



## Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 2 Koreak

Niva Fadlatul Musyarrop<sup>1</sup>, Rita Kusumah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Kuningan: Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Kuningan: Indonesia

### ARTICLE INFO

#### *Keywords:*

Treasure Hunt: IPAS;  
Learning Outcomes;  
Games;  
Method

#### *Article history:*

Received 2025-08-14

Revised 2026-01-16

Accepted 2026-02-27

### ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Integrated Natural Science (IPAS). Findings indicate that teachers tend to be less innovative in selecting engaging instructional methods, relying mainly on lectures and discussions. This study aims to determine the effect of implementing the *treasure hunt* method based on the *Team Games Tournament* (TGT) model on improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 2 Koreak. The research employed a quantitative approach using a *pre-experimental* design with a *pre-test-post-test control group*. The population consisted of all fifth-grade students at SD Negeri 2 Koreak. Research instruments included test sheets, while data were collected through interviews, tests, and documentation. The results revealed that the *treasure hunt* method significantly improved students' learning outcomes compared to conventional teaching methods. Data analysis using the t-test showed a 19.95% increase between pre-test and post-test scores, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, the *treasure hunt* method can be recommended as an innovative educational game in IPAS instruction to enhance elementary students' learning outcomes.

#### **Corresponding Author:**

Niva Fadlatul Musyarrop

Universitas Muhammadiyah Kuningan; Indonesia [nivaafadlatull@gmail.com](mailto:nivaafadlatull@gmail.com)

## INTRODUCTION

Pendidikan era modernisasi ini mengalami perubahan dari setiap lapisan masyarakat yang semula peran pendidikan hanya sebagai sebuah proses perubahan tingkah laku dalam arti molekular kini mengalami tantangan dengan adanya evaluasi didunia pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pengalaman belajar dan tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan sebutan hasil belajar.

Evaluasi yang merupakan salah satu alat ukur untuk mengukur proses pembelajaran yang berimbang terhadap hasil belajar siswa merupakan hal yang memiliki esensial tinggi, karena selain mengukur hasil belajar evaluasi pendidikan juga berguna untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, sebagai salah satu hal udasar dalam pengambilan keputusan Pendidikan, selain itu evaluasi juga digunakan sebagai salah satu alat dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan cara merefleksi pembelajaran dan pemberian upan balik yang konstruktif (Zikrul alwi, 2026)

Hasil belajar menurut (Sulma, 2025) merupakan hasil akhir sebagai penggambaran kesuksesan dalam proses pembelajaran mencakup beberapa focus penilaian seperti pada ranah intelektual (kognitif), afektif (sikap dan peneilaian diri), dan psikomotor (kemampuann motorik siswa) . Maka dari itu (Moh Fahri et al., 2019) menyatakan bahwasanya hasil belajar suatu hasil yang diraih oleh individu atau sekelompok peserta didik dalam proses pengembangan kemampuannya dalam proses dengan fokus kemampuan terhadap ranah kognitif, afektif, psikomotor dan kemampuan campuran lainnya yang berada dalam lingkungan sekolah yang dimilikinya dalam pemerolehan pengalaman dalam kurun waktu yang lama sehingga terjadinya suatu perubahan dan pemerolehan pengetahuan dari setiap pengalaman belajarnya.

Dalam prosesnya, hasil belajar bukanlah suatu hal yang hanya dapat direalisasikan oleh siswa, guru memiliki kontribusi yang besar terhadap pencapaian keberhasilan belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian hal tersebut diperkuat dengan pernyataan (Yandi et al., 2023) yang menyatakan bahwasanya dalam mewujudkan hasil belajar yang baik dan mumpuni bagi peserta didik tentu harus didukung dengan guru yang kompeten, kompeten yang dimaksud ialah kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam pengupayaan dan pemberian kualitas belajar dan pembelajaran yang baik dan berkualitas, yang dimaksud dengan baik dan berkualitas ialah pembelajaran yang memuat banyak komponen seperti halnya guru, siswa, tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan media pembelajaran.

Namun hal ini berbanding terbalik dengan pernyataan (Fauziyah & Anugraheni, 2020) yang menyatakan tidak sedikit bahkan hampir sebagian Sekolah Dasar belum mampu memenuhi komponen-komponen sebagai penunjang mutu pendidikan melihat dari kondisi dan keadaan sekolah, lingkungan sekitar maupun sumber daya guru yang belum dapat mencukupi segala kebutuhan siswa.

Sedangkan, berdasarkan pengamatan dan penemuan di lapangan menunjukkan bahwasanya pada beberapa anak masih didapatkan kendala dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS yang belum mampu sepenuhnya mencapai hasil belajar yang ideal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melihat dari penelitian sebelumnya hal ini terjadi salah satunya karena kurangnya inovatif dan kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran seperti menentukan metode pembelajaran yang bervariasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Sulfemi, 2024 hlmn 13-19) bahwasanya rendahnya hasil belajar siswa karena siswa memiliki minat belajar dan rendahnya antusias siswa dalam pembelajarn karena menganggap pembelajaran IPAS sebagai pembelajaran monoton ditambah dengan penggunaan metode yang tidak inovatif.

Meskipun banyak penelitian yang mengacu pada peningkatan inovasi dan kreatifitas metode pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa, namun belum ditemukannya penelitian yang memiliki spesifikasi dalam mengkaji penerapan metode *Treasure Hunt* berbasis *Teams Gaes Tournament (TGT)* yang dikhususkan pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih terbatas ditemukan. Sedangkan, penelitian yang berkenaan langsung mengenai pengaruh metode

pembelajaran *Treasure Hunt* berbasis *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Koreak masih belum ditemukan.

Maka dengan itu diperlukannya pemberian solusi terhadap permasalahan tersebut dengan cara membenahan dan menaikan kualitas pembelajaran dalam kelas sepererti penggunaan model, metode dan juga media pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran (Hasriadi, n.d. 2022 hlmn 138) mengharuskan guru lebih variatif dan mampu melakukan kombinasi terhadap metode pembelajaran dengan strategi yang baik agar dalam implementasi metode pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.

Metode pembelajaran *Treasure Hunt* atau lebih dikenal dengan metode pembelajaran berburu harta karun dapat dijadikan sebagai suatu rancangan pebelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa metode berburu harta karun adalah jenis dari pembelajaran *Cooperative Learning* yang didalamnya memuat banyak unsur seperti halnya kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran secara kerja sama, sehingga dengan metode ini pengemasan pembelajaran menjadi pembelajaran games edukatif. Selain itu penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) banyak menuntut keaktifan dan kerja sama peserta didik dalam upaya menyelesaikan tugas atau permasalahan dalam pembelajaran pada suatu kelompok.

Penelitian ini menyimpulkan bahwasanya pembelajaran yang baik dan benar merupakan salah satu penunjang keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran bagi guru, inovasi dalam pendidikan dapat berupa metode. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk meneliti pengaruh metode *treasure hunt* berbasis TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar menggunakan metode *treasure hunt* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Koreak. Dengan demikian peneliti berharap penelitian yang telah memuat hasil ini dapat memberikan gagasan baru terhadap pengembangan metode games edukatif khususnya pada pembelajaran IPAS yang lebih efektif inovatif, dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *pre-experiment* dengan desain *One-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat satu kelompok, yang kemudian kelompok ini diberikan test yang dinamakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal peserta didik mengenai hasil belajar dalam pembelajaran IPS. Kemudian satu kelompok ini diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Kemudin untuk mengetahui adakah perbedaan berupa peningkatan hasil belajar peseta didik diberikanlah tes yang dinamakan *posttest* diakhir pembelajaran.

### 1. Desain penelitian

$$O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)
- O<sub>2</sub> = Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)
- X = Treatment (perlakuan)

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini secara keseluruhan ialah siswa-siswi kelas V SD Negeri 2 Koreak berjumlah 25 siswa. Dengan Teknik yang digunakan untuk menentukan dan pengambilan sample dengan teknik jenis *non-probability sampling* dengan pendekatan *total sampling*, *total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila dalam sampel ini mengikutsertakan

seluruh populasi untuk menjadi sampel dimana populasi kecil dengan jumlah kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2023).

### 3. Prosedur Penelitian

#### a. Tahap Persiapan

- Menyusun instrumen penelitian berupa tes soal essay dan lembar wawancara terhadap guru.
- Menyusun dan membuat perangkat belajar seperti modul, media, dan bahan ajar.
- Melakukan validasi terhadap ahli teori dan ahli materi.
- Melakukan uji coba instrumen penelitian pada siswa 1 tingkat lebih tinggi dari subjek penelitian.
- Melakukan uji validitas soal instrumen penelitian menggunakan *software SPSS*.
  - Uji validitas dilakukan setelah pelaksanaan uji coba instrumen, hasil dari uji coba tersebut dinyatakan bahwa jika  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya. Dengan jumlah siswa sebagai subjek uji coba berjumlah 12 dalam taraf signifikansi 5% menghasilkan nilai  $r\text{-tabelnya}$  0,576. Berikut penyajian hasil validasi menggunakan *software SPSS ver. 27*.
  - Uji reliabilitas, instrumen soal tes yang telah dilakukan dengan menggunakan *software SPSS ver. 27* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1.** Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
,655	15

Berdasarkan tabel di atas, uji coba instrumen penelitian yang dilakukan, sehingga memperoleh hasil reliabilitas sebesar  $0,655 > 0,6$ . Menurut Creswell dianggap cukup dan hasil ini menunjukkan bahwa instrumen soal yang akan digunakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

#### b. Tahap Pelaksanaan

- Tahap awal pemberian *pretest* sebagai tes awal dalam penelitian sebagai tes awal untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa.
- Tahap perlakuan/*treatment* merupakan tahap penerapan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT), tahapan dalam model ini mencakup tahapan *presenting phase* (orientasi materi), *retrieving phase* (pengenalan lingkungan yang akan digunakan pembelajaran *treasure hunt*), *developing phase* (pemberian arahan/petunjuk suatu tempat beradanya harta karun tersebut), *evaluating phase* (fase ini merupakan fase inti pengerjaan soal yang telah ditemukan menggunakan petunjuk yang ada) (Suryanti et al., 2022).
- Tahapan akhir pemberian *posttest* setelah subjek diberikan perlakuan/*treatment* sebagai tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

#### c. Tahap Analisis Data

- Setelah proses penelitian menghasilkan data kemudian dilakukan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah diberlakukan perlakuan/*treatment*.
- Data nilai hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji *effect size* (besar pengaruh) yang diperuntukkan dalam mengetahui besaran pengaruh yang diberikan dari perlakuan hingga terjadinya peningkatan hasil belajar.

### 4. Instrumen Penelitian

- Tes untuk mengetahui hasil belajar : berupa naskah soal berbentuk uraian untuk mengukur pemahaman konsep, penerapan dalam kehidupan nyata, dan kemampuan pemecahan masalah.

## FINDINGS

Dalam hasil penelitian menghasilkan bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pembuktian hal ini dilihat dari adanya kenaikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretes ( $X_1$ ) ialah 53,92 mengalami peningkatan signifikan menjadi 67,36 untuk rata-rata nilai *posttest* ( $X_2$ ). peningkatan signifikansi dilihat dalam hasil uji *paired sample t-test* bahwasanya uji yang dilakukan menunjukkan nilai sig  $0,000 < 0,05$  dengan demikian mengartikan bahwasanya adanya pengaruh secara signifikan dalam pemberian perlakuan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini membuktikan bahwasanya adanya pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) selain terbukti mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa penggunaan metode berbasis game tim edukatif dapat meningkatkan kerja sama, dan komunikasi yang baik antar siswa dengan yang lainnya dengan menekankan terhadap kemampuan bekerja sama, pemecahan masalah secara mandiri dan berkelompok. Dengan 6 langkah penggunaan metode *treasure hunt* diawali dengan orientasi/pengenalan materi ajar, mengenalkan lokasi *treasure hunt*, pemberian petunjuk dari guru ke siswa, fase menjawab pertanyaan dari soal yang ditemukan.

**Tabel 2.** Uji Standar Deviasi Range Nilai *Pretest*

	Pre-test	Posttest
Mean	53,92	67,36
Std. Error of Mean	3,571	2,927
Std. Deviation	17,856	14,637
Variance	318,827	214,240
Range	56	60
Minimum	24	32
Maximum	80	92

Berdasarkan tabel 2, disimpulkan bahwa pada pelaksanaan *pretest* pada subjek kelas V SD Negeri 2 Koreak diperoleh hasil nilai siswa dengan predikat tinggi dengan nilai 80 dan nilai terendah yang didapatkan siswa ialah 24. Sedangkan rata-rata (mean) dari keseluruhan nilai *pretest* ialah 53,92. Standar deviasi dalam penilaian *pretest* sebesar 17,856. Varians pada penilaian *pretest* sebesar 318,827.

menyatakan hasil uji deviasi di atas menunjukkan adanya rentang data antara *pretest* dan *posttest*, rata-rata nilai *pretest* ialah 53,92 yang merupakan nilai murni siswa sebelum diberikan dan dikenalkan dengan metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT), sedangkan dalam rata-rata nilai *posttest* terjadi peningkatan menjadi angka 67,36, fakta ini menunjukkan bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah diberikannya perlakuan metode pembelajaran *treasure hunt*.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TES - POST TEST	-13,440	12,537	2,507	-18,615	-8,265	-5,360	24	,000

Gambar 1. Hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample T Test)

Hasil analisis uji t berpasangan di atas dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* terhadap peningkatan hasil belajar siswa berpengaruh signifikan, hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. ,000 < ,05, ini menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Dalam mengetahui besaran pengaruh pemberiannya perlakuan berupa metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa menggunakan uji *effect size cohen's d*. uji *cohen's d* memiliki kriteria seperti yang diungkapkan Cohen's dalam (Indreswari & 'Aliyah, 2023).

Tabel 3. Kategori Effect Size menurut Cohen's

Kategori Effect Size	Interpretasi
0,20 – 0,50	Kecil
0,50 – 0,80	Sedang
0,80 – 1,30	Besar
>1,30	Sangat Besar

Pengambilan keputusan selanjutnya beracuan terhadap kategori yang telah diungkapkan di atas, semakin besar nilai hasil uji *effect size cohen's d* maka dapat disimpulkan semakin besar pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil yang diinginkan, sebaliknya semakin kecil nilai hasil uji *effect size cohen's d* maka semakin kecil pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil yang diinginkan.

Tabel 4. Uji Effect Size Cohen's d

			Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Uper
Pair 1	Pretest- Posttest	Cohen's d	12,537	1,072	-1,560	-,570
		Hedges' Correction	12,737	1,055	-1,535	-,561

Hasil analisis dari uji *effect size cohen's d* di atas, nilai dari hasil uji *effect size cohen's d* dapat dilihat pada barisna kolom point estimate, dengan demikian dinyatakan bahwasanya nilai hasil uji *effect size cohen's d* pada penelitian ini menunjukkan nilai 1,072 dan berdasarkan kategori Cohen's d

dalam (Indreswari, 2023) berada pada tarap sangat besar, dapat dinyatakan bahwasanya pengaruh penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS berpengaruh sangat besar.

Hasil temuan ini berjalan selaras dengan banyak temuan yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyani et al., 2019) menyatakan bahwasanya metode ini merupakan metode berupa permainan mencari harta karun dan penggabungan dengan kegiatan dengan kegiatan lainnya yang dapat dilaksanakan di dalam maupun luar ruangan, metode ini dinyatakan mampu membuat peningkatan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh adanya kegiatan stimulus yang dilakukan guru terhadap siswa berupa pelaksanaan pembelajaran dengan cara berkelompok dan upaya dalam memecahkan masalah atau soal yang diberikan guru (Anggi Rahmawati & Listiani, 2023 hlmn 246). Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan pengamatan peneliti dalam pelaksanaan penelitian, selama proses penelitian berlangsung siswa aktif berkomunikasi, dan berkerja sama dengan teman lainnya, menyelesaikan setiap soal yang diberikan oleh gurunya dengan baik secara baik dengan teman lainnya. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil uji t jenis *paired sample t test* yang menghasilkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ , maka dengan ini menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Keberpengaruhannya didukung kuat oleh adanya uji *effect size cohen's d* (uji besar sebuah pengaruh) yang menunjukkan nilai 1,027 yang diimana berdasarkan nilai kriteria Cohen'd dinyatakan sangat berpengaruh tinggi. Adapun kategori besar sebuah pengaruh menurut Cohen's d dalam (Indreswari & 'Aliyah, 2023), yaitu:

**Tabel 5.** Kriteria Uji Effect Size Cohen's d

Kategori Effect Size	Interpretasi
0,20 – 0,50	Kecil
0,50 – 0,80	Sedang
0,80 – 1,30	Besar
>1,30	Sangat Besar

## DISCUSSION

Hasil belajar yang merupakan hasil akhir dari rangkaian evaluasi pembelajaran yang didalamnya memuat tolak ukur kesuksesan siswa selama melaksanakan pembelajaran baik dalam bidang intelektualnya (kognitif), sikap dan juga nilainya (afektif dan psikomotor) yang berangkat dari segala pengalaman belajar siswa di sekolah. Sejalan dengan itu pendapat (Fahri, dkk, 2019) menhatakan bahwasanya hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa yang diperoleh setelah siswa melewati berbagai jenis proses belajar/pengalaman belajar dengan rentan waktu tertentu yang mengacu berdasarkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang menerima pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada saat pelaksanaan post-test setelah pemberian materi dengan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan pembelajaran konvensional, hal tersebut diperkuat dengan adanya hasil yang ditemukan peneliti pada gambar 1 dimana nilai signifikansi menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$  yang mengartikan bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil uji *Effect Size Cohen's d* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh sebuah perlakuan didapatkan nilai 1,072. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *iTeams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pebingkatan hasil belajar siswa, karena 1,072 berdasarkan kategori *cohens'd* memiliki pengaruh yang sangat besar ((Indreswari & 'Aliyah, 2023).

Penelitian ini menunjukkan bahwadsanya temuan adanya pengaruh yang baik dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman soal yang berujung kepada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sependapat dengan pernyataan (Cahyani, 2020) yang menyatakan bahwasanya penelitian yang dilakukannya memuat sebuah hasil bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman soal dan hasil belajar, hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan dari nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Selain peningkatan pada hasil belajar metode *treasure hunt* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam kelas dan membangkitkan rasa percaya diri pada setiap siswa. Dalam penelitian ini selain membangkitkan rasa percaya diri juga dapat meningkatkan hubungan baik dan menjadi anggota tim yang baik bagi setiap kelompoknya, selain itu juga dapa menyelesaikan permasalahan social dalam pembelajaran atau dalam kehidupan sehari-harinya, selain beberapa keunggulan dalam penggunaan metode *treasure hunt* juga memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, karena merupakan jenis metode games edukatif yang dilaksanakan di luar ruangan kelas dapat memicu pembelajaran yang kurang kondusif, guru yang harus lebih mengenal karakteristik setiap siswa, maka dari itu sering adanya pembinaan dalam memilih dan menggunakan metode yang inovatif, variatif dan kreatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) dapat dijadikan solusi dalam pemilihan metode games edukatif yang inovatif dan kreatif dengan didukung oleh kemampuan guru dalam pengelolaan kelasnya, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang baik dan berkualitas sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa.

## CONCLUSION

Hasil uji dalam penelitian ini semuanya merujuk pada kesimpulan bahwasanya metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 2 Koreak. Metode *treasure hunt* yang telah digunakan dalam penelitian ini memberikan keleluasaan pada setiap siswa untuk berpartisipasi dan bekerjasama dalam penyelesaian masalah disetiap kelompoknya, setiap siswa memiliki kewajiban dan hak yang sama dalam penyelesaian, selain itu komunikasi yang baik dapat terjadi dalam proses pembelajaran berkelompok sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi sebagai penunjang utama dalam kesuksesan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa hasil analisis data yang dilakukan, dilihat dari nilai rata-rata *pretest* siswa yang menunjukkan angka 53,92 dan mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang dilakukan siswa sebesar 67,36 menandakan bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar siswa, dilanjutkan dengan uji t jenis *paired sample t test* menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dinyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* berbasis *teams games tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar dilakukanlah uji *effect size cohen's d* dengan hasil 1,072 dengan kategori berpengaruh sangat besar terhadap hasil belajar. Penggunaan metode dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, bekerja sama dalam pemecahan masalah. Namun pada penerapannya selalu ada tantangan sendiri seperti halnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang perlu dilakukan diluar ruangan perlu adanya kompetensi guru dalam mengatur dan memahami karakteristik peserta didik agar dapat terciptanya pembelajaran yang kondusif meskipun pelaksanaan dilakukan diluar ruang kelas. Dengan demikian dapat dinyatakan dalam penelitian ini bahwasanya penggunaan metode *treasure hunt* berbasis *teams games tournament*

(TGT) secara signifikan berpengaruh sangat besar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, selain itu dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa, disarankan untuk penelitian lanjutan dapat menggeneralisasi penggunaan metode dengan jumlah subjek yang lebih luas.

## ACKNOWLEDGMENTS

Setiap langkah yang peneliti lakukan tidak luput dari dorongan dan bantuan dari banyak pihak maka dari itu peneliti haturkan terima kasih atas segala dedikasi yang telah dilakukan oleh beberapa pihak.

- Dosen pembimbing yang berperan sangat penting selaku pengarah dan sebagai seorang yang mau menemani dan memberikan masukan serta solusi dari setiap langkah yang diambil peneliti.
- Orang tua yang memiliki peran penting dalam memiliki kontribusi sangat besar dalam penelitian ini, baik kontribusi dalam segi pendanaan penelitian dan segala hal yang menjadikan penelitian ini berjalan dengan baik.
- Seluruh jajaran guru dan staff SD Negeri 2 Koreak yang secara baik menerima peneliti untuk melakukan penelitian di instansi tersebut.
- Siswa-siswi kelas V SD Negeri 2 Koreak TA 2024/2025 yang telah bersedia dijadikan subjek dalam penelitian ini.

## CONFLICTS OF INTEREST

Dalam penelitian ini peneliti menyatakan bahwasanya:

- Peneliti tidak memiliki konflik kepentingan yang memungkinkan memengaruhi penelitian, penyusunan, dan dalam publikasi artikel ilmiah ini.
- Peneliti tidak terafiliasi oleh pihak lain dalam hal pendanaan penelitian yang dilakukan.

## REFERENCES

- Alwi, Z., Widodo, S., Muhibbin, A., Susilo, A. (2026). Relevansi Model Evaluasi Formatif-Sumatif dalam Meningkatkan Mutu Evaluasi Sistem Pendidikan. *DIDAKTIKA Jurnal Pemikiran Pendidikan* 32(1) 42-50.
- Anggi Rahmawati, I., & Listiani, I. (2023). *Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bancangan*. 14(3), 243–252. <https://doi.org/10.31764>
- Cahyani, R. Y., Triyanasari, D., Tri, P. A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2019). 1-7) *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* ISSN. In *JRPIPM* (Vol. 3, Issue 1).
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hasriadi. (n.d.). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 12, Issue 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>

- Indreswari, H., & 'Aliyah, S. M. (2023). Penerapan Teknik Token Ekonomi untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik: Sebuah Studi Meta-Analisis. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.17977/um059v3i12023p45-52>
- Mia, Y. G., & Sulastri, S. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 49–55. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.93>
- Moh Fahri, L., Hery Qusyairi, L. A., & Palapa Nusantara Lombok NTB, S. (2019). INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1390>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.; 2nd ed.). ALFABETA. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Sulfemi, W. B. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4, 13–19.
- Sulma ., Syam, N., Amran, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas IV UPTD SD Negeri 18 Parepare. *DIDAKTIKA Jurnal Pemikiran Pendidikan* 31(2) 412-420.
- Suryanti, Y., Martini, A., & Setiawati, T. (2022). Sebelas April Elementary Education (SAEE). *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(1). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1). <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>