

## **Peningkatan Hasil Belajar Dalam Tema Indahnnya Negeriku melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Clue***

Leo Wahyudi  
Leowahyudi84@gmail.com  
UPTD SD Negeri Tramok 2 Kokop

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Treasure Clue dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai dari siklus pertama yang terdiri atas empat tahapan yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi. Hasil rata – rata nilai persentase: (1) hasil tes pada siklus 1 nilai rata – rata kelas mencapai 54,12 dari 34 siswa. Yang mendapatkan nilai memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 9 siswa, sedangkan 25 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 26,47%; (2) hasil tes siklus II yang lebih menekankan pada aktifitas setiap individu diikuti oleh 34 siswa, nilai rata – rata kelas mencapai 82,94. Dari 34 siswa, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 26 siswa, sedangkan 8 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus II presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM sebesar 76,47%. Dari uraian sebelumnya, dapat diketahui bahwa pembelajaran tema Indahnnya Negeriku subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan pembelajaran 1 dan pembelajaran 4 melalui model kooperatif tipe treasure clue dengan langkah – langkah yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Indahnnya Negeriku, Treasure Clue*

### **ABSTRACT**

*This study was to determine whether the application of the Treasure Clue type of cooperative learning model can improve student learning outcomes. The research implementation was started from the first cycle which consisted of four stages, namely (1) planning; (2) implementation; (3) observation; (4) reflection. The results of the average percentage value: (1) the test results in cycle 1 the class average score reached 54.12 out of 34 students. Those who get the score meet the minimum completeness criteria as many as 9 students, while the other 25 students have not met the minimum completeness criteria. In cycle 1, the percentage of completeness of students who reached KKM was only 26.47%; (2) the results of the second cycle test which emphasized the activities of each individual were followed by 34 students, the class average score was 82.94. Of the 34 students, those whose scores had met the minimum completeness criteria were 26 students, while the other 8 students did not meet the minimum completeness criteria. In the second cycle the percentage of student completeness who reached the KKM was 76.47%. From the previous description, it can be seen that learning the theme Beautiful My Land, sub-theme of Animal and Plant Diversity, learning 1 and learning 4 through the treasure clue type cooperative model with the right steps can improve student learning outcomes.*

*Keywords: Learning Outcomes, The Beauty Of My Country, Treasure Clue*

## PENDAHULUAN

Rendahnya nilai siswa yang dicapai adalah masalah guru yang dihadapi. Terlihat dari hasil siswa pada tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan yang menunjukkan hasil nilai siswa dibawah KKM sebesar 91% siswa. Rendahnya hasil belajar dikarenakan beberapa faktor seperti minat belajar siswa yang kurang sehingga pencapaian hasil belajar dibawah KKM, bisa juga dikarenakan kurangnya aktifitas siswa saat kegiatan pembelajaran.

Menurut Ridwan Arif R dan Dewi Tresnawati (2016) ada masalah didalam pemberian pemahaman materi di usia dini seperti tingkat kebosanan siswa saat belajar. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang belum tepat seperti sekedar ceramah dapat membuat siswa merasa bosan karena cenderung berpusat kepada tidak pada keaktifan siswa. Maka dari itu, guru diminta untuk kreatif, aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang minimum.

Dari uraian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa itu sendiri ikut berperan aktif dalam menangkap segala informasi atau pengetahuan yang ditransferkan oleh guru. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diadakanlah penelitian yang berjudul ***“Peningkatan Hasil Belajar Dalam Tema Indahnya Negeriku melalui model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue.***

## KAJIAN TEORI

Sesuai Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan : “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritualkeagamaan,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”. (Wulan, 2018.)

Menurut Dimiyanti (2015) Pengaruh keberhasilan pembelajaran dibagi menjadi 2 yaitu :1) Faktor internal adalah pengaruh dari siswanya itu sendiri seperti motivasi diri, konsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran, memiliki kepercayaan yang tinggi.; 2) Faktor eksternal adalah pengaruh dari luar diri siswa itu sendiri seperti lingkungan belajar yang baik akan mempengaruhi anak itu untuk menjadi lebih baik, guru sebagai penentu proses pembelajaran yang baik, kurikulum, sarana dan prasarana yang terdapat dalam sekolah siswa itu sendiri sebagai penunjang proses pembelajaran, aturan dalam penilaian.

Pelaksanaan penelitian ini di kelas IV SD Negeri Tramok 2 Kokop Bangkalan yang berusia antara 9 sampai 10 tahun telah mempunyai kemampuan berfikir logis. Sesuai dengan pendapat piaget dalam Dimiyanti tahapan belajar anak: 1) tahapan sensori motor (usia 0 – 2 tahun) pada tahap ini anak mengenali lingkungan dari kemampuan sensori motor anak; 2) tahapan pra-operasional (usia 2 – 7 tahun) pada tahap ini anak mampu mengenali lingkungan dengan sendirinya; 3) tahapan operasional konkret (usia 7 – 11) tahap ini anak mampu berfikir secara logis; 4) tahapan operasional formal (usia 11 dan seterusnya) tahap ini anak mampu berfikir abstrak layaknya orang dewasa. (Dimiyanti, 2015)

Dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran tematik yang bertemakan indahnnya negeriku subtema keanekaragaman hewan dan tumbuhan pembelajaran 1 dan pembelajaran 4. Menurut Andi Prastowo (2015) Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya, isi buku didapat melalui berbagai cara, misalnya dari hasil penelitian, pengamatan, aktualisasi pengalaman, atau imajinasi seseorang yang disebut fiksi.

Peningkatan hasil belajar pada proses pembelajaran tema indahnnya negeriku menggunakan metode *treasure clue* yang dimana siswa dapat memainkan permainan harta karun secara edukatif. Metode *treasure clue* ini dilakukan dengan cara guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok –kelompok dan dalam setiap kelompok diberi 1 clue untuk mencari clue selanjutnya sampai clue terakhir yang dapat memberikan petunjuk letak harta karun. (Anastatia, 2016)

## METODOLOGI

Berdasarkan bentuk soal yang digunakan yaitu tes tulis berbentuk isian, maka cara yang dilakukan peneliti untuk menilai hasil belajar siswa adalah dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Dari hasil nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dicari ketentuan secara klasikal dengan rumus prosentase sebagai berikut :

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

Keterangan : P = Prosentase keberhasilan

f = Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM

N = Jumlah siswa

Adapun kriteria analisis data tersebut adalah sebagai berikut :

90% - 100%	= Baik sekali
80% - 89%	= Baik
65% - 79%	= Cukup
55% - 64%	= Kurang baik
0% - 54%	= Sangat kurang

( Nurkencana dalam Indarti, 2008:26 )

Leo Wahyudi, Peningkatan Hasil Belajar Dalam Tema Indahnnya Negeriku melalui 100 model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Clue*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berawal dari permasalahan yang diperoleh sebelum diadakannya penelitian oleh peneliti tentang kurangnya minat belajar siswa yang hanya terdapat 6 siswa yang aktif dan mencapai nilai KKM(70). Maka diadakan penelitian siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue hasil belajar siswa meningkat menjadi 26,47%. Akan tetapi penelitian siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan tindakan, maka diadakan lagi penelitian siklus II untuk menindak lanjuti kekurangan dan kendala yang terdapat pada siklus 1. Pada penelitian siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue dan lebih menekankan pada aktifitas setiap individu dalam kelompok maka presentase hasil belajar siswa meningkat dibandingkan penelitian siklus 1 menjadi 76,47%.

tabel yang digunakan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan hasil tes siklus 1 dengan siklus II

Keterangan	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
Siklus I	54,12	26,47%
Siklus II	82,94	76,47%

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *treasure clue* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam tema Indahnya Negeriku subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan atas nilai pemenuhan kriteria ketuntasan minimal sebanyak 9 siswa, sedangkan 25 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 26,47%. Berdasarkan data hasil siklus II yang diikuti oleh 34 siswa, nilai rata – rata kelas mencapai 82,94. Dari 34 siswa, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 26 siswa, sedangkan 8 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat. Diharapkan siswa dapat mempertahankan serta meningkatkan minat belajarnya sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain itu siswa hendaknya lebih percaya diri dan terampil berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anastatia, Chatrine. (2016). *"Penerapan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*, Sumedang: Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia.
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dimiyanti. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Indarti. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS UNESA.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Garut: Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Garut, 13(1).
- Wulan, Dea Anjar. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*. Lampung: Skripsi pada Universitas Lampung