

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen *Pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *Trasure Hunt* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil *Pretest* yang dilakukan terhadap 31 peserta didik, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Treasure Hunt* masih tergolong rendah. Nilai rata-rata (mean) pretest adalah 52, 23 dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 40. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk aktif, kritis, dan memiliki antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik, serta menunjukkan sikap yang tidak antusias saat mengikuti pelajaran. Ketertarikan terhadap materi dan keaktifan dalam bertanya mampu berdiskusi juga masih minim.

2. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen *Posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt*, dilakukan

posttest untuk mengukur perubahan minat belajar peserta didik. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai naik menjadi 88,39, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 79.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Treasure Hunt* efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik, keterlibatan dalam diskusi, rasa ingin tahu, serta kesadaran belajar mandiri. Model *Treasure Hunt* berhasil mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kritis dalam pembelajaran.

3. Pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test antara nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -36,161, nilai t hitung = - 24,331, dengan derajat kebebasan (df) = 30, dan nilai signifikansi (p value) = 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Treasure Hunt* pada peserta didik kelas VIII. C MTsS Madinatul Munawarah Bukittinggi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maka disarankan kepada:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pendidik melalui kegiatan pelatihan, workshop, atau program pengembangan profesional yang berkaitan dengan strategi, model, dan metode pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan guna meningkatkan partisipasi serta hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang dapat dijadikan alternatif Adalah model pembelajaran *Treasure Hunt* yang mengintegrasikan pembelajaran dengan permainan, sehingga mampu memberikan variasi dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3. Bagi peneliti

Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada materi Pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain i tu, model ini

juga dapat dikolaborasikan dengan pendekatan, strategi, atau model pembelajaran lainnya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, guna memperoleh hasil yang lebih optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). *Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032 Tahun 2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Pasa Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Irfan Syahroni, M., STIT Al-Aziziyah, D., TGH Umar Abdul Aziz kapek Gunung Sari Lombok Barat, J. I., & pos, kode. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70–81.
- Kim, D. W., & Yao, J. (2010). A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System. *J. Univers. Comput. Sci.*, 16(14), 1853–1881.
- Lumayanto, D., Anshori, S., & Edy, S. (2019). *Teachers' Strategies to Promote Active Learning in Teaching English at SMAN 1 Rejang Lebong*. IAIN Curup.
- Manarwati, A., Pendidikan, P. R.-J. P., & 2019, undefined. Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *ejournal.unesa.ac.id*. Diambil 21 Januari 2026, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/28377/25957>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (3 ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mayasari, E. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Treasure Hunt Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa Kelas 4 di MI Ma'arif Setono*. Iain Ponorogo.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Muin, M. P. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Namiroh dyah. (2019). Pengaruh Metode Treasure Hunt Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd., Volume 7 Nomor 2*.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nurjanah, N., Hidayat, S., & Syarif, C. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.62870/JTPPM.V3I1.7707>
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2), 38–48. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- Octavia, S. (2020). *Model-model pembelajaran*. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=iPhZEQAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+model+pembelajaran&ots=X9topbvMPD&sig=RDfNbkiJnKmabTS4JXRv57hBXn4>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. 03(2).
- Polii, C. G., Naukoko, A. T., & Siwu, H. F. D. (2023). Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (Ipm) Dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Tingkat Pengangguran Di Kota Tomohon. 23(5).
- Putri Wulandari, . (2024). *Penerapan Permainan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran Ips Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 57 Jakarta*. Universitas negeri Jakarta.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiani, I. W. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD gugus VI. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 3.
- Rohmah, A. N. (2017). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Ulterhadap Penguasaan Bilangan Romawi*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Rohmah, K. A. (2017). *Kecerdasan Visual Spasial Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Nuris Jember*.
- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadulloh, U. (2018). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputri, H. A. S., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986–2995. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>

- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sulastrisari dan Wasidi. (2023). Penggunaan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil belajar Materi Transformasi Energi Kelas IV SDN 1 Ganungkidul. *Jurnal Pendidikan guru, Vol. 4, No. 4, Okto....*
https://search.yahoo.com/search;_ylt=Awr9
- Sulistio, A, H. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning). *Visipena Journal*, 2(1), 21–27.
- Sutisna, A., & Hesya, A. F. (2019). Metode pembelajaran di era milenial. *Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari*.
- Sutisna, I. (2020). Statistika penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN :Jurnal Pendidikan* <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suyono, & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga).
- Rofiq, M. A. (2021) *View of Hubungan antara Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di SMPN 27 Medan*. (t.t.). Diambil 23 Mei 2026, dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26488/18180>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2004).
- Usmadi, U. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)*. *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>