

Pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan siswa sekolah dasar dalam menganalisis materi arah mata angin

Luthfia Nur Andini¹, Diah Gusrayani², J. Julia³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No. 211 Sumedang, Indonesia

¹ luthfia_nur_andini@upi.edu, ² gusrayanidiah@upi.edu, ³ juli@upi.edu

Abstract

The current education development is facing challenges, one of which is the students' lack of ability to analyze and understand complex material in real-world context. This study aims to assess the impact of the treasure hunt game on students' ability in analyzing material about cardinal directions. The research method used is a quasi-experiment with a nonequivalent pre-test post-test control group design. The sample consists of two elementary schools: SDN Malaka as the experimental group and SDN Babakanbandung as the control group. The control group used the lecture method, while the experimental group participated in a treasure hunt game designed to enhance their understanding of concept and analytical skills about cardinal directions. The research instrument was in a form of an analytical ability test consisting of 20 multiple-choice questions. Data analysis using the t-test showed that the treasure hunt game had a significant impact on students' abilities. The N-Gain test results revealed that the average improvement in analytical ability in the control class was only 11.48% (low category), while in the experimental class it reached 80.00% (high category). Therefore, the treasure hunt game can significantly improve the ability to analyze cardinal directions compared to the lecture method.

Keywords: treasure hunt, analytical skills, cardinal directions.

Abstrak

Perkembangan pendidikan saat ini menghadapi tantangan, salah satunya adalah kurang optimalnya kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami materi kompleks dalam konteks nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menilai bagaimana pengaruh dari permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent pre-test post-test control group design. Sampel terdiri dari dua SD: SDN Malaka sebagai kelompok eksperimen dan SDN Babakanbandung sebagai kelompok kontrol. Kelompok kontrol menggunakan metode ceramah, sementara kelompok eksperimen terlibat dalam permainan *treasure hunt* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan analisis arah mata angin. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan analisis dengan 20 soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan hasil, bahwa permainan *treasure hunt* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa. Pada uji N-Gain didapatkan hasil bahwa peningkatan rata-rata kemampuan analisis di kelas kontrol hanya sebesar 11.48% (kategori rendah), sedangkan di kelas eksperimen mencapai 80.00% (kategori tinggi). Maka dari itu permainan *treasure hunt* dapat lebih meningkatkan kemampuan menganalisis materi arah mata angin dibandingkan dengan metode ceramah.

Kata Kunci: *treasure hunt*, kemampuan menganalisis, arah mata angin.

1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam pembentukan individu yang berkualitas, khususnya dalam menghadapi tantangan dan hambatan yang semakin kompleks di era modern ini. Pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan metode pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan efektif, tetapi juga optimal dalam mengembangkan kemampuan siswa. Salah satu fokus penting dalam konteks ini adalah pengembangan kemampuan analisis siswa terhadap materi arah mata angin. Menurut Mailani (2018), proses berpikir yang harus dikembangkan melampaui pemahaman fakta dan konten sederhana, menuju penguasaan kemampuan tingkat tinggi yang dapat memperdalam pemahaman konsep dan memfasilitasi pemecahan masalah baru. Kemampuan menganalisis arah mata angin merupakan keterampilan dasar yang penting dalam navigasi dan pemahaman peta. Keterampilan ini

berperan signifikan dalam berbagai konteks, dari aktivitas sehari-hari hingga aplikasi dalam sains dan teknologi. Namun, data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2022) menunjukkan bahwa pemahaman dan kemampuan siswa dalam menganalisis arah mata angin sering kali masih kurang. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep arah mata angin dalam situasi praktis, yang dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka menggunakan informasi geografis secara efektif.

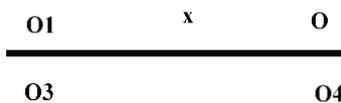
Materi arah mata angin sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena kesulitan siswa dalam mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan situasi nyata. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan permainan edukatif seperti *treasure hunt*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan kolaboratif seperti *treasure hunt* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan merangsang kemampuan analisis mereka (Hutomo, 2016). Metode ini menawarkan cara yang menyenangkan dan menantang dalam belajar, yang berpotensi membantu siswa dalam memahami dan menerapkan konsep arah mata angin dengan lebih baik.

Meskipun permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan analisis, belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemahaman dan kemampuan menganalisis siswa tentang arah mata angin yang dipengaruhi oleh permainan *treasure hunt*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan temuan yang akan membantu pendidik merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang akan membantu siswa menjadi pemikiran yang lebih analitis dan lebih memahami materi yang tercakup dalam arah mata angin. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis terutama pada materi arah mata angin.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana kemampuan siswa dalam menganalisis materi pelajaran yang dipengaruhi oleh permainan *treasure hunt*. Karena penelitian ini meneliti bagaimana variabel independen dipengaruhi oleh pilihan pengobatan, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai eksperimen kuantitatif. Maulana (2009:23) menyebutkan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum penelitian dapat dianggap eksperimental:

- A. Membandingkan dua kelompok orang atau lebih;
- B. Setidaknya dua kelompok atau kondisi yang berbeda harus dapat dibandingkan;
- C. Setidaknya dua kelompok atau kondisi harus ada pada waktu yang sama, dan boleh juga jika satu kelompok mungkin ada pada dua waktu yang berbeda.
- D. Jika perlu, pengukuran kuantitatif terhadap variabel terikat harus dilakukan.
- E. Menggunakan matematika inferensial.
- F. Kemampuan mengendalikan variabel eksternal.
- G. Setidaknya satu variabel independen harus dimanipulasi.



Gambar 1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, dua kategori berbeda akan dibandingkan. Kedua kelas tersebut berasal dari sekolah yang berbeda dan berasal dari sekolah yang terdapat kendala pada kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin, di Kabupaten Situraja 2024. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (non-equivalent [pre-test dan post-test] control group design).

Keterangan:

X : Perlakuan

O1: Tes sebelum perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen;

O2: Tes setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen.

O3: Percobaan pra-tes dilakukan pada kelompok kontrol.

O4: Pengujian ulang pada kelompok kontrol.

Pemilihan desain ini memenuhi kebutuhan penelitian, yang akan dilakukan di dua SD berbeda. SDN Babakanbandung bertindak sebagai kelompok kontrol dan SDN Malaka bertindak sebagai kelompok eksperimen. Eksperimen yang dimaksud dengan desain ini melibatkan kelompok kontrol yang hanya diberi metode ceramah biasa, dan kelompok eksperimen yang diberikan treatment berupa permainan *treasure hunt*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh dengan cara memberikan perlakuan untuk permainan *treasure hunt* pada kelas eksperimen, dan membandingkan bagaimana hasil yang didapat dari kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda ini.

Penelitian ini mengacu pada, pendapat yang dikemukakan Sutrisno Hadi (2004 : 468-469), ada tiga jenis pengukuran sebelum eksperimen (pengukuran sebelum perlakuan), perlakuan (perlakuan yang diberikan saat eksperimen), dan pengukuran setelah eksperimen. SDN Malaka dan SDN Babakanbandung, yang terletak di Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, adalah subjek dari penelitian ini. Sampel penelitian terdiri dari 34 siswa dari kelas eksperimen dan 34 siswa dari kelas kontrol. Sugiyono (2016: 85) menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan metode sampel purposive yang mempertimbangkan berbagai faktor. Data dikumpulkan melalui ujian kemampuan analisis, yang terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda yang berfokus pada soal analisis (C4). Sebelum digunakan, instrumen ujian diuji pada siswa kelas IV SDN Warungketan dan divalidasi oleh ahli. Soal dalam tes termasuk HOTS dan LOTS. Selanjutnya, hasil tes akan diuji validitas, reliabilitas, homogenitas, dan tingkat kesukaran dengan menggunakan program SPSS versi 26.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa uji meliputi: (1) uji normalitas; (2) uji homogenitas; (3) uji Wilcoxon; (4) uji-t (*Paired Sample t-test*); (5) uji Mann Whitney; (6) uji N-Gain.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis materi tentang arah mata angin melalui penggunaan dan penerapan permainan berburu harta karun atau *treasure hunt* dalam proses pembelajaran. Uji normalitas akan dilakukan pada kedua kelompok untuk menentukan apakah data dan hasil penelitian ini normal. Tes normalitas ini akan dilakukan dengan menggunakan program dari SPSS versi 26. Tabel berikut menunjukkan pengujian normalitas.

Tabel 1. Uji Normalitas Pretest

Kelas yang diteliti	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.970	34	.449
Kelas Eksperimen	.950	34	.124

Tabel 2. Uji Normalitas Posttest

Kelas yang diteliti	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.965	34	.345
Kelas Eksperimen	.827	34	.000

Berdasarkan tabel 1 dan 2, dengan menggunakan uji *Saphiro Wilk*. Didapat nilai *pretest* dari kelas kontrol signifikansinya $0,449 > 0,005$ dan hasil tes normaltas untuk nilai *pretest* pada kelas eksperimen

sebesar $0,124 > 0,005$. Maka kedua kelas ini pada tes *pretest* datanya berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi $0,345 > 0,005$, sedangkan untuk *posttest* dikelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,005$. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data *posttest* berdistribusi tidak normal.

Selanjutnya, dilakukan uji Wilcoxon guna mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan permainan *treasure hunt* atau tidak.

Tabel 3. Uji Wilcoxon Tes Kemampuan Menganalisis

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-5.099 ^b
Asymp Sig. (2 - tailed)	.000

Wilcoxon_Signed Ranks Test

Nilai sebesar 0,000 atau kurang dari 0,005, yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima, hal tersebut ditunjukkan dalam tabel 3. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa untuk menganalisis materi arah mata angin dipengaruhi oleh permainan berburu harta karun. Adapun Hasil uji Paired Sample T digunakan untuk menentukan apakah metode ceramah dalam kelas kontrol dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk menganalisis materi arah mata angin atau tidak.

Tabel 4. Uji-T(Paired Sample T-Test) Kelas Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2 - tailed)
Pair 1	<i>Pretest t - Posttest</i>	-7.500	7.308	1.253	-10.050	-4.950	-5.984	33	.000

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t tersebut sebesar $0.000 < 0,05$. Maka, pembelajaran mengenai arah mata angin dengan menggunakan metode ceramah juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin, dengan catatan peningkatannya jauh lebih sedikit dibanding dengan peningkatan kemampuan dari kelas eksperimen. Selanjutnya, untuk dapat mengetahui terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diberikan *treasure hunt* dan dengan yang hanya diberikan metode ceramah seperti yang biasa digunakan guru. Maka, digunakanlah uji *MannWhitney* dan uji N-Gain untuk mengetahui perbedaannya. Berikut merupakan tabel hasil uji *Mann Whitney*.

Tabel 5. Uji Mann Whitney Pada Kelas Eksperimen

Nilai *Posttest*

Mann-Whitney U	16.500
Wilcoxon	611.500
Z	-6.920
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil yang diperoleh $0,000 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa antara siswa yang menggunakan permainan berburu harta karun atau *treasure hunt* dan yang hanya menggunakan metode ceramah memiliki kemampuan yang berbeda untuk menganalisis materi arah mata angin. Uji N gain adalah perhitungan statistik selanjutnya untuk menemukan jawaban rumusan masalah ketiga ini.

Tabel 6. Uji N-Gain Kemampuan Menganalisis Pada Kedua Kelas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	80.00	11.48
Min	25.00	0.00
Max	100.00	38.00

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain tersebut, dan mengacu pada Hake (dalam Sundayana, 2015) bahwa hasil data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor dari N-gain kelas eksperimen adalah 80.00 atau 80.00% dan termasuk kategori tinggi pengaruh atau efektifitasnya. Dengan nilai N-gain minimal 25.00% dan tertinggi 100.00%. Sedangkan N-gain kelompok kontrol adalah hanya sebesar 11.48 atau kategori rendah pengaruhnya yang hanya sebesar 11.48%. Skor N gain dari kelompok kontrol minimal 0.00% dan maksimal yang hanya 38.00%. Oleh karena hal itu, dapat disimpulkan bahwa permainan *treasure hunt* lebih tinggi pengaruhnya jika dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah yang merupakan metode yang biasa digunakan guru selama ini. Meskipun kedua perlakuan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin, namun dapat terlihat jelas bahwa kemampuan siswa dapat meningkat secara signifikan dan relatif sangat tinggi peningkatannya ketika telah diberikan treatment berupa *treasure hunt*.

3.2. Diskusi

Penelitian ini bertujuan umum untuk dapat mengevaluasi efek dari pembelajaran dengan permainan, khususnya permainan *treasure hunt*, terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin. Dalam penelitian ini menggunakan tes sebagai media untuk mengukur pengaruh dari permainan *treasure hunt*, yaitu dengan menggunakan tes berpikir tingkat tinggi, yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom. Pengetahuan kognitif terdiri dari enam kategori: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) (Bloom, 1956: 18). Fokus penelitian ini adalah kategori analisis (C4), yaitu kemampuan setiap siswa atau individu untuk melihat dan menghubungkan penyebab suatu peristiwa dengan hasil prediksinya sendiri (Sari, 2021). Adapun untuk membahas bagaimana pembahasan dan hasil dari penelitian ini adalah dengan menjabarkan pengujian statistik dari hasil tes *pretest* dan *posttest* berisi kemampuan berpikir tingkat tinggi (C4) menganalisis yang diisi oleh siswa. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan berburu harta karun atau *treasure hunt* dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk menganalisis materi arah mata angin atau tidak. Pengujian dilakukan pada dua kelas, kelas kontrol (Siswa kelas 3 SDN Babakanbandung) dan kelas eksperimen (Siswa kelas 3 SDN Malaka) kedua kelas ini memiliki jumlah sampel yang sama yaitu 34 siswa, pada sebenarnya siswa dari kedua kelas ini lebih dari 34 orang namun yang hadir dan mengikuti penelitian ini secara penuh masing masing kelas hanya berjumlah 34 siswa dari masing masing kelas. Adapun penerapan proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan permainan *treasure hunt* (berburu harta karun) dapat dibagi menjadi 4 tahapan yang diadopsi dari teori yang dikemukakan Kim dan Yao (2010, hlm. 1858), bahwa ada empat fase dalam penerapan metode permainan *treasure hunt* yaitu : penyediaan, mengingat, pengembangan, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *treasure hunt* secara signifikan mempengaruhi peningkatan kemampuan analisis siswa. Dalam penelitian ini, tes analisis digunakan untuk mengevaluasi perbedaan kemampuan siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kemampuan analisis di kelas eksperimen, yang menggunakan permainan *treasure hunt*, mencapai 80.00%, sementara kelas kontrol, yang menggunakan metode ceramah, hanya mencapai 11.48%. Uji-W dan uji-U menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik (P-value = 0,00), mengindikasikan bahwa permainan *treasure hunt* memiliki dampak positif yang lebih besar terhadap kemampuan analisis dibandingkan dengan

metode ceramah. Menurut Musfirah (2008: 1-4), berdasarkan perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif, metode bermain atau game adalah pendekatan yang relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Berbeda dengan keadaan di kelas eksperimen, hasil dari kelas yang hanya diberikan perlakuan berupa ceramah seperti yang selama ini biasa digunakan, peningkatannya jauh lebih rendah dan belum cukup efektif.

Dalam pembelajaran dengan metode *treasure hunt*, siswa tampak lebih aktif dan terlibat, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka menganalisis dan memahami materi (Hutomo, 2016). Proses permainan yang sulit yang memerlukan analisis setiap petunjuk mendorong siswa untuk menjadi lebih kritis dan kreatif saat menyelesaikan tugas. Pada akhirnya, ini akan meningkatkan kemampuan analisis mereka. Sebaliknya, meskipun metode ceramah masih memberikan peningkatan kemampuan analisis, peningkatannya lebih rendah dibandingkan dengan metode permainan. Metode ceramah, meskipun efektif untuk menyajikan materi secara luas, namun tidak memberikan tingkat keterlibatan dan interaksi yang sama dengan metode berbasis permainan. Kemunculan situasi pada kelas eksperimen dan kontrol pada saat kondisi penelitian berbeda. Pada saat pemberian materi, kelas kontrol lebih mudah membagi fokusnya dengan melakukan kegiatan lain, sedangkan kelas eksperimen dapat dikondisikan untuk fokus pada materi yang ada. Berbeda dengan keadaan di kelas eksperimen, hasil dari kelas kontrol atau yang hanya diberi perlakuan berupa ceramah seperti yang biasa digunakan, peningkatannya jauh lebih rendah dan kurang efektif.

Rendahnya rata-rata peningkatan nilai dari kelas kontrol menunjukkan diperlukannya sebuah perbaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Manarwati (2019), yang mengemukakan bahwa rendahnya nilai para siswa menunjukkan bahwa diperlukannya perbaikan. Dengan menggunakan permainan *treasure hunt* hasil belajar bisa menjadi meningkat, karena para siswa diberikan kesempatan untuk mandiri dan dapat mengamati sendiri materi yang didapatkan hingga siswa dapat menganalisis dengan cermat arah mata angin yang perlu siswa kuasai. Dan dengan diterapkannya permainan *treasure hunt* pada kelas eksperimen pemahaman, kreativitas serta kemampuan siswa dalam menganalisis dapat meningkat. Maka, hal ini juga senada dengan pendapat yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya proses belajar sambil menggunakan permainan, maka akan dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, kemampuan siswa dan perilaku siswa (Suarsana et al., 2013). Hal ini mendukung pendapat bahwa meskipun metode ceramah memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi, metode ini mungkin kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis secara mendalam (Sanjaya, 2006; Ambarsari, 2021).

Dari hasil analisis, jelas bahwa penerapan permainan *treasure hunt* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa dalam memahami dan menganalisis materi. Metode permainan seperti *treasure hunt*, terutama yang memerlukan keterlibatan aktif dan pemecahan masalah, terbukti dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan menarik (Najdi, 2010; Reynolds & Miller, 2004). Dengan demikian, penelitian ini mendukung adopsi metode permainan edukatif seperti *treasure hunt* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa secara efektif. Penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menganalisis tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin di kelas eksperimen awalnya relatif rendah. Namun setelah diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan permainan *treasure hunt* kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin akhirnya dapat meningkat. Dengan kata lain, permainan *treasure hunt* dapat berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil postes yang kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* di awal pembelajaran.

Dengan hasil rata-rata dari nilai tes awal adalah sebesar 35,14 kemudian nilai rata-rata tersebut meningkat menjadi 86,47 yang dimana artinya kelas yang diberikan perlakuan *treasure hunt* meningkat rata-ratanya sebesar 51,56. Hasil tersebut juga terlihat dari penghitungan selisih rata-rata data pretest dan data posttest pada kelas eksperimen menggunakan perhitungan uji-W dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, kita mendapatkan nilai $P = 0,000$. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan berburu harta karun atau *treasure hunt* dapat memberikan pengaruh dan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin.

2. Kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin di kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa metode ceramah pun memiliki kemampuan awal yang cenderung cukup rendah, hal ini juga dapat dilihat dari hasil *pretest* yang rendah. Setelah diberikan materi mengenai materi arah mata angin dengan menggunakan permainan *treasure hunt*, pada akhirnya kelas kontrol pun mengalami sedikit peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil awal tes, rata-rata nilai dari hasil *pretest* di kelas kontrol adalah 35,44 kemudian meningkat menjadi 42,94, yang berarti mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 7,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin dengan menggunakan metode ceramah pun juga dapat meningkat meskipun peningkatannya relatif kecil jika dibandingkan dengan kelas yang mendapatkan perlakuan berupa permainan *treasure hunt*. Selain dari menghitung rata-rata *pretest* dan *postes*, hasilnya dihitung juga secara statistik yaitu dengan menggunakan penghitungan *statistic* SPSS 26 dengan uji-t (*Paired Sample T-test*) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan didapat nilai dari P-value = 0,000, hasil yang didapatkan adalah P-value $< \alpha$. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenai materi arah yang dilakukan dengan metode ceramah juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin, namun dengan peningkatan yang relatif rendah atau kecil.
3. Terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin antara siswa yang mendapat perlakuan berupa permainan *treasure hunt* dan dengan siswa yang hanya diberi perlakuan berupa metode ceramah. Hal ini dapat terlihat dari selisih peningkatan rata-rata nilai dari kedua kelas tersebut, yang dimana peningkatan kelas kontrol hanya dalam rata-rata nilai 7,5, dan kelas eksperimen dengan peningkatan nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu 51,56. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil pengujian selisih kedua rata-rata data *posttest* yang hasil akhirnya sebesar 0,000 sehingga hasil ini menunjukkan hasil yang diperoleh adalah P-value $< \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis materi arah mata angin antara kelompok kelas yang menggunakan permainan *treasure hunt* atau berburu harta karun dan dengan kelompok kelas yang hanya menggunakan metode ceramah, dimana peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

5. Referensi

- Ambarsari, F. P. (2021). *Pengaruh penggunaan metode ceramah dan metode diskusi terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 1 Punggur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1964). *Taxonomy of educational objectives* (Vol. 2). New York: Longmans, Green.
- Budiarta, K., Harahap, M. H., & Mailani, E. (2018). Potret implementasi pembelajaran berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) di sekolah dasar kota Medan. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*, 6(2), 102-111.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research*, vol. 1. Yogyakarta: Andi Offset, tt.
- Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Pasa Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Kim, D. W., & Yao, J. (2010). A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System. *J. Univers. Comput. Sci.*, 16(14), 1853-1881.

- Manarwati, A. F., & Rachmadyanti, P. U. T. R. I. (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Maulana. (2009). Memahami hakikat, variabel, dan instrumen penelitian pendidikan dengan benar. Bandung: Learn2live 'n Live2Learn.
- Miller, G. E., & Reynolds, W. M. (2003). Future perspectives in educational psychology. *William M. Reynolds*, 609.
- Musfiroh, T. (2008). Cerdas melalui bermain. Jakarta: Grasindo.
- Najdi, R. (2010). Importance of Math Educational Games on the Attitudes of Students Towards Learning Math from Teachers and Learning Perspectives. In *First Educational Conference: School Education in Palestine in response to the present and the future*.
- Noeraini, I.A., & Sugiyono, S. (2016). PENGARUH TINGKAT KEPERCAYAAN, KUALITAS PELAYANAN, DAN HARGA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN JNE SURABAYA.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Sari, I. D. (2021). Pengaruh Penguasaan Model Advance Organiz Bermedia Peta Konsep Terhadap Kemampuan Menganalisis Materi Sejarah Siswa SMA. 5, 54–67
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V Sdn Gugus II Laksamana Jembrana* (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education).