

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK MELALUI  
METODE *TREASURE HUNT* PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL**

**Lailatul Alifah**

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[Lailatulalifah4@gmail.com](mailto:Lailatulalifah4@gmail.com)

**Suranto**

Universitas Muhammadiyah Surakarta

[Sur122@ums.ac.id](mailto:Sur122@ums.ac.id)

**Abstrak**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui metode treasure hunt pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada pembelajaran IPAS, peserta didik belum menunjukkan keterampilan kolaborasi dengan peserta didik lain dalam pembelajaran. Sehingga perlunya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran agar keterampilan tersebut dalam berkembang. Sehingga metode treasure hunt dipilih karena metode tersebut merupakan sebuah metode yang berpihak kepada peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pada peserta didik. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kauman. Subjek dari penelitian ini yaitu kelas IV A sejumlah 27 peserta didik. Prosedur pelaksanaan pada Penelitian Tindakan Kelas, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa lembar observasi pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang dilakukan dari siklus I dan II. Persentase peningkatan yaitu 72, 22% menjadi 89, 81%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode treasure hunt mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa metode treasure hunt dapat melibatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Pada penelitian ini metode treasure hunt dipilih karena melalui metode tersebut peserta didik dapat berkolaborasi dengan peserta didik lain. Melalui metode treasure hunt pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam berkolaborasi dalam proses pembelajaran.*

*Kata kunci: Kolaborasi, Metode Pembelajaran, Treasure Hunt*

**Abstract**

*The aim of this research is to improve students' collaboration skills through method treasure hunt in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects. Based on the results of initial observations carried out in science and science learning, students have not demonstrated collaboration skills with other students in learning. So there is a need for teacher creativity in implementing learning so that these skills can develop. So the method treasure hunt chosen because this method is a method that is pro-student and is expected to improve students' skills. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out at SD Muhammadiyah 2 Kauman. The subjects of this research were class IV A, a total of 27 students. Implementation procedures in Classroom Action Research, each cycle includes planning, implementing actions, observing and reflecting. The data collection technique uses observation techniques in the form of observation sheets at the end of each cycle. The results of the research showed that there were improvements made from cycles I and II. The percentage increase was 72.22% to 89.81%. So from these results it can be concluded that the method treasure hunt able to improve collaboration skills in students.[A1] The implication of this research is that teachers can design innovative learning by using methods that involve students. In this research method treasure*

*hunt chosen because through this method students can collaborate with other students. Through method treasure hunt The learning carried out is more interesting and encourages students to be active in collaborating in the learning process.*

*Keywords: Collaboration, Learning Method, Treasure Hunt*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dalam memahami diri manusia dan lingkungan sekitarnya untuk memperoleh perubahan yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Dalam pembelajaran abad 21, pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi merupakan ciri khas dari pembelajaran abad 21. Selain itu pendidikan abad 21 keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*). Sedangkan menurut Zubaidah, kemampuan abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis, meta kognisi, memecahkan masalah, kolaborasi, komunikasi, kreatif, literasi dan kemampuan lainnya.<sup>1</sup>

Salah satu dari keempat keterampilan abad 21 tersebut yaitu keterampilan kolaborasi (*Collaboration*). Kerja sama atau kolaborasi antar pe-serta didik merupakan salah satu keterampilan yang mampu mengaitkan keterampilan-keterampilan lain seperti berpikir kritis, motivasi, dan meta kognisi, sehingga keterampilan peserta didik dalam bekerja sama diperlukan untuk menghadapi pembelajaran pada abad 21.<sup>2</sup> Kemampuan kolaborasi memiliki lima indikator yang mencerminkan kemampuan sebuah keterampilan kolaborasi. Indikator yang mencerminkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif dalam kelompok, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi yang kuat dalam kelompok, tanggung jawab dan sikap menghargai kepada anggota kelompok yang lainnya.<sup>3</sup>

Dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV A belum menunjukkan indikator keterampilan kolaborasi. Peserta didik masih menunjukkan sikap individualisme dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok. Peserta didik memilih untuk bergantung pada temannya yang lebih menguasai materi, dari pada bekerja sama dalam satu kelompok. Selama ini pembelajaran, masih terus menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk berperan aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka perlu adanya penyegaran seperti pembelajaran di luar kelas agar keterampilan kolaborasi antar peserta didik dapat meningkat.

---

<sup>1</sup> S Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Online," no. 2 (2020).

<sup>2</sup> Noviana Ika Puspitasari, Yudi Rinanto, and Sri Widoretno, "Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Melalui Penerapan Model Group Investigation," *BIO-PEDAGOGI* 8, no. 1 (November 12, 2019), <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v8i1.35544>.

<sup>3</sup> Laura Greenstein, *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning* (Corwin Press, 2012).

Inovasi guru dalam memilih metode pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Rohman dan Amri, metode merupakan suatu prosedur yang dipilih dan akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin kreatif guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, maka akan semakin baik berjalannya proses pembelajaran yang dilakukan.<sup>4</sup> Metode *treasure hunt* atau permainan mencari harta karun merupakan salah satu pendekatan yang mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan gabungan baik di dalam maupun di luar ruangan. Pada permainan ini, peserta didik diberikan tantangan untuk mengidentifikasi soal yang diberikan dengan ketersediaan beberapa petunjuk untuk menemukan harta karun tersebut.

Berbagai kegiatan dimasukkan dalam permainan agar lebih berkesan dan menarik minat peserta didik untuk melakukan kolaborasi atau kegiatan berkelompok.<sup>5</sup> Metode *treasure hunt* dapat meningkatkan hasil belajar karena pada permainan ini memberikan stimulus kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dengan memecahkan soal yang diberikan menggunakan petunjuk-petunjuk dari permainan tersebut. Petunjuk yang telah disediakan guru ini dapat melatih peserta didik dalam penyelesaian masalah dimana menurut Miaz pemecahan masalah merupakan proses kompleks yang penyelesaiannya membutuhkan strategi kemudian mengevaluasinya agar dapat terselesaikan dengan baik.<sup>6</sup>

Metode *treasure hunt* dalam kegiatan pembelajaran akan terlibat aktif dalam membangun pemahamannya terhadap materi walaupun dengan kegiatan bermain. Dalam dunia pendidikan, kegiatan *treasure hunt* ini memiliki potensi yang tinggi dalam menyalurkan pengetahuan karena kegiatan tersebut memiliki sifat yang menantang.<sup>7</sup> *Treasure hunt* dapat meningkatkan pembelajaran efektivitas pendekatan pembelajaran lainnya dengan merangsang motivasi peserta didik dan menyediakan interaktif yang berpusat pada peserta didik di lingkungan belajar.<sup>8</sup> Bermain dan suka bergerak merupakan karakteristik utama yang dimiliki peserta didik sekolah dasar. Sehingga mengharuskan guru untuk terus melakukan inovasi dalam merancang konsep pembelajaran. Dengan menerapkan proses belajar sambil bermain, maka akan meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan perilaku peserta didik.

---

<sup>4</sup> Muhammad Rohman and Sofan Amri, *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013).

<sup>5</sup> D. Kohen-Vacs, M. Ronen, and S. Cohen, "Mobile Treasure Hunt Games for Outdoor Learning," *Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology* 14, no. 4 (2012).

<sup>6</sup> Yalvema Miaz, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving Di Sekolah Dasar," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 12, no. 2 (November 30, 2012), <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v12i2.2213>.

<sup>7</sup> Raka Swandhita Hutomo, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt," *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta* 5, no. 2 (2016).

<sup>8</sup> Isnaini, Rahayu Apriliaswati, and Syarif Husin, "The Use of Treasure Hunt Game in Teaching Preposition Of," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* Vol 8, No (2019), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33737>.

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru dalam menentukan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, yaitu dengan menggunakan metode *treasure hunt*. Dalam penelitian ini metode *treasure hunt* diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV A SD Muhammadiyah 2 Kauman. Selama proses pembelajaran, peneliti akan melakukan observasi terkait keterampilan kolaborasi peserta didik. Metode *treasure hunt* dipilih sebagai metode belajar yang inovatif diterapkan di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran melalui sebuah pengamatan atau observasi, dan jika ditemukannya suatu permasalahan maka perlu adanya tindakan dalam meningkatkan mutu dalam pembelajaran tersebut.<sup>9</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang menghasilkan data berupa deskripsi terkait keterampilan kolaborasi menggunakan metode *treasure hunt* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kauman yang beralamatkan di Jl. Trisula III No.1, Kauman, Kec. Ps. Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57112. Subjek dari penelitian ini yaitu kelas IV A tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 peserta didik. Penetapan subjek penelitian tersebut berdasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti.

Adapun prosedur yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu sebanyak dua siklus. Tahapan dari setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah melakukan wawancara dengan wali kelas IV A untuk mengetahui kondisi permasalahan yang dialami peserta didik sebelum akhirnya menyusun perencanaan tindakan. Selain itu peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung kondisi dan tindakan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran IPAS. Observasi tersebut digunakan untuk mengetahui data terkait masalah yang dihadapi baik dari karakteristik peserta didik, maupun pelaksanaan pembelajaran, sehingga penelitian ini dapat memberikan tindakan yang optimal.

Penelitian menggunakan pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 siklus berdasarkan indikator yang telah disusun pada Tabel 1.

---

<sup>9</sup> M Muallimin and Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, Gading Pustaka, 2014.

**Tabel 1.** Indikator Keterampilan Kolaborasi

No	Indikator	Uraian
1	Berkontribusi secara aktif	Berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran, menyatukan hasil diskusi dan mencari penyelesaian masalah
2	Bekerja secara produktif	Aktif melakukan diskusi, menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, fokus berdiskusi dalam pencarian solusi serta komunikasi lancar dalam diskusi
3	Menunjukkan sikap tanggung jawab	Bertanggung jawab dalam penugasan yang diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi instruksi yang diberikan.
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	Menerima kritik dan saran, mendiskusikan perbedaan pendapat dan menerima penugasan yang diberikan.
5	Menunjukkan sikap saling menghargai	Menghargai dan menghormati pendapat teman dalam kelompok, tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah.

Sedangkan perhitungan hasil observasi kemampuan kolaborasi peserta didik melalui metode *treasure hunt* pada mata pelajaran IPAS dari siklus 1 dan siklus 2 dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase alternatif jawaban} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, interpretasi kategori hasil observasi dapat ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Interpretasi Kategori Hasil Observasi

Rentang Nilai	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 90%	Baik
55% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang
< 40%	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus I dan siklus II, diperoleh melalui hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan metode *treasure hunt* di kelas IV A SD Muhammadiyah 2 Kauman. Hasil dari analisis data terkait kegiatan pembelajaran IPAS menggunakan metode *treasure hunt* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

No	Kriteria		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Interval Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	90% - 100%	Sangat baik			4	15%	16	59%
2	75% - 90%	Baik			16	59%	11	41%
3	55% - 75%	Cukup	14	36%	7	26%		
4	40% - 55%	Kurang	10	55%				
5	< 40%	Sangat kurang	3	9%				
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>	<b>100%</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-Rata</b>				<b>60,18%</b>		<b>72,22%</b>		<b>89,81%</b>

Berdasarkan data awal peserta didik, hasil keterampilan kolaborasi peserta didik yang ditunjukkan pada tabel 1 terdapat 14 peserta didik yang memiliki keterampilan kolaborasi cukup dengan persentase 26 %, 10 peserta didik memiliki keterampilan kolaborasi kurang dengan persentase 55%, dan 3 peserta didik memiliki keterampilan kolaborasi sangat kurang dengan persentase 9%. Berdasarkan data awal tersebut kemudian dilakukan tindakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi yaitu dengan menerapkan metode *treasure hunt*. Tindakan dilaksanakan selama 2 siklus pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi pada peserta didik.

Siklus I diawali dengan tahap perencanaan. Tahap ini dilakukan dengan penyiapan modul ajar, LKPD, soal evaluasi, dan media yang mendukung penerapan metode *treasure hunt*. Tahap pelaksanaan dilakukan untuk mengimplementasikan secara langsung modul ajar yang telah disusun. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*, guru melakukan observasi sesuai dengan instrumen yang disusun terkait keterampilan kolaborasi peserta didik. Pada kegiatan pendahuluan guru mengajak peserta didik untuk berdoa, cek kehadiran, apersepsi, dan penyampaian tujuan

pembelajaran. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* bersama dengan tujuan agar menumbuhkan semangat dalam belajar. Kegiatan inti dilakukan dengan guru menayangkan materi pembelajaran kemudian memberikan umpan balik kepada peserta didik. Pada kegiatan inti, metode *treasure hunt* diimplementasikan dalam pembelajaran. Kegiatan dilakukan dengan peserta didik berkelompok sesuai dengan arahan guru. Peserta didik dipandu oleh guru dalam menentukan kelompok untuk melakukan identifikasi.<sup>10</sup> Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mencari amplop yang telah disebar di ruang kelas kemudian peserta didik mengisi lembar LKPD sesuai dengan amplop yang ditemukan. Kemudian peserta didik mencari amplop bersama-sama dengan teman kelompoknya dan selanjutnya peserta didik berdiskusi. Pada kegiatan tersebut observasi melakukan pengamatan terkait keterampilan kolaborasi peserta didik sesuai dengan instrumen pengamatan. Pada tahap pengamatan, guru melakukan pendampingan selama proses diskusi dan mengatur jalannya permainan.<sup>11</sup> Pada kegiatan penutup guru melakukan evaluasi terkait pembelajaran yang telah diimplementasikan di kelas.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, keterampilan kolaborasi menggunakan metode *treasure hunt* menunjukkan bahwa 4 peserta didik sudah memiliki keterampilan kolaborasi yang sangat baik dengan persentase 15%, 16 peserta didik memiliki keterampilan kolaborasi dengan kategori baik dengan persentase 59%, dan 7 peserta didik memiliki keterampilan kolaborasi dengan kategori baik dengan persentase 26%. Hasil dari rata-rata persentase diperoleh hasil sebanyak 72,22% keterampilan kolaborasi yang telah dimiliki peserta didik kelas IV A dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Berdasarkan rata-rata tersebut maka diperlukannya tindak lanjut untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Pada siklus II tahapan yang dilakukan dengan siklus I sama. Sebelum melakukan tindakan, hal yang perlu dibenahi dalam tahap perencanaan yaitu modul ajar, LKPD, soal evaluasi, dan media yang digunakan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan inti dilakukan perbaikan berupa guru membimbing kelompok diskusi dan menjelaskan peraturan *treasure hunt*. Pada tahap pelaksanaan dilakukan observasi keterampilan kolaborasi peserta didik pada saat pembelajaran. Tahapan ini peserta didik dituntut kerja sama kelompok dan setiap kelompok saling berkompetisi untuk berburu harta karun yang sesuai dengan peraturan dari guru Individu-individu dalam kelompok tersebut mempunyai tanggung jawab yang sama, sehingga tujuan yang diinginkan akan bisa dicapai oleh mereka, apabila saling bekerja sama.<sup>12</sup> Kemudian tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk

---

<sup>10</sup> Puspitasari, Rinanto, and Widoretno, "Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Melalui Penerapan Model Group Investigation."

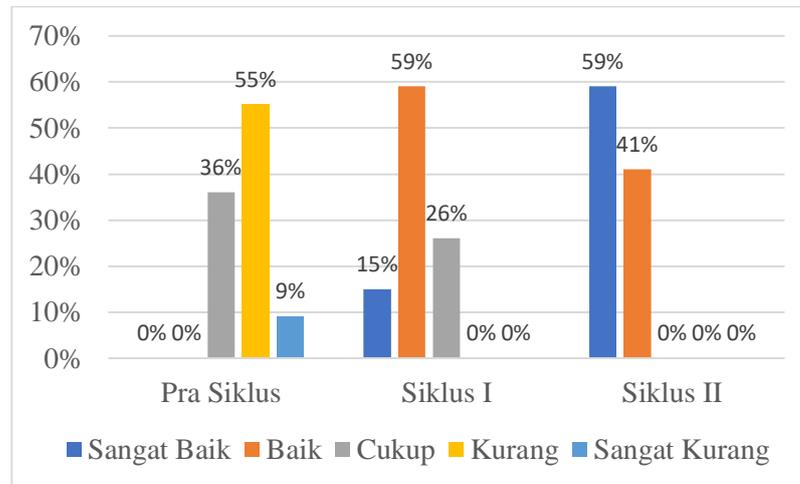
<sup>11</sup> Iska Anggi Rahmawati and Ivayuni Listiani, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV," *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14 No 3 (2023).

<sup>12</sup> Fuad Ihsan Haji, *Dasar-Dasar Kependidikan* (PT. Rineka Cipta, 2013).

mengetahui hasil yang diperoleh dari tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II, keterampilan kolaborasi peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil data yang diperoleh sebanyak 16 peserta didik dikategorikan memiliki keterampilan kolaborasi sangat baik dengan persentase 59%, 11 peserta didik dikategorikan memiliki keterampilan kolaborasi baik dengan persentase 41%. Pada siklus II diperoleh rata-rata 89,81%. Sehingga adanya peningkatan dari tindakan siklus II yang telah dilaksanakan. Adapun peningkatan dapat ditunjukkan melalui diagram pada gambar 1.

**Gambar 1.** Peningkatan Keterampilan Kolaborasi



Berdasarkan gambar 1 ditunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik terjadi peningkatan sebesar 17,59% terhitung dari rata-rata siklus I yaitu 72,22% menjadi 89,81% pada siklus2. Menurut penelitian yang dilakukan Rahmawati menjelaskan bahwa kegiatan diskusi anggota kelompok ini mendorong semangat peserta didik sehingga lebih bergairah. Peserta didik satu dengan yang lainnya saling membantu, saling mengendalikan, dan saling menjaga kekompakan sehingga mereka belajar demi kelompok, bukan individu.<sup>13</sup> Kegiatan tersebut dapat mengajarkan peserta didik untuk terus belajar menumbuhkan komitmen dan saling bekerja sama agar hasil nilai yang didapatkan maksimal. Pendapat ini selaras dengan Veriansyah yang mengemukakan bahwa metode belajar yang tepat dan dinamis akan mampu memotivasi peserta didik dari dalam dirinya sendiri yang dapat membangkitkan rasa senang terhadap suatu pelajaran sehingga dapat

<sup>13</sup> Rahmawati and Listiani, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV."

meningkatkan hasil belajar.<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup> Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal.<sup>16</sup> Pada penelitian ini peserta didik berkolaborasi untuk dapat menyelesaikan permasalahan. Pada kegiatan diskusi peserta didik dapat saling membagi tugas kelompok, menentukan strategi kelompok, dan mencari solusi dalam penyelesaian masalah.

Keterampilan kerja sama tim (*teamwork*) mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam melakukan komunikasi dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah. Pembelajaran kolaboratif mengarah pada pengembangan meta kognisi, perbaikan dalam merumuskan ide, dan diskusi atau berdebat dengan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Hal ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar saling memantau satu sama lain, saling mendeteksi kesalahan dan belajar bagaimana untuk memperbaiki kesalahan mereka. Penelitian ini sejalan dengan temuan Astuti bahwa permainan kolaboratif bisa memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembentukan karakter peserta didik yang termasuk dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Keterampilan kerja sama merupakan hal penting yang paling diunggulkan dalam kehidupan masyarakat utamanya budaya demokratis, dan merupakan salah satu indikator dari lima indikator perilaku sosial, yakni tanggungjawab, peduli pada orang lain, bersikap terbuka, dan kreativitas.<sup>18</sup> Sebagai pendidik, guru harus mengembangkan keterampilan untuk memberi kesempatan peserta didik untuk aktif terlibat dan berkomitmen penuh terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.<sup>19</sup> Guru dapat membangun hubungan kerja sama melalui metode yang dilakukan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan metode tradisional cenderung pasif karena hanya

---

<sup>14</sup> Ivan Veriansyah, Sarwono, and Moh. Gamal Rindarjono, "Hubungan Tingkat Intelegensi (IQ) Dan Motivasi Belajar Geografi Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri Singkawang Kota Tahun Ajaran 2016/2017," *Jurnal GeoEco* 4, no. 1 (2018).

<sup>15</sup> Agus Setiawan and Nurdin Arsyad, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match," *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 3, no. 3 (2020).

<sup>16</sup> Afrisia Ferari Manarwati and Putri Rachmadyanti, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jpgsd* 7, no. 4 (2019).

<sup>17</sup> Yuni Astuti, Fadhilaturrahmi, and Rini Parmila Yanti, "Motivating Primary School Students With Collaborative Games To Produce Good Character Building," *Asian EFL Journal Research Articles* 24, no. 4 (2019).

<sup>18</sup> Bakti Wulandari, Fatchul Arifin, and Dessy Irmawati, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1, no. 1 (November 7, 2015), <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>.

<sup>19</sup> Masniladevi Masniladevi, "Student Gestures in Solving Mathematics Problems in Group Discussion Activities," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 6, no. 1 (March 5, 2022), <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.41863>.

memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi.<sup>20</sup> Hiyum & Bakhtiar menyebutkan bahwa metode dengan melibatkan peserta didik dapat menarik minat atau motivasi peserta didik terhadap pembelajaran dan dalam mempelajari materi pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan berkesan dalam ingatan peserta didik.<sup>21</sup>

Implementasi metode *treasure hunt* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran IPAS memberikan pengaruh pada motivasi peserta didik saat belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fadhilah menunjukkan bahwa melalui metode *treasure hunt* keterampilan kooperatif peserta didik meningkat dari 61% dengan rata-rata kelas 73 pada siklus I dan meningkat menjadi 91%. Metode *treasure hunt* meningkatkan kemampuan yang dapat mengarah pada penemuan inovatif, seperti memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan diri dan mengenali objek dan simbol tertentu.<sup>22</sup> Alifiyah & Bakhtiar, menunjukkan aplikasi permainan *treasure hunt* terbukti mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.<sup>23</sup>

Metode *treasure hunt* dengan sifatnya yang eksploratif dan penuh petualangan, dapat mendorong semangat dan keingintahuan peserta didik menjadikan perjalanan pendidikan lebih menarik, menyenangkan dan dinamis.<sup>24</sup> Selama proses pembelajaran peserta didik tampak antusias dalam permainan. Melalui kegiatan tersebut peserta didik juga dapat mengeksplor pemahaman yang dimilikinya dan berkolaborasi dengan peserta didik yang lain. Permainan kolaboratif seperti *treasure hunt* memberikan potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan.<sup>25</sup> Istiharah di SDN 7 Cakra Negara menunjukkan bahwa perburuan harta karun permainan dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas mereka prestasi pendidikan pada mata pelajaran ilmu sosial.<sup>26</sup> Sehingga dalam penelitian ini metode *treasure hunt* cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS karena

---

<sup>20</sup> Doni Ferdiansyah and Honest Umami Kaltsum, "Teacher's Strategy in Growing Student Creativity through the Pancasila Student Profile Strengthening Project," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (February 6, 2023), <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.55198>.

<sup>21</sup> Ervinia Risti Waning Hiyum and Afakhrul Masub Bakhtiar, "Implementation of the Treasure Hunt Learning Model in Mathematics Subjects," *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 8, no. 1 (December 18, 2023), <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v8i1.2986>.

<sup>22</sup> Pupu Fadhilah, Sandi Budi Iriawan, and Arie Rakhmat Riyadi, "Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V Sd," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019).

<sup>23</sup> Siska Alifiyah and Afakhrul Masub Bakhtiar, "Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD," *Jurnal Guru Kita PGSD* 7, no. 1 (December 21, 2022), <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40197>.

<sup>24</sup> Lifiannah Ade Martia and Nurafni Nurafni, "The Impact of Treasure Hunt Games on Learning Outcomes in Time Measurement," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 14, no. 2 (December 31, 2023), <https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i2.18237>.

<sup>25</sup> A. Sulastri and W Wasidi, "Implementation Of Methode Treasure Hunt To Improve The Cooperation Of Student And Learning Outcomes ( Studies in Civic Education Subjects in Junior Base School Bengkulu Utara)," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2019).

<sup>26</sup> Istiharah, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Mencari Harta Karun Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2020," *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar* 3, no. 3 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57021>.

peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mengeksplor pengetahuannya bersama kelompoknya. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan II, terbukti adanya peningkatan keterampilan kolaborasi melalui metode *treasure hunt* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kauman.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik melalui metode *treasure hunt* pada mata pelajaran IPAS kelas IV A di SD Muhammadiyah 2 Kauman mengalami peningkatan. Peningkatan ditunjukkan dengan hasil rata-rata siklus I dan II yaitu 72,22% dan 89,81%. Keterampilan kolaborasi yang dimiliki peserta didik dapat terlihat ketika mereka berkelompok melakukan permainan dan berdiskusi kelompok. Pada metode *treasure hunt* peserta didik berkelompok sesuai dengan arahan guru kemudian mencari harta karun bersama dengan tim sekelompoknya. Peserta didik juga diajak berdiskusi terkait materi pembelajaran dalam mengerjakan LKPD. Sehingga dapat terlihat keterampilan mereka dalam bekerja sama dengan kelompoknya. Kegiatan *treasure hunt* juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena metode pembelajaran yang diterapkan menarik dan menyenangkan. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu menggunakan metode *treasure hunt* secara berkelanjutan kepada peserta didik. Peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyah, Siska, and Afakhrul Masub Bakhtiar. "Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD." *Jurnal Guru Kita Pgsd* 7, No. 1 (December 21, 2022). <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40197>.
- Astuti, Yuni, Fadhilaturrahmi, and Rini Parmila Yanti. "Motivating Primary School Students With Collaborative Games To Produce Good Character Building." *Asian Efl Journal Research Articles* 24, No. 4 (2019).
- Doni Ferdiansyah, and Honest Umami Kaltsum. "Teacher's Strategy In Growing Student Creativity Through The Pancasila Student Profile Strengthening Project." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, No. 1 (February 6, 2023). <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.55198>.
- Fadhilah, Pupu, Sandi Budi Iriawan, and Arie Rakhmat Riyadi. "Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, No. 2 (2019).
- Greenstein, Laura. *Assessing 21st Century Skills: A Guide To Evaluating Mastery And Authentic Learning*. Corwin Press, 2012.
- Haji, Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Pt. Rineka Cipta, 2013.
- Hiyum, Ervinia Risti Waning, and Afakhrul Masub Bakhtiar. "Implementation Of The Treasure Hunt Learning Model In Mathematics Subjects." *Journal Of Medives: Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang* 8, No. 1 (December 18, 2023).

Lailatul Alifah, Sumarto: Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode *Treasure Hunt* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v8i1.2986>.

Hutomo, Raka Swandhita. "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt." *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta* 5, No. 2 (2016).

Isnaini, Rahayu Apprihaswati, And Syarif Husin. "The Use Of Treasure Hunt Game In Teaching Preposition Of." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)* Vol 8, No (2019). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33737>.

Istiharah. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Mencari Hartakarun Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Tahun 2020." *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar* 3, No. 3 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.57021>.

Kohen-Vacs, D., M. Ronen, And S. Cohen. "Mobile Treasure Hunt Games For Outdoor Learning." *Bulletin Of The Ieee Technical Committee On Learning Technology* 14, No. 4 (2012).

Manarwati, Afrisia Ferari, And Putri Rachmadyanti. "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jpgsd* 7, No. 4 (2019).

Martia, Liftianah Ade, And Nurafni Nurafni. "The Impact Of Treasure Hunt Games On Learning Outcomes In Time Measurement." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 14, No. 2 (December 31, 2023). <https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i2.18237>.

Masniladevi, Masniladevi. "Student Gestures In Solving Mathematics Problems In Group Discussion Activities." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 6, No. 1 (March 5, 2022). <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.41863>.

Miaz, Yalvema. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Metode Problem Solving Di Sekolah Dasar." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 12, No. 2 (November 30, 2012). <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v12i2.2213>.

Mualimin, M, And Rahmat Arofah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik. Gading Pustaka*, 2014.

Puspitasari, Noviana Ika, Yudi Rinanto, And Sri Widoretno. "Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Melalui Penerapan Model Group Investigation." *Bio-Pedagogi* 8, No. 1 (November 12, 2019). <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v8i1.35544>.

Rahmawati, Iska Anggi, And Ivayuni Listiani. "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV." *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14 No 3 (2023).

Rohman, Muhammad, And Sofan Amri. *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.

Setiawan, Agus, And Nurdin Arsyad. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match." *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)* 3, No. 3 (2020).

Sulastri, A., And W Wasidi. "Implementation Of Methode Treasure Hunt To Improve The Cooperation Of Student And Learning Outcomes ( Studies In Civic Education Subjects In Junior Base School Bengkulu Utara)." *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, No. 2 (2019).

Veriansyah, Ivan, Sarwono, And Moh. Gamal Rindarjono. "Hubungan Tingkat Intelegensi (Iq) Dan Motivasi Belajar Geografi Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri Singkawang Kota Tahun Ajaran 2016/2017." *Jurnal Geoeco* 4, No. 1 (2018).

Wulandari, Bakti, Fatchul Arifin, And Dessy Irmawati. "Peningkatan Kemampuan Kerjasama

Lailatul Alifah, Sumarto: Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode *Treasure Hunt* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study.” *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)* 1, No. 1 (November 7, 2015).  
<https://doi.org/10.21831/Elinvo.V1i1.12816>.

Zubaidah, S. “Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Online,” No. 2 (2020).