BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar mempunyai makna sebagai aktivitas yang dijalankan individu supaya memperoleh dan mengembangkan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain serta lingkungan sekitarnya. Proses ini berlangsung secara berkelanjutan sepanjang hayat. Individu yang sudah melalui kegiatan pembelajaran akan menunjukkan adanya perubahan, baik pada aspek sikap, keterampilan, ataupun pengetahuan yang dimilikinya (Siregar *et.al*, 2010). Oleh karena itu, belajar tidak hanya sekedar dimaknai sebagai aktivitas memperoleh pengetahuan semata, melainkan juga proses yang di dalamnya terdapat berbagai aspek dalam diri individu.

Dalam pelaksanaannya, belajar bersifat kompleks dan dialami setiap individu sejak masa kanak-kanak hingga usia lanjut. Indikator keberhasilan proses tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku. Hal yang berubah ini bukan hanya berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mencakup perkembangan nilai dan sikap. Secara lebih mendalam, belajar merupakan rangkaian proses kognitif yang mengolah stimulus dari lingkungan menjadi kemampuan baru melalui proses pengolahan informasi (Handayani *et. al.*, 2020).

Perubahan yang muncul sebagai dampak dari proses pembelajaran kemudian dikenal sebagai hasil belajar. Menurut Ahmadiyanto (2016) Hasil belajar dapat dimaknai dengan perubahan perilaku dialami peserta didik sehabis melaksanakan pembelajaran, yang tercermin dalam pencapaian nilai, perkembangan sikap, serta keterampilan yang diperoleh. Nugraha (2020) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang memprlihatkan capaian pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam mata pelajaran IPS sendiri, khususnya pada aspek kognitif atau ranah pengetahuan, hasil belajar dapat dijadikan indikator untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Tingkat penguasaan pengetahuan yang mencakup pemahaman terhadap fakta, pola dalam proses belajar, serta konsep-konsep yang mendukung peningkatan kemampuan merupakan wujud dari hasil belajar pada ranah kognitif (Erina *et.al*, 2015).

Sejalan dengan hal itu hasil belajar kognitif merujuk terhadap kemampuan siswa untuk memahami dan menguasai materi selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan ini tercermin dari meningkatnya kompetensi siswa dalam melaksankan konsep, fakta, maupun ketentuan yang sebelumnya telah dipahami (Yuliani *et.al*, 2020).

Hasil belajar kognitif menjadi aspek penting untuk dianalisis karena melalui aspek inilah dapat terlihat sejauh mana siswa mampu menguasai materi pembelajaran setelah menjalani kegiatan pembelajaran. Hubungan hasil belajar dengan aspek kognitif memiliki peran yang penting dan paling utama. Hasil belajar erat kaitannya dengan aspek kognitif, sebab pada dasarnya tujuan pengajaran di sekolah diarahkan pada peningkatan kemampuan kognitif siswa (Salahudin *et.al*, 2018). Dengan begitu, hasil belajar kognitif menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan karena menggambarkan seberapa besar proses pembelajaran dapat menciptakan pemahaman yang mendalam bagi siswa.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Cijeruk 01, pada tanggal 02 Maret 2026 peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran di dalam kelas yang berlangsung di kelas, kemudian memberikan tes untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Dari hasil pengamatan, kegiatan belajar masih lebih banyak berpusat pada guru, sementara keikutsertaan siswa pada proses pembelajaran belum terlihat maksimal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Peneliti menemukan juga bahwa terdapat banyak siswa yang mengalami hambatan dalam memahami materi yang diujikan pada tes. Hal ini dapat dilihat dari jawaban siswa yang menunjukkan bahwa sebagian dari mereka belum mampu menjawab soal dengan sesuai. Padahal, sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu T selaku guru kelas V, materi yang terdapat dalam soal tersebut sebenarnya telah disampaikan dan dipelajari sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Akan tetapi setelah dilaksanakan tes, nyatanya dari keseluruhan 66 siswa kelas V yang mengikuti tes 63 diantaranya tidak berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa capaian hasil belajar kognitif siswa masih belum optimal meskipun materi

telah diberikan dalam proses pembelajaran. Selain memperoleh data mengenai hasil belajar, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS sebagai bagian dari studi pendahuluan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa pembelajaran IPAS, baik pada materi yang berkaitan dengan konten IPA maupun IPS, lebih sering dilaksanakan melalui penyampaian materi secara langsung oleh guru. Setelah penyampaian materi, siswa umumnya diarahkan untuk mengerjakan penugasan yang terdapat dalam buku. Pola pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sementara kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan eksplorasi, kerja sama, diskusi, dan pemecahan masalah masih perlu dikembangkan.

Selain pola pembelajaran tersebut, kondisi lingkungan belajar juga menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, jumlah siswa dalam kelas yang cukup banyak belum sepenuhnya sebanding dengan kapasitas ruang kelas yang tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan ruang gerak siswa menjadi terbatas dan dapat menyulitkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, khususnya kegiatan yang membutuhkan interaksi, kerja sama, dan pergerakan antarsiswa. Keadaan tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih alternatif pembelajaran yang dapat mengakomodasi keterlibatan siswa secara terarah dan tetap memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif sesuai dengan kondisi kelas.

Kondisi tersebut tidak secara langsung menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran langsung. Namun, hasil tes studi pendahuluan dan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran memberikan gambaran bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan. Pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada penyampaian materi dan penugasan cenderung memberikan ruang yang lebih terbatas bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi alternatif untuk menangani rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Data tersebut menunjukkan yaitu capaian hasil belajar siswa masih cenderung rendah. Perbedaan yang cukup jauh antara banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan dan yang belum mencapai ketuntasan menjadi gambaran bahwa pemahaman terhadap materi belum merata. Kondisi ini menjadi dasar pertimbangan perlunya perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar supaya hasil belajar kognitif siswa dapat berkembang dengan lebih optimal.

Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti mengusulkan penerapan metode pembelajaran *Treasure Hunt*. Menurut Jannah (2019) Metode permainan *Treasure Hunt* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pendekatan *cooperative learning.* Metode ini berfokus pada kemampuan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. *Treasure Hunt,* atau yang dikenal sebagai berburu harta karun, termasuk strategi pembelajaran kooperatif yang menuntut tingkat kolaborasi yang tinggi antar anggota kelompok. Dalam penerapannya, guru dapat merancang kegiatan belajar dalam melalui permainan edukatif yang menarik, sehingga suasana belajar dapat tercipta lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, terlihat bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya membantu siswa memahami materi dengan baik. Maka dari itu diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang lebih beragam dan mengikutsertakan siswa dengan aktif dalam kegiatan belajar. Metode pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pemahaman terhadap materi dan hasil belajar kognitif dapat meningkat.

Sebagai jenjang awal pendidikan formal, SD/MI memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan dasar, keterampilan, dan nilai-nilai sebagai fondasi bagi perkembangan peserta didik pada jenjang selanjutnya. Pembelajaran pada tahap ini harus selaras dengan karakteristik pertumbuhan kognitif anak usia sekolah dasar. Menurut Piaget, peserta didik pada rentang usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yakni dimana masa ketika

anak lebih cepat memahami konsep lewat pengalaman langsung, aktivitas yang konkret, serta manipulasi objek nyata (Piaget, 1976; Imanulhaq *et.al,* 2022). Karena itu, proses pembelajaran akan berjalan optimal jika disusun dalam bentuk kegiatan yang aktif, kontekstual, juga lebih melibatkan siswa dibandingkan hanya penyampaian informasi secara satu arah saja.

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Salahuddin (2011) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif meningkatkan potensi yang dimilikinya, baik dari aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar" sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang berasal dari deskripsi masalah yang sudah disebutkan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas V SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Treasure Hunt*?
2. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas V SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya metode

pembelajaran *Direct Intruction*?

3. Bagaimana proses pembelajaran kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dan kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Direct Intruction?*
4. Apakah terdapat rata rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS yang menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* lebih tinggi disbanding dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Direct Intruction*?

C. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian ini yang disusun berdasarkan hasil perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Treasure Hunt.*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Direct Instruction.*
3. Untuk mengetahui proses pembelajaran pada siswa kelas V di SDN Cijeruk 01 yang menerapkan metode *Treasure Hunt* dan kelas yang menerapkan metode *Direct Instruction.*
4. Untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS antara yang menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* lebih tinggi dari yang menggunakan metode pembelajaran *Direct Instruction.*

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua komponen utama, yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendalaman kajian teori pembelajaran, terkhusus mengenai keberhasilan metode pembelajaran

berbasis permainan (*game based learning*) seperti *Treasure Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, di antaranya sebagai berikut.

a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi juga alternatif bagi guru dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif, aktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.
b. Bagi siswa, penerapan metode pembelajaran *Treasure Hunt* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan berpikir siswa sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar kognitif.
c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran IPS serta sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.
d. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan dan menjadi bahan pembanding bagi peneliti lain yang ingin mengkaji metode pembelajaran berbasis permainan atau strategi pembelajaran inovatif lainnya pada tingkat sekolah dasar.

E. Kerangka Berfikir

Dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan pesat setiap tahunnya menuntut para tenaga pendidik untuk mampu menghadirkan berbagai inovasi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Keberagaman metode pembelajaran serta sistem pembelajaran yang diterapkan turut menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, metode permainan *Treasure Hunt* dapat menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan. Pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran ini sejalan dengan karakteristik metode *treasure Hunt,* yang mendorong siswa untuk aktif terlibat selama proses belajar berlangsung.

Menurut Kim *et.al,* (2010) *Treasure Hunt* merupakan bentuk kegiatan belajar

di mana siswa dituntut untuk mencari dan mengikuti serangkaian petunjuk yang mengarahkan mereka pada penemuan informasi baru. Namun demikian, baik pada tahap persiapan maupun pelaksanaannya, metode permainan ini tergolong memerlukan waktu yang cukup panjang hingga tuntas dilaksanakan.

Dari pengertian di atas, Treasure Hunt dapat dimaknai sebagai kegiatan belajar yang umumnya dilaksanakan di luar kelas, dengan siswa dituntut untuk menelusuri petunjuk demi petunjuk yang sebelumnya telah disembunyikan oleh guru. Masing-masing petunjuk tersebut berfungsi sebagai penunjuk arah menuju petunjuk berikutnya, sampai seluruh tahapan kegiatan tuntas dilakukan. Kegiatan semacam ini pun memerlukan persiapan serta waktu pelaksanaan yang tidak sebentar.

Sintak dalam metode dalam penerapan model *Treasure Hunt* yang harus dilakukan menurut Kim dan Yao (2010) terdapat empat fase yaitu; (1) *presenting phase*, (2) *retrieving phase,* (3) *develoving phase,* (4) *evaluating phase*. Dari langkah-langkah menurut Kim dan Yao, disusun juga pola pembelajaran pembelajaran IPS dengan metode *Treasure Hunt*. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Persiapan (Presentasi Masalah): Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran, menyusun sejumlah pertanyaan, serta menentukan petunjuk (clue) yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. Pada tahap ini, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan mekanisme pelaksanaan kegiatan Treasure Hunt kepada siswa.
2. Tahap Pelaksanaan Pencarian (Eksplorasi): Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mulai menelusuri dan mencari petunjuk maupun simbol yang telah disembunyikan di berbagai lokasi. Selama proses ini berlangsung, siswa dituntut aktif menggali informasi berdasarkan submateri yang telah mereka pelajari sebelumnya.
3. Tahap Pengolahan Informasi (Pengembangan) Setelah petunjuk berhasil ditemukan, siswa secara berkelompok mendiskusikan serta menganalisis informasi yang telah diperoleh untuk kemudian merumuskan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

4. Tahap Presentasi Hasil: Pada tahap ini, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memaparkan hasil temuan beserta jawaban yang telah mereka susun di hadapan kelas. Kegiatan ini sekaligus melatih kemampuan komunikasi siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari.
5. Tahap Evaluasi dan Refleks: Sebagai penutup, guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja tiap kelompok, melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses pembelajaran, serta memberikan apresiasi kepada siswa. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk melakukan refleksi dengan menuliskan hal-hal yang telah mereka pelajari selama mengikuti kegiatan tersebut.

Menurut Mufida dalam (Musthofa, 2019) pada dasarnya, sekolah-sekolah memiliki tolak ukur dalam perolehan target kurikulum dengan muatan yang beragam dan sangat kuat. Maka dari itu guru memiliki kecenderungan supaya tetap menilai keberhasilan belajar itu dilihat dari tercapainya target kurikulum. Sadiah (2025) berpendapat hasil belajar merupakan keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah mengalami proses dalam pengalaman belajarnya. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran di sekolah meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Hayati, 2013). Mufida (2025) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif yaitu suatu bentuk tingkat penguasaan peserta didik pada mata pelajaran yang dipelajarinya. Erina *et.al*, (2015) menyebutkan terdapat enam indikator ranah kognitif menurut *Bloom* yaitu:

1. Pengetahuan (*Knowledge*): merupakan level terendah dalam tujuan kognitif, yang bertujuan untuk kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari.
2. Pemahaman: Berada di atas level pertama, dengan tujuan untuk memahami isi dari materi yang telah dipelajari dan dapat menjelaskan informasi tersebut.
3. penerapan (*Application*): Tingkatan ini memiliki tujuan agar mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.
4. Analisis (Analysis): pada tingkatan ini lebih tinggi lagi dari pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Tujuannya yaitu kemampuan untuk menjabarkan suatu unsur-unsur sehingga dapat dipahami susunannya.
5. Sintesis (*Synthesis*): Level ini bertujuan untuk menggabungkan elemen-elemen

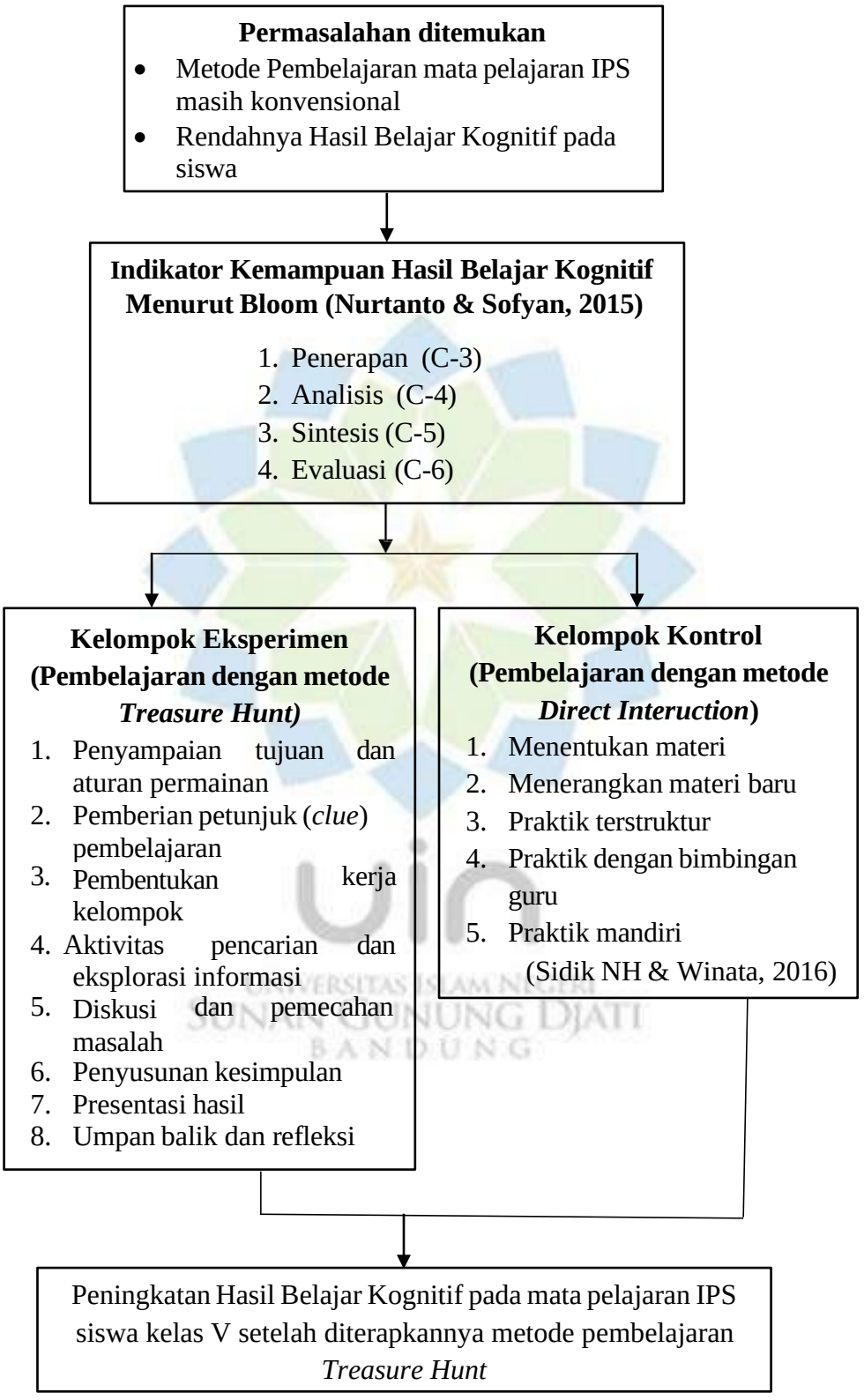
yang terpisah demi menciptakan sebuah keseluruhan yang memiliki makna. Sintesis adalah keterampilan dalam merancang atau mengatur kembali unsur-unsur dengan tujuan menciptakan pemahaman atau struktur yang baru (Putra, 2011).

6. Evaluasi (*Evaluation*): Tahapan akhir dari indikator kognitif adalah evaluasi, yang merupakan kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan tujuan atau kriteria tertentu.

Kerangka berpikir akan menggambarkan alur logis penelitian. Dimulai dari kondisi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar kognitif IPS siswa, kemudian diuraikan aspek-aspek kognitif yang perlu dikembangkan. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt* dengan langkah-langkah pembelajaran sistematis yang memfasilitasi pengembangan kemampuan kognitif siswa, sementara kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan model *Direct Instruction*.

Direct Instruction adalah model pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sumber informasi utama dan proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur serta sistematis. Guru berperan dalam menjelaskan materi, memberikan contoh atau demonstrasi, membimbing siswa dalam memahami materi, memberikan latihan, serta memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa. Pelaksanaan *Direct Instruction* umumnya dilakukan beberapa tahapan, yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan atau menjelaskan materi, memberikan latihan terbimbing, memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik, serta memberikan latihan lanjutan atau penerapan secara mandiri.

Melalui tahapan tersebut, siswa memperoleh materi secara sistematis dan terarah. Perbedaan perlakuan ini diharapkan menghasilkan perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang positif, untuk kemudian dibuktikan melalui uji hipotesis. Berdasarkan pemikiran tersebut, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

1. Hipotesis Nol (H_0): Rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Cijeruk 01 pada mata pelajaran IPS yang menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* tidak lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Direct Instruction*
2. .Hipotesis Alternatif (H_1): Rata-rata peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Cijeruk 01 dalam mata pelajaran IPS yang menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Direct Instruction*.

G. Hasil Penelitan Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi sejumlah penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan fokus kajian dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mendukung penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain sebagai berikut:

1. Salwa Iqlima Mufida (2022), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Means End Analysis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI SDN 267 Griya Bumi Antapani", berupaya mengungkap perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif antara penerapan model *Means End Analysis* dan *Direct Instruction*. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta teknik *purposive sampling*, data dikumpulkan melalui tes dan observasi, kemudian dianalisis dengan uji independent *t-test*. Hasilnya memperlihatkan bahwa kedua model sama-sama berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, namun perbedaan di antara keduanya tidak signifikan. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada kesamaan fokus kajian, yaitu hasil belajar kognitif dengan *Direct Instruction* sebagai pembanding, sekalipun berbeda dari sisi mata pelajaran dan jenjang kelas yang diteliti.
2. Leni Maryanah (2025), melalui penelitiannya, berupaya mengungkap pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan *Treasure Hunt* terhadap kemampuan siswa kelas V dalam memecahkan masalah matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Penelitian ini berangkat dari

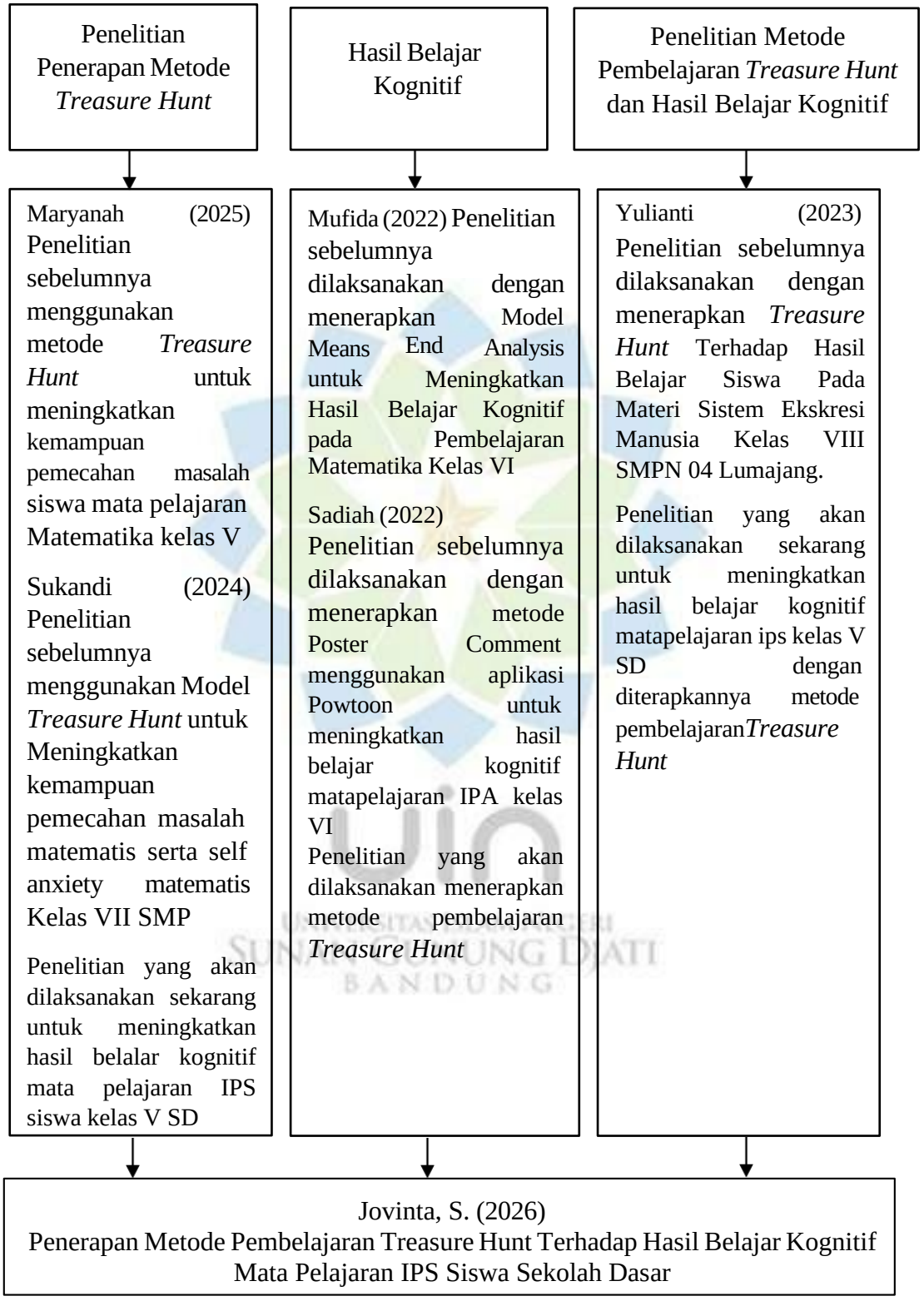
pentingnya kemampuan pemecahan masalah sebagai kompetensi inti dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Menggunakan desain posttest only control group design dengan pendekatan kuasi eksperimen dan teknik sampling jenuh, data dikumpulkan melalui tes uraian guna mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa pasca perlakuan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa kelas eksperimen memperoleh kemampuan pemecahan masalah yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, didukung hasil uji statistik yang signifikan, sehingga model ini dinilai efektif digunakan.

3. Dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Metode Poster *Comment* Menggunakan Aplikasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan", Linda Halimatu Sadiah (2022) berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas VI MI 1 Condong pada mata pelajaran IPA yang belum memenuhi KKM. Penelitian ini menerapkan metode PTK sebanyak tiga siklus, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang konsisten pada tiap siklus dari rata-rata awal 56 (ketuntasan 25%) sebelum perlakuan, menjadi 67 (55%) pada siklus I, 74 (75%) pada siklus II, hingga 76 (85%) pada siklus III yang membuktikan bahwa metode Poster *Comment* berbantuan *Powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
4. Sherly Indriarjo Yulianti (2023) memandang model pembelajaran sebagai bentuk lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan interaksi dan pemahaman siswa. Menurutnya, kebiasaan belajar daring cenderung membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan saat kembali belajar tatap muka, sehingga menyulitkan mereka memahami materi. Kondisi inilah yang mendasari perlunya model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, salah satunya *Treasure Hunt* model berbasis permainan kelompok yang berpotensi mengasah kemampuan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penerapan Treasure Hunt terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII SMPN 04 Lumajang, dengan pendekatan kuantitatif berdesain *quasi experiment* (non-

equivalent control group) yang melibatkan dua kelas sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan tes, lalu dianalisis dengan uji Independent Sample T-Test. Hasilnya menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan nilai Sig. 0,00 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Hasanuddin Reza Sukandi (2024), melalui penelitiannya, berupaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sekaligus meredakan self anxiety matematis peserta didik dengan menerapkan pembelajaran Treasure Hunt berbantuan aplikasi *Quizwhizzer*. Menggunakan metode kuasi eksperimen berdesain nonequivalent control group design, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VII SMP Negeri 16 Kota Bandung sebagai subjek, dengan dua kelas dijadikan sampel dan tes uraian sebagai instrumen pengukur kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kelas yang menerapkan Treasure Hunt berbantuan *Quizwhizzer* mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional, disertai perubahan pada tingkat *self anxiety* matematis peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa perpaduan pembelajaran *Treasure Hunt* dengan aplikasi digital efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.2 Bagan Alur Penelitian