

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi yang sering dijabarkan melalui kompetensi 4C yang diperkenalkan oleh Kemendikbud, yaitu *creative thinking*, *critical thinking and problem solving*, *communication*, dan *collaboration*. Kemudian diperbaharui menjadi kerangka 7C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *compassion* (empati/kasih sayang), *citizenship* (kewarganegaraan), *computing/ICT literacy* (literasi komputasi dan TIK). Salah satunya adalah kolaborasi atau kerja sama.

Kerja sama adalah salah satu keterampilan yang dapat menghubungkan berbagai keterampilan lainnya, seperti berpikir kritis, motivasi dan metakognisi. Kerja sama kelompok didefinisikan sebagai partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan masalah secara bersama-sama guna mencapai tujuan yang sama (Puspitasari et al., 2019). Melalui pembelajaran berkelompok, peserta didik dapat saling bertukar pikiran, menghormati perbedaan pendapat, membantu teman yang mengalami hambatan, dan membuat waktu pengerjaan tugas lebih efektif (Fadhilah et al., 2019). Pembelajaran yang diharapkan yaitu mampu mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik dan berpusat pada peserta didik (*student centered*) dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk

mengembangkan *hard skill* serta *soft skill* melalui interaksi dengan sumber belajar (Setiawan et al., 2023).

Pentingnya kerja sama juga sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan sikap saling tolong-menolong di antara sesama. Sebagaimana dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadits, Allah SWT. memerintahkan umatnya untuk saling membantu serta bekerja sama dalam berbagai aspek, termasuk belajar. Kerja sama serta semangat tolong menolong di dunia pendidikan, yang sering disebut sebagai semangat *ta'awun* pendidikan, sangat penting dalam proses pendidikan. Melalui tolong-menolong ini, tanggung jawab untuk menciptakan bangsa Indonesia yang cerdas secara utuh baik lahir maupun batin menjadi kewajiban bersama. *Ta'awun* pendidikan merupakan akhlak muslim yang mendorong saling memberi dan memperkuat sesuai kemampuan, terutama di bidang pendidikan. Sikap saling tolong menolong (*ta'awun*) ini tertuang dalam Al-Qur'an surah Al-Mai'dah ayat 2 yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ

شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾ سورة المائدة

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya” (QS. Al-Mai'dah: 2).

Dalam tafsiran menurut “Ibnu Katsir” (Ghoffar, 2003), Allah Ta'ala memerintahkan hamba-hambaNya yang beriman untuk senantiasa tolong-menolong dalam berbuat kebaikan, itulah yang disebut dengan *al-birru*

(kebajikan), serta meninggalkan segala bentuk kemungkaran, dan itulah dinamakan dengan *at-takwa*, dan Allah SWT. melarang mereka tolong-menolong dalam hal kebatilan, berbuat dosa dan mengerjakan hal-hal haram.

Bahwa kerja sama merupakan salah satu keterampilan. Keterampilan kerja sama penting agar dapat menghubungkan berbagai keterampilan lainnya, seperti berpikir kritis, motivasi, dan metakognisi. Keterampilan kerja sama dapat diukur melalui beberapa indikator Fadhilah et al. (2019) merumuskan lima indikator meliputi komunikasi, kontribusi dalam kelompok, menghormati perbedaan teman, mendorong partisipasi aktif dengan berbagai tugas. Sementara itu, Alifah & Suranto (2024) menyebutkan indikator keterampilan kerja sama meliputi keaktifan dalam kelompok, kemampuan bekerja secara produktif, sikap fleksibel dan mau berkompromi, tanggung jawab, serta saling menghargai antar anggota kelompok. Namun, indikator-indikator tersebut belum sepenuhnya tercermin di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 15 Januari 2026 di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang Padang, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih kurang menunjukkan keterampilan kerja sama selama pembelajaran IPAS. Penyebabnya dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional dan media papan tulis, akibatnya sebagian besar peserta didik tampak kurang aktif dalam kegiatan kelompok, dan menunjukkan perilaku yang kurang positif seperti mengobrol atau mengganggu teman. Dari 51 peserta didik hanya 21 orang yang terlihat berpartisipasi aktif dalam

kegiatan kelompok. Artinya masih ada 30 orang yang cenderung pasif, tidak fokus memperhatikan dan menanggapi pertanyaan guru, berbicara dengan temannya dan sisanya melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti melamun atau mengerjakan tugas lain. Adapun kondisi awal keterampilan kerja sama peserta didik kelas IV-A dan IV-B diperkuat oleh data dalam tabel hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Kondisi Awal Keterampilan Kerja Sama Peserta didik
Hasil Wawancara dengan Guru**

No	Kondisi awal keterampilan kerja sama	Kelas IV-A	Kelas IV-B	Jumlah keseluruhan (51 orang)	Persentase (%)
1.	Berpartisipasi aktif dalam berbagi tugas	10	11	21	41,18 %
2.	Saling memberikan kontribusi	11	12	23	45,10 %
3.	Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu	11	13	24	47,04 %
4.	Mengatasi perselisihan yang muncul	10	11	21	41,18 %
5.	Menghormati perbedaan pendapat/gagasan teman	11	11	22	43,14 %

Sumber: Hasil wawancara dengan guru kelas IV-A dan IV-B, Januari 2026

Terlihat dari Tabel 1.1 di atas berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menguatkan temuan di atas. Guru menyampaikan hanya 21 orang (41,18%) yang berpartisipasi aktif dalam berbagi tugas, hanya 23 orang (45,10%) yang saling memberikan kontribusi, selain itu hanya 24 orang (47,04%) yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, sebanyak 21 orang (41,18%) yang mampu mengatasi perselisihan yang muncul, sebanyak 22 orang (43,14%) menghormati perbedaan pendapat/gagasan teman. Dalam

praktiknya, tugas kelompok cenderung dibebankan kepada peserta didik yang dianggap lebih pintar, dan komunikasi antar anggota kelompok masih kurang. Kondisi ini menyebabkan hasil yang dicapai belum optimal, sehingga diperlukan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kerja sama.

Beberapa penelitian sebelumnya telah berupaya mengatasi masalah dari kurangnya keterampilan kerja sama. Alifah & Suranto (2024) menggunakan metode *treasure hunt* atau permainan mencari harta karun untuk melakukan kegiatan berkelompok atau kolaborasi. Selain itu, Sulastri & Wasidi (2019) juga menyatakan bahwa penerapan variasi metode pembelajaran seperti metode *treasure hunt* yang memiliki unsur kerja sama yang tinggi.

Treasure hunt adalah sebuah metode pembelajaran yang memadukan kegiatan di dalam dan di luar ruangan, di mana peserta didik diharuskan mencari rangkaian petunjuk yang membawa mereka pada penemuan dan pengetahuan baru. Peserta didik terlibat aktif dalam setiap langkah aktivitas dan proses pencarian materi ajar, serta belajar dalam kelompok untuk merencanakan strategi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan dengan pembagian peran yang terdefinisi jelas serta tanggung jawab individu terhadap tugas masing-masing demi tercapainya tujuan kelompok (Fadhilah et al., 2019). Kelebihan metode *treasure hunt* adalah pembelajaran berpusat pada peserta didik karena memainkan peran utama dalam aktivitas permainan, serta mendorong keterampilan kerja sama peserta didik, karena

menyelesaikan pertanyaan memerlukan kolaborasi bersama teman dalam kelompok (Hutomo, 2016).

Penggunaan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan, metode ini dapat dimanfaatkan untuk memperdalam pemahaman peserta didik tentang berbagai topik, seperti fenomena alam, geografi, dan sejarah. Metode ini memadukan unsur permainan dengan proses pembelajaran, di mana peserta didik harus mengikuti petunjuk untuk menemukan informasi atau jawaban yang relevan dengan materi. Agar lebih optimal, metode ini dapat dipadukan dengan media permainan edukatif, yaitu segala jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan belajar kepada peserta didik (Sulastri & Wasidi, 2019).

Metode ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Selain itu, metode ini mendukung Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Keberhasilan penerapan metode ini memerlukan persiapan yang baik, penggunaan media yang menarik, serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan. Metode ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi (Nisa et al., 2025).

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari penelitian terdahulu. Kelebihannya, menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama peserta didik meningkat setelah diterapkan metode *treasure hunt* karena metode tersebut dinilai menarik dan menyenangkan. Sementara itu, kekurangannya terletak pada aspek pengelolaan kelas. Guru masih perlu menyesuaikan diri dan mengalami kesulitan dalam mengondisikan peserta didik saat pelaksanaan *treasure hunt* karena metode ini belum pernah diterapkan sebelumnya. Selain itu, peserta didik juga masih kurang dalam berkomunikasi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Treasure Hunt* Berbantuan Media Permainan Edukatif terhadap Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik Kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

1. Keterampilan kerja sama peserta didik dalam kegiatan kelompok pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan.
2. Kurangnya partisipasi aktif dalam berbagi tugas kelompok, kurang memberikan kontribusi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas masih belum muncul secara optimal pada peserta didik.

3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal dan bervariasi. Guru masih lebih sering menggunakan media papan tulis dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif dalam pembelajaran.
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang Padang tahun ajaran 2025/2026.
3. Mata pelajaran yang diteliti dibatasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Dengan batasan yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif pada proses pembelajaran IPAS kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang Padang?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan kerja sama yang signifikan antara peserta didik yang diajarkan dengan metode *treasure hunt*

berbantuan media permainan edukatif dengan yang diajarkan menggunakan metode kerja kelompok berbantuan media gambar di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif pada proses pembelajaran IPAS di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang.
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan kerja sama antara peserta didik yang diajarkan menggunakan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif dengan yang diajarkan menggunakan metode kerja kelompok berbantuan media gambar di kelas IV SDN 26 Rimbo Kaluang Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan dasar terkait:

- a. Menambah referensi ilmiah mengenai penerapan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik di sekolah dasar.

- b. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji variabel serupa dengan subjek, materi, atau jenjang yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi peserta didik. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok pada pembelajaran IPAS.
- b. Bagi guru. Menjadi alternatif variasi metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi kejenuhan peserta didik serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.
- c. Bagi sekolah. Memberikan masukan kepada SDN 26 Rimbo Kaluang Padang dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pengembangan keterampilan abad ke-21 peserta didik melalui inovasi metode pembelajaran.
- d. Bagi peneliti. Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam menerapkan metode *treasure hunt* berbantuan media permainan edukatif serta melatih kemampuan dalam penelitian tindakan di bidang pendidikan dasar.

G. Definisi Operasional

1. Metode *Treasure Hunt*

Metode *treasure hunt* efektif untuk mentransfer pengetahuan di bidang pendidikan, dapat diterapkan dengan baik di berbagai situasi pembelajaran, dan berfungsi sebagai solusi untuk tantangan pendidikan dalam proses belajar, khususnya untuk meningkatkan capaian akademik peserta didik (Hutomo, 2016).

2. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menekankan interaksi antar anggota dalam satu kelompok untuk menyelesaikan tugas belajar. Dalam metode ini, peserta didik dipandang sebagai satu kesatuan yang bekerja sama secara gotong royong guna mencapai tujuan pembelajaran (Mariati, 2018).

3. Media Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah suatu cara yang mengasyikkan dan merupakan kegiatan atau prosedur pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki macam-macam kegiatan seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya (Veronica, 2018).

4. Media Gambar

Media gambar merupakan kelompok media visual yaitu jenis media yang menggunakan kemampuan indra mata atau penglihatan. Gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual (Hakim et al., 2019).

5. Keterampilan Kerja Sama

Kerja sama kelompok didefinisikan sebagai partisipasi peserta didik dalam mengatasi masalah bersama untuk meraih tujuan yang sama (Puspitasari et al., 2019). Kerja sama mengharuskan adanya kelompok yang terdiri dari beberapa anggota yang saling menguntungkan dan saling bergantung dalam menjalankan suatu permainan guna meraih tujuan bersama (Sari et al., 2023).

6. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Adha et al., 2025).