

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *TREASURE CLUE* TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA KELAS V SDIT AL-FIRDAUS BANJARMASIN

Aulia Safitri Ariany, Barsihanor, Tutus Rani Arifa

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary
Asafitri1996@gmail.com

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *Treasure Clue* terhadap hasil belajar dalam Pembelajaran tematik pada siswa kelas V SDIT Al- Firdaus Banjarmasin. Jenis penlitin yang digunakan pada penelitian ini eksperimen semu (Quasi Experimental Research), dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian dalam penelitian ialah seluruh siswa kelas V SDIT Al-Firdaus Banjarmasin berjumlah 43 orang. Dengan sampel 22 orang kelas VA yang menjadi kelompok kontrol dan 21 orang kelas VB yang menjadi kelompok eksperimen menggunakan metode *Treasure Clue*. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, dokumentasi dan tes. Instrumen untuk mengukur hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test. Validasi instrumen tes validitas instrumen menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21 dan mengetahui reliabilitas data menggunakan rumus cronbach's alpha dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21. Teknik analisis data menggunakan t-test. Setelah diketahui nilai normalitas dan homogenitas data. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai pre-test sebesar 54,32 dan nilai post-test sebesar 90,68. Kelompok kontrol diperoleh nilai pre-test sebesar 43,81 dan nilai post-test sebesar 81,67. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SDIT Al-Firdaus Banjarmasin antara pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *Treasure Clue* dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Metode *Treasure Clue*, hasil belajar, pembelajaran Tematik.

ABSTRAK : This study aims to determine the effectiveness of the *Treasure Clue* method for learning outcomes in Thematic Learning in fifth grade students of SDIT Al-Firdaus Banjarmasin. This type of research used in this study was quasi-experimental (Quasi Experimental Research), with Nonequivalent Control Group Design. The research population in this study were all fifth grade students of SDIT Al-Firdaus Banjarmasin totaling 43 people. With a sample of 22 VA class people who became the control group and 21 VB class people who became the experimental group using the *Treasure Clue* method. Data collection techniques using observation, documentation and tests. Instrument to measure learning outcomes using pre-test and post-test. The instrument validity test was validated using the *Product Moment* formula with the help of the *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) version 21 program and found out the reliability of the data using the Cronbach's alpha formula with the help of the *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) version 21 program. Data analysis techniques used t- test. After knowing the normality and homogeneity value of the data. In the experimental group, the pre-test value was 54.32 and the post-test value was 90.68. The control group obtained a pre-test value of 43.81 and a post-test value of 81.67. Hypothesis test results showed a significant value of $0.003 < 0.05$. From these results it can be concluded that there are differences in learning outcomes in the thematic learning of class V SDIT Al-Firdaus Banjarmasin between learning that applies the *Treasure Clue* learning method and learning that applies conventional learning

Keywords: Treasure Clue Method, learning outcomes, Thematic learning

PEDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Adapun perubah tingkah laku yang dilakukan seseorang tersebut melalui proses bimbingan atau arahan dari seorang pendidik yang sudah berkompeten . Proses pendidikan erat kaitannya dengan Pendidikan erat kaitannya dengan dunia sekolah yang menjadi sarana dan Prasarana Peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”. (Wulan, 2018.)

Menurut Freeman Butt dalam Muhammad Anwar pendidikan ialah suatu proses timbal balik yang dilakukan seseorang melalui penyesuain diri terhadap lingkungannya sehingga muncul perubahan-perubahan perilaku melalui proses yang akan dilaluinya dalam kehidupan sehari-hari. (Anwar, 2017) Salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar ialah metode *Treasure Clue* dimana pada proses pembelajarannya siswa tidak hanya mempelajari materi yang akan diajarkan secara individu. Tetapi dalam penerapan nya metode *Treasure Clue* adalah metode permainan Edukatif berupa clue yang mengarahkan siswa kepada harta karun . Dalam penerapannya metode *Treasure Clue* siswa diarahkan guru membentuk beberapa kelompok setiap kelompok diberikan clue 1 untuk menentukan clue selanjutnya hingga clue terakhir yang menunjukan letak dari harta karun. (Anastatia, 2016)

Permasalahan Pembelajaran muncul disebabkan oleh kurangnya penanaman prinsip pembelajaran itu sendiri. Sehingga pembelajaran hanya berpusat pada satu rah dan tidak ada interaksi antar guru dengan siswa. Namun permasalahan itu dapat diatasi dengan pemberian metode pembelajaran kooperatif.

Faktor yang memperaruhi kesuksesan belajar terbagi menjadi 2 yaitu faktor Internal dan Faktor Eksternal yang di jabarkan sebagai berikut

1. Faktor internal yang memepengaruhi pendidikan berasal dari dalam diri seseorang kaka dari itu siswalah yang menjadi seseorng itulah yang menentukan terjadi atau tidak terjadinya proses belajar Adapun faktor internal yang mempengaruhi penilaian seseorang terhadap proses belajar itu sendiri, motivasi, Konsentrasi belajar,menyimpan perolehan hasil belajar,menggali

hasil belajar yang tersimpan, unjuk hasil belajar, rasa percaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar dan cita-cita yang ingin di capai seseorang.

2. Faktor Enternal adalah faktor luar yang mempengaruhi terjadinya proses pembelajaran adapun faktor luar atau faktor eksternal terjadinya pembelajaran seperti : Guru sebagai pendidik yang menentukan proses pembelajaran itu berlangsung, sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial sekolah, kurikulum. (Dimiyanti, 2015)

Pembelajaran tematik ialah penggabungan mata pelajaran dengan model terpadu yang menekankan pada pola pengorganisasian materi yang dirancang berdasarkan tema tertentu untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran terkait lingkungan. proses pembelajaran terpadu diharapkan dapat mengeksplorasi pengetahuan siswa. Adapun pembelajaran tematik menuntut kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, terutama kemampuan guru dalam penggunaan metode yang variatif yang menciptakan suasana menyenangkan, menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Namun permasalahan yang muncul ialah sejauh mana para guru mengembangkan penggunaan metode pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDIT Al-Firdaus Banjarmasin dimana anak yang duduk di kelas V berusia 10-11 tahun dan memiliki kemampuan berfikir logis. Hal ini sejalan dengan pendapat piaget dalam Dimiyanti tahapan belajar pada anak : tahapan sensori motor (0-2 tahun) pada tahapan ini anak mengenal lingkungan melalui kemampuan sensorik motorik anak, tahap pra-operasional (2-7 tahun) pada tahapan ini anak mengenal lingkungan melalui kemampuan diri sendiri. Tahap Operasional Konkreat (7-11 tahun) pada tahapan ini kemampuan berfikir anak sudah mulai logis. Tahap operasi formal (11-ke atas) pada tahapan ini anak berfikir secara abstrak seperti orang dewasa. (Dimiyanti, 2015)

Berdasarkan Hasil Observasi Peneliti di SDIT Al-Firdaus Banjarmasin peneliti melihat proses pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas V masih kurang efektif hal ini disebabkan kurangnya penggunaan Metode Pembelajaran yang variatif dan Masih Terpaku pada Buku Ajar. Adapun dalam proses pembelajaran beberapa siswa terlihat pasif, dan siswa pun terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga proses pembelajaran belum maksimal terpenuhi. Sehingga beberapa siswa hasil belajar yang di peroleh masih di bawah KKM. Sedangkan KKM (kriteria ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran tematik di sekolah tersebut adalah 70. Adapun data hasil belajar yang di peroleh hanya mencapai 77% yang seharusnya ketuntasan hasil belajar 85%. Dari data tersebut peneliti ingin meningkatkan kualitas hasil belajar dengan menerapkan metode yang sesuai materi yang akan di ajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas VA ustadzah Rini Apriliyanti beliau memberikan pernyataan terdapat 3 orang siswa yang memiliki nilai di bawah rata-rata, 9

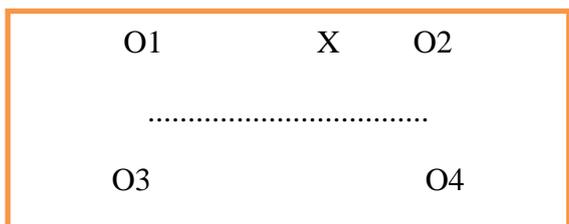
orang mencapai nilai rata-rata, dan 9 orang dikelas nya mencapai nilai di atas rata-rata. Beliau juga memberikan pernyataan dalam proses pembelajaran beliau menerapkan metode ceraman dan penugasan, namun dalam proses pembelajaran tersebut masih terjalin komunikasi yang baik antara guru dengan siswa.

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas V SDIT Al-Firdaus Banjarmasin yang bernama Yasmin, mengungkapkan pembelajaran tematik terutama pada tema Peristiwa dalam kehidupan, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang didominasi dengan ceramah dan siswa sebagai pendengar. Sehingga teman-teman di kelasnya tidak memahami materi yang di ajarkan guru.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Efektivitas Metode *Treasure Clue* Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V SDIT AL-Firdaus Banjarmasin ?

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam Penelitian ini ialah Quasi Experimental Design desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design desain ini hampir sama dengan Pretest-Posttest Group Design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Acak). (Sugiono, 2018)



Keterangan:

O1= keadaan awal kelas ekperimen sebelum diberi perlakuan

O2= keadaan akhir kelas eksperimen setelah diberi perlakuan

O3= keadaan awal kelas kontrol tanpa perlakuan

O4= keadaan akhir kelas kontrol tanpa perlakuan

X = perlakuan yang diberikan, yaitu Metode pembelajaran *Treasure Clue*

Adapun populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V di SDIT AL-Firdaus Banjarmasin yang berjumlah 43 orang yang terdiri dari VA dan VB. Adapun jumlah siswa di kelas VA 22 orang dan di kelas VB 21 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi yang akan di teliti. Dalam penelitian ini sampel yang diambil menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dimana pada teknik pengambilan sampel tidak memberikan peluang untuk anggota populasi dipilih menjadi sample. Adapun teknik penentunya menggunakan *sampling* jenuh karena seluruh populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Adapun sample yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 43 orang. (Sugiono, 2018)

Uji validasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*. Hasil uji validitas instrumen menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21. Hasil uji *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21 akan di bandingkan dengang nilai r_{tabel} yang diperoleh dari jumlah siswa yang menjawab tes soal uji coba. Tes uji coba dilakukan di kelas VI SDIT Al-firdaus Banjarmasin berjumlah 23 siswa di kelas VIB. Dari jumlah siswa yang menjawab tes soal uji coba maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,413. Adapun hasil validasi 25 soal yang telah di uji cobakan kepada siswa kelas VI SDIT Al-firdaus Banjarmasin dan diperoleh 20 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam uji instrumen tes.

Uji reliabilitas ialah teknik yang digunakan untuk menguji Instrument penelitian. Uji reabilitas merupakan alat untuk mengetahui tingkat konsisten dari objek yang di teliti. Adapun uji realibilitas instrumen menggunakan program SPSS versi 21 cronbach's alpha. hasil uji reliabelitas yang telah dianalisi diperoleh hasil nilai reliabelitas alpha sebesar 0,925 dan dari tabel di atas dapat diinterpretasi dengan tingkat keandalan koefisien termasuk ke dalam kategori tinggi.

Teknik analisis data adalah teknik yang di gunakan Peneliti untuk mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat *uji Independent t-test* digunakan untuk membandingkan 2 variabel.

HASIL PENELITIAN

Analisis deskripsi data dilakukana dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* di setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengukur kemampun awal siswa dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil setelah dilakukan nya eksperimen. Jumlah soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* berjumlah 20 soal berbentuk esay.

1. Kelompok Eksperiment

Kelompok eksperimen yang mendapatkan metode *Treasure Clue* yaitu pada kelas VB yang berjumlah 23 orang. Proses pembelajaran berlangsung selama 2x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 maret 2019. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Adapun hasil nilai *pre-test* dan *post-test* akan di jabarkan sebagai berikut :

a. Hasil nilai *pre-test*

Nilai *pre-test* ialah hasil nilai yang didapat sebelum dilakukannya eksperimen atau sebelum dilakukannya penerapan metode pembelajaran *treasure clue*. Adapaun nilai *pre-test* pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel distribusi dan histogram sebagai berikut :

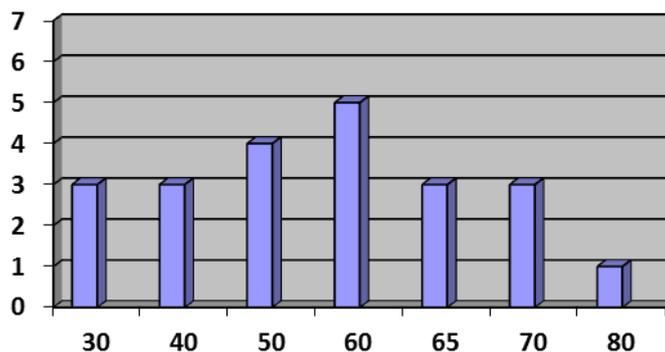
Untuk data distribusi frekuensi dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.4 : Distribusi frekuensi nilai *pre-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue*

No	Nilai	Frekuensi
1.	30	3
2.	40	3
3.	50	4
4.	60	5
5.	65	3
6.	70	3
7.	80	1
Jumlah		22

Dari data tersebut dapat dibuat histogram nilai *pre-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue* sebagai berikut :

diagram 4.1 Nilai *pre-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue*



Setelah di buat data distribusi frekuensi dan histogram langkah selanjutnya menentukan nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), variansi data, dan defiansi data. Adapun langkah yang dilakukan peneliti untuk menentukan nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), variansi data, dan defiansi menggunakan aplikasi spss versi 21 dan hasilnya telah dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.5 : Nilai mean,median, modus, deviansi, dan variansi kelompok eksperimen metode *treasure clue*

Statistics		
Nilai		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		54,32
Median		60,00
Mode		60
Std. Deviation		14,417
Variance		207,846

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) sebesar 54,32 nilai tengah (*median*) sebesar 60, nilai yang sering muncul (*modus*), nilai deviansi sebesar 14,417 dan nilai variansi sebesar 20,846.

b. Hasil Nilai Post-test

Nilai post-test ialah nilai yang didapa setelah dilakukannya uji coba atau eksperimen metode pembelajaran *treasure clue*. Adapaun nilai *post-test* pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel distribusi dan histogram sebagai berikut :

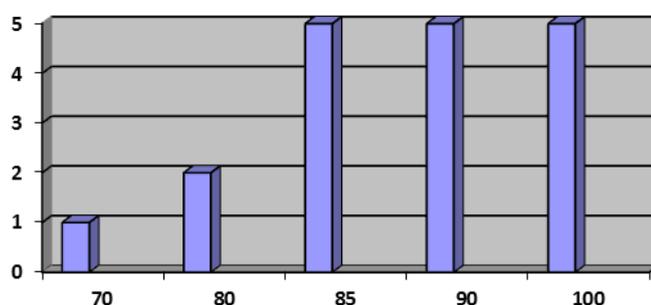
Tabel 4.6 : Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue*

No	Nilai	Frekuensi
----	-------	-----------

1.	70	1
2.	80	2
3.	85	4
4.	90	5
5.	95	5
6.	100	5
Jumlah		22

data tersebut dapat dibuat histogram nilai *post-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue* sebagai berikut :

Diagram 4.2 : histogram *post-test* kelompok eksperimen metode *treasure clue*



Setelah di buat data distribusi frekuensi dan histogram langkah selanjutnya menentukan nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), variansi data, dan defiansi data. Adapun langkah yang dilakukan peneliti untuk menentukan nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), variansi data, dan defiansi menggunakan aplikasi spss versi 21 dan hasilnya telah dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.7 : Nilai mean,median, modus, deviansi, dan variansi kelompok eksperimen metode *treasure clue*

Statistics		
Nilai_posttest		
N	Valid	22
	Missing	0
Mean		90,68
Median		90,00
Mode		90 ^a
Std. Deviation		7,913
Variance		62,608

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) sebesar 90,68 nilai tengah (*median*) sebesar 90, nilai yang sering muncul (*modus*) sebesar 90, nilai deviansi sebesar 7,913 dan nilai variansi sebesar 62,608.

Setelah diketahui nilai nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), nilai deviansi dan nilai variansi langkah selanjutnya mengetahui nilai normaitas data. Adapun Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh hasil 0,046 pada kelas eksperimen dari hasil yang didapat dapat disimpulkan data yang di analisis bersifat normal karena $0,046 > 0,05$ sehingga hasil tersebut menunjukkan data normal.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas data

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	kelas kontrol	,249	21	,001	,917	21	,075
	kelas eksperimen	,162	22	,138	,910	22	,046

Langkah selanjutnya setelah diketahui nilai normalitas mengetahui nilai homogenitas data Adapun Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,304 dari hasil yang didapat dapat disimpulkan data yang di analisis bersifat homogen karena $0,304 > 0,05$.

. Adapun hasil dari nilai homogenitas yang telah diujikan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas data

Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,086	1	41	,304

2. Kelompok kontrol

Kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional yaitu pada kelas VB yang berjumlah 21 orang. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2019 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 6

maret 2019. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Adapun hasil nilai pretes dan postakan di jabarkan sebagai berikut :

a. Hasil nilai *pre-test*

Nilai *pre-test* ialah hasil nilai yang didapat sebelum dilakukannya eksperimen atau sebelum dilakukannya penerapan pembelajaran konvesional. Adapun nilai pre-test pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel distribusi dan histogram sebagai berikut :

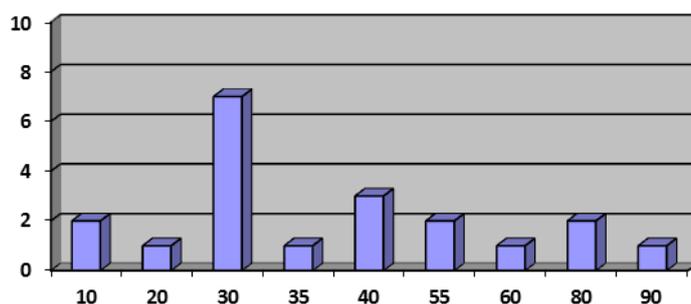
Hasil nilai *pre-test* kelompok kontrol telah dijabarkan dalam bentuk distribusi frekuensi dan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.13 : Distribusi frekuensi nilai pre-test keolompok kontrol

No	Nilai	Frekuensi
1.	10	2
2.	20	1
3.	30	7
4.	35	1
5.	40	3
6.	55	2
7.	60	1
8.	80	2
9.	90	1
Jumlah		21

Dari data tersebut dapat dibuat histogram nilai *pre-test* kelompok kontrol sebagai berikut :

diagram 4.3 Nilai pre-test kelompok kontrol



Setelah di buat data distribusi frekuensi dan histogram langkah selanjutnya menentukan nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), variansi data, dan defiansi data. Adapun langkah yang dilakukan peneliti untuk menentukan nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), variansi data, dan defiansi menggunakan aplikasi spss versi 21 dan hasilnya telah dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.14 : nilai mean,median, modus,deviansi,dan variansi kelompok kontrol

Statistics

nilai_pretest

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		43,81
Median		35,00
Mode		30
Std. Deviation		24,592
Variance		604,762

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) sebesar 43,81 nilai tengah (*median*) sebesar 35, nilai yang sering muncul (*modus*), nilai deviansi sebesar 14,417 dan nilai variansi sebesar 20,846.

b. Hasil Nilai Post-test

Nilai post-test ialah nilai yang didapa setelah dilakukannya uji coba atau materi pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvesional. Adapaun nilai *post-test* pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel distribusi dan histogram sebagai berikut :

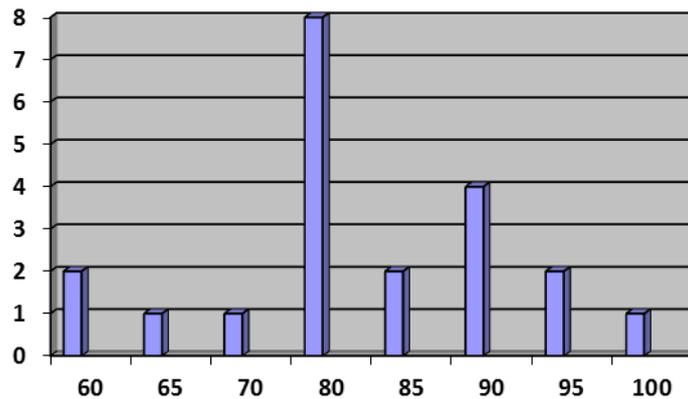
Hasil nilai *post-test* kelompok kontrol telah dijabarkan dalam bentuk distribusi frekuensi, dan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.15 : Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelompok kontrol

No	Nilai	Frekuensi
1.	60	2
2.	65	1
3.	70	1
4.	80	8
5.	85	2
6.	90	4
7.	95	2
8.	100	1
Jumlah		21

Dari data tersebut dapat dibuat histogram nilai *post-test* kelompok kontrol sebagai berikut :

diagram 4.4 Nilai *post-test* kelompok kontrol



Setelah di buat data distribusi frekuensi dan histogram langkah selanjutnya menentukan nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), variansi data, dan defiansi data. Adapun langkah yang dilakukan peneliti untuk menentukan nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), variansi data, dan defiansi menggunakan aplikasi spss versi 21 dan hasilnya telah dijabarkan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4.16 : Nilai mean,median, modus,deviansi,dan variansi kelompok kontrol

Statistics		
nilai_post_test		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		81,67
Median		80,00
Mode		80
Std. Deviation		10,878
Variance		118,333

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) sebesar 81,67 nilai tengah (*median*) sebesar 80, nilai yang sering muncul (*modus*) sebesar 80, nilai deviansi sebesar 10,878 dan nilai variansi sebesar 118,333.

Setelah diketahui nilai nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), nilai deviansi dan nilai variansi langkah selanjutnya mengetahui nilai normaitas data. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh hasil 0,08 dari hasil yang didapat dapat disimpulkan data yang di analisis bersifat normal karena $0,08 > 0,05$ sehingga hasil

tersebut menunjukkan data normal. Adapun hasil dari nilai normalitas yang telah diujikan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas data

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	kelas kontrol	,249	21	,001	,917	21	,075
hasil	kelas eksperimen	,162	22	,138	,910	22	,046

Tabel diatas menunjukkan hasil normalitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode *treasure clue* yaitu kelas VB diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,046 hal ini menunjukkan data berdistribusi normal karena $0,046 > 0,05$. Sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh signifikansi sebesar 0,075 hal ini menunjukkan data berdistribusi normal $0,075 > 0,005$. Jika nilai signifikannya $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal atau jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. (Khoiriah, 2015)

Langkah selanjutnya setelah diketahui nilai normalitas mengetahui nilai homogenitas data Adapun Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,304 dari hasil yang didapat dapat disimpulkan data yang di analisis bersifat homogen karena $0,304 > 0,05$. Adapun hasil homogenitas data dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas data

Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,086	1	41	,304

Setelah diketahui data bersifat normal dan homogen dari kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *treasure clue* dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. tahapan selanjutnya ialah menganalisis hipotesis dengan statistik parametris teknik analisis independent t-test. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan program software *statistical product and service solution (SPSS)* versi 21 adapun hasil hipotesis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1,086	,304	-3,118	41	,003	-9,015	2,891	-14,853	-3,177
Equal variances not assumed			-3,096	36,449	,004	-9,015	2,912	-14,919	-3,112

Data diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 dari hasil tersebut dapat di tarik kesimpulan Ho ditolak karena nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ hal ini menunjukkan “terdapat perbedaan hasil Belajar pada pembelajaran Tematik kelas V antara pembelajaran yang menerapkan Metode pembelajaran *Treasure Clue* dengan pembelajaran konvensional.”

PEMBAHASAN

Nilai hasil belajar post-test siswa sesudah di lakukan perlakuan dari kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan pemberian metode pembelajaran *tresure clue* dan kelompok kontrol dengan proses pembelajaran konvensional akan di analisis untuk mengetahui nilai normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas digunakan untuk mengukur tingkat kenormalan suatu data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program software *statistical product and service solution (SPSS)* versi 21 dengan melihat nilai signifikansi pada kolom shapiro wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang sehingga hasil analisis dilihat pada tabel shapiro wilk .

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis statistik parametris teknik analisis independent t-test digunakan jika dua sampel yang digunkana tidak memiliki keterkaitan. Adapun untuk mengetahui hasil yang uji hipotesis yang telah dilakukan dengan melihat nilai signifikansi independent t-test jika nilai signifikansi $>0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Sebagaimana telah dilakukan uji hipotesis menggunakan program software *statistical product and service solution (SPSS)* versi 21 diperoleh nilai signifikansi sebesar signifikansi

sebesar 0,003 hal ini menunjukkan “terdapat perbedaan hasil Belajar pada pembelajaran Tematik kelas V antara pembelajaran yang menerapkan Metode pembelajaran Treasure Clue dengan pembelajaran konvensional.”

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di kelas V penggunaan metode pembelajaran *Treasure Clue* diperoleh hasil “terdapat perbedaan hasil belajar pada pembelajaran Tematik kelas V antara pembelajaran yang menerapkan Metode pembelajaran *Treasure Clue* dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvensional.” Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 dari hasil tersebut maka H_0 diterima karena nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Pada dasarnya penggunaan metode pembelajaran memang lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

s

REFERENSI

- Afandi, Muhammad. (2013). “*Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*” Semarang : Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Akbar, Sa’dun. (2016). “*Implementasi Pembelajaran tematik*”, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Anas, Muhammad. (2014). “*Mengenal Metode pembelajaran*”, Pasuruan: Pustaka Hulwa
- Anastatia, Chatrine. (2016). “*Penerapan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Sumedang: Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anastatia, Chatrine. (2016). “*Penerapan Metode Permainan Treasure Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Sumedang: Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia
- Anwar, Muhammad. (2017), *Filsafat Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Ariawan, Vina Anggia Nastitie. (2017). “*Implementing Joyful learning Strategy Using Treasure Clue Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill*”, Bandung: Jurnal prima Edukasia.
- Arifin, Nita Kurniawati. (2017). “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning menggunakan Permainan Treasure Clue Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar*

Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS”, Sumedang:Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia

- Aswan, (2016) “*Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM* ”, Yogyakarta: Asswaja Pressindo.
- Chomaidi. (2018). “*Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*” Jakarta : Grasindo.
- Darmadi. (2017). “ Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa”, Yogyakarta : Budi Utama.
- Deni, Kurniawan (2014). “*Pembelajaran Terpadu Tematik*”, Bandung : Alfabeta.
- Dimiyanti. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Gora, Winastawan. (2010). *PAIKEMATIK*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hamzah, (2011). “*Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* ”, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hutomo, Raka Swanditha. (2016). “Peningkatan Aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan metode Treasure Hunt”, Yogyakarta: *Journal* pada Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kamila, Nurlita (2015).” Keefektifan Model Scramble dalam pembelajaran Materi Uang Pada Siswa Kelas III”, Semarang: *Skripsi* pada Universitas Negeri Semarang,
- Khodijah, Nyanyu. (2014), “*psikologi pendidikan*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Khoiriah, Mifta Resti. (2015). “ Keefektifan Penerapan Model Induktif Kata Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa kelas V SD Negeri 1 Prigi Kabupaten Banjarnegara”, Semarang: *Skripsi* UNNES.
- Kurniawan, Deni. (2014). “*pembelajaran terpadu tematik*”, Bandung: Alfabeta.
- Lumbarja, Lenny Hartaty. (2017). “ Analisis tingkat Kesukaran dan Daya pembeda pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester”, Medan: *Jurnal*, Universitas Medan.
- Majid, Abdul. (2014). “*Pembelajaran Tematik Terpadu*”, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Malawi, Ibadullah. (2017).”*Pembelajaran Tematik*”, Jawa Timur : Media Grafika
- Mariyaningsih, Nining. (2018). “*Bukan kelas Biasa*”, Surakarta : Kekata Group.
- Mukrimah, Sifa Siti. (2014). “*53 Metode Belajar dan Pembelajaran*”, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nugraheni, Retno. (2015). “*Pengaruh Penggunaan Metode Eksperiment Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa kelas IV*”, Yogyakarta: *Skripsi* pada Universitas Negeri Yogyakarta.
- Parwati, Ni Nyoman. “*Belajar dan pembelajaran*”, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2018)

- Prasetyo, Bambang. (2015). “Metode Penelitian Kuantitatif”, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rosanti, Maya Aprilia. (2015). “Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar”, Semarang: *Skripsi* pada Universitas Negri Semarang.
- Rusli, Muhammad. (2017). “*Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*”, Yogyakarta: Andi.
- Saefuddin, Asis. (2014). *Pembelajaran efektif*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Salim, Haitami. (2012). “ *Studi Ilmu Islam* ”, Jogjakarta : Ar- Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. (2006). “*Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*”, Jakarta : Kencana.
- Setiarto, Andi. (2015). *Keefektifan Model Pembelajaran investigation terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar*, Semarang: *skripsi* pada Universitas Negri Semarang
- Shoimatul Ula. (2013). “ *Revolusi belajar* “, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sugiono, (2018). “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2017). “ *Strategi Pembelajaran* ”, Jogjakarta : Ar- Ruzz Media,
- Susanto, Ahmad. (2012) *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenamedia Group.
- Thobroni, (2015). “*Belajar dan Pembelajaran*”, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Trianto, (2009). “*Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*”, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ula, Shoimatul. (2013). “ *Revolusi belajar* “, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Wulan, Dea Anjar. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, Lampung: *Skripsi* pada Universitas Lampung