



Kontribusi Metode *Treasure Hunt Game* dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Kessy Yolanda Resti¹⁾, Desyandri²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Corresponding E-mail: kessy.y.resti@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 21-08-2021

Received in revised from 04-09-2021

Accepted 10-09-2021

ABSTRACT

This study aims at finding out the contribution of the Treasure Hunt Game method and teacher's creativity to the students' learning outcomes in the integrated thematic learning at third-grade of elementary schools of Gugus V in Bayang District, West Sumatera. This study used a quantitative approach with a correlation design. The data were the scores of the teacher's creativity and student's learning outcomes in the cognitive domain in the form of objective questions. The results indicate the relationship between the teacher's creativity and the Treasure Hunt Game method on the third-grade elementary school students' learning outcomes. The scores of the teachers' creativity at the first to fourth meetings were 60%, 75%, 80%, and 85%, respectively; while the average learning outcomes of the students were 66.6, 75.6, 82.2, and 87.2, respectively. At Class III of SDN 31 Ambacang, the scores of the teachers' creativity in using the Treasure Hunt Game method at the first to fourth meetings were 65%, 75%, 85%, and 90%, respectively; while the average learning outcomes of the students at Class III of SDN 29 Ambacang were 74.4, 80, 83.3, and 86.6, respectively.

Keywords:

Teachers creativity

Treasure Hunt Game Method

Student's Learning Outcomes

Correlation Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi metode Treasure Hunt Game dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SD Gugus V Kecamatan Bayang Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Data yang digunakan adalah skor kreativitas guru dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif berupa pertanyaan objektif. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kreativitas guru dan metode Treasure Hunt Game terhadap hasil belajar siswa kelas III SD. Nilai kreativitas guru pada pertemuan pertama sampai keempat berturut-turut adalah 60%, 75%, 80%, dan 85%; sedangkan rata-rata hasil belajar siswa masing-masing adalah 66,6, 75,6, 82,2, dan 87,2. Di Kelas III SDN 31 Ambacang, skor kreativitas guru dalam menggunakan metode Treasure Hunt Game pada pertemuan pertama hingga keempat berturut-turut adalah 65%, 75%, 85%, dan 90%; sedangkan rata-rata hasil belajar siswa Kelas III SDN 29 Ambacang berturut-turut adalah 74,4, 80, 83,3, dan 86,6.



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil, berkualitas, dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Berdasarkan hal tersebut pemerintah harus membentuk kurikulum untuk meningkatkan mutu pendidikan Di Indonesia. Pemerintah selalu berusaha mengembangkan kurikulum yang dapat meningkatkan mutu pendidikan karena kurikulum merupakan acuan pembelajaran dan pelatihan dalam pendidikan dan pelatihan. *Education is a conscious and planned effort in an ethical, systematic and creative way in which learners develop self potential, intelligence, self-control and skills to make themselves useful in society* (Lenny Zaroha; Firman; Desyandri, 2018). Menurut (Ansyar, 2015:26) kurikulum merupakan pengalaman belajar terencana dan terprogram serta hasil belajar yang terbentuk dari rekonstruksi siswa atas pengetahuan yang dipelajari di bawah arahan sekolah untuk mencapai kompetensi personal dan sosial.

Pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu kecuali Matematika dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang menyatukan berbagai kompetensi dari berbagai muatan materi pelajaran kedalam berbagai tema (Desyandri & Vernanda, 2017).

Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal, termasuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 (Desyandri et al., 2019). Pada kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator karena siswa dituntut lebih aktif dari guru, sehingga dapat menunjang kreativitas dan antusias siswa. Sejalan dengan pendapat (Dina, 2014:391) yaitu dalam kurikulum 2013 guru hanya menjadi fasilitator, motivator dan media untuk mencari informasi hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih partisipatif dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu memotivasi siswa untuk bertanya, berdiskusi, menyatakan pendapat, menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan menyediakan media belajar yang dapat menstimulus siswa untuk aktif di kelas.

Kreativitas guru dalam memilih dan melaksanakan metode pembelajaran juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin tinggi kreativitas guru dalam mempelajari dan memilih metode pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran semakin baik pula proses pembelajaran dan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar karena metode pembelajaran merupakan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga materi tersebut biasa dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh (Rohman, 2013) menyatakan bahwa metode adalah suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Bellanca (2011) menyatakan bahwa Treasure Hunt Game merupakan metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pelajaran, untuk membaca simbol-simbol dari konsep-konsep pelajaran. Metode Treasure Hunt Game merupakan salah satu pendekatan



yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau clue untuk mencapai harta karun. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk permainan Treasure Hunt Game lebih berkesan, permainan ini dimainkan secara berkelompok (Kohen, 2012).

Menurut Nunung (2016:30) metode Treasure Hunt Game ini dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik, hal ini dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nunung bahwa hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran metode Treasure Hunt Game lebih tinggi daripada siswa yang belajar berkelompok.

Hal inilah yang menyebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena semakin kreatif guru dalam menggunakan metode pembelajaran semakin baik hasil belajar siswa. Tapi kenyataan yang terdapat di lapangan guru banyak ditemui permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) pembelajaran belum mendekati siswa ke alam sekitarnya. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya berpatokan pada buku guru dan siswa secara optimal untuk melakukan pengamatan langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan, 2) guru belum memberikan stimulus untuk meningkatkan motivasi siswa. Pada proses pembelajaran guru hanya memberikan pertanyaan satu atau dua kali setelah itu guru membacakan apa yang terdapat pada buku siswa sehingga siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran, 3) belum terbentuknya kerja sama diantara siswa. Pada proses pembelajaran ketika diskusi kelompok kurang terbentuk kerja sama kelompok antar siswa, yang terlihat hanya kerja individu dimana hanya siswa yang pintar mengerjakan tugas kelompok dan yang lain terlihat acuh, 4) guru kurang memotivasi siswa untuk memecahkan masalah. Pada proses pembelajaran kurang menstimulus siswa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga siswa ketika menghadapi masalah dalam pembelajaran siswa tidak mencoba memecahkan terlebih dahulu tapi langsung bertanya pada guru.

Keberhasilan pembelajaran juga ditentukan dengan kreativitas guru dalam pembelajaran. Guru yang kreatif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, edukatif, menyenangkan dan meningkatkan perkembangan social anak. (Farida,2013)mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat diartikan juga sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral dan tradisi: meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Metode *Treasure Hunt Game* merupakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, hal ini karena metode *Treasure Hunt Game* menuntut dan menstimulasi siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran, dimana pada metode *Treasure Hunt Game* siswa secara berkelompok memecahkan petunjuk-petunjuk untuk menemukan harta karun (kotak yang berisi hadiah untuk siswa), yang dimana petunjuk-petunjuk tersebut berisi pertanyaan yang harus dipecahkan oleh siswa. Ini dapat melatih siswa dalam pemecahan masalah yang mana pemecahan masalah itu sendiri yaitu menurut (Yalvema, 2012) pemecahan masalah adalah sebuah proses yang kompleks meliputi



masalah, pengakuan, mendefinisikan masalah, membangkitkan strategi-strategi yang mungkin untuk memecahkan masalah, pelaksanaan sebuah strategi dan mengevaluasi untuk melihat jika masalah tersebut terselesaikan dengan sukses.

Tujuan penelitian ini adalah membuktikan kontribusi metode *Treasure Hunt Game* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 Di SDN 29 Ganting dan 31 Ambacang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif. (Sugiyono, 2009) menyatakan penelitian data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Penelitian ini teknik korelasi yaitu untuk mencari hubungan dua variabel atau lebih. Korelasi merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antar dua variabel atau lebih, yang dinyatakan dalam bentuk hubungan positif atau negatif, sedangkan kuatnya hubungan dinyatakan dalam besarnya korelasi (Sugiyono, 2009).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kecamatan Bayang Pesisir Selatan tahun ajaran 2019/2020 Semester II pada siswa kelas III pada tanggal 08 Januari 2020-01 Februari 2020. Penelitian ini dilakukan pada Tema 6 Energi dan Perubahannya, Subtema 1 Sumber Energi, pembelajaran 1 sampai 4.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN 29 Ganting Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 18 orang dan guru dan siswa kelas III SDN 31 Ambacang Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 18 orang .

Prosedur Penelitian

Prosedur dalam pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu 1) Tahap perencanaan, peneliti bersama guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe Group Investigation. Kegiatan perencanaan difokuskan pada persiapan pelaksanaan tindakan, Pada tahap perencanaan ini hal-hal yang perlu dilakukan adalah merumuskan RPP yang meliputi: KI, KD, tujuan pembelajaran, tahap kegiatan, media yang digunakan, lembar kerja siswa (LKPD), penilaian, sumber belajar, dan materi pembelajaran, selain dari pada itu peneliti juga mempersiapkan lembar observasi dan pihak-pihak terlibat seperti observer (guru dan teman sejawat) dan praktisi. 2) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan dengan model kooperatif tipe Group Investigation sesuai dengan rencana penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. 3) Tahap pengamatan, pengamatan terhadap tindakan pembelajaran tematik terpadu dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. . Pengamatan dilakukan oleh

guru pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran tematik terpadu. . 4) Tahap refleksi, refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir yang disertai dengan lembar obserasi dan evaluasi kemampuan siswa. Dalam tahap ini peneliti dan observer mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru dilakukan, hal-hal yang didiskusikan yaitu menganalisa tindakan yang baru dilakukan, mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang baru dilakukan, refleksi yang dilakukan secara bersama hasilnya dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar penilaian guru tentang kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan soal tes hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah data penelitian nilai hasil belajar diproses maka ditentukan nilai rata-rata kelas penelitian. Teknik analisis data dimaksud untuk menguji hipotesis, uji hipotesis menggunakan uji dua rata-rata. Untuk menentukan uji hipotesis yang akan digunakan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini memaparkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan kontribusi metode Treasure Hunt Game dengan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa. Rincian masing-masing aspek yang telah dilakukan penelitian sebagai berikut :

1. Kreativitas Guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode Treasure Hunt Game

Pada penelitian ini peneliti melakukan penilaian terhadap kreativitas guru dengan menilai berdasarkan indikator-indikator penilaian kretaitvas guru yaitu kemampuan memberikan hal-hal baru untuk kesempurnaan proses pembelajaran, mampu melihat masalah dari segala arah, keluwesan dalam berpikir, menggunakan metode pembelajaran yang baru, dan menggunakan media di dalam pembelajaran.

Pada SDN 29 Ganting, peneliti melakukan penilaian terhadap kreativitas guru kelas 3 dalam proses pembelajaran menggunakan metode Treasure Hunt Game berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun. Pada penelitian pertemuan pertama peneliti mendapat nilai kreativitas guru dalam menggunakan metode Treasure Hunt Game yaitu 60%, pada pertemuan kedua memperoleh nilai yaitu 75%, pada pertemuan ketiga memperoleh nilai yaitu 80%, dan pada pertemuan keempat memperoleh nilai yaitu 85%.

Pada SDN 31 Ambacang, peneliti melakukan penilaian terhadap kreativitas guru kelas 3 dalam proses pembelajaran menggunakan metode Treasure Hunt Game berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun. Pada penelitian pertemuan pertama peneliti mendapat nilai kreativitas guru dalam menggunakan metode Treasure Hunt Game yaitu 65%, pada pertemuan kedua

memperoleh nilai yaitu 75%, pada pertemuan ketiga memperoleh nilai yaitu 85%, dan pada pertemuan keempat memperoleh nilai yaitu 90%.

2. Hasil belajar siswa kelas 3 SDN 29 Ganting dengan menggunakan metode *Treasure Hunt Game*.

Data rata-rata hasil belajar siswa siswa kelas 3 SDN 29 Ganting menggunakan metode *Treasure Hunt Game* dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 29 Ganting

No	Pertemuan	Rata-rata Hasil Belajar
1.	Pertama	66.6
2.	Kedua	75.6
3.	Ketiga	82.2
4.	Keempat	87.2

3. Hasil belajar siswa kelas 3 SDN 31 Ambacang dengan menggunakan metode *Treasure Hunt Game*

Data rata-rata hasil belajar siswa siswa kelas 3 SDN 31 Ambacang menggunakan metode *Treasure Hunt Game* dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 31 Ambacang

No	Pertemuan	Rata-rata Hasil Belajar
1.	Pertama	74.4
2.	Kedua	80
3.	Ketiga	83.3
4.	Keempat	86.6

Uji Prasyarat Analisis

Analisis ini dapat dilakukan bila memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut: 1) uji normalitas, 2) uji homogenitas, 3) uji hipotesis

Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa SDN 31 Ambacang dan SDN 29 Ganting Kelas 3 Pertemuan Pertama

No	Nama Sekolah	N	A	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	SDN 31 Ambacang	18	0,05	0,039544444	0,200	Normal
2	SDN 29 Ganting	18	0,05	-0,75175	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua sekolah tersebut berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan jumlah sampel masing-masing sekolah adalah 18 siswa, SDN 31 Ambacang = $L_0 < L_{tabel}$ ($0,039544444 < 0,200$) Normal, SDN 29 Ganting = $L_0 < L_{tabel}$ ($-0,75175 < 0,200$) Normal.



2. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa SDN 31 Ambacang dan SDN 29 Ganting Kelas 3 Pertemuan Kedua

No	Nama Sekolah	N	A	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	SDN 31 Ambacang	18	0,05	-0,8052	0,200	Normal
2	SDN 29 Ganting	18	0,05	-0,75175	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua sekolah tersebut berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan jumlah sampel masing-masing sekolah adalah 18 siswa, SDN 31 Ambacang = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,8052 < 0,200) Normal, SDN 29 Ganting = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,75175 < 0,200).

3. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa SDN 31 Ambacang dan SDN 29 Ganting Kelas 3 Pertemuan Ketiga

No	Nama Sekolah	N	A	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	SDN 31 Ambacang	18	0,05	-0,85083	0,200	Normal
2	SDN 29 Ganting	18	0,05	-0,8052	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua sekolah tersebut berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan jumlah sampel masing-masing sekolah adalah 18 siswa, SDN 31 Ambacang = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,85083 < 0,200) Normal, SDN 29 Ganting = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,8052 < 0,200)

4. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa SDN 31 Ambacang dan SDN 29 Ganting Kelas 3 Pertemuan Keempat

No	Nama Sekolah	N	A	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	SDN 31 Ambacang	18	0,05	-0,8052	0,200	Normal
2	SDN 29 Ganting	18	0,05	-0,8052	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua sekolah tersebut berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan jumlah sampel masing-masing sekolah adalah 18 siswa, SDN 31 Ambacang = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,8052 < 0,200) Normal, SDN 29 Ganting = $L_0 < L_{tabel}$ (-0,8052 < 0,200) Normal. Temuan ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa metode dan atau model pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik merupakan solusi yang tepat dan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Dwi Putri Yesya & Desyandri, 2018).

Uji Homogenitas

1. Uji homogenitas Hasil Belajar Pertemuan Pertama

Nama Sekolah	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
SDN 31 Ambacang	0,05	1,493	2,7189	Homogen
SDN 29 Ganting	0,05			

Dari tabel di atas terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ $1,493 < 2,7189$ kedua sekolah tersebut memiliki varian yang homogen.

2. Uji homogenitas Hasil Belajar Pertemuan Kedua

Nama Sekolah	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
SDN 31 Ambacang	0,05	1,431	2,7189	Homogen
SDN 29 Ganting	0,05			

Dari tabel di atas terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ $1,431 < 2,7189$ kedua sekolah tersebut memiliki varian yang homogen.

3. Uji homogenitas Hasil Belajar Pertemuan Ketiga

Nama Sekolah	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
SDN 31 Ambacang	0,05	1,14	2,7189	Homogen
SDN 29 Ganting	0,05			

Dari tabel di atas terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ $1,14 < 2,7189$ kedua sekolah tersebut memiliki varian yang homogen

4. Uji homogenitas Hasil Belajar Pertemuan Keempat

Nama Sekolah	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
SDN 31 Ambacang	0,05	1,025	2,7189	Homogen
SDN 29 Ganting	0,05			

Dari tabel di atas terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ $1,025 < 2,7189$ kedua sekolah tersebut memiliki varian yang homogen

Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Hasil Belajar SDN 29 Ganting dan SDN 31 Ambacang Pertemuan Pertama

Nama Sekolah	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
SDN 29 Ganting	202,6315	1,69092	$t_{hitung} > t_{tabel}$
SDN 31 Ambacang			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ dengan dk sebesar 34 adalah 1,69092. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($202,6315 > 1,69092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan adanya kontribusi metode *Treasure Hunt Game* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

2. Uji Hipotesis Hasil Belajar SDN 29 Ganting dan SDN 31 Ambacang Pertemuan Kedua

Nama Sekolah	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
SDN 29 Ganting	14,063	1,69092	$t_{hitung} > t_{tabel}$
SDN 31 Ambacang			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ dengan dk sebesar 34 adalah 1,69092. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,063 > 1,69092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan adanya kontribusi metode *Treasure Hunt Game* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

3. Uji Hipotesis Hasil Belajar SDN 29 Ganting dan SDN 31 Ambacang Pertemuan Ketiga

Nama Sekolah	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
SDN 29 Ganting	5,234	1,69092	$t_{hitung} > t_{tabel}$
SDN 31 Ambacang			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ dengan dk sebesar 34 adalah 1,69092. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,234 > 1,69092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan adanya kontribusi metode *Treasure Hunt Game* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

4. Uji Hipotesis Hasil Belajar SDN 29 Ganting dan SDN 31 Ambacang Pertemuan Keempat

Nama Sekolah	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
SDN 29 Ganting	5,7274	1,69092	$t_{hitung} > t_{tabel}$
SDN 31 Ambacang			

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ dengan dk sebesar 34 adalah 1,69092. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05(5\%)$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,7274 > 1,69092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan adanya kontribusi metode *Treasure Hunt Game* dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

Temuan pada hasil uji hipotesis menggambarkan secara signifikan bahwa metode pembelajaran, seperti *Treasure Hunt Game* yang dirancang, disusun, dan dilaksanakan dengan baik memiliki hubungan/korelasi yang berpengaruh positif terhadap kreativitas guru dan hasil belajar siswa, serta merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik (Agasi et al., 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya kontribusi antara kreativitas guru dan metode *Treasure Hunt Game* terhadap hasil belajar siswa kelas III. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai kreativitas guru dan hasil belajar siswa kelas III, semakin tinggi nilai kreativitas guru semakin tinggi hasil belajar siswa. Nilai kreativitas guru kelas III SDN 29 Ganting dalam menggunakan metode *Treasure Hunt Game* pada pertemuan pertama sampai keempat yaitu 60%, 75%, 80%, dan 85% dan rata-rata hasil belajar siswa kelas III SDN 29 Ganting yaitu 66.6, 75.6, 82.2, dan 87.2. Nilai kreativitas guru kelas III SDN 31 Ambacang dalam menggunakan metode *Treasure Hunt Game* pada pertemuan pertama sampai keempat yaitu 65%, 75%, 85%, dan 90% dan rata-rata hasil belajar siswa kelas III SDN 29 Ganting yaitu 74.4, 80, 83.3, dan 86.6.

DAFTAR RUJUKAN

- Agasi, D., Desyandri, & Farida. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar The Effect of Cooperative Learning Model Type Articulation to Students Learning Outcome in Elementary School. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 11–18. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5724/3008>
- Ansyar, M. (2015). *Kurikulum: Hakikat, Pondasi, Desain dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Bellanca James (2011) *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: PT Indeks.
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_lnk.php?id=1720
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in V Grade Elementary School. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/129400>
- Dwi Putri Yesya & Desyandri. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/3732/2426>
- Kohen- Vacs, M. Ronen, dan S. C. (2012). Mobile Treasure Hunt Game For Outdoor Learning Bulletin Of The IEEE Technical Committee On Learning Technology', 14(24), pp. 24–26



- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *AL-Ta lim*. doi: 10.15548/jt.v20i3.43.
- Miaz, Y. (2011). Penerapan pendidikan karakter di sekolah: implementing character education in schools', *The Development of Culture and Character Education of the Nation Through Learning Inovation and Guidance service in Primary Education*.
- Miaz, Y. (2012) 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Sekolah Dasar Oleh: Yalvema Miaz Universitas Negeri Padang', *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Nurjanah, N. (2016) 'Pengaruh penggunaan metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatan terhadap hasil belajar siswa', pp. 22–31.
- Rohman, M. dan A. S. (2013) *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono (2009) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Zaroha, L; Firman; Desyandri. (2018). The Effect of Using Quantum Teaching and Motivation in Learning Toward Students Achievement. *JAIPTEKIN | Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(4), 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/4.32143>

