

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika ialah disiplin ilmu yang esensial dan menjadi komponen kurikulum wajib bagi para pelajar di setiap tingkat pendidikan, mulai dari tingkat dasar sampai institusi pendidikan tinggi. Sebagai disiplin ilmu yang bersifat universal, matematika memegang peranan krusial dalam beragam aspek kehidupan manusia. Selain menjadi dasar bagi kemajuan teknologi saat ini, matematika juga berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan beragam disiplin ilmu lainnya (Surven et al., 2022). Karakter matematika yang bersifat abstrak mengharuskan peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir logis dan analitis dalam memecahkan persoalan yang berkaitan dengannya (Siahaan & Surya, 2020). Dalam belajar matematika, peserta didik diminta untuk mampu mencermati dan menguasai materi yang dipelajari terutama pada aspek konsep dasar. Pemahaman terhadap konsep dasar tersebut berperan sebagai dasar penting yang memungkinkan peserta didik menyelesaikan berbagai soal dengan tepat (Wibowo et al., 2024). Oleh sebab itu, pemahaman matematis menjadi komponen utama dalam kemampuan matematika yang perlu dikembangkan. Dengan pemahaman yang baik, peserta didik dapat menafsirkan, mengaitkan, serta menerapkan konsep secara tepat (Simarmata et al., 2022).

Pemahaman matematis merupakan aspek penting, karena membantu peserta didik berlatih berpikir secara terstruktur dan menyelesaikan permasalahan matematika yang lebih kompleks, dimana pemahaman tidak hanya sebatas pada menerima informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menafsirkan dan menyajikan kembali informasi dalam bentuk yang lebih bermakna (Rachmawati et al., 2021). Dalam taksonomi bloom, kemampuan pemahaman termasuk pada tingkat kedua (C2) yaitu “memahami” yang mencakup kemampuan untuk menjelaskan, menginterpretasikan, dan memberi contoh. Kemampuan pemahaman ini memiliki peranan penting dalam penguasaan materi yang banyak melibatkan rumus, sebab peserta didik dituntut untuk memahami konsep secara menyeluruh serta mampu menggunakan berbagai prosedur dengan fleksibel (Nurfajriyanti &

Pradipta, 2021). Menurut Rismawati & Hutagaol (2018), pemahaman konsep tercermin dari kemampuan peserta didik menyajikan kembali konsep dalam bentuk lain, menafsirkan data, dan menerapkan konsep sesuai struktur kognitif yang dimiliki. Indikator kemampuan pemahaman matematis meliputi: ini dapat diamati melalui beberapa indikator. Menurut Kilpatrick et al., (2001), indikator kemampuan pemahaman matematis meliputi: (1) Memahami makna konsep dan bisa menjelaskannya kembali; (2) Memahami relasi antar konsep dan struktur matematika; (3) Menggunakan berbagai representasi matematis; (4) Memahami definisi, syarat, dan relasi yang membangun suatu konsep; (5) Menggunakan prosedur dan operasi secara bermakna karena didasari konsep; dan (6) Menerapkan konsep dan algoritma dalam pemecahan masalah nyata.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMAN 1 Ciracap terhadap 25 peserta didik, diperoleh hasil bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih tergolong rendah. Instrumen yang digunakan dalam studi pendahuluan tersebut disusun berdasarkan indikator kemampuan pemahaman matematis. Pelaksanaan studi pendahuluan dilakukan melalui pemberian tes yang tersusun dari tiga pertanyaan yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman konseptual peserta didik. Adapun butir pertanyaan yang digunakan pada studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

Pertanyaan nomor satu:

Jika \vec{a} dan \vec{b} membentuk sudut tumpul α dengan $\sin \alpha = \frac{1}{\sqrt{7}}$. Jika $|\vec{a}| = \sqrt{5}$ dan $|\vec{b}| = \sqrt{7}$ dan $\vec{b} = \vec{a} + \vec{c}$, maka $\vec{a} \cdot \vec{c} = \dots$

$$\begin{aligned}
 1. \quad & \vec{b} = \vec{a} + \vec{c} \\
 \sqrt{7} &= \sqrt{5} + \vec{c} \\
 \sqrt{7} - \sqrt{5} &= \vec{c} \\
 \sqrt{2} &= \vec{c} \\
 \vec{a} \cdot \vec{c} &= \sqrt{5} \cdot \sqrt{2} = \sqrt{10},
 \end{aligned}$$

Gambar 1. 1 Jawaban Peserta didik pada Soal Nomor 1

Berdasarkan Gambar 1.1, peserta didik belum memahami maksud dari pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan hasil jawaban, peserta didik mencoba memanfaatkan relasi $\vec{b} = \vec{a} + \vec{c}$ dan nilai panjang $|\vec{a}|$ dan $|\vec{b}|$, tetapi langkah-langkahnya tidak konsisten secara matematis. Misalnya, pada baris $\sqrt{7} - \sqrt{5} = \vec{c}$ peserta didik secara langsung mengurangkan nilai panjang vektor \vec{a} dan \vec{b} untuk menentukan vektor \vec{c} , padahal operasi pengurangan panjang vektor tidak sama dengan pengurangan vektor itu sendiri. Selain itu, terdapat kekeliruan dalam perhitungan hasil *dot product* titik $\vec{a} \cdot \vec{c} = \sqrt{5} \cdot \sqrt{2} = \sqrt{10}$, menunjukkan bahwa peserta didik hanya mengalikan besarnya vektor saja tanpa mempertimbangkan sudut antara \vec{a} dan \vec{c} , padahal soal menyebutkan sudut tumpul antara \vec{a} dan \vec{b} , yang seharusnya digunakan dalam rumus *dot product*. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kemampuan pemahaman matematis peserta didik pada aspek memahami relasi antar konsep dan struktur matematika, serta aspek menggunakan prosedur dan operasi secara bermakna masih rendah dan perlu ditingkatkan.

Pertanyaan nomor dua:

Jika diketahui $\vec{a} = \hat{i} + 3\hat{j} - 2\hat{k}$ dan $\vec{b} = -\hat{j} + \hat{k}$. Maka $|\vec{a} - 2\vec{b}|$ adalah...

$$\begin{aligned}
 2). & \quad A = 1, 3, -2 \quad b = -1, 0, 1 \\
 2b &= 2(-1, 0, 1) = (-2, 0, 2) = (3, 3, -4) \\
 a - 2b &= (1, 3, -2) - (-2, 0, 2) = (3, 3, -4) \\
 |\vec{a} - 2\vec{b}| &= \sqrt{3^2 + 3^2 + (-4)^2} = \sqrt{9 + 9 + 16} = \sqrt{34}
 \end{aligned}$$

Gambar 1. 2 Jawaban Peserta didik pada Soal Nomor 2

Berdasarkan Gambar 1.2, menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami pertanyaan yang diberikan. Peserta didik mampu memilih prosedur yang tepat dan mengaplikasikan konsep yang benar untuk menyelesaikan masalah. Peserta didik mampu menggunakan operasi vektor dengan benar, seperti menghitung $2\vec{b}$ serta menentukan hasil pengurangan vektor. Selain itu, perhitungan norma vektor juga dilakukan secara benar menggunakan rumus jarak *eucliden*, sehingga indikator kemampuan pemahaman matematis pada aspek penerapan prosedur serta operasi matematis terpenuhi. Akan tetapi, peserta didik belum mampu menguraikan konsep

dalam vektor basis dengan baik sehingga jawaban tersebut belum tepat. Vektor $\vec{b} = -\hat{j} + \hat{k}$ seharusnya direpresentasikan sebagai $(0, -1, 1)$, namun peserta didik menuliskan bentuk yang keliru sehingga seluruh hasil operasi termasuk perhitungan $2\vec{b}$ dan $\vec{a} - 2\vec{b}$ menjadi tidak tepat. Kesalahan ini menunjukkan bahwa indikator kemampuan pemahaman matematis pada aspek menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis belum tampak. Meskipun prosedur yang digunakan peserta didik sudah tepat, kesalahan peserta didik dalam representasi menyebabkan seluruh hasil jawaban tidak dekat, hal ini mencerminkan bahwa pemahaman peserta didik masih bersifat prosedural daripada pemahaman konseptual yang mendalam.

Pertanyaan nomor tiga:

Tentukan besar sudut antara vektor $\vec{a} = 2\hat{i} - \hat{j} + \hat{k}$ dan $\vec{b} = \hat{i} + \hat{j} - 2\hat{k}$!

$$3). \vec{a} = 2\hat{i} - \hat{j} + \hat{k} \rightarrow \vec{a} = (2, -1, 1)$$

$$\vec{b} = \hat{i} + \hat{j} - 2\hat{k} \rightarrow \vec{b} = (1, 1, -2)$$

Gambar 1.3 Jawaban Peserta didik pada Soal Nomor 3

Berdasarkan Gambar 1.3, jawaban peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik belum cukup memahami maksud dari pertanyaan yang diberikan. Peserta didik sudah mampu mengubah bentuk vektor menjadi vektor basis, akan tetapi peserta didik tidak melanjutkan pada proses perhitungan sudut, sehingga konsep *dot product* tidak terlihat. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kemampuan pemahaman matematis pada aspek menggunakan prosedur atau operasi tertentu belum terpenuhi. Dengan demikian, jawaban peserta didik hanya menggambarkan pemahaman prosedural tahap awal, tanpa menunjukkan pemahaman konseptual maupun menyelesaikan masalah sesuai tuntutan soal.

Hal ini sejalan dengan temuan Nurindah & Hidayati (2022), berdasarkan hasil wawancara serta observasi bersama guru matematika di salah satu SMPN Kabupaten Cirebon mengungkapkan bahwa peserta didik kerap menghadapi kesulitan ketika menyelesaikan suatu soal matematika. Kesulitan tersebut terutama terlihat pada ketidakmampuan peserta didik ketika menentukan serta menggunakan

algoritma penyelesaian dan operasi matematika yang tepat dalam pemecahan masalah. Hasil risetnya mendapati rata-rata skor keterampilan pemahaman konsep matematis peserta didik hanya mencapai 58%, yang dikategorikan rendah.

Selain itu juga, berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), kemampuan pemahaman matematis peserta didik secara global terjadi penurunan jika dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2018, dimana rata-rata skor matematika menurun sekitar 15 poin. Indonesia mendapatkan skor sebesar 366 dalam matematika, sedangkan rata-rata skor PISA 2022 pada matematika adalah 472 (OECD, 2023). Artinya, Indonesia masih jauh di bawah rata-rata skor. Berdasarkan kondisi tersebut, bisa diasumsikan jika tingkat pemahaman konsep peserta didik masih rendah. Praharga dalam harian kompas melaporkan bahwa, berdasarkan survei *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 Indonesia berada ditingkat ke-45 dari 50 negara. Rerata persentase jawaban benar peserta didik Indonesia dalam domain pengetahuan yang mencakup fakta dan konsep hanya mencapai 32%, sedangkan rata-rata internasional sebesar 56%. Bahkan, untuk soal-soal yang bersifat rutin, hanya sekitar 57% peserta didik Indonesia yang dapat menjawab dengan benar (Juniantari et al., 2018).

Kemampuan pemahaman dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal mencakup lingkungan, keluarga, dan aspek-aspek lain di luar diri peserta didik, sedangkan faktor internal meliputi kondisi fisiologis dan psikologis. Pada aspek psikologis, salah satu faktor yang berperan penting terhadap kemampuan pemahaman adalah motivasi belajar. Hal ini karena motivasi merupakan aspek dinamis yang memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sardiman dalam Julhadi, motivasi belajar juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Yuliatin, 2022). Motivasi berhubungan erat dengan pencapaian tujuan, karena motivasi berfungsi tidak hanya sebagai pendorong dan penggerak, tetapi juga sebagai faktor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar (Purwanti & Pujiastuti, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SMAN 1 Ciracap terhadap 25 peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, dimana rata-rata keseluruhan peserta didik yang memberikan respon positif pada setiap pernyataan aspek motivasi belajar sebesar 43%, sedangkan rata-rata peserta didik yang memberikan respon negatif sebesar 57%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah banyaknya peserta didik yang mengikuti studi pendahuluan merasa memiliki motivasi belajar yang kurang dalam pelajaran matematika. Dari seluruh indikator yang diukur, aspek yang paling rendah terdiri dari dua aspek yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta aspek adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Hal ini sejalan dengan temuan Muhammad C. Moslem et al. (2019), yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di salah satu SMK di Kota Bandung masih rendah. Kondisi tersebut teridentifikasi melalui hasil observasi pada proses pembelajaran *aircraft drawing*, yang memperlihatkan sejumlah perilaku peserta didik yang mencerminkan kurangnya motivasi dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada menurunnya hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Budiyani et al. (2021), yang menegaskan jika peserta didik yang memiliki dorongan belajar kuat cenderung mencapai hasil pembelajaran yang baik, sementara yang mempunyai motivasi rendah menunjukkan hasil yang kurang optimal. Proses belajar di kelas akan efektif jika peserta didik memiliki motivasi yang kuat. Oleh sebab itu, guru diharuskan mencari cara untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Zainal, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan beberapa alternatif solusi. Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah merancang proses pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif

tipe *Treasure Hunt*. *Cooperative learning* sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan terciptanya komunitas belajar melalui kerja sama peserta didik dalam kelompok (Simamora et al., 2024).

Menurut Schaller (2020) *Treasure Hunt* merupakan bentuk pembelajaran berbasis pengalaman yang dilakukan melalui kerja kelompok dalam aktivitas pencarian informasi di lingkungan nyata. Dalam pendekatan ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi daftar tugas atau “petunjuk” yang harus mereka temukan di lapangan. Schaller menekankan bahwa *treasure/scavenger hunt* meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep karena peserta didik belajar langsung dari konteks nyata melalui proses kolaboratif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairummuna Indra et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada setiap siklus pembelajaran, yaitu dari 57,41% pada prasiklus, meningkat menjadi 72,90% pada siklus I, dan mencapai 85,16% pada siklus II. Selain itu, hasil penelitian Rahmawati & Listiani (2023) juga mengungkapkan bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *Treasure Hunt* juga dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran dan menantang peserta didik untuk bertindak, sehingga dapat menumbuhkan keaktifan mereka dalam proses belajar (Sudarto et al., 2024). Secara umum, *Treasure Hunt* merupakan permainan mencari benda tersembunyi di suatu tempat dengan berbekal sejumlah petunjuk atau *clues*. Kegiatan ini dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar ruangan atau area terbuka, dan biasanya dilakukan secara berkelompok. Dalam pelaksanaannya, peserta didik berburu “harta karun” berdasarkan petunjuk yang berkaitan dengan materi pelajaran, hingga akhirnya menemukan harta karun sebagai tujuan akhir dari permainan tersebut.

Pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memudahkan siswa dalam menguasai materi yang dipelajari (Agustiana, 2023). Strategi *Treasure Hunt* sejalan dengan tujuan utama pembelajaran, yakni melatih kemampuan peserta didik dalam

menyelesaikan berbagai jenis soal, termasuk soal matematika. Dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif mengembangkan pemahaman terhadap materi melalui kegiatan bermain. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep sekaligus motivasi belajar, karena melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran serta menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah diuraikan tersebut, penelitian ini berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis dan Motivasi Belajar Peserta Didik**”. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami materi secara lebih mendalam serta memiliki motivasi belajar yang semakin meningkat.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*?
2. Apakah kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Treasure Hunt lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui dan menganalisis motivasi belajar peserta didik setelah memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap pengembangan pembelajaran matematika serta menjadi sumber informasi mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

2. **Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, guru dapat memperoleh alternatif strategi pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan inovatif dari penerapan model belajar kooperatif tipe *Treasure Hunt*.
- b. Untuk peserta didik, di inginkan bisa membantunya dalam memahami matematika melalui model kooperatif tipe *Treasure Hunt*, serta memberi pengalaman belajar yang menarik serta interaktif.
- c. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan bisa menjadi dasar untuk melakukan kajian yang serupa dengan memperluas variabel guna memperoleh hasil yang lebih mendalam.

E. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap terarah dan tidak melebar, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di salah satu SMAN Kabupaten Sukabumi semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari sepuluh kelas.
2. Kelas yang akan dijadikan objek penelitian sebanyak dua kelas, yaitu kelas eksperimen (pembelajaran *Treasure Hunt*) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional).

3. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu matematika wajib pada materi matriks.

F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang penelitian, hasil penggeraan tes menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang mencapai ketuntasan, sehingga kemampuan pemahaman matematis mereka tergolong sangat rendah. Menurut Sumarmo (1987) dalam (Rahayu & Pujiastuti, 2018), pemahaman matematis merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran matematika yang mencakup kemampuan memahami materi, mengingat rumus dan konsep, serta menerapkannya pada kasus sederhana maupun serupa, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menggunakan rumus atau teorema dalam penyelesaian masalah.

Selain memiliki kemampuan pemahaman matematis, peserta didik juga perlu memiliki motivasi belajar yang kuat, karena motivasi merupakan elemen utama dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar akan berkontribusi besar pada hasil yang akan diperoleh peserta didik (Ikhwandari et al., 2019). Suatu teknik untuk meningkatkan pemahaman matematis sekaligus mendorong motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan model belajar yang lebih inovatif, yaitu seperti model kooperatif tipe *Treasure Hunt*.

Model *Treasure Hunt* akan mengintegrasikan proses belajar dengan aktivitas bermain dalam upaya menemukan “harta karun”. Melalui aktivitas ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, model *Treasure Hunt* juga mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik melalui kegiatan belajar yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Menurut Kim & Yao (2010), terdapat empat tahapan dalam penerapan metode permainan *Treasure Hunt*, yaitu: (1) Fase penyajian; (2) Fase mengingat; (3) Fase pengembangan; (4) Fase evaluasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi, tes *pre-test* dan *post-test*, serta angket motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga melibatkan dua kelas sebagai kelompok pembanding, yaitu kelas yang menerapkan model kooperatif tipe *Treasure Hunt* serta kelas yang menerapkan model

konvensional. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengevaluasi sejauh mana pembelajaran *Treasure Hunt* bisa meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sementara itu, data angket motivasi belajar dimanfaatkan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik sesudah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Treasure Hunt*. Adapun kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional”.

Adapun hipotesis statistik yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_A \leq \mu_B$$

$$H_1: \mu_A > \mu_B$$

Keterangan:

H_0 : Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* tidak lebih baik atau sama dengan daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

μ_A : Skor rata-rata *N-Gain* kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt*.

μ_B : Skor rata-rata *N-Gain* kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

H. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asis & Makkasau (2025) berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model *Treasure Hunt* pada mata pelajaran IPA kelas III UT SPF SDN Percontohan PAM. Riset tersebut menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data melalui pembagian angket serta observasi. Hasil risetnya membuktikan ada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, pada pra-siklus peserta didik yang termotivasi hanya mencapai 44%, meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan naik lagi menjadi 80% pada siklus

- II. Data angket pun menunjukkan perkembangan serupa, yakni dari 48% pada pra-siklus, naik menjadi 64% pada siklus I, serta meningkat hingga 84% pada siklus II setelah model *Treasure Hunt* diterapkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2024) berjudul “*Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta*”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media *Treasure Hunt* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII F SMPN 57 Jakarta. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diselenggarakan selama tiga siklus. Teknik pengumpulan data melalui observasi untuk menilai indikator keaktifan seperti kemampuan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama. Selain itu, lembar keaktifan diberikan pada akhir setiap siklus untuk melihat pemahaman materi. Hasil risetnya memperlihatkan adanya peningkatan signifikan terhadap keaktifan siswa. Dibuktikan dari peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM disetiap siklus. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,06%, dan dari siklus II ke siklus III bertambah lagi 5,88%, hingga akhirnya indikator pencapaian hasil $\geq 80\%$ terpenuhi pada siklus III. Selain itu, peningkatan yang paling menonjol terlihat pada aspek kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat.
 3. Penelitian yang dilakukan oleh Mirna et al. (2023) berjudul “*Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana motivasi belajar berkontribusi pada pemahaman konsep matematis siswa kelas XI MIPA. Riset ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui lembar tes pemahaman serta angket yang dibagikan. Hasil risetnya membuktikan jika ada kontribusi signifikan antar pemahaman konsep serta motivasi belajar peserta didik kelas XI MIPA SMAN 3 Pariaman. Sekitar 49% peserta didik berada pada kategori motivasi sedang (skor 34%–66%), sedangkan 51% berada pada kategori tinggi (skor 67%–99%). Tingkat pemahaman konsep yang dimiliki siswa cenderung sejalan dengan tingkat motivasi mereka, di mana siswa dengan motivasi tinggi

menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik daripada mereka yang berada pada kategori sedang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar et al. (2020) berjudul "*Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematika (KPKM) peserta didik kelas VIII-1 MTs Muhammadiyah 22 Padangsidimpuan melalui pendekatan kontekstual. Riset ini menerapkan metode PTK, sedangkan teknik pengumpulan data melalui tes pemahaman, angket, serta observasi. Hasil risetnya membuktikan jika pendekatan kontekstual memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, terlihat dari meningkatnya ketuntasan klasikal serta rata-rata nilai siswa di setiap siklus. Ketuntasan motivasi belajar meningkat dari 73,08% pada siklus I menjadi 96,15% pada siklus II, sedangkan ketuntasan KPKM naik dari 80,77% menjadi 92,31%.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hasyim & Abadi (2023) berjudul "*Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMK*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kontribusi dari motivasi belajar pada pemahaman konsep matematis peserta didik kelas XI SMK. Riset ini menerapkan metode survei dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan data diperoleh melalui angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik kelas XI SMK PGRI 2 Karawang. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana mendapatkan nilai 0,399, yang mengindikasikan jika motivasi belajar memberikan kontribusi 39,9% pada KPKM siswa SMK PGRI 2 Karawang.