ABSTRAK

Sekar Jovinta, Penerapan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS siswa Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keanekaragaman fauna di Indonesia, yang diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Treasure Hunt* dan *Direct Instruction*, proses, dan rata rata peningkatan hasil belajar kognitif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, dengan sumber data berupa siswa kelas V pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN Cijeruk 01. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 34,39 pada pretest menjadi 65,15 pada posttest, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,49 (kategori sedang). Sementara itu, pada kelas kontrol, hasil belajar meningkat dari rata-rata 40 menjadi 59,5, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,34 (kategori sedang). Dari sisi proses pembelajaran, aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen menunjukkan pola peningkatan yang sejalan dengan tahapan model *Treasure Hunt*, sedangkan pada kelas kontrol aktivitas cenderung tinggi sejak pertemuan awal namun mengalami penurunan pada pertemuan akhir. Hasil uji hipotesis dengan *Mann-Whitney* menunjukkan nilai Sig. (1-*tailed*) sebesar 0,008 (< 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan antara kedua kelas, dengan capaian kelas eksperimen yang lebih tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Treasure Hunt* lebih efektif dibandingkan metode *Direct Instruction* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: metode pembelajaran *Treasure Hunt*, *Direct Instruction*, hasil belajar kognitif, IPS