*.
2. Dalam aktivitas penggunaan media *treasure hunt* siswa dapat terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi pembelajaran. Selain itu, dengan situasi yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, menganalisis serta menggabungkan informasi dengan baik berdasarkan petunjuk pada permainan *treasure hunt*.
3. Pada kelas eksperimen menunjukkan adanya efektivitas menggunakan media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV MI Ma'arif Setono Ponorogo. Hal tersebut

dibuktikan dengan hasil perhitungan uji *T Test* bahwa nilai signifikan 2-tailed sebesar 0,005. Maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen sebesar 58,05%. Berdasarkan pedoman interpretasi meltzer, maka dinyatakan bahwa penerapan media *treasure hunt* terhadap kemampuan berfikir kritis mata Pelajaran IPAS kelas IV MI Ma'arif Setono cukup efektif.

B. Saran

Berikut adalah beberapa ide yang dapat dipertimbangkan berdasarkan temuan dan saran sebagai bahan pertimbangan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat diterapkan untuk membantu siswa belajar lebih efektif dan memaksimalkan potensi mereka dalam upaya meningkatkan standar pengajaran.

2. Bagi Guru

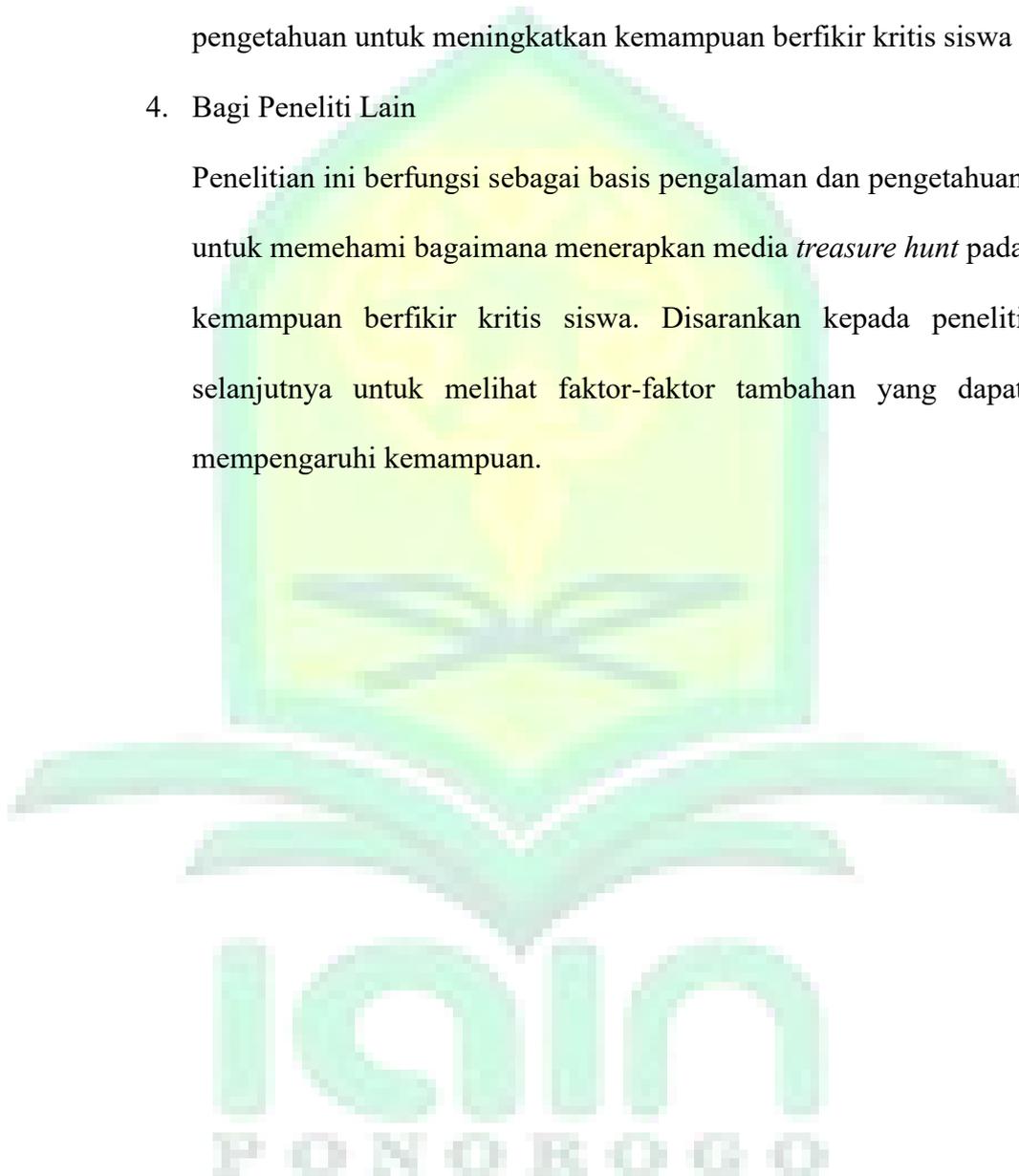
Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton didalam kelas, seorang guru berkompeten hendaknya dikembangkan dalam pemanfaatan teknik-teknik pembelajaran yang dimanfaatkan dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman. Dalam hal ini, guru bisa menerapkan media pembelajaran *treasure hunt* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial khususnya dalam pembelajaran yang sifatnya butuh praktikum.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dengan menerapkan media *treasure hunt* dapat mempermudah dalam mengeluarkan ide-ide pemikiran berbasis pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini berfungsi sebagai basis pengalaman dan pengetahuan untuk memahami bagaimana menerapkan media *treasure hunt* pada kemampuan berfikir kritis siswa. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melihat faktor-faktor tambahan yang dapat mempengaruhi kemampuan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyah, Siska., Afakhrul Masub. “Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD,” Skripsi 2022.
- Andria, Iska., Zulkifli N., Devi Risma. “Pengaruh Media Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 6-7 Tahun di SD Negeri Pembina 3 Pekanbaru” Skripsi, (2019).
- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* Bandung: Yrama Widya, 2015.
- Arfandi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Sekolah,” *Edupedia* 5 2020.
- Ari Sutono, “Pengembangan Pop Up Book Pop-Up Book Food Chemistry For Kids,” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang, 2019), 12.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2022.
- Delina, Sri Lubis. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Medan: Harapan Cerdas Publisher, 2019.
- fadila, Nur., et al., “Profil Berpikir Kritis Siswa Smp Kelas Viii Dalam Memecahkan Masalah Teorema Pythagoras Ditinjau Dari Kemampuan Spasial,” *Riset Pend* 4 (2020).
- Fitria, Dewi., et al., “Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Simki Economic* 4 (2021).
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Riset* Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- Hudria, Elvi. “Fungsi Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Prestai belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Aceh Singkil,” Skripsi, (2018).
- Intan, Redhana, W, “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13 (2019).
- KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2018. diakses pada tanggal 26 Januari 2024

- Khoirul, Ni'mah,. et al., "Penerapan Media Pembelajaran Roda Mufrodat Untuk Meningkatkan Maharah Kalam Siswa Kelas 1 Mts Tanwirul Qulub Sungelebak Karanggeneng Lamongan," *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 2 (2021).
- Kholifah, Risa. "Pengaruh Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Ra Al-Amanah Bandar Lampung," Skripsi, (2022).
- Lieska, Irdayanti Sukma. "Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa di SMPN 1 Kedungwaru Melalui Pemberian Soal *Open-Ended* Materi Teorema *Pythagoras*," Skripsi. (2018).
- Lufinsky, Aliestya Krisnaningrum. "Analisis Kesesuaian Soal Penilaian Akhir Semester (PAS) Biologi Kelas X di Jakarta Selatan Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi," Skripsi, (2022).
- Martono, Nanang *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017.
- Mira, Azizah., et al., "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013," *Jurnal Penelitian Pendidikan* (2018).
- Najla, Siti. Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Gaya Belajar Accomodator Menyelesaikan Soal *Open Ended* Matematika," Skripsi, (2016).
- Nunung Nurjanah, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 1 2019.
- Nurjanah, Nunung. "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa", Skripsi (2020).
- Putri, Ajeng Pertiwi. "Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Tentang Pemahaman Penjumlahan Dan Pengurangan Menggunakan Model *Treasure Hunt* Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 1 Mudal Boyolali," Skripsi, (2018).
- Rahmat, Azwar., et al., *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Grup, 2021.

- Rahmawati, Nita Dewi, "Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Heuristik Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIIIC SMP Negeri 6 Yogyakarta," Skripsi, (2016).
- Rasyid, Isran., dan Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Axiom* 7 (2018).
- Rasyidin, Waini., et al., *Landasan Pendidikan* Bandung: UPI Press, 2017.
- Rofiah, Nuzulul. "Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Permainan *Treasure Hunt*," Tesis, (2017).
- Roflin, Eddy., Iche Andriyani Liberty., and Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2021.
- Rudi, Susilo., Henny D. K., Sri Giarti. "Kemampuan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Kelas IV SD Tingkir Tengah 02," *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3 (2019).
- Salsabilah, Nadhifah. "Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Sitaya "Sistem Tata Surya" Melalui Metode *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bawakaraeng Ii Makassar," Skripsi, (2020).
- Samatowa, Usman. *Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*," Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016.
- Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Setiawan, Agus. "Peran Guru Menurut Perspektif Ki Hadjar Dewantara," Skripsi, (2017).
- Sholeh, Moh, H., *Metode Edutainment*, Yogyakarta : DIVA Press, 2015
- Sholihah, Primanita R., et al., "Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD," *Journal on education* 5 (2023).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Alfabeta, 2016.

- Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, Aceh: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sukuryadi, Arif., and Fatimaturrahmi, “Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan 2* (2017).
- Suryanti, et al., “Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Rakyat,” *Journal Pendidikan 1* (2022).
- Swandhita, Raka Hutomo, “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Media *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih,” Skripsi, (2017).
- Triapamungkas, Yoaga. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat,” Skripsi, (2022).
- Ulfah, Rasidah Lubis. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Berburu Harta Karun,” Skripsi, (2015).
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra”. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam 5* (2018).
- Wasidi, Ari Sulastri, “Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 9* 2019.
- Zaenuri, Arif., Cahyono A.N., “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom,” *Seminar Nasional Pascasarjana* (2020).