

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian kajian pustaka merupakan satu langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penyusunan sebuah rencana penelitian yang akan berguna untuk menelusuri teori-teori atau pendapat para ahli yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Teori-teori ini bisa didapatkan dari berbagai buku, jurnal, terbitan-terbitan yang terkait dengan topik pembahasan. Kajian pustaka ini bukan hanya sebagai landasan teori, akan tetapi juga bisa dijadikan referensi untuk menghasilkan sebuah penelitian baru yang mana akan memberikan suatu hal yang berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya.

Dalam penelitian ini, peneliti membahas hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang terkait tentang peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan Model *Treasure Hunt*. Peneliti mengacu kepada artikel-artikel yang berjumlah 15 artikel berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya dan diterbitkan di jurnal nasional pada tahun 2015-2020. Hasil penelitian-penelitian tersebut dikelompokkan berdasarkan nama dan jumlah penulis, tahun terbit, judul jurnal, nama jurnal, volume, jumlah halaman, fokus penelitian dan hasil pembahasan.

Tabel 4.1
Tabel Hasil Analisis Aktivitas Belajar

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Suhelpi (1 orang)	2017	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay-Two Stray</i> (TS-TS) di Kelas X.3 SMAN 1 Luhak Nan Duo	Jurnal Manajemen Pendidikan	Vol. 2 No. 2	10 halaman (411-421)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi tentang peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay-Two Stray</i> di kelas X.3 SMAN 1 Luhak Nan Duo Kecamatan Pasaman Barat.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa terbagi menjadi 8 aktivitas belajar, antaranya (1) membaca materi yang akan dipelajari, (2) berdiskusi dengan</p>	<p>Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa adanya peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran TS-TS. Dapat terlihat dari hasil pengelolaan data sebelum penerapan model aktivitas belajar siswa dibawah rata-rata yaitu 67,77, namun setelah penerapan model TS-TS ada peningkatan pada aktivitas belajar siswa yaitu dengan nilai rata-rata 76,70.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							teman, (3) siswa bertanya pada guru atau teman, (4) siswa menyimak penjelasan dari guru, (5) membuat catatan tentang materi pelajaran, (6) menanggapi pendapat teman atau guru, (7) mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri, (8) bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).	
2.	1.Mely Agustin 2.Nurul Astuty Yensy 3. Rusdi (3 orang)	2017	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Problem Posing</i> Tipe <i>Pre Solution Posing</i> di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu	Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)	Vol. 1 No. 1	6 halaman (66-72)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara menerapkan model pembelajaran <i>Problem Posing</i> Tipe <i>Pre Solution Posing</i> dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa.	Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan persentasi dan

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa yang diamati 6 aktivitas belajar siswa meliputi <i>Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Drawing Activities, dan mental Activities.</i></p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	<p>memberi tambahan nilai untuk siswa yang berani mengeluarkan pendapat didepan kelas dan yang aktif bertanya saat persentasi berlangsung. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari rata-rata skor pada lembar observasi aktivitas belajar siswa siklus I sampai siklus III secara berurutan:15,17 (kriteria kurang aktif); 20,84 (kriteria cukup); 25,83 (kriteria baik).</p>
3.	Alizar (1 orang)	2016	Upaya Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe	Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI)	Vol 1 No. 1	7 halaman (7-14)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang akvitas belajar siswa menggunakan model STAD di kelas IX.3 IPA di SMPN 1 Nan Sabaris.	Dari hasil analisis penelitian siklus II nilai rata-rata siswa sudah mencapai 80,17. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut diketahui

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
			Student Teams Achivements Devision (STAD) pada Mata Pelajaran IPS				Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar yang diamati 6 aktivitas belajar yaitu, (1) aktivitas mendengarkan waktu guru menerangkan, (2) aktivitas membaca, (3) aktivitas bertanya, (4) aktivitas memberikan jawaban, (5) aktivitas memberikan pendapat, (6) aktivitas mengacungkan tangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).	bahwa hasil belajar siswa pada siklus II meningkatkan sebanyak 16,17% dari siklus I.
4.	Dwi Avita Nurhidayah (1 orang)	2015	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigasi</i> pada Materi Geometri	Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran	Vol 3 No. 2	7 halaman (43-50)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe <i>group</i>	Hasill penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>gruop investigasi</i> menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p><i>investigasi</i> pada materi geometri.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian in aktivitas belajar siswa yang diamati 5 aktivitas belajar siswa yaitu, (1) Oral aktivitas yang meliputi menyampaikan pendapat, melakukan diskusi dan mengajukan pertanyaan, (2) aktivitas mendengarkan yang meliputi mendengarkan pendapat teman kelompok, mendengarkan penjelasan guru, dan mendengarkan pendapat kelompok lain, (3) aktivitas menulis yang meliputi mengerjakan tugas tepat waktu, menulis hasil diskusi dan menulis</p>	<p>siswa pada materi bangun ruang dimensi tiga.</p> <p>Peningkatan ditunjukkan dengan rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 67,25%. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata aktivitas siswa adalah 85,31%. Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe <i>Gruop Investigasi</i>.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>kesimpulan, (4) aktivitas mental yang meliputi menganggapi tanggapan teman, memecahkan masalah dalam kelompok, dan memperhatikan penjelasan guru, (5) aktivitas emosional yang meliputi bersemangat dalam diskusi, bersikap tenang dalam mengikuti proses pembelajaran, dan senang terhadap yang dibahas.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	
5.	1.Zul Apriyanti 2.Muhammad Syahrul Rizal 3.Rusdial Marta	2019	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair and Share</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas	Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran	Vol 2 No. 2	8 halaman (204-212)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan “model pembelajaran kooperatif tipe <i>think pair and share</i> untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA pada siswa	Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
	(3 orang)		III SDN 004 Bangkinang Kota.				<p>kelas III SD”.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar yang diamati 8 aspek, yaitu (1) <i>visual activity</i>, (2) <i>oral activity</i>, (3) <i>writing activity</i>, (4) <i>drawing activity</i>, (5) <i>motor activity</i>, (6) <i>mental activity</i>, (7) <i>emosional activity</i>, (8) <i>listening activity</i>.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	<p>pelajaran IPA dari sebelum tindakan dengan rata-rata persentase 27,77%, siklus I tergolong cukup dengan rata-rata persentase 47,77%. Pada siklus II tergolong aktif dengan rata-rata 75,83%. Jadi, pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe think pair and share dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa kelas III SDN 004 Bangkinang Kota.</p>
6.	Siti Juwariyah (1 orang)	2018	Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran	Jurnal Pendidikan Madrasah	Vol 3 No. 1	14 halaman (125-139)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran Kooperatif <i>Gruop Investagation</i> dapat</p>	<p>Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa berdasarkan data hasil observasi</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
			Kooperatif <i>Gruop Investigation</i>				<p>meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi Kependudukan dan Lingkungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas IX C MTs Negeri 1 Bantul.</p> <p>Topik ini dibahas karena banyak memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa yang diamati 8 aspek, yaitu (1) bertanya, (2) mendengarkan, (3) menulis, (4) membaca, (5) membaca, (6) mengeluarkan pendapat, (7) diskusi, (8) latihan atau praktik.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian</p>	<p>dalam kategori sedang pada siklus I dan tinggi pada siklus II. peningkatan aktivitas belajar siswa berdasarkan data hasil angket yaitu 64,82% pada awal belajar, 76,58% pada siklus I, dan 75,11% pada siklus II, seluruh siklus dalam kategori tinggi. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil rata-rata, jumlah siswa tuntas dan ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata meningkat dari 39,4 pada tes penempatan, 79,2 pada siklus I, dan 83,9 pada siklus II. jumlah siswa tuntas meningkat dari tidak</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							tindakan kelas (PTK).	ada satupun siswa tuntas pada tes penempatan, 23 siswa pada siklus I, dan 30 siswa pada siklus II. ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 0% pada tes penempatan, 71,88% pada siklus I, dan 93,75% pada siklus II.
7.	1. Lus Viana Dewi 2. Muchaamad Ahied 3. Irsad Rosidi 4. dkk (4 orang)	2019	Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Metode <i>Scaffolding</i>	Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA	Vol 10 No. 2	14 halaman (299-313)	Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya. Topik ini bahas karena memberi perhatian yang lebih kepada aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini ada 9 aktivitas yang diamati, yaitu (1) mendengarkan/memper	Hasil peneliti ini menyatakan bahwa berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) aktivitas yang paling banyak muncul adalah aktivitas siswa ketika melakukan kegiatan penelitian dengan rata-rata persentasi aktivitas sebesar 90,741% dan

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>hatikan penjelesan guru, (2) mendengarkan/memperhatikan penjalasan teman, (3) membaca (buku siswa atau LKS), (4) melakukan kegiatan penelitian (bekerja kelompok), (5) melaksanakan kuis, (6) menuliskan catatan penting terhaap materi (yang relevan KBM), (7) berdiskusi/bertanya antar siswa (persentasi), (8) berdiskusi siswa dengan guru, (9) perilaku yang tidak relevan dengan KBM.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (<i>experimental research</i>) menggunakan desain penelitian Pre-Experiential dan bentuk <i>One-shot Case Study</i>.</p>	<p>rata-rata tingkat keaktifan siswa terdapat pada kategori aktif sebanyak 36 siswa; 2) hasil pengujian hipotesis hasil belajar siswa diperoleh nilai thitung sebesar 2,226 dan dibandingkan ke ttabel dengan derajat keabsahan $dk=35$ dan taaf signifansi 0,0025 sebesar 2,020. Karena $-t_{hitung} < t_{tabel} < t_{hitung}$ ($-2,266 < 2,030 < 2,266$) dan diperoleh signifansi sebesar 0,030, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
8.	1. Windawati 2. Muhtar 3. M. Akip (3 orang)	2015	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Melalui Metode Demonstrasi Dengan Bantuan Media Gambar Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Dasar	Vol 3 No. 2	10 halaman (175-185)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Tematik Kelas III di SDN 15 Desa Baru.</p> <p>Topik ini dibahas karena memberikan perhatian terhadap aktivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa terbagi menjadi 8, yaitu (1)Visual Activities, (2) Oral Activitie, (3) Listening Activities, (4) Writing Activities, (5) Drawing Activities, (6) Motor Activities, (7) Emosional Activities, (8) Mental Activites.</p> <p>Selain itu dalam penelitian ini digambarkan faktor-faktor yang</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 56,50%. Hasil dai aktivitas pada siklus II mencapai 76,91%. Tingkat keterlaksanaan RPP dalam proses pembelajaran dari siklus I sebesar 77,46% ke siklus II sebesar 96,4% sehingga dapat dikatakan meningkat.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>mempengaruhi aktivitas belajar siswa, yaitu (1) faktor internal, (2) faktor fisiologi, (3) faktor psikologi, (4) faktor eksternal.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	
9.	1.Melly Safitri 2. Yennita 3.Irdam Idrus (3 orang)	2018	Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi 2	Vol 2 No. 1	9 halaman (103-112)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsika aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> di Kelas VII₂ SMP Negeri 14 Kota Bengkulu paea materi dampak pencemaran bagi kehidupan.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap aktivitas</p>	<p>Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dari analitis data aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor rata-rata 30,3 (baik) dan pada siklus II skor aktivitas siswa menjadi 30,6 (baik). selanjutnya data hasil belajar ssiwa pada siklus I dianalisis berdsarkan kriteria ketuntasan belajar klasikal yaitu 82,3% yang termasuk</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>belajar siswa. Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa yang diamati tidak dijelaskan secara rinci, hanya saja dijelaskan bahwa (1) siswa tidak peduli akan pembelajaran yang disampaikan guru, (2) kurang merespon ketika guru memberikan pertanyaan, (3) masih banyak siswa yang ribut saat pembelajaran berlangsung. Dan juga mengamati aktivitas guru dalam penerapan model PBL untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	<p>kedalam kriteria belum tuntas dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar klasikal yaitu 85,2% dan termasuk dalam kriteria tuntas.</p>

Pada tabel 4.1 membahas tentang artikel-artikel aktivitas belajar yang berjumlah 9 artikel. Dari ke-9 artikel tersebut nama penulis artikel yang berjumlah 1 orang ada 3 artikel, penulis artikel yang berjumlah 3 orang ada 4 artikel dan penulis artikel berjumlah 4 orang ada 1 artikel. Tahun terbit artikel-artikel aktivitas belajar yaitu pada rentang tahun 2015-2020. Artikel yang terbit pada tahun 2015 berjumlah 2 artikel, artikel yang terbit pada tahun 2016 berjumlah 2 artikel, artikel yang terbit pada tahun 2017 berjumlah 1 artikel, artikel yang terbit pada tahun 2018 berjumlah 2 artikel dan artikel yang terbit pada tahun 2019 berjumlah 2 artikel. Artikel-artikel aktivitas belajar membahas tentang indikator-indikator aktivitas belajar.

Aktivitas belajar terdiri dari 5-9 aktivitas yang diamati dalam penelitian, indikator 5 aktivitas belajar yang diamati dalam proses pembelajaran berjumlah 1 artikel, indikator 6 aktivitas yang diamati dalam proses pembelajaran berjumlah 2 artikel, indikator 8 aktivitas yang diamati berjumlah 4 artikel, indikator 9 aktivitas yang diamati berjumlah 1 artikel dan 1 artikel yang tidak jelas aktivitas yang diamati. selain itu, jumlah artikel aktivitas belajar terdiri dari 6-14 halaman. Artikel dengan jumlah 6 halaman terdiri dari 1 artikel, artikel dengan jumlah 7 halaman terdiri dari 2 artikel, artikel dengan jumlah 8 halaman terdiri dari 1 artikel, artikel dengan jumlah 9 halaman terdiri dari 1 artikel, artikel dengan jumlah 10 halaman terdiri dari 2 artikel dan artikel dengan jumlah 14 halaman terdiri dari 2 artikel.

Analisis peneliti mengenai artikel tentang aktivitas belajar bahwa penulis artikel aktivitas belajar terdiri dari 1-3 orang dan diterbitkan pada tahun 2015-

2020. Aktivitas yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari 8 aktivitas akan tetapi setiap artikel tidak mengamati aktivitas yang sama. Karena setiap artikel memiliki permasalahan yang berbeda-beda sehingga setiap penulis berusaha untuk lebih mengerucutkan kepada permasalahan yang diamati dalam proses pembelajaran.

Menurut peniliti, artikel yang terbaik dari ke-9 artikel aktivitas belajar adalah artikel nomor 8 atas nama Windawati (2015). Topik yang dibahas dalam penelitian Windawati dengan teman-teman menjelaskan 8 aktivitas secara umum sehingga kita bisa mengetahui jenis-jenis aktivitas belajar dan indikator-indikator yang termasuk kepada jenis-jenis aktivitas belajar. Hal dikuatkan oleh teori yang disampaikan oleh Paul B. Dierich (Apriyanti, 2019) mengatakan bahwa aktivitas belajar dapat diklasifikasikan menjadi 8 komponen, yaitu (1) *Visual Acitivity*, (2) *Oral Acitivity*, (3) *writing activity*, (4) *drawing activity*, (5) *motor activity*, (6) *mental activity*, (7) *emosional activity*, (8) *listening activity*.

Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Ini sangat diperlukan bagi pembaca untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Jesicca (Windawati, 2015) mengatakan ada beberapa yang mempengaruhi dalam meningkatkan aktivitas belajar yaitu faktor yang berasal dari diri siswa (*internal*), faktor fisiologi siswa, faktor psikologi siswa, dan faktor eksternal siswa. Faktor-faktor ini sangat kuat mempengaruhi pendidikan siswa dikarenakan akan berdampak pada keinginan dan kemauan siswa dalam melakukan kegiatan selama proses pembelajaran.

Tabel 4.2
Tabel Hasil Analisis Model *Treasure Hunt*

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
10.	1.Pupu Fadhilah 2.Sandi Budi Iriawan 3.Arie Rakhmat Riyadi (3 orang)	2019	Penerapan Model <i>Treasure Hunt</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Vol 4 No. 2	13 halaman (121-134)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil implementasi dari Model <i>Treasure Hunt</i>. Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap langkah-langkah model <i>Treasure Hunt</i>. Dalam penelitian ini ada 4 tahapan atau langkah-langkah dari model <i>Treasure Hunt</i> yaitu (1) fase penyajian, (2) fase mengingat, (3) fase pengembangan, (4) fase evaluasi.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).</p>	<p>Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model <i>Treasure Hunt</i> dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD. Hal tersebut terbukti dari terjadi perbaikan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan I menuju tindakan II dan terjadi peningkatan hasil kemampuan kerjasama tindakan I menuju tindakan II dengan persentase nilai ketuntasan tindakan I sebesar 61% kemudian mengalami peningkatan menjadi 91% pada tindakan</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
								II.
11.	Ernah Kurnaisih (1 orang)	2015	Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik <i>Treasure Hun Gamet</i>	Jurnal Penelitian Tindakan	Vol 1 No. 3	6 halaman (7-13)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>Treasure Hunt Game</i> pada siswa.</p> <p>Topik ini dibahas karena memberikan perhatian terhadap langkah-langkah teknik <i>Treasure Hunt Game</i>. Dalam penelitian ini ada beberapa langkah-langkah teknik <i>Treasure Hunt Game</i>, yaitu (1) peneliti mengkoordinasi kelompok untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, (2) peneliti menjelaskan pelaksanaan bimbingan kelompok, serta tujuan</p>	<p>Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa dengan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik treasure hunt game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tindakan yang diberikan pada siklus I, sudah meningkatkan empati siswa namun masih ada beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Maka pelaksanaan siklus II diadakan inobasi berupa diadakan kompetisi antar kelompok dalam menemukan daftar kata yang dicari, yang tersepat dialah yang menang dengan cara siswa yang</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>diadakan layanan bimbingan kelompok, (3) peneliti memberikan <i>ice breaking</i> pada semua anggota kelompok untuk mencairkan suasana, (4) peneliti menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, (5) peneliti memuali kegiatan bimbingan kelompok dengan tema kiat-kiat menghadapi Ujian Nasional, (6) dalam pelaksanaan dinamika kelompok, peneliti memberikan jeda untuk memainkan permainan <i>treasure hunt</i>, (7) setelah melakukan <i>Trasure hunt</i> game, peneliti memberikan refleksi pda anggota kelompok mengenai permainan tersebut, (8) peneliti</p>	<p>sudah selesai menemukan rangkaian kata itu menyanyikan lagu wajib nasional, pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan motivasi siswa yang sangat signifikan.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>meminta anggota kelompok membeikan pendapatnya setelah mengikuti permainan treasure hunt dikaitkan dengan tema bimbingan kelompok, (9) peneliti memberikan tambahan penjelasan kepada semua peserta layanan mengenai makna permainan itu dikaitkan dengan tema yang dibahas, (10) peneliti membuat kesimpulan dari pelaksanaan bimbingan kelompok, (11) peneliti mengakhiri kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>treasure hunt</i>.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan rumus prosentase.</p>	

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
12.	1.Dyah Lina Dewi Namoiroh 2. Julianto (2 orang)	2019	Pengaruh Metode <i>Treasure Hunt</i> Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan di Sekolah Dasar	JPGSD	Vol 7 No. 2	9 halaman (2771-2780)	<p>Tujuan dari penelitian ini peneliti menggunakan metode permainan <i>Treasure Hunt</i> untuk mengetahui aktivitas belajar, nilai keterampilan komunikasi serta pengaruhnya.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian yang lebih kepada langkah-langkah model <i>Treasure Hunt</i>. Dalam penelitian ini langkah-langkah model <i>Treasure Hunt</i> yaitu ada 3 tahapan yaitu, (1) mempersiapkan alat dan bahan, (2) menjelaskan aturan permainan, antara (a) setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa dan memiliki topik pembelajaran (siklus hidup hewan) yang berbeda, (b) setiap kelompok membuat</p>	<p>Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hipotesis H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh metode permainan <i>treasure Hunt</i> terhadap kemampuan komunikasi yang signifikan pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Kebaron 1/436 Surabaya. Hal ini berdasarkan perolehan data yang te;aj diuji dan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,243 > 1,71387$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>yel-yel yang berbeda-beda, (c) penentuan pemenang berdasarkan kelompok tercepat yang telah menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik, (3) Permainan, antara lain, (a) setiap kelompok menentukan urutan pecnari clue (siswa I , Siswa II, dst) yang ditandai oleh stiker urutan pemain (I,II,III,dst) , (b) Clue I diberikan guru, siswa I mencari amplop di pos I berdasarkan clue, (c) setelah amplop I ditemukan, siswa I memberikan clue II yang terdapat dalam amplop I kepada siswa II, (d) langkah tersebut diulang hinga siswa akhir, (e) setelah semua amplop telah terkumpul, setiap kelompok berdiskusi mengerjakan Lembar</p>	

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>Kerja Peserta Didik meneriakkan yel-yelnya sebagai tanda berakhir permainan, (f) setiap kelompok menyajikan data berupa gambar dan menyampaikan laporan diskusi secara lisan hasil diskusi didepan kelas.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk desain <i>non-equivalent group design</i>.</p>	
13.	Nunung Nurjannah (1 orang)	2016	Pengaruh Penggunaan Meotde Permainan <i>Treasuere Hunt</i> dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa	Jurnal Trknologi Pendidikan dan Pembelajaran	Vol 3 No. 1	9 halaman (22-31)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar menggunakan metode <i>treasure hunt</i> dan kelompok dan juga membantu siswa memperoleh hasil belajar.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian terhadap langkah-</p>	<p>Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan metode <i>treasure hunt</i> adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan yaitu $0,576 > 0,005$. Sehingga H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>langkah metode <i>treasure hunt</i>. Dalam penelitian ini langkah-langkah <i>treasure hunt</i> adalah hasil modifikasi dari pembelajaran kooperatif tipe CIRC, yaitu (1) <i>teams</i> (pembentukan kelompok terdiri dari 4 siswa), (2) guru memberikan bacaan sesuai dengan topik pembelajaran, (3) salah anggota atau beberapa kelompok membaca materi ajar, (4) kegiatan memecahkan masalah dengan cara menjawab pertanyaan sesuai materi yang sedang dipelajari, (5) soal pertanyaan diberikan untuk membimbing siswa membuat rangkuman materi. Soal yang diberikan pada masing-masing kelompok berbentuk</p>	<p>kelompok siswa dengan <i>treasure hunt</i> dan kerja kelompok. Hasil analisis untuk kreativitas, signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 ditolak, maka keputusan yang diambil adalah tidak terdapat perbedaan yang rendah. Sedangkan pengujian ada tidaknya interaksi antara metode dan kreativitas, menunjukkan bahwa signifikansi $0,976 > 0,05$. H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh interaksi antara metode dan kreativitas membuat catatan terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian tergambar bahwa penggunaan metode permainan <i>treasure</i></p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>tabel, (6) guru meminta kelompok untuk memersenasikan hasil yang telah dibahas bersama kelompoknya, (7) kegiatan berbutu harta karun dimulai yaitu perburuan hata yang berhubungan dengan materi yang dipelajar kelompok, (8) setiap anggota kelompok mempunyai tugas untuk mengambil satu kartu yang relevan dengan materi. Ini untuk melatih tanggung jawab perseorangan untuk keberhasilan kelompok, (9) setelah aba-aba dari guru, setiap anggota kelompok “berburu harta karun” satu orang dua kata. Waktu perburuan selama 10 menit. Kartu-kartu sudah disebarkan/ditempelkan</p>	<p><i>hunt</i> dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar.</p>

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>di sekitar ruangan, (10) setiap anggota kelompok kembali ke meja masing-masing dan meniskusikan jawaban. Apanila waktu masih tersedia, perburuan boleh dilanjutkan, (11) setiap kelompok membuat pertanyaan yang ditulis di kartu pertanyaan. Pertanuaan yang dibuat kelompok disesuaikan jawaban yang tertulis di kartu, (12) kartu pertanyaan ini harap disimpan baik-baik ileh tiap kelompok karena akan ditukar dengan kelompok lain, (13) setiap kleompok membacakan hasil kerja, (14) setiap kelompok menempelkan kartu pertanyaan di dinding kelas, (15) guru member aba-aba bahwa</p>	

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							<p>tiba giliran berburu kartu pertanyaan kelompok lain. Jika ada waktu 10 kelompok artinya setiap kelompok harus nebgabil 1 kartu pertanyaan di masing-masing kelompok, (16) menyusun pertanyaan dan jawaban di kertas karton sebagai hasil perburuan, (17) pembaasan bersama. Guru memberikan pengatuatan terhadap materi yang sedang dibahas dan meminta siswa untuk membuat catatan di buku, (18) guru memberikan kuis, (19) guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.</p> <p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu desain faktorial</p>	

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							denga perhitungan data Uji ANAVA.	
14.	1.Dhini Mufti 2.Yalvema Miaz 3.Nurhizrah Gistuati (3 orang)	2019	<i>The Effect Treasure Hunt Game Method against the Activity and Result of Student Learning Class IV Primary School</i>	<i>International Journal Of Science and Reasearch</i> (LJSR)	Vol 8 No. 1	4 halaman (1293-1297)	Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh metode permainan <i>treasure hunt</i> pada aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Topic ini di pilih Karena memberikan perhatian terhadap langkah-langkah metode <i>treasure hunt</i> . Dalam penelitian ini langkah-langkah <i>treasure hunt</i> yang dimaksud yaitu, (1) menjawab setiap pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dijelaskan guru, (2) mendapatkan hadiah berbentuk buku, pensil, pulpen, (3) memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan guru.	Hasil pengujian hipotesis mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan metode <i>treasure hunt</i> lebih tinggi dari hasil belajar siswa menggunakan pendekatan konvensional. Ini bids dilihat dari hasil rata-rata hasil belajar siswa yaitu 87,50 atau lebih tinggi dari rata-rata pembelajaran dengan pendekatan konvensional yaitu 81,33.

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Jurnal	Nama Jurnal	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
							Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi Eksperimen.	

Berdasarkan tabel 4.2 membahas tentang hasil artikel Model *Treasure Hunt* yang terdiri 5 artikel yang diterbitkan di jurnal nasional pada tahun 2015-2020. Dari ke-5 artikel tersebut penulis yang terdiri dari 1 penulis berjumlah 2 artikel, artikel dengan 2 penulis berjumlah 1 penulis dan penulis dengan 3 penulis terdiri dari 2 artikel. Artikel-artikel diterbitkan di jurnal nasional pada tahun 2015-2020, artikel yang terbit pada tahun 2015 berjumlah 1 artikel, artikel yang terbit pada tahun 2016 1 artikel, artikel terbit pada tahun 2019 berjumlah 3 artikel.

Selain itu model *treasure Hunt* terdiri langkah-langkah yang bertujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, pada ke-5 artikel ini terdapat 3-19 tahapan. artikel dengan 3 tahapan terdiri dari 1 artikel, artikel dengan 4 tahapan terdiri dari 2 artikel, artikel dengan 6 tahapan terdiri dari 1 artikel dan artikel dengan 19 tahapan terdiri dari 1 artikel. Selain itu, halaman artikel Model *Treasure Hunt* terdiri dari 4-13 halaman. Artikel dengan 4 halaman terdiri dari 1 artikel, artikel dengan 6 halaman terdiri dari 1 artikel, artikel dengan 9 halaman terdiri dari 1 halaman dan artikel dengan jumlah 13 halaman terdiri dari 1 halaman.

Analisis peneliti mengenai artikel tentang Model *Treasure Hunt* bahwa artikel Model *Treasure Hunt* ditulis oleh 1-3 orang dan diterbitkan pada tahun 2015-2019 di jurnal nasional. Selain itu setiap artikel pada Model *Treasure Hunt* memiliki tahapan dan langkah-langkah berbeda-beda, hal ini disebabkan karena permasalahan yang diamati berbeda-beda. Selain pada permasalahan yang berbeda-beda, langkah-langkah Model *Treasure Hunt* dimodifikasi oleh setiap penulis untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah pada penelitiannya.

Artinya setiap model *Treasure Hunt* memiliki langkah-langkah yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan materi, permasalahan dan situasi tempat penelitian.

Menurut peneliti dari ke-5 artikel yang terbaik membahas tentang model *Treasure Hunt* adalah artikel nomor 12 atas nama Dyah Lina Namiroh dan Julianto (2019) dengan 6 tahapan. Dalam penelitian Dyah Lina Namiroh (2019) menggambarkan langkah-langkah pada model *Treasure Hunt* memiliki unsur-unsur aktivitas belajar siswa. Selain itu langkah-langkah Model *Treasure Hunt* ini mudah dipahami, bisa disesuaikan dengan tempat penelitian dan juga lebih spesifik mencirikan unsur aktivitas belajar siswa. Selain itu, peneliti juga melakukan modifikasi terhadap langkah-langkah dari hasil penelitian Namiroh (2019) dikarenakan setiap penelitian sebelumnya memiliki permasalahan yang berbeda-beda sehingga setiap peneliti berusaha memberikan solusi yang terbaik. Begitu pun dengan penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi pada beberapa langkah-langkah model *Treasure Hunt* sebelumnya sehingga memberikan dampak yang bagus terhadap aktivitas belajar siswa.

Tabel 4.3
Hasil Analisis Artikel Aktivitas Belajar dan Model *Treasure Hunt*

No.	Nama Penulis Artikel	Tahun Terbit	Judul Artikel	Nama Artikel	Volume	Jumlah Halaman	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Raka Swandhita Hutomo (1 orang)	2016	Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode <i>Treasure Hunt</i>	Jurnal Pendidikan dan Ekonomi	Vol 5 No. 2	6 halaman (107-113)	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> (Berburu Harta Karun) pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.</p> <p>Topik ini dipilih karena memberikan perhatian yang lebih kepada aktivitas belajar siswa dan langkah-langkah model <i>treasure hunt</i>. Dalam penelitian ini aktivitas belajar dibagi menjadi 2 yaitu aktivitas psikis dan fisik. Sedangkan langkah-langkah model <i>treasure hunt</i> yaitu, (1)</p>	<p>Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I yaitu sebesar 52,80% menjadi 63,58% menjadi 83,58% pada siklus II dan</p>

						<p>siswa dibagi berkelompok dari 5-6 siswa dengan beragaman kemampuan dan suku, (2) guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota itu bisa menguasai pelajaran, (3) guru memberikan pertanyaan awal kepada semua kelompok, jilid satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan dari guru, (4) kelompok tersebut mencari clue-clue yang telah disembunyikan sebelumnya didalam kelas, (5) setiap clue terdapat pertanyaan dan harus jawab, kemudian pertanyaan tersebut menyangkut kepada clue berikutnya, sampai mendapatkan harta karun (berupa hadiah).</p>	<p>adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II.</p>
--	--	--	--	--	--	---	--

							Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 3.3 Artikel dengan variabel model *Treasure Hunt* dan variabel aktivitas belajar terdiri dari 1 artikel dengan nama Hutomo (2016). Artikel ini diterbitkan di jurnal nasional dengan jumlah langkah-langkah model *Treasure Hunt* 5 tahapan. Dalam penelitian ini aktivitas yang amati terbagi 2 yaitu aktivitas secara fisik dan psikis.

Berdasarkan hasil analisis tentang artikel yang memiliki kedua variabel dari topik pembahasan, tidak semua artikel yang memiliki variabel yang sama dengan penelitian dikatakan sebuah artikel yang bagus. Menurut peneliti, artikel nomor 15 ini kurang bagus karena aktivitas yang diamati hanya secara umum yaitu mengamati aktivitas fisik dan psikis siswa. Kita sebagai peneliti susah mengetahui aktivitas psikis siswa dan juga langkah-langkah *Treasure Hunt* kurang menampakkan aktivitas-aktivitas psikis siswa dalam pembelajaran.

Kriteria Penilaian Artikel Jurnal

Ke-15 dokumen artikel ilmiah dianalisis berdasarkan jurnal artikel sesuai dengan variabel-variabel yang ada di judul. Jumlah artikel yang ada diubah dalam bentuk persentase. Dari 15 variabel ilmiah yang telah dianalisis, dikelompokkan kedalam beberapa variabel sesuai judul sebagai berikut:

1. Artikel aktivitas belajar terdapat pada artikel nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (9 artikel).

$$\begin{aligned} \text{Persentases Artikel Aktivitas Belajar} &= \frac{\text{Jumlah Artikel Aktivitas Belajar}}{15} \times 100\% \\ &= \frac{9}{15} \times 100\% \\ &= 60\% \end{aligned}$$

2. Artikel Model *Treasure Hunt* terdapat pada artikel nomor 10, 11, 12, 13,14
(5 artikel).

$$\begin{aligned}\text{Persentas Model } \textit{Treasure Hunt} &= \frac{\text{Jumlah Artikel Model } \textit{Treasure Hunt}}{15} \times 100\% \\ &= \frac{5}{15} \times 100\% \\ &= 26,6\%\end{aligned}$$

3. Artikel Aktivitas Belajar dan Model *Treasure Hunt* terdapat pada artikel nomor 15
(1 artikel)

$$\begin{aligned}\text{Persentas Artikel Keduanya} &= \frac{\text{Jumlah Artikel Keduanya}}{15} \times 100\% \\ &= \frac{1}{15} \times 100\% \\ &= 6,6\%\end{aligned}$$

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kajian literatur tentang penerapan Model *Treasure Hunt* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa dari 15 artikel yang dianalisis 60% tentang aktivitas belajar siswa, artikel membahas tentang Model *Treasure Hunt* 26,6% dan yang membahas tentang keduanya 6,6%. Dari 15 artikel yang membahas tentang aktivitas belajar siswa terdiri dari 9 artikel, 5 artikel yang membahas tentang Model *Treasure Hunt* dan 1 artikel yang membahas tentang keduanya.

Artikel yang terbaik dari 9 artikel tentang aktivitas belajar adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Windawati (2015). Artikel yang terbaik dari 5 artikel yang membahas tentang Model *Treasure Hunt* adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Namiroh (2019).

B. Saran

Saran dari peneliti untuk peneliti lainnya tentang penelitian kajian literatur sebaiknya carilah artikel yang terbit pada 5 tahun terakhir yang diterbitkan dalam jurnal nasional, pahami terlebih dahulu metode-metode yang memudahkan dalam pengelompokan topik-topik yang di bahas dalam artikel-artikel. Tidak semua artikel yang memiliki variabel-variabel yang sama dikatakan artikel yang bagus, artinya bacalah artikel-artikel dengan seksama sehingga memudahkan bagi peneliti untuk merancang sebuah penelitian yang baru yang mana berbeda dengan penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Yensy, Rusdi. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Problem Posing Tipe Pre Solution Posing* di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. Vol 1, (1), 66-72.
- Alizar. (2016). Upaya Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa denga Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Student Teams Achievements Devision (STAD)* pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*. Vol 1, (1), 7-14.
- Annisa, F. (2018). *Peningkatan Keterampilan Proses Dasar Ipa Dengan Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas V*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang: Skripsi Tidak Dipublikasi.
- Apriyanti, Rizal, Marta. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 004 Bangkinang Kota. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*. Vol 2, (2), 204-212.
- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- BSNP, Panduan penyusunan KTSP (Jakarta: Depdiknas, 2013) Undang-Undang, SIDIKNAS (UU RI NO. 20 Th. 2003) Dikbud KBRI, Tokyo (Online), (www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas. Diakses pada 15 Maret 2020).
- Dewi, et.al. (2019). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Metode *Scaffolding*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. Vol 10, (2), 299-213.
- Fadhilah, Iriawan, Riyadi. (2019). Penerapan Model *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 4, (2), 121-134.
- Hutomo, W.R. (2)16). “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Blejar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*”. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol 5, (2), 107-113.
- Juwariyah, S. (2018). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Prestasi Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Grup Investigation*. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. Vol 3, (2), 125-139.

- Kelembagaan Ristek Dikti.(2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf pada tanggal 10 Maret 2020, Jam 19:07 WIB.
- Kemenristedikti. (2017). *Pedoman Publikasi Ilmiah*. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Kurnaisih, E. (2015). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Treasure Hunt Game*. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling*. Vol 1, (2), 7-13.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Marzali. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*. Vol 1, (2), 27-36.
- Miftahul Huda (2012). *Strategi Pembelajaran dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- _____ (2103). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. hlm. 111.
- Mufti, Miaz, dan Gistituati. (2019). *The Effect Treasure Hunt Gambe Method against the Activity and Result of Student Learning Class IV Primary School*. *International Juornal of Science and Research (IJSR)*. Vol 8 (1), 2319-7064.
- Namiroh dan Julianto. (2019). Pengaruh Metode *Treasure Hunt* Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 7, (2), 2771-2780.
- Nurhidayah. (2015). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Gruop Investigasi* Pada Materi Geometri. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3, (2), 43-50.
- Nurjanah. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnl Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3, (1), 22-31.
- Novan Ardy Wiyani. (2017). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media. Cet. II, h. 20-29.
- Nurpratiwi, Suci. (2019). *Penerapan Model Pada Pembelajaran Probing-Promtong untuk Meningkatkan Akivitas Belajar Pada Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Universitas Pahlawan: Bangkinang. Bangkinang: Skripsi Tidak dipublikasikan.

- Oktarina, O. (2017). *Penerapan Pendekatan Scintific Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Dan Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Serta Disiplin Siswa yang Berorientasi Pada Kurikulum 2013*. Universitas Bengkulu. Bengkulu: Skripsi Dipublikasikan.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ridwan Abdullah Sani. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. hlm. 240
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta: Alfabet. h.96.
- Safitri, dkk. (2018). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. Vol 2, (1), 103-112.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sari dan Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. Vol 6, (1), 41-53.
- Sumantri, M.S. (2015). *Startegi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susilowati. (2016). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Wedarijaksa Tahun Pelajaran 2015/2016*. Seminar Nasional IPA VII tahun 2016. *Pendidik IPA Inovatif yang Berdaya Saing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*, 736.
- Suhelipi. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray (TS-TS)* di Kelas X.3 SMAN 1 Luhak Nan Duo. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol 2, (2), 411-421.
- Sya'ban Jamil. (2009). *Games Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus Jakarta. hlm. 177.
- Tohirin. (2000). *Psikologi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru. H 60
- Warsono & Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Windawati, dkk. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Melalui Metode Demonstrasi Dengan Berbantuan Media Gambar Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol3, (2), 175-185.
- Yusnita, E. (2017). *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Scieintific Di Kelas V Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Bangkinang: Skripsi Tidak Dipublikasikan.