

PENERAPAN METODE *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA SISWA KELAS IV SDN 1 BANCANGAN

Iska Anggi Rahmawati¹, Ivayuni Listiani², Kaseni³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³SDN 1 Bancangan, Indonesia

iskaanggir@gmail.com¹, ivayuni@unipma.ac.id², kaseni1963@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-06-2023

Disetujui: 09-07-2023

Kata Kunci:

Matematika; Soal cerita;
Treasure hunt

ABSTRAK

Abstrak: Matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang berperan penting untuk menunjang keberhasilan mata pelajaran lainnya karena sering dijadikan untuk sarana pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi untuk mempelajari matematika terutama dalam menyelesaikan bentuk soal cerita sehingga hasil belajar peserta didik tergolong kategori rendah. Maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di SDN 1 Bancangan. Pada penelitian ini, pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan teknik tes. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 1 Bancangan dapat menyelesaikan soal cerita matematika dengan efisiensi waktu yang baik dan mengalami peningkatan ketuntasan belajar dari 22% menjadi 78%. Peserta didik lebih berantusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran matematika yang ditunjukkan berdasarkan keaktifan peserta didik meningkat dari 78% menjadi 88%. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa metode *treasure hunt* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

Abstract: Mathematics is a subject that plays an important role in supporting the success of other subjects because it is often used as a means of solving problems in everyday life. Students who lack motivation to learn mathematics, especially in solving story problems, so that the learning outcomes of students are classified as low. So this study aims to improve students' ability to solve math story problems by using the treasure hunt learning method. This research uses a class action research method that will be carried out at SDN 1 Bancangan. In this study, data collection used observation, interview, and test techniques. The results of the research conducted showed that fourth grade students of SDN 1 Bancangan could solve math story problems with good time efficiency and increased learning completeness from 22% to 78%. Students are more enthusiastic and motivated to participate in math learning which is indicated based on the activeness of students increasing from 78% to 88%. The results of the data show that the treasure hunt method is effective in improving the ability to solve math story problems.

A. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang berperan penting untuk menunjang keberhasilan mata pelajaran lainnya karena sering dijadikan untuk sarana pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari (Khoiriyah et al., 2021). Matematika juga menjadi sebuah dasar dari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya, sehingga harus diberikan kepada seluruh peserta didik, baik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah lanjutan. Selain

itu, matematika sangat berkontribusi dalam perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya. Maka matematika dapat disebut sebagai mata pelajaran yang sangat berguna bagi kehidupan.

Mata pelajaran matematika sudah semestinya diajarkan dalam sebuah kurikulum. Hal tersebut Sesuai dengan pendapat (Sundayana, 2015) yang berpendapat bahwa matematika memiliki taraf kesukaran yang cukup tinggi, namun setiap individu perlu menekuni dan mempelajari matematika untuk

menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. Ketercapaian pembelajaran matematika dapat diukur dari kemampuan dalam menyelesaikan tugas belajar matematika, mampu menerapkan dan mengaplikasikan tujuan-tujuan pendidikan matematika dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik serta peserta didik mampu menjadikan matematika bagian penting dalam kehidupannya.

Masing-masing individu memiliki pandangan dan minat yang beragam tentang pelajaran matematika. Mayoritas atau sebagian besar peserta didik memiliki anggapan bahwa matematika pelajaran yang sangat sulit sehingga mereka kurang berminat dalam mempelajarinya. Sebanyak 6 dari 9 peserta didik di SDN 1 Bancangan kesulitan dalam memahami soal cerita dengan bacaan yang panjang, terutama pada mata pelajaran matematika. Minat mereka dalam mempelajari matematika masih tergolong rendah. Matematika menjadi pelajaran yang menakutkan dan dirasa sulit karena harus dihadapkan dengan angka-angka, terlebih jika soal yang dikerjakan berupa soal cerita.

Salah satu kesulitan atau tantangan mata pelajaran matematika yang dirasakan peserta didik adalah pada bentuk penyelesaian soal cerita. Menurut (Wahyuddin, 2016) soal cerita merupakan bentuk soal evaluasi bagi peserta didik yang telah mendapatkan materi pelajaran sebelumnya. Menurut (Amir, 2015) dalam menyelesaikan soal cerita matematika, tentunya berbeda dengan menyelesaikan soal matematika yang telah berbentuk bilangan-bilangan maupun simbol-simbol matematika. Menurut (Karnasih, 2015) bentuk soal cerita pada pelajaran matematika yang berbentuk kalimat dengan menggunakan bahasa verbal maupun bahasa umumnya memiliki kaitan yang sangat erat dengan kehidupan nyata. Berdasarkan penjelasan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa soal cerita matematika merupakan kalimat-kalimat cerita yang menggunakan bahasa sehari-hari dan kemudian diubah ke bentuk persamaan matematika serta menjadi evaluasi para peserta didik setelah mendapatkan suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 1 Bancangan, peserta didik membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan soal cerita dibanding menyelesaikan soal yang berbentuk bilangan atau simbol angka. Mayoritas peserta didik merasakan kesulitan

sehingga mereka tidak memiliki semangat untuk mengerjakan karena tidak mengerti sama sekali tentang apa yang harus dilakukan pada soal cerita matematika tersebut. Pada saat mengerjakan soal yang berbentuk bilangan, hasil nilai yang didapatkan cukup tinggi dengan waktu yang relatif singkat, sedangkan ketika peserta didik mengerjakan soal cerita memerlukan waktu yang lebih lama namun hasilnya kurang maksimal dan kurang memuaskan.

Dalam proses menyelesaikan soal cerita pelajaran matematika, peserta didik harus memiliki keterampilan dan minat membaca yang tinggi untuk memudahkan peserta didik dalam pengerjaannya. Namun berdasarkan observasi yang dilakukan, 8 dari 9 peserta didik tidak menyukai kegiatan membaca. Tentunya hal ini akan berdampak negatif pada kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita karena kegiatan membaca mempunyai pengaruh cukup besar pada proses belajar di sekolah. Sehingga jika peserta didik yang tidak menyukai kegiatan membaca, maka akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita yang memiliki bacaan yang cukup panjang.

Keterampilan membaca pemahaman bukan termasuk dalam keterampilan yang dapat diturunkan dari genetik orang tua, keterampilan ini merupakan hasil dari ketekunan dan berlatih secara berkelanjutan selama proses belajar. Semakin terampil peserta didik dalam memahami suatu bacaan, maka semakin terarah jalan pikirannya. Menurut (Fitriyani, 2012), membaca pemahaman merupakan kegiatan yang memiliki kepuasan tersendiri bagi pembaca setelah mengetahui pokok pikiran yang mendalam dari bacaan tersebut. Membaca pemahaman dapat mengasah kemampuan membaca secara kritis apabila dilakukan secara seksama dan teliti sehingga bacaan dapat dipahami secara rinci (Prihatsanti et al., 2018).

Bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan pemahaman dan perhatian lebih untuk memecahkan soal cerita matematika. Literasi membaca peserta didik kelas IV SDN 1 Bancangan tergolong rendah, sehingga mereka masih sulit memahami bahasa pada kalimat soal cerita karena mereka juga belum sepenuhnya menguasai keterampilan membaca untuk pemahaman. Ketidakkampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika disebabkan oleh ketidakmampuan dalam melakukan pemahaman

dan sekaligus berimajinasi. Maka dalam hal ini sangat diperlukan aktivitas belajar yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik dan menarik perhatian peserta didik supaya peserta didik mampu melakukan pemahaman.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus menyiapkan metode dan model pembelajaran yang konkret sehingga dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep yang masih abstrak menjadi sesuatu yang nyata, sehingga peserta didik mudah memahami. Untuk itu sebagai seorang guru perlu mengupayakan agar kompetensi peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun situasi-situasi yang lain. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk berlatih sehingga memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran merupakan bentuk rencana dan pola yang bertujuan digunakan dalam membimbing proses pembelajaran di kelas supaya tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, sehingga peserta didik mampu meraih hasil belajar yang optimal. Menurut (Indrawati, 2011) model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini, setiap model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan peserta didik supaya mampu memberikan dampak yang besar dan signifikan pada pencapaian sebuah pembelajaran. Selain itu kesesuaian materi dan kemampuan guru dalam mengelola dan memberdayakan segala sumber belajar harus dipertimbangkan, sehingga akan mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat dijadikan salah satu pilihan agar tercapai tujuan pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menitikberatkan pada suatu permasalahan yang dihadapi peserta didik pada suatu pembelajaran. (Muhson, 2009) menyatakan bahwa kegiatan belajar berdasarkan masalah adalah sebuah proses pembelajaran yang diawali dari permasalahan yang telah ditemukan dalam suatu lingkup lingkungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model PBL merupakan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada suatu pemecahan masalah supaya memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Peserta didik terlibat akan aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran dengan melakukan praktik secara berkelompok atau berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini akan membiasakan peserta didik untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya tanpa bergantung pada penjelasan guru. Manfaat lain dari pembelajaran dengan pemecahan masalah adalah peserta didik memiliki inisiatif yang tinggi, keterampilan dan pengetahuan peserta didik berkembang, keterampilan interpersonal dan dinamika kelompok peserta didik berkembang serta dapat meningkatkan self motivated peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang akan dipecahkan ini akan menstimulus peserta didik untuk memperoleh pengetahuan awal sehingga dapat memudahkan dalam pemahaman materi tidak terkecuali pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV SDN 1 Bancangan, maka ditemukan bahwa peserta didik sedikit mengalami kesulitan mengerjakan matematika dalam menyelesaikan soal cerita dan menemukan hasilnya. Menurut wali kelas IV SDN 1 Bancangan, kegiatan pada mata pelajaran matematika belum pernah diterapkan di luar kelas melalui permainan-permainan yang menyenangkan. Selama ini pembelajaran matematika 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 semangat belajar peserta didik meningkat sehingga tidak takut dengan pelajaran matematika.

Dengan dilakukannya kegiatan pembelajaran diluar kelas, diharapkan peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terutama soal cerita akan lebih mudah dan lebih bersemangat dalam memahami maupun memperhatikan persoalan yang dimaksudkan tersebut, sehingga akan berpengaruh besar terhadap kemampuan memecahkan soal matematika berupa soal cerita. Menerapkan permainan di luar kelas pada proses

belajar mengajar, akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena kegiatan tersebut dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut (Wulandari & Mawardi, 2018), bermain merupakan suatu proses alami yang dilakukan anak-anak dengan sendirinya. Melalui kegiatan permainan, diharapkan peserta didik memperoleh kebahagiaan tanpa paksaan. Sedangkan menurut (Sadiman, 2002) permainan merupakan interaksi antar pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu agar mendapatkan apa yang diinginkan. Dengan demikian, melalui kegiatan bermain sambil belajar dapat memudahkan peserta didik untuk menerima materi sehingga proses belajar tidak akan membosankan.

Untuk memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika yang tidak menimbulkan tekanan pada diri peserta didik, maka untuk menyampaikannya diperlukan kegiatan-kegiatan belajar diluar kelas agar kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik, sehingga penyampaian bahan pembelajaran tidak hanya cukup hanya di kelas. Soal cerita matematika yang dibuat dengan cara yang berbeda mampu memberikan dampak baik sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mengenai materi. Menyelesaikan soal matematika berbentuk cerita dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan juga akan mengubah pola pikir peserta didik mengenai matematika yang sebelumnya dianggap rumit. Maka dengan menciptakan kegiatan yang menyenangkan diharapkan dapat merubah pemikiran-pemikiran peserta didik teirasional tentang matematika. Salah satu yang dapat dilakukan yaitu menggunakan metode *treasure hunt* atau permainan mencari harta karun.

Inovasi guru dalam memilih metode pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut (Rohman, 2013) 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 berjalanya proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut akan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar karena metode

penyampaian materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

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 (Kohen-Vacs et al., 2012).

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, 2012) pemecahan masalah merupakan proses kompleks yang penyelesaiannya membutuhkan strategi kemudian mengevaluasinya agar dapat terselesaikan dengan baik.

Metode *treasure hunt* tepat dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika, karena kegiatan dalam kegiatan pembelajaran ini peserta didik 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 (Hutomo, 2016).

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 (Suarsana et al., 2013). Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan metode *treasure hunt*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan pengamatan atau observasi pada kegiatan pembelajaran yang ditemukan suatu permasalahan peserta didik pada suatu kelas sehingga perlu adanya sebuah tindakan untuk meningkatkan mutu dalam pembelajaran. (Mualimin, 2014). Pada penelitian tindakan kelas, peran guru sangat penting karena mempunyai tugas pokok untuk melaksanakan pembelajaran mulai dari tahap awal seperti merancang, melaksanakan, hingga mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran agar tujuan yang dirancang dapat tercapai. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, karena pada penelitian ini akan menghasilkan data berupa deskripsi terkait penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Bancangan, Kecamatan Sambit, Kabupaten Ponorogo. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Bancangan yang berjumlah 9 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Prosedur pada penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana setiap siklusnya menerapkan tahapan (Erman, 2016) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif. Data penelitian ini dijabarkan dan disajikan dalam bentuk deskriptif berdasarkan data hasil observasi, data hasil wawancara dan serta hasil tes kinerja peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode *treasure hunt*.

Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV sebelum melaksanakan pembelajaran untuk mengetahui kondisi serta permasalahan yang dialami peserta didik sebelum akhirnya menyusun perencanaan tindakan.

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi dan tindakan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menyelesaikan soal cerita matematika. Observasi langsung ini digunakan agar data terkait masalah yang dihadapi, karakteristik peserta didik, pelaksanaan pembelajaran, serta tindakan yang diberikan dapat optimal.

Kemudian untuk mengukur kemampuan peserta didik, akan dilakukan tes hasil kerja disetiap akhir pembelajaran. Teknik tes pada penelitian ini yaitu menggunakan tes tulis yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan metode *treasure hunt* dengan tujuan untuk mendapatkan data atau nilai terkait kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada materi luas bangun datar.

Data yang diperoleh selama penelitian akan dianalisis dan kemudian dideskripsikan terkait efektivitas penggunaan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika. Kemudian langkah-langkah menganalisis data kualitatif penelitian ini dengan (1) mereduksi data, (2) penyajian data dan (3) menarik kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan kegiatan siklus I, diperlukan persiapan-persiapan untuk pra penelitian seperti wawancara dan observasi langsung terhadap peserta didik kelas IV SDN 1 Bancangan yang akan menjadi subjek penelitian. Dari kegiatan observasi dan wawancara ini dapat diketahui bahwa kondisi nyata yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Bancangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di awal penelitian ini diperoleh sebuah permasalahan terkait keaktifan dan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas, akhirnya ditemukan solusi dan kesepakatan untuk mengkaji metode pembelajaran matematika dengan jumlah peserta didik sebanyak 9 siswa. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL dengan 2 siklus kegiatan pembelajaran

Setelah melakukan observasi dan wawancara, tahapan selanjutnya yang akan dilakukan adalah melaksanakan pre tes yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita matematika sebelum dilakukan tindakan siklus I yang dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2023. Hasil perolehan skor yang didapatkan dari data pre test skor yang didapat dari data hasil pre test kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika materi luas bangun datar terhadap 9 peserta didik didapatkan nilai maksimum 80 dan nilai minimum 58

dengan skor rata-rata 70. Nilai keseluruhan yang diperoleh sebesar 632.

Data hasil pre test kemampuan peserta didik menyelesaikan soal cerita matematika disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Pre Test

No	Nama	Nilai
1	AAD	79
2	AHHR	70
3	AAPR	75
4	CRS	70
5	MKB	72
6	MKE	58
7	RA	72
8	RAP	67
9	VMP	69
Jumlah		632
Rata-rata		70

Berdasarkan hasil pre tes pada tabel 1, dari 9 peserta didik terdapat 2 siswa yang telah memperoleh hasil belajar yang baik, atau $2/9 \times 100\% = 22\%$, 4 siswa memperoleh hasil cukup, atau $4/9 \times 100\% = 44\%$, dan 3 siswa memperoleh hasil kurang, atau $3/9 \times 100\% = 34\%$.

Dari hasil pre tes tersebut kemudian dilakukan tindakan untuk membantu peserta didik agar dapat menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan metode *treasure hunt*. Tindakan dilakukan selama 2 siklus pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Deskripsi Data Siklus I

Pada siklus I diawali dengan tahap perencanaan. Tahap ini dilakukan untuk menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama proses tindakan seperti Modul Ajar, LKPD, lembar tes formatif, dll. Setelah itu dilakukan pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada hari Kamis, 30 Maret 2022 sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan yaitu menggunakan metode *treasure hunt* untuk menyelesaikan soal cerita luas bangun datar.

Tahap pelaksanaan dilakukan untuk merealisasikan dan mewujudkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam di kelas, kemudian dilanjutkan dengan mengecek atau mengabsen kehadiran seluruh peserta didik. Kemudian guru membangkitkan semangat peserta didik dengan memberikan ice breaking kemudian dilanjutkan dengan pemberian

ulasan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dan diberikan tanda berupa nomor pada masing-masing ketua kelompok. Peserta didik mendengarkan arahan dari guru terkait aturan permainan yang harus dikerjakan. Setelah semua arahan diberikan dan dipahami, peserta didik kemudian menjalankan aksinya untuk mencari clue atau petunjuk pengerjaan soal yang ada pada permainan *treasure hunt*. Peserta didik mencari petunjuk menggunakan peta yang telah disediakan oleh guru.

Selanjutnya, peserta didik melakukan diskusi dengan anggota masing-masing kelompok. Soal dan clue yang diberikan kepada peserta didik dibuat dengan bervariasi yaitu dengan model peta harta karun. Soal-soal yang disajikan dalam LKPD juga dibuat semenarik mungkin dengan background warna warni, dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menstimulus peserta didik. LKPD juga memuat soal-soal pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan dapat melatih peserta didik untuk mengerjakan soal post test secara individu agar memperoleh hasil nilai yang optimal setelah permainan selesai.

Pada tahap pengamatan, guru melakukan pendampingan selama proses diskusi dan mengatur jalannya permainan. Guru mengamati kegiatan diskusi masing-masing kelompok dalam menyelesaikan soal cerita sesuai dengan soal yang didapatkan. Berdasarkan pengamatan selama siklus I berlangsung, proses pembelajaran dengan metode *treasure hunt* tergolong cukup efektif. Hal ini terlihat dari bagaimana antusias para peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Persaingan antar kelompok sangat tinggi sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dan semangat menyelesaikan permainan.

Tahap observasi, pada tahapan observasi dilakukan secara bersamaan dengan tahapan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I. Setelah mengerjakan LKPD sebagai evaluasi hasil kerja kelompok, untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik secara individu guru memberikan soal post test yang memiliki kemiripan dengan soal yang telah dikerjakan sebelumnya. Hasil pengerjaan soal individu diperoleh data sebagai berikut: jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas atau memenuhi kriteria sebanyak 4 siswa atau

45% memperoleh hasil nilai baik. Berdasarkan perolehan nilai pada siklus I ini maka terlihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dari yang sebelumnya hasil pres test yang tuntas atau nilai baik hanya 2 siswa atau 22% kemudian meningkat menjadi 4 siswa atau 56%.

Tabel 2. Hasil Tindakan Kelas Siklus I

No	Jenis Data	Indikator	Simpulan
1	Keaktifan belajar	78%	Tuntas
2	Hasil tes	56%	Belum tercapai

Tahap refleksi, dari paparan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik 78% atau sudah tercapai, sedangkan hasil tes pemecahan masalah berada pada presentase 56% atau masih belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan data tersebut maka harus dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu pembelajaran siklus II. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus II diantaranya yaitu peserta didik yang kurang aktif dalam mengerjakan dan berdiskusi kelompok, tingkat kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok, ketuntasan hasil belajarn dalam menyelesaikan masalah, serta kegiatan pembelajaran yang belum maksimal.

Untuk mengoptimalkan perbaikan pembelajaran pada siklus II maka diperlukan upada sebagai berikut: 1) guru mengatur waktu untuk melakukan pendampingan masing-masing kelompok agar seluruh peserta didik turut serta terlibat dalam proses pembelajaran, 2) menyampaikan petunjuk atau arahan permainan *Treasure hunt* secara lebih detail dan sistematis agar mudah dipahami peserta didik, 3) memberikan penghargaan atau apresiasi kepada kelompok yang aktif dan memiliki kepercayaan tinggi saat melakukan presntasi di depan kelas.

3. Deskripsi Data Siklus II

Tindakan pada siklus II telah dilaksanakan berdasarkan hasil frefleksi pada pembelajaran siklus I. Sebelum melakukan tindaaka, hal yang harus dibenahi pada tahap perencanaan yaitu terkait Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media, LKPD, soal evaluasi untuk individu, serta reward yang akan diberikan pada

kelompok yang telah berhasil melakukan presentasi dengan baik. Perbaikan pembelajaran pada siklus II ini dilakukan pada Rabu, 5 April 2023.

Tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan pendahuluan sama seperti pada pembelajaran siklus I. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada minggu sebelumnya sehingga peserta didik dapat terfokuskan pada kegiatan inti. Peserta didik menjelaskan arahan dan petunjuk dari guru selama proses kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai permainan di luar kelas, guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik.

Peserta didik diajak ke mushola sekolah yang sedang dalam tahap renovasi. Guru meminta peserta didik untuk mengamati lantai mushola yang akan dipasang keramik. Guru juga memanggil salah satu tukang untuk diwawancara bersama dengan peserta didik. Berdasarkan pengamatan dan wawancara tersebut tersebut, peserta didik mengetahui ukuran keramik yang akan dipasang pada lantai mushola. Kemudian peserta didik diminta untuk mendiskusikan berapa total keramik yang diperlukan agar teras mushola tersebut dapat terpasang dengan sempurna. Dari kegiatan ini maka peserta didik dapat belajar untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Setelah hasil diskusi selesai, peserta didik diminta untuk kembali ke kelas mengikuti arahan dari guru terkait proses pembelajaran selanjutnya. Sama seperti siklus I, peserta didik diberikan 2 lembar kertas yaitu LKPD dan kertas yang berisi peta harta karun dimana terdapat soal dan clue yang harus ditemukan dan dikerjakan bersama dengan kelompoknya. Kegiatan berjalan dengan lancer dengan antusias peserta didik yang sama tingginya seperti siklus sebelumnya. Masing-masing kelompok berlomba untuk menemukan harta karun yang telah disembunyikan. Guru memberikan batasan waktu kepada peserta didik untuk menemukan dan menyelesaikan soal yang telah disiapkan.

Harta karun yang disiapkan pada siklus II ini disembunyikan ditempat yang berbeda dengan sebelumnya, dengan begitu peserta didik harus mengamati peta yang diberikan untuk menemukan soal dan clue pengerjaan soalnya. Semangat peserta

didik tetap terjaga meskipun kegiatan dilakukan di bulan Ramadhan. Peserta didik saling bekerja sama dan berdiskusi untuk menemukan letak harta karun.

Selama proses diskusi penyelesaian soal cerita, guru melakukan pemantauan dan pendamoingan untuk melihat keterlibatan dan keaktifan masing-masing anggota kelompok. Peserta didik yang kurang aktif akan diberikan arahan dan motivasi secara verbal untuk meningkatkan semangatnya dalam bekerja sama dengan kelompok.

Setelah waktu yang diberikan untuk menyelesaikan soal cerita habis, seluruh peserta didik dan guru kembali ke dalam kelas untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok. Guru memberikan reward sebagai apresiasi kepada kelompok yang berani dan percaya diri tampil maju tanpa harus ditunjuk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan dan kemampuan bekerja sama masing-masing anggota. Penghargaan kelompok diberikan secara terbuka di depan kelas untuk memotivasi kelompok lain dan dilaksanakan di akhir siklus dengan mengkalkulasi skor dari masing-masing kelompok.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita, masing-masing individu dibrikan soal atau kuis individual yang disesuaikan dengan tujuan penelitin di akhir siklus. Apabila dalam pelaksanaan hasil tes individual ini masih ditemukan peserta didik yang belum mencapai indikator keberhasilan, maka anggota kelompok memiliki tugas membantu temannya yang belum mampu mencapai indikator yang diharapkan.

Hasil pengerjaan soal individu diperoleh data sebagai berikut: jumlah peserta didik yang masuk kategori tuntas atau memenuhi kriteria sebanyak 7 siswa atau 78% memperoleh hasil nilai baik. Berdasarkan perolehan nilai pada siklus I ini maka terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari yang sebelumnya hasil tes individual siklus I yang tuntas atau nilai baik hanya 4 siswa atau 56% meningkat menjadi 7 siswa atau 78%.

Tabel 3. Hasil Tindakan Kelas Siklus II

No	Jenis Data	Indikator	Simpulan
1	Keaktifan belajar	88%	Tuntas
2	Hasil tes	78%	Tuntas

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui bahwa keaktifan dan hasil tes peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari

siklus I hingga siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa metode *treasure hunt* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Bancangan. Data peningkatan tersebut menunjukkan pada siklus II sudah mampu mencapai indikator keberhasilan klasikal.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Keberhasilan Tes Individu

Tahapan	Ketuntasan	Prsentase
Pra siklus	2	22%
Siklus I	4	50%
Siklus II	7	78%

Tahap refleksi, berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas terkait penyelesaian soal cerita matematika materi luas bangun datar, jumlah peserta didik yang mengalami tahap keberhasilan atau tuntas pada siklus II sudah mencapai target yang diinginkan yaitu sebanyak 7 siswa. Terdapat 2 peserta didik yang belum mencapai target atau belum tuntas sehingga diperlukan penanganan bimbingan secara individu untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Setelah penelitian tindakan kelas dilakukan menggunakan metode *treasure hunt*, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Persentase peningkatan tersebut telah melampaui target indikator yaitu 75% sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Pada penelitian tindakan kelas ini, tujuan utama yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita menggunakan metode *treasure hunt* pada siswa kelas IV SDN 1 Bancangan. Metode *treasure hunt* dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat (Veriansyah et al., 2018) 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 meningkatkan hasil belajar.

Pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *treasure hunt*, peserta didik mendapatkan soal terlebih dahulu, kemudian mencari harta karun yang berisi petunjuk atau clue berupa cara mengubah soal cerita matematika menjadi model matematika. Dengan begitu peserta didik dapat mengerjakan soal dengan mudah dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah mengerjakan soal cerita matematika menurut (Yulis, 2008) terdapat 5 tahapan di antaranya yaitu: (1) menuliskan lebih dahulu mengenai apa yang telah diketahui, (2) menuliskan apa yang ingin ditanyakan, (3) soal cerita

diubah ke bentuk model matematika, (4) mengerjakan soal-soal perhitungan dan (5) memberikan jawaban berdasarkan soal yang telah diberikan.

Peserta didik dapat menyelesaikan soal cerita bersama dengan kelompok masing-masing. 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. Kegiatan tersebut dapat mengajarkan peserta didik untuk terus belajar menumbuhkan komitmen dan saling bekerja sama agar hasil nilai yang didapatkan maksimal. Ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurjanah, 2016).

Selain itu, metode *treasure hunt* juga berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan memecahkan masalah soal cerita matematika luas bangun datar. Menurut (Bellanca, 2011) metode *treasure hunt* dapat diterapkan untuk membangkitkan minat para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan seri tugas yang kompleks dan menantang untuk diselesaikan dengan maksimal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *treasure hunt* dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Kegiatan bekerja kelompok dan bermain di luar kelas berdampak pada kemampuan peserta didik memahami soal bacaan dan mengetahui alur pengerjaannya sehingga pemhemana membaca peserta didik menjadi lebih meningkat. Hal ini tentunya dapat dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang menjadi mmeningkat dan mencapai ketuntasan belajar dari 22% menjadi 78%.

Selain itu, motivasi dan minat para peserta didik mengikuti pembelajaran matematika juga meningkat. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam memecahkan soal cerita matematika tersebut. Hal ini menjadikan pembelajaran matematika khususnya pengerjaan soal cerita lebih menyenangkan dan bermakna. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika karena metode pembelajaran yang diterapkan menarik. Hal

tersebut dibuktikan berdasarkan dengan presentase keaktifan peserta didik yaitu sebesar 88%. Penggunaan metode *treasure hunt* juga menjadikan hubungan sosial antar peserta didik lebih erat. Hal ini karena kegiatan yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama dan berdiskusi dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan penilaian afektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan optimal. Hal ini selaras dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum & Listiani, 2022), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang tepat akan berdampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kegiatan tersebut, peserta didik akan dapat menyelesaikan soal cerita dengan efektif sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode *treasure hunt* pada penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas IV SDN 1 Bancangan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu untuk mencoba menggunakan metode tersebut secara berkelanjutan kepada peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan soal cerita matematika baik pada materi luas bangun datar ataupun pada materi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang ikut terlibat membantu dan menyukseskan terlaksananya penelitian ini khususnya Universitas PGRI Madiun dan SDN 1 Bancangan yang telah memberikan ruang dan waktu secara penuh sehingga penelitian ini dapat berjalan dan terlaksana dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, M. F. (2015). Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 1(2), 159-170.
<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika/article/view/235>
- Bellanca, J. (2011). *200+ Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Erman. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Fitriyani, P. R. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Teknik Skrambel Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Bakulan Tahun Pelajaran 2011/2012. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*. Universitas Negeri Yogyakarta, 5(2), 107–113.
- Indrawati. (2011). Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran implementasinya dalam Pembelajaran Fisika. *Jember:Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Universitas Jember*.
- Karnasih, I. (2015). Analisis Kesalahan Newman Pada Soal Cerita Matematis (Newman's Error Analysis in Mathematical Word Problems). *Jurnal Paradikma*, 8(1), 37–51. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/3352>
- Khoiriyah, Z. A., Aminah, S. N., & Permatasari, D. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Memahami Soal Cerita Perkalian dengan Metode RME Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Ketileng. *ARZUSIN*, 1, 64–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/arzusin.v1i1.108>
- Kohen-Vacs, D., Ronen, M., & Cohen, S. (2012). Mobile treasure hunt games for outdoor learning. *Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology*, 14(4), 24–26.
- Miaz, Y. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 87. <https://doi.org/10.24036/pendidikan.v12i2.2213>
- Mualimin. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Bandung:Taabita.
- Muhson, A. (2009). Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Mahasiswa Melalui Penerapan Problem-Based Learning. *Jurnal Kependidikan*, 39, 171–182. <http://chemeng.mcmaster.ca>
- Ningrum, T. S., & Listiani, I. (2022). Pengaruh Metode Make A Math Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 03 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3136%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/3136/2477>
- Nurjanah, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 22–31.
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Rohman, M. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sadiman. (2002). *Media pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–10.
- Sundayana, R. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Veriansyah, I., Sarwono, & Rindarjono, M. G. (2018). 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(1), 41–50.
- Wahyuddin. (2016). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau dari Kemampuan Verbal. *Jurnal Beta : Jurnal Tadris Matematika*, 9, 148–160. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.9>
- Wulandari, A. N., & Mawardi, M. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/download/5984/5506>
- Yulis, A. (2008). Pembelajaran yang Diawali dengan Pemberian Soal Cerita untuk Meningkatkan Sikap Siswa terhadap Matematika pada Siswa Kelas I MTs Negeri Sentajo Kecamatan Kuantan Tengah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 69–73.