

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi multi arah antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar secara sistematis dan terprogram yang dapat membantu individu belajar untuk mencapai tujuan. Litbang kemendikbud (2013) mengemukakan bahwa tuntutan pendidikan abad-21 menekankan kemampuan siswa untuk dapat berfikir kritis analitis, berfikir kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi. Sebagai makhluk sosial, setiap individu dituntut untuk dapat berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Begitupula dengan siswa, melalui pembelajaran secara berkelompok siswa dibiasakan berlatih bekerjasama dalam tim untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. (dalam Fadhilah, dkk ; 2019).

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti

bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Tujuan pembelajaran membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya, dengan tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya, melalui penetapan tujuan, guru dapat mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku (dalam Pane ; 2017).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak terlepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar

dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyempaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. (dalam Pane ; 2017).

Pembaharuan dalam pendidikan selalu terjadi dalam sistem pendidikan, kurikulum, dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidikan sebagai salah satu cara pelatihan dan pengajaran yang ada pada pendidikan formal, informal dan non formal. Pendidikan merupakan pengaruh yang diusahakan sekolah untuk anak remaja yang dititipkan kepada lembaganya supaya memiliki keterampilan yang sangat baik dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas sosial mereka. Zaman modern ini, semakin banyak masyarakat yang menyadari arti penting pendidikan yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi daya tarik, mudah diingat dan dipahami oleh siswa.

Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak-anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok. Pada zaman ini, banyak orang semakin menyadari bahwa sekadar mengetahui pengetahuan (*knowing of knowledge*) terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks, semakin cair dan berubah dengan cepat. Untuk dapat mengoptimalkan potensi keberhasilan, pada zaman ini telah diterima secara luas gagasan untuk mengembangkan kemampuan

personal generasi muda, serta membangun kecakapan mereka dalam berpikir efektif sebagai bagian dari edukasi secara utuh. (dalam Hutomo; 2016).

Kurikulum pada abad ke-21 membangun siswa untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat adalah kemampuan kerjasama dan interaksi sosial, yang dapat dibiasakan dengan kegiatan belajar berkelompok atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa kearah yang lebih positif. Pembelajaran dalam pendidikan formal harus lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor yang akan menunjang kemampuan *hard skill* dan *soft skill* siswa melalui interaksi dengan sumber belajar. Melalui belajar secara berkelompok siswa dapat bertukar pendapat mengenai informasi materi yang sedang dipelajari, menghargai perbedaan pendapat antar teman kelompok, membantu teman yang kesulitan, mengefektifkan waktu pengerjaan tugas melalui pembagian tugas, dengan menitik beratkan pada kerjasama setiap anggota kelompok sebagai kunci keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran kelompok. (dalam Fadhilah ; 2019).

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan merupakan indikator keberhasilan guru merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa dalam melaksanakan aktifitas belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa belajar. Belajar secara berkelompok

bukan hanya sebatas menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, namun terdapat proses yang lebih penting ketika siswa menyelesaikan tugas kelompoknya yaitu dengan cara bekerjasama supaya porsi dari pengerjaan tugas seimbang dan tidak ada yang merasa dibebani. Menurut Ismaniati (dalam Fadhilah ; 2019) terdapat lima aspek mengenai kerjasama diantaranya komunikasi, memberikan sumbangan ide, menghargai kontribusi, mendorong partisipasi, dan tidak mendominasi kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 27 Juli 2020 terlihat siswa kurang fokus dalam belajar. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Saat berlangsungnya pembelajaran, terlihat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya. Ketika guru menerangkan materi pelajaran ada siswa yang masih mengerjakan pekerjaan lain dan ada siswa yang keluar masuk kelas. Dalam mengerjakan latihan terlihat siswa yang mengerjakannya asal-asalan dan juga terlihat siswa tidak mengerjakan latihannya sampai selesai. Kontribusi setiap anggota kelompok tidak seimbang karena tidak ada pembagian tugas dalam kelompok, tugas kelompok dilimpahkan pada siswa yang dianggap pandai, sehingga dalam setiap kelompok terlihat siswa yang lebih mendominasi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran kelompok yang dilakukan belum memuat prinsip *kooperatif*. Selain itu, karakteristik awal siswa masih bersifat individualis dan *egosentris* dengan kebiasaan pertemanan yang berkubu-kubu yang menyebabkan siswa hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at pada tanggal 6 Maret 2020, guru menjelaskan bahwa dari 25 siswa hanya 13 (52,0%) siswa berkomunikasi dalam berkelompok, dari 25 siswa hanya 10 (40%) siswa yang berkontribusi dalam kelompok. Dari 25 siswa hanya 11 (44%) Siswa kurang menghormati perbedaan pendapat dalam kelompok. Dari 25 siswa hanya 9 (36%) siswa mendorong partisipasi dalam tugas .Serta dari 25 siswa hanya 8 (32%) siswa yang menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu. Terlihat juga dalam mengerjakan kelompok hanya melimpahkan tugas pada siswa yang dianggap pintar, dan kurangnya komunikasi dalam kelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut, sehingga menyebabkan persentasi yang dilakukan tidak maksimal. Sehingga dibutuhkannya variasi model pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan. Salah satu model pebelajaran yang menekankan kepada peningkatan untuk melatih kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses diskusi dan kerjasama. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana siswa berinteraksi, bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini terdapat struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan adanya ketergantungan positif antara anggota kelompok, parasiswa

diharapkan dapat saling berdiskusi, saling membantu, berbagi tugas, untuk menambah pemahaman dari beberapa wawasan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Mampuan kerjasama adalah model *Treasure Hunt*. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe model pembelajaran, penulis memilih model kooperatif tipe *Treasure Hunt* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Model *Treasure Hunt* merupakan salah satu tipe model kooperatif yang memiliki unsur kerjasama yang tinggi.

Siswa dilibatkan langsung dalam setiap aktivitas dan pencarian materi pembelajaran, siswa akan belajar secara berkelompok untuk berstrategi dan berdiskusi menyelesaikan permainan dengan pembagian tugas yang jelas dan bertanggung jawab atas tugas demi keberhasilan kelompok. Setiap kelompok dituntut untuk berdiskusi dalam memecahkan teka-teki yang disediakan, kemudian setiap siswa secara bergiliran diberi tanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi kepada guru untuk kemudian melanjutkan pada teka-teki berikutnya sampai semua teka-teki terpecahkan melalui diskusi kelompok (dalam Hutomo ; 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama”** (Penelitian Tindakan Kelas pada tema 1 subtema 1 “Keberagaman Kebudayaan Bangsaku”. Kelas IV SDM OO2 Penyasawan Kecamatan Kampar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan kelas di SDM 002 Penyasawan ini adalah :

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Siswa melimpahkan tugas pada siswa yang dianggap pintar.
3. Kurangnya berkontribusi dalam kerja kelompok.
4. Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran.
5. Guru tidak mengelompokkan siswa secara heterogen sehingga mengakibatkan kurang efektifnya dalam berkerjasama dalam kelompok.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan 2 pertanyaan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar pada kelas IV SDM 002 Penyasawan?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model *Treasure Hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV SDM 002 Penyasawan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama menggunakan model *Treasure Hunt*.
2. Untuk mengetahui aktivitas kemampuan kerjasama siswa dalam penerapan model *Treasure Hunt*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan kemampuan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *Treasure Hunt* di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik

Melalui model pembelajaran *Treasure Hunt*, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pembelajaran bermakna serta mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDM Penyasawan

- b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang penggunaan model *Treasure Hunt* dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang bervariasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

c. SDM 002 Penyasawan

Hasil penelitian diharapkan SDM 002 Penyasawan dapat menggunakan model *Treasure Hunt* dalam kegiatan pembelajaran sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja dan menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, sehingga mencetak peserta didik yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis terampil dan mudah.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih dalam tentang Penerapan Model *Treasure Hunt* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar.

F. Penjelasan Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar adalah belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, akfektif dan psikomotor.

2. Model *Treasure Hunt* adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada sebuah penemuan informasi baru. Aktivitas ini memerlukan waktu yang memadai untuk persiapan dan hasil, dan peserta didik harus mengikuti langkah-langkah untuk diselesaikan. Kelompok yang mampu menemukan semua petunjuk yang disembunyikan adalah pemenangnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Sarwono, (dalam Triana; 2018) menegaskan bahwa “kerjasama merupakan bentuk kelompok yang terdiri dari lebih dari seseorang yang melakukan tugas dengan sejumlah peraturan dan prosedur”. Dirman (dalam Triana 2018) mengungkapkan bahwa "dalam kerja sama, setiap anggota kelompok bukan hanya mengerjakan tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi ditanamkan perlunya saling membantu”. Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Apriono (dalam Ardianti ; 2018) menjelaskan kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama

Lie (dalam Fadhilah, dkk ; 2019) juga mengemukakan bahwa “kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia”. Pendapat Lie dapat diartikan tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Tanpa adanya kerjasama antar siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus dikembangkan.

Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi, akan lebih mungkin menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan kepikiran terbuka, dan membangun persetujuan kerjasama. Dengan bekerjasama kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai bentuk rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh rasa tanggung jawab, mengandalkan bakat atau pemikiran setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat dan mengambil keputusan.

Pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah sebuah interaksi atau hubungan antar siswa dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah saling menghargai, saling membantu, saling peduli, sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku dan penambahan ilmu pengetahuan.

b. Cara Meningkatkan Kerjasama

Kerjasama dalam pembelajaran dapat berupa interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hasibuan (dalam Riska ; 2015) kerjasama dalam kelompok yang perlu diperhatikan ialah :

1) Tujuan

Tujuan harus jelas bagi setiap anggota kelompok, agar diperoleh hasil kerja yang baik. Tiap anggota harus tahu persis apa harus dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Itulah sebabnya dalam setiap

kerja kelompok perlu didahului dengan kegiatan diskusi untuk menentukan kerja apa oleh siapa.

2) Interaksi

Dalam kerja kelompok ada tugas yang harus diselesaikan bersama sehingga perlu dilakukan pembagian kerja. Salah satu persyaratan utama bagi terjadinya kerja sama adalah komunikasi yang efektif, perlu ada interaksi antara anggota kelompok.

3) Kepemimpinan

Tugas yang jelas, komunikasi yang efektif, kepemimpinan yang baik, akan berpengaruh terhadap suasana kerja, dan pada gilirannya suasana kerja ini akan mempengaruhi proses penyelesaian tugas.

Menurut Johnson (dalam Wulandari ; 2015), karakteristik suatu kelompok kerjasama terlihat dari adanya lima komponen yang melekat pada program kerjasama tersebut, yakni :

- a) Adanya saling ketergantungan yang positif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut untuk mencapai tujuan.
- b) Adanya interaksi tatap muka yang dapat meningkatkan sukses satu sama lain diantara anggota kelompok
- c) Adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu
- d) Adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil
- e) Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Isjoni (2011) berpendapat bahwa meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning*. Siswa dapat belajar keterampilan kerjasama yang nantinya akan digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerjasama dan tugas siswa. Keterampilan tersebut dikemukakan oleh Lungdren dalam Isjoni antara lain :

- 1) Menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerjasama dalamkelompok.
- 2) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.
- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas.
- 4) Berada dalam kelompok saat kegiatan berlangsung.
- 5) Mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dan diselesaikan tepat waktu.
- 6) Menghormati perbedaan individu.

Pembelajaran yang menggunakan model permainan *treasure hunt*, menuntut siswa untuk menghargai hal apa saja yang telah dilakukan untuk kelompoknya karena setiap siswa mempunyai peranan penting dalam memenangkan permainan. Siswa juga mengambil giliran dan berbagi tugas, hal ini berarti bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok. Setiap siswa juga harus menghormati perbedaan individu yang ada, seperti siswa tidak boleh saling menyalahkan satu sama lain karena anggota kelompoknya ada yang lambat

dalam menjawab pertanyaan karena kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda.

c. Indikator Kerjasama

kerjasama siswa termasuk belajar bersama, diperlukan penyesuaian emosional antara siswa satu dengan yang lain. Ada beberapa indikator kerjasama yang harus diketahui, menurut Ludgren (dalam Fadhilah ; 2019) terdapat lima indikator kerjasama yang telah dikembangkan antara lain:

- 1) Komunikasi
- 2) Kontribusi dalam kelompok
- 3) Menghormati perbedaan individu
- 4) Mendorong partisipasi dengan berbagai tugas
- 5) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Rusman (dalam Triana ; 2018) mengatakan bahwa “kerjasama siswa dapat dilihat dari sikap siswa yang terbuka terhadap teman sekelompok, menghargai hasil pekerjaan teman, memberikan gagasan dan perhatian kepada teman, saling ketergantungan dan membutuhkan dan bekerja dalam kelompok”. Majid (dalam Triana ; 2018) menjelaskan lebih rinci bahwa “keterampilan kerjasama siswa dapat diukur dengan indikator, antara lain :

- 1) Menggunakan kesempatan.
- 2) Menghargai Kontribusi
- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas
- 4) Berada dalam kelompok.
- 5) Mendorong partisipasi.

- 6) Menyelesaikan tugas pada waktunya.
- 7) Menghargai perbedaan individu.

Beberapa indikator untuk mengukur kerjasama tim menurut Sharma (dalam Pratiwi : 2012) yaitu :

- 1) Tujuan yang jelas.
- 2) Terbuka dan jujur dalam komunikasi.
- 3) Pengambilan keputusan kooperatif.
- 4) Suasana kepercayaan.
- 5) Rasa *Conscientiousness*.

Berdasarkan beberapa indikator kerjasama yang telah dijabarkan, maka peneliti mengacu pada indikator kerjasama menurut Ludgren (dalam Fadhilah : 2017) disebabkan permasalahan yang ditemukan pada partisipan penelitian, antara lain :

- a) Komunikasi
- b) Kontribusi dalam kelompok
- c) Menghormati perbedaan individu
- d) Mendorong partisipasi dengan berbagai tugas
- e) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Belajar bersama dalam kelompok akan memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut mengindikasikan adanya prinsip kerjasama. Manfaat dari adanya belajar bersama dalam kelompok antara lain: (1) Belajar bersama dalam kelompok akan menanamkan pemahaman untuk saling membantu. (2) Belajar bersama akan membentuk kekompakan dan keakraban. (3) Belajar bersama akan

meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik. (4) Belajar bersama akan meningkatkan kemampuan akademik dan sikap positif terhadap sekolah. (5) Belajar bersama akan mengurangi aspek negatif kompetisi.\

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Kooperatif

Slavin (dalam Fadhilah ; 2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana siswa berinteraksi, bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Keheterogenan dilihat dari jenis kelamin, tingkat prestasi dan latar belakang siswa.

Sugiyanto (dalam Fiteriani ; 2016) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Susanto (dalam Fiteriani ; 2016) Pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan potensi belajar anggotanya dalam satu kelas.

Lie (dalam Isjoni ; 2016) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya

siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang.

Berdasarkan penjabaran pendapat para ahli, maka dapat di simpulkan bahwa model kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk saling berkontribusi, mendorong siswa untuk saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Untuk memilih model yang tepat, maka perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pengajaran.

Hasan mengatakan (dalam Isjoni ; 2016) mengatakan bahwa ada beberapa prinsip dalam praktek semua model pembelajaran bisa dikatakan baik jika memenuhi prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) semakin kecil upaya yang dilakukan guru dan semakin besar aktivitas belajar siswa, maka hal itu semakin baik, (2) semakin sedikit waktu yang diperlukan guru untuk mengaktifkan siswa belajar juga semakin baik, (3) sesuai dengan cara belajar siswa yang dilakukan, (4) dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru, (5) tidak ada suatu pun metode yang paling sesuai untuk segala tujuan, jenis materi, dan proses pembelajaran yang ada.

Dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, diantaranya yaitu:

1) *Students Team Achievement Division* (STAD)

Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajarannya, belajar kooperatif tipe STAD melalui lima tahapan yang meliputi : (1) tahapan penyajian materi, yang mana guru memulai dengan menyampaikan indikator yang harus dicapai hari itu dan memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari, (2) tahap kegiatan kelompok, tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari, (3) tahap tes individual, untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai, diadakan tes secara individual mengenai materi yang telah dibahas, (4) tahap perhitungan skor perkembangan individu, dihitung berdasarkan skor awal yaitu evaluasi hasil belajar semester I, (5) tahap pemberian penghargaan kelompok, berdasarkan skor rata-rata 15 sebagai kelompok baik, 20 sebagai kelompok hebat, 25 sebagai kelompok super.

2) Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dalam model pembelajaran ini terdapat tahap-tahap dalam penyelenggaraannya. Dalam model jigsaw versi Aronson, kelas dibagi

menjadi suatu kelompok kecil yang heterogen yang diberi nama tim jigsaw dan materi dibagi sebanyak kelompok menurut anggota timnya. Tiap-tiap tim diberikan satu set materi yang lengkap dan masing-masing individu ditugaskan untuk memilih topik mereka. Kemudian siswa dipisahkan menjadi kelompok “ahli” atau “rekan” yang terdiri dari seluruh siswa dikelas yang mempunyai bagian informasi yang sama. Di grup ahli, siswa saling membantu mempelajari materi dan mempersiapkan diri untuk tim jigsaw. Setelah siswa mempelajari materi di grup ahli, kemudian mereka kembali ke tim jigsaw untuk mengajar materi tersebut kepada teman setim dan berusaha untuk mempelajari siswa materi.

3) *Treasure Hunt*

Pembelajaran kooperatif tipe *treasure hunt* model pembelajaran menantang siswa untuk mengidentifikasi petunjuk atau *clue* untuk mencapai harta karun. Model *treasure hunt* merupakan salah satu model yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Pada proses pembelajarannya, belajar kooperatif tipe *treasure hunt* melalui lima tahapan yang meliputi: (1) fase penyajian dalam perkenalan guru memberikan pertanyaan tentang topik yang akan dipelajari melalui *treasure hunt*, (2) fase mengingat, setelah siswa menerima perkenalan dari tahap sebelumnya, siswa perlu menjelajah setiap tempat menggunakan *clue* yang telah diberikan oleh guru. (3) fase pengembangan, ketika siswa mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses membangun pengetahuan. Siswa menganalisis informasi yang

didapatkan dan menuliskannya ke dalam buku dengan memperhatikan pertanyaan. Dengan demikian, siswa dapat menyusun jawaban yang benar untuk masing-masing pertanyaan. (4) fase evaluasi, siswa perlu beristirahat ketika menemukan *clue* pada suatu tempat.

3. Model Permainan *Treasure Hunt*

a. Pengertian *Treasure Hunt*

Kohen (2012: 24) mengungkapkan bahwa *treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau clue untuk mencapai harta karun. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk membuat permainan *treasure hunt* lebih berkesan. Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Kim (dalam Namiroh ; 2019) berpendapat bahwa metode *Treasure Hunt* adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak atau dewasa, dalam permainan ini siswa mencari semua objek yang tersembunyi untuk menemukan informasi baru. Sehingga metode permainan *Treasure Hunt* ini bisa diterapkan pada siswa tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Bellanca (2011: 196) menyatakan bahwa permainan *treasure hunt* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pelajaran, untuk membaca simbol- simbol dari konsep-konsep pelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal. Jadi, metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa

Permainan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pada dasarnya perkembangan siswa sekolah dasar sangat aktif dan suka bermain. Siswa dalam bermain, dapat memperoleh berbagai pelajaran seperti meningkatnya sikap kerjasama, bersikap sportif, saling menghargai, dan tentunya dapat meningkatkan aspek kognitifnya. Menurut Kim dan Yao (2010) model permainan *treasure hunt* adalah :

Treasure hunt was originally an outdoor activity and game played by children and occasionally by adults. To play treasure hunt, an adult prepares a list of hidden objects for children to find. Each team of children receives a duplicate list of the hidden objects. The winner is the first to find all items on the list. Sedangkan menurut Bell dan Kahrhoff (dalam Fadhilah, dkk ; 2019) Treasure hunt which is a learning activity that requires students search for series of clues that lead to the discovery of new information. This activity requires a substantial amount of time for both preparation and execution and participants must follow many steps to complet.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran ini menuntut keaktifan dan kerjasama siswa. Ini mengandung pengertian bahwa *treasure hunt* adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada sebuah penemuan informasi baru. Aktivitas ini memerlukan waktu yang memadai untuk persiapan dan hasil, dan peserta didik harus mengikuti langkah-langkah untuk diselesaikan. Kelompok yang mampu menemukan semua petunjuk yang disembunyikan adalah pemenangnya.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran ini menuntut keaktifan dan kerjasama siswa Model pembelajaran *treasure hunt* ini merupakan metode pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan keaktifan 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.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa permainan *treasure hunt* merupakan model pembelajaran yang bersifat permainan yang dapat di mainkan dalam kelas dan luar kelas. Model permainan ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, berkontribusi dalam kelompok, menghargai pendapat, memudahkan siswa dalam memahami materi, siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk memainkan model pembelajaran *treasure hunt* dengan menggunakan beberapa petunjuk yang telah disembunyikan, setiap tim harus menemukan petunjuk tersebut untuk menemukan harta karunnya. Pemenangnya adalah tim yang tercepat dalam menemukan harta karun tersebut. Permainan *treasure hunt* ini membutuhkan banyak waktu dan persiapan untuk melaksanakannya.

b. Indikator Model *Treasure Hunt*

Indikator *treasure hunt* dalam Guillaume Alinear (2008)

- 1) Berpikir sambil melakukan
- 2) Umpan balik dan ulasan
- 3) Eksplorasi pribadi
- 4) Identifikasi kebutuhan
- 5) Refleksi sebelum aksi
- 6) Hubungan dalam situasi

Miller (2015) mengungkapkan Indikator *treasure hunt*

- a) Sebuah alat yang digunakan untuk menemui target yang diketahui
- b) Untuk mencari tahu data dan beberapa jaringan
- c) Sesuatu tidak tau dicari tahu siswa

c. Langkah-langkah Permainan *Treasure Hunt*

Langkah-langkah *treasure hunt* yang dilakukan peneliti mengacu pada langkah-langkah yang diadaptasi dari Namiroh (2019). Berikut langkah-langkahnya :

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum penerapan model *treasure hunt* diantara lain:

- 1) Hal yang harus dipersiapkan

Peralatan yang diperlukan yaitu berupa kertas berwarna, pensil warna, amplop yang berisi *clue*, doubletip, dan karton manila. Waktu disesuaikan dengan proses pembelajaran (25 menit).

2) Aturan permainan, antara lain:

- a) Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa
- b) Materi yang dibahas berbeda-beda
- c) Setiap kelompok membuat yel-yel yang berbeda
- d) Penentuan pemenang berdasarkan kelompok tercepat yang menyelesaikan *clue*

Langkah-langkah permainan, antara lain:

- a) Setiap anggota kelompok mendapatkan stiker nomor siswa (Siswa I, Siswa II, dst).
- b) Amplop yang diberikan guru sebanyak 5 amplop yang didalamnya berisikan *clue-clue* permainan.
- c) Setelah mendapatkan seluruh amplop, anggota kelompok saling berdiskusi maksud dari *clue-clue* yang akan ditemukan
- d) Hasil keputusan dari diskusi adalah urutan pencari *clue-clue* (siswa I mencari *clue* II, siswa II mencari *clue*, dst)
- e) Sebelum menemukan *clue-clue* tersebut, seluruh anggota harus mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk menempelkan *clue-clue* yang telah ditemukan. Seperti karton manila, lem double tip, pensil warna.
- f) Seluruh anggota kelompok meneriakkan yel-yel petanda mereka siap berjuang dan juga menakuti lawan
- g) Seluruh anggota kelompok menyebar ke luar kelas, mencari gambar yang sesuai dengan *clue-clue* yang telah disepakati bersama

- h) Siswa meneriakkan yel-yel petanda mendapat *clue-cule* yang di inginkan. Langsung menempelkan hasil buruannya di karton manila.
- i) Anggota kelompok meneriakkan yel-yel petanda mereka sudah mengakhiri permainan.
- j) Setiap kelompok menyajikan hasil *clue* berupa gambar dan menyampaikan hasil diskusi secara lisan di depan kelompok lainnya.

d. Kelebihan *Treasure Hunt*

Model permainan treasure hunt ini terdapat kelebihan menurut Rofi'ah (dalam Namiroh 2019) antara lain:

- 1) Dapat memberikan pengalaman yang baru.
- 2) Semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

B. Penelitian yang Relevan

- 1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah, Iriawan, Riyadi dengan judul penelitian penerapan model *treasure hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan disalah satu SD Sukajadi kota Bandung. Subjek penelitian dilakukan dikelas V dengan jumlah 23 siswa. Permasalahan yang didapatkan peneliti saat melakukan observasi menunjukkan kemampuan kerjasama siswa masih rendah, kontribusi dalam kelompok tidak seimbang, tugas dilimpahkan pada siswa yang dianggap pandai. untuk melatih kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran peneliti memilih salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa saling berinteraksi berkerjasama dalam kelompok. Model yang dipilih peneliti adalah model *treasure hunt*. Berdasarkan penerapan *treasure hunt* mampu meningkatkan

kerjasama siswa dikelas V SD. Hal tersebut terbukti dari terjadinya perbaikan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada tindakan I menuju tindakan II dan terjadi peningkatan hasil kemampuan kerjasama tindakan I menuju tindakan II dengan persentasi nilai ketuntasan tindakan I sebesar 61% kemudian mengalami peningkatan menjadi 91% pada tingkatan ke II.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Namiroh Dewi dengan judul penelitian metode *Treasure Hunt* terhadap keterampilan komunikasi materi siklus hidup hewan di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan disalah satu SDN Kebraon 1/436 kota Surabaya. Subjek penelitian dilakukan dikelas IV B dan IV A. Permasalahan yang didapatkan peneliti saat melakukan observasi menunjukkan keterampilan komunikasi siswa saat pembelajaran terdapat kekurangan diantaranya: penyampaian laporan diskusi masih kurang percaya diri, bahasa dalam penyampaian dan penulisan laporan belum baku, format penulisan laporan yang kurang tepat serta pernyataan siswa terhadap materi dan materi yang masih kurang. Metode yang dipilih peneliti adalah metode *treasure hunt*. Untuk mengatasi permasalahan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di 3 sekolah tersebut, peneliti ingin memperbaiki keterampilan komunikasi siswa melalui metode permainan *Treasure Hunt*. Dengan menerapkan metode permainan, siswa dapat terlibat secara langsung, meningkatkan interaksi atau komunikasi siswa antar teman atau lingkungan sekitar serta dapat meningkatkan nilai keterampilan komunikasi siswa. Karena dalam permainan *Treasure Hunt* ini sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa kelas IV pada materi siklus hidup

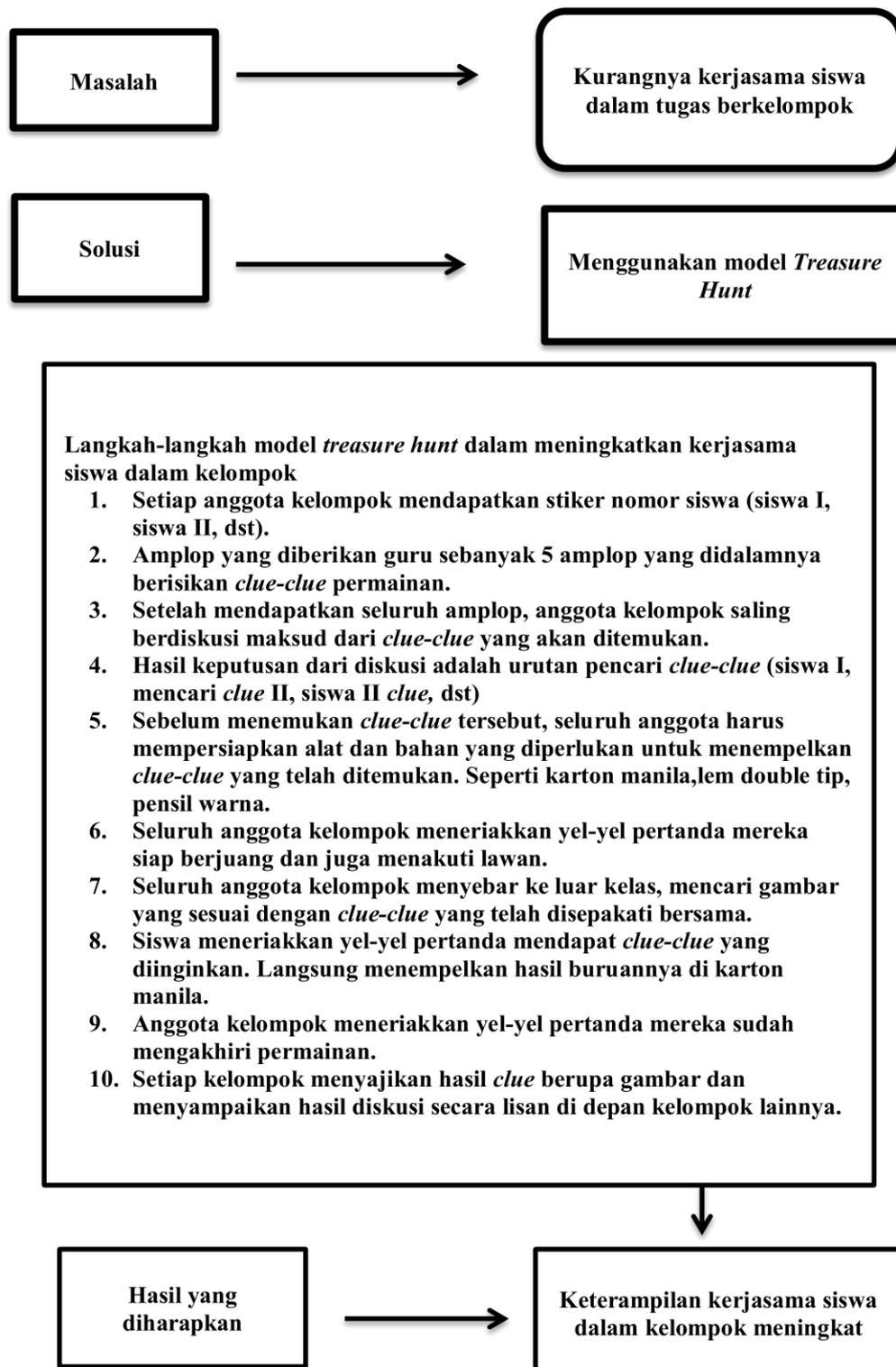
hewan, fasilitas berupa alat dan bahan yang digunakan mudah didapat dan murah serta dapat dilaksanakan pada jam pelajaran yang cukup lama yaitu kurang lebih 2 jam.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Raka Swandhita Hutomo dengan judul penelitian peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan metode *treasure hunt*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikelas X Pm 2 Smk Negeri 1 Pengasih. Subjek penelitian dilakukan dikelas X dengan jumlah 32 siswa. Peneliti mengobservasi pada kelas X PM2 (Pemasaran) SMK Negeri 1 Pengasih menunjukkan masih ada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dibuktikan dengan pada saat menjelaskan materi, guru menyampaikannya dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung aktif negatif seperti mengobrol dengan teman, bermain handphone, makan dan ada juga yang tidur dikelas. Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 19 November 2015, dari 32 siswa yang memperhatikan guru dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru hanya 14 (43,75 %), sisanya ada 6 siswa yang mengobrol dengan temannya, 4 siswa bermain handphone dan sisanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti makan, melamun serta mengerjakan tugas yang bukan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Selain itu juga masih banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar dan juga ditandai dengan sedikitnya siswa yang mau bertanya walaupun guru sudah memberikan kesempatan. Berangkat dari itulah peneliti menjadi tertarik

dan ingin memecahkan masalah di siswa kelas X PM 2SMK Negeri 1 Pengasih. Peneliti ingin memecahkan masalah tersebut agar siswa menjadi lebih menyenangkan saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Peneliti juga telah melakukan dokumentasi dengan menggunakan daftar nilai Mata Pelajaran Ekonomi (Ulangan & Ulangan Tengah Semester) dapat diketahui dari 32 siswa di kelas, 17 siswa atau 53,12% siswa kelas X Pemasaran 2 belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal siswa sebelum dilakukan penelitian adalah siswa memiliki sikap kerjasama yang rendah, terlihat dari sikap siswa dalam proses pembelajaran. Melalui model permainan treasure hunt ini, siswa akan lebih aktif untuk mengembangkan sikap kerjasama dan prestasi belajar karena guru akan memberikan suatu clue yang akan memancing pengetahuan siswa. Model pembelajaran ini diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal. Berdasarkan uraian di atas maka alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1
Kerangka pemikiran
 (Annisa 2018)

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan kerjasama pada Tema Indahnya Kebersamaan pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar.
2. Penerapan model permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan prestasi belajar pada Tema Indahnya Kebersamaan pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar. Dengan menggunakan model *Treasure Hunt* pada tema 1 subtema 1 “Keberagaman Kebudayaan Bangsaku”. Dengan penerapan model *Treasure Hunt* diharapkan adanya inovasi baru dalam pembelajaran agar kerjasama siswa dalam belajar berkelompok mampu berkembang dan memberikan dampak pada hasil belajar siswa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni-Juli tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 3.1
Tabel Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan Penelitian	Bulan																															
	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Septembe r				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul			√																													
Bimbingan Proposal				√	√	√			√	√	√																					
Seminar proposal													√																			
Perbaikan proposal Penelitian																																
Penelitian																					√	√	√		√							
Bimbingan Bab IV-V																													√	√	√	
Ujian Sidang Skripsi																																√

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah semua siswa kelas IV SDM 002 Penyasawan tahun ajaran 2019/2020, dengan jumlah siswa 25 siswa, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Peneliti mengambil subjek penelitian kelas IV.

C. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah termasuk metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2016) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki 3 unsur atau konsep yaitu:

- 1) Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat bagi peneliti.
- 2) Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa
- 3) Kelas adalah sekelompok peserta didik dalam waktu sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

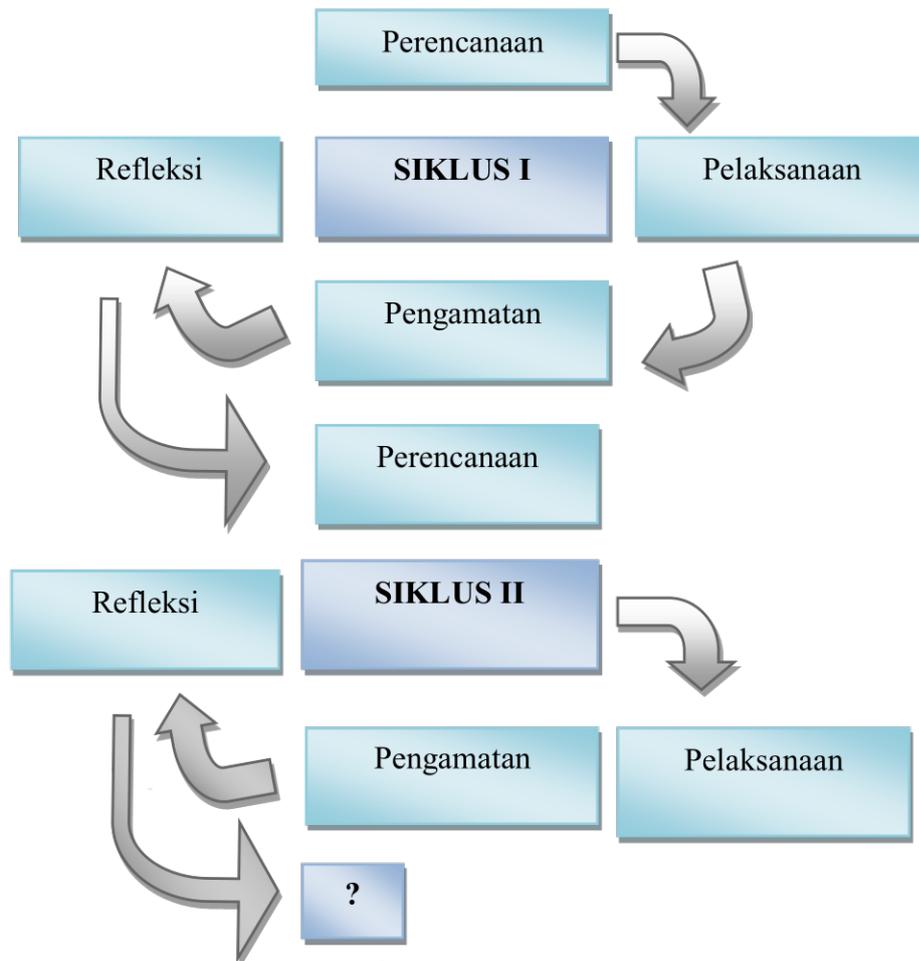
Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Suhelipi, 2017) prosedur penelitian adalah proses tindakan yang direncanakan yang merupakan gambaran daur ulang atau siklus. Setiap siklus dimulai dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflection*) yaitu perenungan terhadap perencanaan kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

Menurut Kunandar (Nurpratiwi, 2019) penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi, pengelolaan, kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Pada intinya tujuan utama PTK menurut Arikunto (Nurpratiwi, 2019) “memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah upaya yang dilakukan guru dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tahap-tahap tertentu. secara garis besar PTK ada 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Jika hasil evaluasi I masih belum tuntas, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam beberapa siklus, siklus PTK akan berakhir jika perbaikan sudah berhasil dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Satyatito (Annisa, 2018) bahwa pada dasarnya tidak ada ketentuan jumlah siklus yang dilakukan, banyaknya siklus tergantung pada ketercapaian indikator keberhasilan yang sudah direncanakan. Tetapi sebaiknya PTK dilaksanakan tidak kurang dari dua siklus. Satu siklus PTK dapat terjadi pada dua atau lebih pertemuan.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Arikunto, 2016

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, penelitian melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi, menganalisis masalah yang akan diteliti. Tahap tindakan penelitian yang dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap pra penelitian

- 1) Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan tempat penelitian.
- 2) Menghubungi pihak sekolah untuk mengurus perizinan tempat dilaksakannya penelitian.
- 3) Melakukan observasi untuk menemukan masalah.
- 4) Membuat instrumen untuk mengidentifikasi masalah.
- 5) Melakukan wawancara dan observasi.
- 6) Melakukan studi literatur untuk memperoleh dukungan teori mengenai strategi yang sesuai.
- 7) Melakukan studi kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan penelitian.
- 8) Menyusun proposal penelitian.
- 9) Menseminarkan proposal.

b. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model *Tresure Hunt* dengan validasi dari guru kelas dan pembimbing.

- 2) Menyiapkan lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.
- 3) Meminta kesediaan rekan sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan suasana kelas yang kondusif, bersahabat agar peran aktif siswa dapat terwujud.

c. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah di susun sebelumnya dan di validasi oleh guru kelas. Langkah-langkah tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

d. Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Selama berlangsungnya perbaikan pelaksanaan, dilakukan

pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. pengamatan di lakukan oleh peneliti dan rekan sejawat. Hasil penelitian ini digunakan sebaai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya yang bermuat pada lembar pengamatan. Kegiatan yang membuang pada lembar pengamatan. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1) Mengamati keterampilan guru dalam menjalankan rancangan pembelajaran dengan menerapkan model *Treasure Hunt* dengan menggunakan lembar observasi keterampilan gur.
- 2) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Treasure Hunt* dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

e. Refleksi

Refleksi adalah untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap proses yang terjadi serta hambatan yang muncul selama tindakan agar peneliti dapat menindaklanjuti dengan melakukan upaya perbaikan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari analisis dan diskusi bersama rekan sejawat terhadap data hasil observasi. Data yang di peroleh dianalisis dan di evaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dalam mencapai tujuan. Pada tahap refleksi ini diketahui apa saja yang sudah dicapai apa saja yang harus diperbaiki pada pertememuan selanjutnya.

Adapun kegiatan yang dilakukan, antara lain:

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
- 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model *treasure hunt* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya. Terutama dalam mengelola permainan, dan pada saat melakukan proses permainan telah dimulai.
- 3) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I apakah efektif atau tidak.
- 4) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I
- 5) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

2. SIKLUS II

Kegiatan pada siklus kedua merupakan kelanjutan dari keberhasilan pada siklus pertama, kegiatan pada siklus kedua berguna untuk memperbaiki hambatan dan kesulitan yang ada pada siklus pertama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap *treatment* yang diberikan pada kegiatan tindakan. Observasi mempunyai fungsi yaitu melihat dan mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek yang diteliti. Pada penelitian ini hal-hal yang diobservasi meliputi:(1) Aktivitas guru dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang akan diteliti, (2) Aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, (3) dan aktivitas

belajar siswa diamati selama kegiatan pelaksanaan model pembelajaran hingga akhir pembelajaran melakukan tugas individu.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melampirkan foto-foto saat pembelajaran berlangsung, silabus, RPP.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data :

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Silabus

Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian aktivitas belajar.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan.

c. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa yang digunakan pada penelitian ini lebih menekankan pada penguasaan pemahaman siswa terhadap materi yang diterima selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *treasure hunt*. LKS mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada silabus kelas IV. Lembar observasi ini di isi oleh peneliti berdasarkan analisis LKS hasil kerja siswa dan diskusi dengan obsever setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk melihat aktivitas guru terhadap penerapan model *treasure hunt* yang dilakukan guru selama kegiatan belajar mengajar.

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa merupakan lembar observasi yang digunakan untuk menilai keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sedang berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Menurut Arikunto (Annisa, 2018) bahwa “analisis kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori yang memperoleh kesimpulan”. Data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa berdasarkan proses pembelajaran dengan penerapan model *treasure hunt*.

2. Analisis Kuantitatif

a. Ketuntasan Aktivitas Belajar Individu

Menurut Arikunto (Annisa, 2018) bahwa “analisis kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran”. Data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur aktivitas belajar

siswa. Maka analisis aktivitas belajar siswa di adaptasi dari Mely Agustin (2019), sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Kerjasama Siswa

No	Indikator	Skor
1.	Komunikasi	1-5
2.	Kontribusi dalam kelompok	1-5
3.	Menghormati Perbedaan individu	1-5
4.	Mendorong partisipasi dengan berbagai tugas	1-5
5.	Menyelesaikan tugas tepat waktu	1-5

Sumber: Suci Nurpratiwi (2019)

Tabel 3.2
Kriteria Pengelolaan Kerjasama Siswa

Aktivitas Siswa	Keterangan	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif	A
80% - 89%	Aktif	B
70% - 79%	Cukup Aktif	C
60% - 69%	Kurang Aktif	D
< 60%	Sangat Tidak Aktif	E

Sumber: Karomah, M dalam Suci Nurpratiwi (2019)

Untuk menentukan ketuntasan yang di capai secara individu peneliti menggunakan rumus dari Karomah dan Budiyo (Suci Nurpratiwi, 2019) untuk menghitung presentase peningkatan aktivitas belajar siswa dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas siswa keseluruhan

Penelitian tindakan kelas ini di katakan berhasil jika aktivitas belajar siswa SDM 002 Penyasawan Kecamatan Kampar mencapai taraf keberhasilan minimal yang ditentukan, yaitu 80% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal baik dengan nilai minimal 80% dengan katergori baik.

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa menurut Wardhani (2007) jika mencapat 80% dari seluruh siswa pada siklus II, maka secara klasikal telah mencapai dengan baik. untuk menentukan ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa peneliti menggunakan rumus dari berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlahsiswayangtuntas}}{\text{jumlahseluruhsiswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = ketuntasan Klasikal

Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya sama dengan KKM atau tinggi dari KK. Sedangkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah 80%. Adapun kriteria ketuntasan klasikal dalam proses dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3
Pedoman Penskoran Pengamatan Kerjasama Siswa

Aktivitas Siswa	Keterangan	Kategori
90% - 100%	Sangat Aktif	A
80% - 89%	Aktif	B
70% – 79%	Cukup Aktif	C
60% - 69%	Kurang Aktif	D
< 60%	Sangat Tidak Aktif	E

Sumber: Karomah, M dalam Suci Nurpratiwi (2019)

c. Keberhasilan Penelitian

Pada penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus apabila secara klasikal pada siklus kedua telah mencapai angka sebesar 80% siswa yang tuntas dengan kategori 70% cukup aktif maka penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dan siklus dapat dihentikan.