



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail: jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENERAPAN MODEL *TREASURE HUNT*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA
SISWA KELAS V SD**

Pupu Fadhilah¹, Sandi Budi Iriawan², Arie Rakhmat Riyadi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: pupufadhilah@gmail.com; iriawan.sandi@yahoo.co.id; arie.riyadi@upi.edu

Abstract: *abstract outlining the importance of the topics discussed, contains gaps This research discusses the implementation of model Treasure Hunt to improve student's cooperation skill of fifth-grade elementary school. This research was conducted based on the identification of problems showing that students cooperation skills are low. The characteristics of students are still individualistic and egocentric. Students just want to group with their best friends, so the group is not heterogeneous. And then, learning groups do not usually incorporate the principles of cooperative learning. So, student's cooperation skill not trained maximally. This research is aimed to describe process and result the implementation of model Treasure Hunt. The Subject are 23 fifth grade students of elementary school in Bandung. This research is using Classroom Action Research Method with Kemmis & Taggart model starting from planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted in second cycles. The Instrument which used is form of student and teacher observation sheet, and note sheet. The result showed student's cooperative skill score from 61% with the average class 73 in first cycle and increased to 91% with the average class 88 at second cycles. Base on the data, this research can be concluded that the implementation of model Treasure Hunt can improve student's cooperation skill of five-grade elementary school.*

Keywords: *cooperatif learning, treasure hunt, cooperation skill*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi multi arah antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar secara sistematis dan terprogram yang dapat membantu individu belajar untuk mencapai tujuan. Litbang kemendikbud (2013) mengemukakan bahwa tuntutan pendidikan abad-21 menekankan

kemampuan siswa untuk dapat berfikir kritis analitis, berfikir kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi.

Sebagai makhluk sosial, setiap individu dituntut untuk dapat berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Begitupula dengan siswa, melalui pembelajaran secara berkelompok siswa dibiasakan berlatih

bekerjasama dalam tim untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Bandura, A (dalam Dahar, 2011 hlm.22) mengatakan bahwa terdapat banyak informasi dan keahlian kompleks yang dapat dipelajari bila kita belajar dari orang lain. Melalui belajar secara kelompok, siswa mampu belajar berkomunikasi, berinteraksi, toleransi, saling tolong menolong, dan keterampilan sosial lainnya yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Belajar secara berkelompok bukan hanya sebatas menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, namun terdapat proses yang lebih penting ketika siswa menyelesaikan tugas kelompoknya yaitu dengan cara bekerjasama supaya porsi dari pengerjaan tugas seimbang dan tidak ada yang merasa dibebani. Pembelajaran kelompok yang baik adalah pembelajaran yang memuat prinsip-prinsip kooperatif, sejalan dengan pendapat Lie (2002, hlm. 30) diantaranya saling ketergantungan positif, interaksi langsung, tanggungjawab individu, keterampilan interpersonal dan evaluasi kelompok. Adanya prinsip tersebut membedakan pembelajaran kelompok biasa dengan pembelajaran kooperatif.

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan identifikasi masalah pada saat observasi di kelas V salah satu SD di sukajadi kota Bandung. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari proses diskusi yang dilakukan. Pada saat berdiskusi keterlibatan siswa ketika berkomunikasi dalam diskusi kelompok pasif, kontribusi setiap anggota tidak seimbang karena tidak ada pembagian tugas dalam kelompok, tugas kelompok dilimpahkan pada siswa yang dianggap pandai, sehingga dalam setiap kelompok terlihat siswa yang lebih mendominasi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran kelompok yang dilakukan belum memuat

prinsip kooperatif. Selain itu, karakteristik awal siswa masih bersifat individualis dan egosentris dengan kebiasaan pertemanan yang berkubukubuk yang menyebabkan siswa hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya.

Untuk melatih kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses diskusi dan kerjasama. Slavin (2009, hlm. 4) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana siswa berinteraksi, bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Keheterogenan dilihat dari jenis kelamin, tingkat prestasi dan latar belakang siswa. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam model pembelajaran ini terdapat struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadi interaksi secara terbuka dan adanya ketergantungan positif antara anggota kelompok, para siswa diharapkan dapat saling berdiskusi, saling membantu, berbagi tugas, untuk menambah pemahaman dari beberapa wawasan yang dimiliki oleh anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe model pembelajaran, penulis memilih model kooperatif tipe *Treasure Hunt* sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Model *Treasure Hunt* merupakan salah satu tipe model kooperatif yang memiliki unsur kerjasama yang tinggi, Bell dan Kahrhoff (2006, hlm. 8) menjelaskan bahwa model *Treasure Hunt* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang mengarah pada penemuan informasi baru.

Siswa dilibatkan langsung dalam setiap aktivitas dan pencarian materi pembelajaran, siswa akan belajar secara berkelompok untuk berstrategi dan berdiskusi menyelesaikan permainan dengan pembagian tugas yang jelas dan bertanggung jawab atas tugas demi keberhasilan kelompok. Setiap kelompok dituntut untuk berdiskusi dalam memecahkan teka-teki yang disediakan, kemudian setiap siswa secara bergiliran diberi tanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi kepada guru untuk kemudian melanjutkan pada teka-teki berikutnya sampai semua teka-teki terpecahkan melalui diskusi kelompok.

Model *Treasure Hunt* dapat membantu meningkatkan kemampuan kerjasama melalui empat fase *Treasure Hunt* menurut Kim dan Yao (2010, hlm.1858) diantaranya fase penyajian, fase mengingat, fase pengembangan dan fase evaluasi. Menurut Soekanto (2006, hlm. 66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan kegiatan berbagi tugas dengan beberapa orang dengan tujuan agar pekerjaan lebih cepat selesai dan lebih ringan dikerjakan bagi setiap individu.

Kerjasama dalam pembelajaran dapat berupa interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman mengenai ilmu pengetahuan. Kerjasama sangat diperlukan dalam mempermudah pencapaian materi ajar, namun bukan berarti siswa tidak mampu mengerjakan tugas sekolah secara mandiri, tetapi kerja

sama yang dimaksud merupakan aktivitas kerja sama yang mengarah pada kemampuan siswa dalam kerjasama untuk membentuk karakter mandiri (Sumirat, 2016, hlm.123).

Dari penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk membahas dan mendeskripsikan proses penerapan model *Treasure Hunt* dan peningkatan kemampuan kerjasama siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Menurut Arikunto (2006, hlm. 97) Model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari langkah spesifik dari tindakan yang dipilih beserta kelengkapannya. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan tindakan kepada partisipan sesuai dengan perencanaan yang telah disetujui. Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian. Tahap refleksi peneliti mengkaji hasil temuan positif dan negatif yang akan dijadikan untuk perbaikan pada tindakan kedua. Alur pada tindakan kedua sama halnya dengan tahap tindakan pertama ditambah dengan pengaplikasian hasil perbaikan tindakan pertama.

Partisipan penelitian yang dipilih sebanyak 23 siswa dengan 11 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki siswa kelas V tahun ajaran 2017/2018 di salah satu sekolah dasar Kecamatan Sukajadi Kota Bandung. Penelitian dilaksanakan

empat bulan dimulai pada bulan februari sampai bulai mei 2018.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar catatan lapangan dan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan lembar observasi kemampuan kerjasama siswa. Peneliti dibantu oleh tiga orang observer dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Lembar catatan lapangan digunakan oleh peneliti untuk mencatat temuan-temuan lain yang tidak tercantum dalam lembar observasi. Instrumen penelitian selanjutnya adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran dengan menerapkan model *Treasure Hunt* meliputi fase penyajian, fase mengingat, fase pengembangan dan fase evaluasi. Terakhir, lembar observasi kemampuan kerjasama siswa yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator kerjasama siswa dalam satu tidakan sebagai patokan keberhasilan.

Terdapat lima indikator kerjasama yang diukur dalam lembar observasi merujuk pada Lundgren (dalam Rusman, 2010 hlm. 210) dan Ismaniati,C (2007 , hlm. 12) yang kemudian dikembangkan oleh peneliti diantaranya indikator komunikasi, kontribusi dalam kelompok, menghormati perbedaan individu, mendorong partisipasi dengan berbagi tugas, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Indikator tersebut dipilih berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada partisipan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif yang digunakan merujuk pada model Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, penyajiian data, dan penarikan kesimpulan dan verivikasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi

aktivitas guru dan siswa, serta catata lapangan. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari lembar observasi kemampuan kerjasama siswa yang diolah oleh perhitungan statistik sederhana. Terdiri dari perhitungan rata-rata kempuan kerjasama siswa.

$$\sum = \frac{\text{skor keseluruhan siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan kemampuan kerjasama siswa secara klasikal dalam penelitian ini mencapai 75% dengan kriteria nilai minimum skor individu setiap siswa adalah 75 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Apabila kriteria tersebut telah terpenuhi, maka siklus penelitian dicukupkan dan dapat dinyatakan berhasil. Presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat ditentukan dengan rumus.

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari KKM yang telah ditentukan, peneliti membuat rentang nilai untuk menentukan kategori kemampuan kerjasama siswa.

$$\text{Rentang Nilai} = \frac{100 - \text{KKM} + 1}{3}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh empat kategori siswa yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian

Presentase	Kategori
< 75	Perlu Bimbingan
75 - 83	Cukup
84 - 92	Baik
93 - 100	Baik Sekali

(Sumber : Panduan penialaian sekolah dasar, hlm. 47)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan di kelas V SD selama dua minggu di bulan februari dalam pembelajaran tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran kelompok yang dilakukan bukan merupakan pembelajaran kooperatif, proses kerjasama siswa dalam kelompok tidak terstruktur dan kurang maksimal. Sehingga kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok masih digategorikan rendah. Melalui triangulasi data, peneliti melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui pemberian tindakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa melalui model kooperatif tipe *Treasure Hunt*. Penelitian dilaksanakan menjadi dua tindakan dengan alur masing-masing tindakan penelitian mengacu pada model Kemis & Taggart meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi selama 5 jam pembelajaran (5 x 35’).

Deskripsi Siklus I

Peneliti merencanakan tindakan siklus I dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu beserta kelengkapannya. RPP yang dibuat mengkombinasikan lima unsur pembelajaran kooperatif, dengan indikator kemampuan kerjasama yang disampaikan melalui empat fase *Treasure Hunt*.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 09 April 2018 dalam satu pertemuan (5x35’) dengan jumlah partisipan 23 siswa. Materi ajar pada siklus I dilakukan secara tematik sesuai dengan RPP tema 8 tentang “Lingkungan Sahabat Kita” subtema I “Manusia dan Lingkungan” dengan pokok bahasan keberagaman sosial budaya, teks fiksi dan non fiksi, serta iringan musik sederhana. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Fase *Treasure Hunt*

menjadi kegiatan inti pada pembelajaran. Adapun pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

Fase penyajian, guru mengelompokkan siswa secara heterogen menjadi lima kelompok kecil, kemudian guru menyajikan lagu nasional dan video keberagaman sosial budaya sebagai pengantar pembelajaran. Kemudian melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disajikan.

Fase mengingat, siswa mengisi LKS secara berkelompok kemudian melakukan permainan *Treasure Hunt* dengan aturan main yang jelas, permainan berkonsep seperti permainan estafet, dimana siswa harus dapat menyelesaikan satu pertanyaan untuk dapat mendapatkan dan menyelesaikan pertanyaan selanjutnya.

Fase Pengembangan, siswa membuat teks non fiksi sebagai tugas individu dan membuat iringan musik sederhana dari lagu daerah yang dipilih secara berkelompok. Fase Evaluasi, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok dan individu, guru dan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi, kemudian setiap kelompok diberi *reward* sesuai dengan hasil kerja kelompok. Di akhir pembelajaran guru menunjuk satu kelompok yang dinobatkan sebagai pemenang yang berhak mendapatkan harta karun.

Adapun temuan negatif proses pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dicatat oleh observer, sebagai berikut.

Tabel 2. Temuan Siklus I

No	Tahapan	Temuan
1	Penyajian	a. Siswa memilih-milih teman kelompok. b. Siswa yang menanggapi sajian materi mendominasi
2	Mengingat	a. Siswa kurang

		memperhatikan aturan main
	b.	Permainan tidak kondusif
3	Pengembangan	a. Satu kelompok tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu
4	Evaluasi	a. Terdapat siswa yang tidak memperhatikan presentasi

Temuan negatif dari setiap tahap akan direfleksi kemudian dijadikan perbaikan untuk tindakan selanjutnya. Adanya kekurangan pada siklus I berpengaruh pada perolehan hasil kemampuan kerjasama siklus I. Berikut olahan data dari persentase ketuntasan kemampuan kerjasama siswa yang diperoleh dari lembar observasi siswa.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Siswa Berdasarkan KKM Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kemampuan kerjasama siklus I, menunjukkan bahwa jumlah siswa tuntas lebih banyak daripada siswa tidak tuntas. Siswa yang dikatakan tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sedangkan siswa tidak tuntas memiliki nilai < 75 . Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 14 siswa (61%) sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 9 siswa (39%). Departemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwa

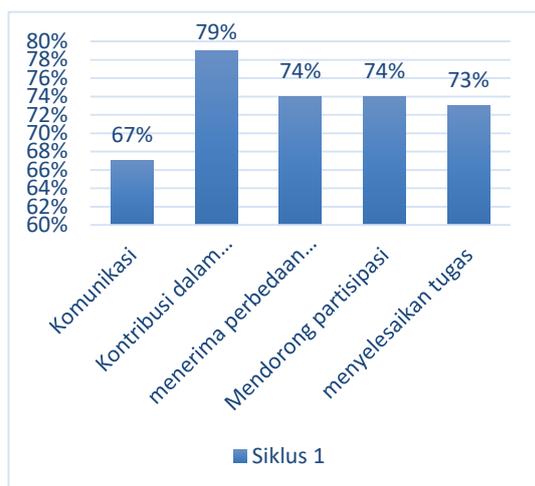
dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besarnya sebesar 75% diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Meskipun siswa tuntas sudah lebih banyak dari siswa tidak tuntas, namun persentase ketuntasan klasikal masih kurang dari 75%, maka penelitian masih dikatakan belum berhasil dan harus diperbaiki pada tindakan selanjutnya. Ketuntasan siswa dikategorikan menjadi empat kategori sebagai berikut.



Gambar 2. Persentase Kategori Kemampuan Kerjasama Siklus I

Dari 23 siswa yang mengikuti tindakan siklus I jumlah siswa yang berkategori sangat baik sebanyak satu siswa dengan rentang nilai 93-100. Siswa berkategori baik sebanyak 4 siswa dengan rentang nilai 84-92. Siswa berkategori cukup sebanyak 9 siswa dengan rentang nilai 75-83. Siswa berkategori perlu bimbingan sebanyak 9 siswa dengan nilai kurang dari 75.

Nilai kemampuan kerjasama yang diperoleh pada siklus I dipengaruhi oleh ketercapaian setiap indikator kerjasama. Jika nilai ketuntasan masih belum maksimal maka ketercapaian indikatorpun belum maksimal. Peneliti sudah mengolah data ketercapaian indikator dari setiap siswa yang telah diakumulasikan secara klasikal.



Gambar 3. Persentase Ketercapaian Indikator Siklus I

Berdasarkan gambar diatas, Indikator komunikasi menjadi indikator dengan persentase terendah (67%). Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa tidak dapat menerima aturan permainan sehingga terjadi *miss communication* ketika pelaksanaan permainan. Sedangkan persentase tertinggi terdapat pada indikator kontribusi dalam kelompok (79%). Hal tersebut dikarenakan siswa sudah selalu berada dalam kelompok dengan baik. Seluruh indikator akan diperbaiki pada siklus II melalui perbaikan proses pembelajaran siklus II.

Temuan proses maupun hasil yang ditemukan pada siklus I kemudian direfleksikan sebagai rekomendasi untuk siklus II.

Pada fase penyajian, ditemukan siswa yang meminta pindah kelompok dan menolak dengan pembagian secara heterogen yang dibuat oleh guru. Hal ini diduga karena siswa sudah terbiasa berkelompok dengan teman dekatnya, dan enggan dikelompokkan khususnya dengan siswa yang dicap pembuat onar. Sejalan dengan pendapat Slavin (2009, hlm. 151) mengemukakan bahwa sebelum memulai program pembelajaran kooperatif diperlukan adanya latihan pembentukan tim untuk memberikan kesempatan pada anggota tim untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan

sebagai sarana saling mengenal satu sama lain. Maka, untuk memperbaiki masalah tersebut guru akan mengumumkan pembagian kelompok satu hari sebelum pelaksanaan tindakan, dan menugaskan siswa untuk mempersiapkan hal yang diperlukan untuk kegiatan berkelompok. Dengan begitu siswa akan lebih cepat berinteraksi melalui diskusi untuk mempersiapkan alat keperluan kelompok. Guru pun memberikan pengarahannya bagi siswa bahwa supaya siswa bisa bekerjasama dalam kelompok, tidak pilih-pilih teman jika dalam hal kebaikan. karena dalam setiap diri siswa pasti memiliki kelebihan yang menguntungkan ketika kerja kelompok.

Permasalahan kedua dalam fase penyajian yaitu siswa yang menjawab dan menanggapi isi lagu dan video masih mendominasi. Slavin (2009, hlm. 10) mengatakan bahwa kesuksesan tim bergantung pada tanggungjawab individual dari seluruh anggota tim. Untuk memperbaiki masalah tersebut, guru akan memberikan tindakan berupa perbaikan langkah pembelajaran melalui melibatkan LKS di setiap langkah pembelajaran, yang akan diberikan di awal pembagian kelompok, kemudian dalam LKS akan disajikan kolom pertanyaan dan tanggapan, jadi setiap kelompok wajib membuat pertanyaan dan tanggapan/isi materi dari penyajian yang diberikan berdasarkan hasil diskusi tim.

Permasalahan kedua dalam fase penyajian adalah permainan yang dilakukan untuk mencari informasi kurang kondusif, siswa tidak bermain sesuai aturan dan urutan. Hal tersebut diduga karena guru kurang rapih dalam merencanakan teknis permainan, dan kegiatan mencari informasi bersamaan dengan kegiatan istirahat. Skinner dalam (Mahendra dan ma'mun. 1998, hlm. 121) permasalahan yang timbul disekolah merupakan hasil dari perencanaan yang kurang matang. Untuk memperbaiki hal tersebut guru akan memperbaiki teknis

permainan, dan menyederhanakan aturan main serta menyediakan tanda untuk setiap penyelesaian misi/ pertanyaan. Teknis permainan akan dimodifikasi dengan gambaran setiap kelompok akan diberi lima pertanyaan yang harus dijawab oleh anggota kelompok secara bergiliran, bedanya setelah diskusi siswa harus menyetorkan jawaban kepada guru, diskusi dilakukan secara berkelompok, siswa yang bertanggungjawab menyampaikan hasil diskusinya pada guru adalah nomor siswa yang sesuai dengan nomor pertanyaannya, jika jawaban benar siswa akan mendapat satu bintang dan diperbolehkan untuk mencari dan mendiskusikan pertanyaan selanjutnya, siswa yang sudah melakukan permainan langsung menuliskan kembali pertanyaan dan jawaban pada kolom di lembar LKS.

Pada fase penyajian, siswa kurang memperhatikan aturan main sehingga kebingungan dan melakukan kesalahan ketika bermain. Hal tersebut diduga karena siswa terlalu antusias ingin segera melakukan permainan, guru kurang mengkondisikan siswa ketika penyampaian aturan. Suwarna (2009, hlm. 70) bahwa ketidakjelasan guru dalam menjelaskan suatu pembahasan akan menjadikan peserta didik tidak paham atau bingung. Berdasarkan teori, tindakan yang akan guru lakukan untuk memperbaiki hal tersebut adalah dengan cara mengkondisikan siswa sebelum aturan benar-benar dijelaskan, kemudian membuat kesepakatan mengenai aturan permainan yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Untuk membantu mengkondisikan, Skinner (dalam Indayani, dkk. 2014) mengemukakan bahwa tujuan diberikan penguatan positif untuk merubah sifat negatif siswa dalam belajar ke arah sikap yang diarpakan oleh guru. Guru akan memberi tindakan berupa penguatan positif dan negatif berupa reward selama pembelajaran, setiap siswa yang melakukan hal negatif,

maka guru akan mengambil satu bintang dalam kelompok ketika siswa melakukan hal negatif, dan menambah satu bintang ketika siswa mampu melakukan hal positif seperti aktif bertanya, menjawab dengan benar, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Pada fase pengembangan terdapat siswa yang menyelesaikan tugas lebih dari waktu yang ditentukan. Hal tersebut diduga karena siswa terlalu banyak keluar dari kelompok dan mengganggu teman sehingga tugasnya tidak selesai. Huda (2011, hlm.51) mengemukakan bahwa interaksi promotif merupakan interaksi dalam kelompok, dimana setiap anggota kelompok saling mendorong dan membantu anggota lain dalam usaha untuk mencapai tujuan bersama. Untuk memperbaiki hal tersebut guru akan Pemberian teguran kepada siswa yang mengganggu teman, memberi arahan kepada teman kelompok untuk membantu teman yang kesulitan, serta guru membimbing siswa yang memiliki kemampuan yang kurang.

Fase evaluasi masih banyak siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang presentasi. Hal tersebut diduga karena suara yang presentasi kurang lantang, sehingga dianggap tidak menarik dan tidak membuat fokus, hasil LKS hanya dibacakan oleh ketua kelompok saja yg menyebabkan anggota sendiri pun tidak ikut memperhatikan. Oeser (dalam fathurrohman & Sutniko, 2007, hlm.105) bahwa lahirnya interaksi yang optimal tentu bergantung pada pendekatan yang guru lakukan. Untuk memperbaiki hal tersebut peneliti akan memperbaiki pengkondisian siswa melalui tepuk-tepuk, *ice breaking*, dan membuat kesepakatan mengenai aturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, teknis pembacaan LKS dilakukan oleh seluruh anggota kelompok berdasarkan hasil diskusi.

Deskripsi Siklus II

Peneliti merencanakan tindakan siklus II dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu beserta kelengkapannya. Langkah pada RPP yang dibuat merupakan hasil dari refleksi siklus I dengan harapan supaya kekurangan pada siklus I tidak terulang pada siklus II. Langkah pada siklus II mengkombinasikan lima unsur pembelajaran kooperatif, dengan indikator kemampuan kerjasama yang disampaikan melalui empat fase *Treasure Hunt*.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 April 2018 dalam satu pertemuan (5x35') dengan jumlah partisipan 23 siswa. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan secara tematik sesuai dengan RPP tema 9 "Benda-Benda di Sekitar Kita" subtema 2 "Benda dalam Kegiatan Ekonomi" dengan pokok bahasan iklan kolom dan iklan baris, dan usaha ekonomi yang dikelola oleh kelompok dan perorangan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Fase *Treasure Hunt* menjadi kegiatan inti pada pembelajaran. Adapun pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut.

Fase penyajian, guru mengelompokkan siswa secara heterogen yang sudah diumumkan sehari sebelumnya, guru menugaskan setiap kelompok memuat minimal dua pertanyaan dan tanggapan mengenai tayangan yang akan disajikan, guru menyajikan video mengenai jenis usaha yang dikelola kelompok dan individu, kemudian guru membagikan koran yang berisi contoh iklan baris dan iklan kolom pada setiap kelompok untuk diidentifikasi bersama, siswa berdiskusi untuk merumuskan pertanyaan dan tanggapan mengenai materi yang telah disajikan, kemudian jawaban dari pertanyaan didiskusikan bersama dalam forum. Fase mengingat, siswa mengisi LKS dengan

menuliskan pertanyaan, jawaban dan tanggapan dari materi yang didapat pada fase penyajian secara berkelompok, kemudian siswa diarahkan untuk melakukan permainan *Treasure Hunt* dengan peraturan baru hasil refleksi siklus I, setiap siswa akan diberi satu pertanyaan yang harus dipertanggungjawabkan, siswa pertama akan mendapat pertanyaan pertama yang harus didiskusikan, kemudian siswa pertama harus mengingat hasil diskusi dan bertanggung jawab menyampaikan hasil diskusi kepada guru, jika jawaban benar siswa menuliskan pertanyaan dan jawaban pada lembar LKS yang disediakan dan dapat melanjutkan ke pertanyaan kedua dengan alur yang sama pada pertanyaan pertama, dengan begitu setiap siswa dalam kelompok akan mendapatkan tugas yang seimbang ketika bermain. Fase Pengembangan, siswa dalam kelompok membagikan semua materi yang sudah didapat pada fase penyajian sebagai tugas kelompok, kemudian siswa membuat contoh iklan kolom sebagai tugas individu. Fase Evaluasi, siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok dan individu, guru dan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi, kemudian setiap kelompok diberi *reward* sesuai dengan hasil kerja kelompok. Di akhir pembelajaran guru menunjuk satu kelompok yang dinobatkan sebagai pemenang yang berhak mendapatkan harta karun.

Adapun temuan negatif proses pembelajaran yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dicatat oleh observer, sebagai berikut.

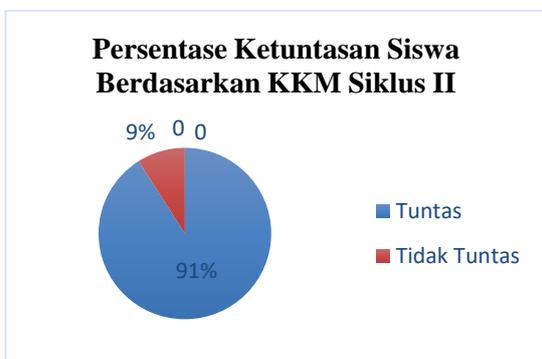
Tabel 3. Temuan Siklus II

No	Tahapan	Temuan
1	Penyajian	Gangguan teknis pada alat pengeras suara
2	Mengingat	Terdapat dua siswa yang bermain curang ketika

3	Pengembangan	bermain Terdapat dua siswa yang menyelesaikan tugas lebih dari waktu yang ditentukan
4	Evaluasi	Kelompok 3 tidak memperhatikan presentasi

Meskipun pelaksanaan siklus II merupakan hasil perbaikan siklus I, namun tidak dapat dipungkiri masih terdapat temuan negatif yang tidak terprediksi. Temuan negatif dari setiap tahap akan direfleksi kemudian dijadikan rekomendasi. Meskipun masih terdapat kekurangan, namun terjadi peningkatan positif pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II, hal tersebut juga berpengaruh pada peningkatan hasil kemampuan kerjasama siklus II.

Berikut olahan data dari persentase ketuntasan kemampuan kerjasama siswa yang diperoleh dari lembar observasi siswa.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Siswa Berdasarkan KKM Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kemampuan kerjasama siklus II, menunjukkan siswa tuntas lebih mendominasi daripada siswa tidak tuntas. Yang artinya siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM 75 sudah meningkat daripada siklus I. Siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 21 siswa (91%) sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 2

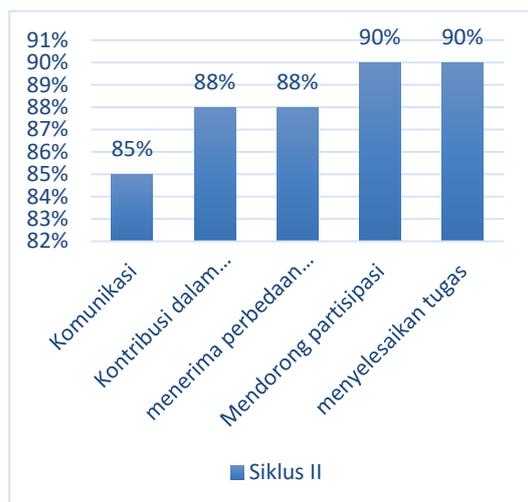
siswa (9%). Departemen Pendidikan Nasional mengatakan bahwa dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian besarnya sebesar 75% diatas KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dilihat dari persentase ketuntasan klasikal siklus II yang telah melebihi 75% dan terjadi peningkatan positif pada proses pembelajaran, maka penelitian penerapan model *Treasure Hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dicukupkan dengan dua tindakan.

Ketuntasan pada siklus II terbagi menjadi empat kategori sebagai berikut.



Gambar 5. Persentase Kategori Kemampuan Kerjasama Siklus II

Dari gambar terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dari siklus I, terlihat dari semakin sedikit siswa yang berkategori perlu bimbingan dan semakin banyak siswa yang berkategori sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil kemampuan kerjasama siswa. Adanya peningkatan ketuntasan siklus II dipengaruhi oleh peningkatan ketercapaian setiap indikator kerjasama pada siklus II. Peneliti sudah mengolah data ketercapaian indikator dari setiap siswa yang telah diakumulasikan secara klasikal.



Gambar 6. Persentase Ketercapaian Indikator Siklus II

Berdasarkan gambar diatas, Indikator komunikasi masih menjadi indikator dengan persentase terendah (88%). Hal tersebut dikarenakan terdapat dua siswa yang tidak dapat menyampaikan hasil diskusinya sampai berani melakukan kecurangan. Sedangkan persentase tertinggi terdapat pada indikator mendorong partisipasi dan menyelesaikan tugas tepat waktu (90%), hal tersebut dikarenakan pembagian tugas dalam kelompok sudah baik sehingga tugas kelompok dapat diselesaikan tepat waktu. Seluruh indikator akan diperbaiki pada siklus II melalui perbaikan proses pembelajaran siklus II.

Temuan proses maupun hasil yang ditemukan pada siklus II kemudian direfleksikan sebagai rekomendasi dan rujukan dalam pengambilan kesimpulan penelitian.

Pada fase penyajian, terjadi gangguan teknis pada alat pengeras suara. Hal tersebut diduga karena terjadi kesalahan teknis yang tidak bisa diperbaiki oleh peneliti. Menurut Isjoni (2007, hlm.63) sebagai mediator, guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani, mengaitkan materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran dengan permasalahan yang nyata yang ditemukan di lapangan supaya

pembelajaran lebih bermakna. alternatif tindakan yang dilakukan adalah peneliti menjelaskan isi video secara lisan dan tanya jawab dengan siswa. Untuk mengatasi terjadinya hal tersebut, guru sebaiknya mempersiapkan dan mengecek kualitas proyektor atau alat pengeras suara yang akan digunakan di hari sebelumnya atau dengan menyediakan alat cadangan.

Pada fase mengingat, terdapat dua siswa yang bermain curang dengan menukar nomor urut. Hal tersebut diduga karena siswa yang mendapat giliran sulit untuk mengingat hasil diskusi dan tidak percaya diri, sehingga anggota kelompok lain merasa kesal dan memilih alternatif untuk mengambil alih giliran. Isjoni (2007, hlm.63) peran guru sebagai pemberi *director*-motivator harus mampu memberi semangat dan dorongan belajar kepada siswa dalam mengembangkan keberanian siswa dalam mengembangkan keahlian bekerjasama dalam kelompok. Untuk memperbaiki hal tersebut guru harus memberi penguatan kepada setiap siswa bahwa semua siswa memiliki kemampuan dan kesempatan yang sama, kemudian karena tindakan yang tidak baikpun guru memberikan teguran dan *punishment* dengan mengambil satu bintang dalam kelompoknya.

Pada fase pengembangan, terdapat dua siswa yang menyelesaikan tugas lebih dari waktu yang ditentukan, hal tersebut diduga karena siswa kesulitan mencari inspirasi dalam membuat iklan kolom yang dibuat. Isjoni (2007, hlm.62) menyebutkan bahwa salah satu sikap yang harus dimiliki guru sebagai fasilitator adalah membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan yang membantu kelancaran belajar siswa untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki hal tersebut adalah dengan memajang koran yang telah dibagikan di fase penyajian seperti mading di papan tulis supaya siswa dapat

menemukan referensi untuk membuat iklan kolom.

Pada fase evaluasi, Kelompok 3 kurang memperhatikan presentasi kelompok lain. Hal tersebut diduga karena posisi duduk kelompok 3 berada di kelas paling belakang, tapi meskipun tidak memperhatikan siswa tidak ribut. Winzer (dalam Winataputra, 2003, hlm.9-21) bahwa penataan lingkungan kelas yang tepat berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, posisi duduk siswa dibuat melingkar dan posisi kelompok yang sedang presentasi berada di tengah kelas, supaya dapat terdengar jelas oleh seluruh kelompok dan tidak ada kelompok yang tersudutkan.

Peningkatan Kemampuan Kerjasama

Berdasarkan uraian siklus I dan siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan kerjasama siswa dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dikarenakan pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus II disusun dengan mempertimbangan hasil refleksi dari kekurangan-kekurangan siklus I dengan masukan yang diberikan oleh observer, peneliti dan pendapat ahli. Berikut perbandingan persentase



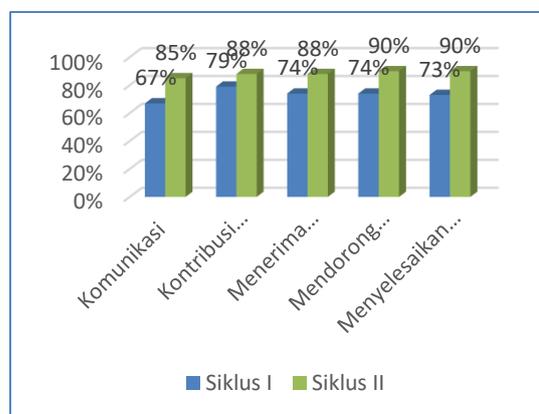
ketuntasan siklus I dan siklus II.

Gambar 7. Perbandingan Persentase Ketuntasan

Jumlah siswa tuntas mengalami peningkatan dan jumlah siswa tidak

tuntas pun berkurang sehingga berpengaruh pada persentase ketuntasan berdasarkan KKM pun meningkat dari yang awalnya 61% dan kurang dari 75% dengan rata-rata kelas 73 yang menjadikan alasan dilakukannya siklus II, setelah dilakukan perbaikan tindakan hasil refleksi dari siklus I persentase ketuntasan meningkat 30% menjadi 91% dengan rata-rata kelas 88. Hal tersebut dikarenakan semua aspek yang mendukung perkembangan kemampuan kerjasama siswa mengalami peningkatan, hal tersebut disebabkan oleh perlakuan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt* dan mengimplementasikan hasil refleksi siklus I sehingga hasil dari siklus II mengalami peningkatan ke arah yang lebih positif.

Terjadinya peningkatan pada kemampuan kerjasama siswa tampak dari peningkatan dan ketercapaian indikator kerjasama yang ditentukan. Ketika pembelajaran siswa tampak antusias dalam berdiskusi, bekerjasama, berbagi tugas, bertanggungjawab atas tugasnya untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Adapun data peningkatan dari setiap indikator yang diperoleh dari dua tindakan yang telah peneliti lakukan yaitu siklus I dan siklus II yang dapat disajikan pada tabel berikut.



Gambar 8. Perbandingan Persentase Indikator Kemampuan Kerjasama

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa setiap indikator pada kemampuan kerjasama mengalami peningkatan, hal ini bisa menjadi bukti yang dapat memperkuat pengumpulan data untuk menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Treasure Hunt* efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Indikator komunikasi meningkat karena semakin banyak siswa yang mampu menerima dan menyampaikan informasi dengan baik melalui proses diskusi yang lebih efektif. Indikator kontribusi dalam kelompok mengalami peningkatan dikarenakan kesadaran siswa untuk melibatkan diri dalam kelompok semakin baik, siswa yang berain-main dengan mengganggu kelompok lain semakin berkurang, siswa sudah mampu memberikan gagasan dalam kelompok dengan fokus pada tugas kelompok dan tujuan pembelajaran. Indikator menerima perbedaan individu mengalami peningkatan dikarenakan penerimaan siswa pada teman kelompok sudah hampir tidak terjadi, siswa mampu menerima teman kelompok yang ditentukan oleh guru. Indikator mendorong partisipasi meningkat dikarenakan pembagian tugas dalam kelompok sudah semakin rapih dan setiap siswa mampu bertanggungjawab atas tugas yang diberikan untuk keberhasilan kelompok. Indikator menyelesaikan tugas tepat waktu meningkat dikarenakan sikap saling membantu satu sama lain terhadap siswa yang merasa kesulitan sudah dilaksanakan, proses diskusipun berjalan lebih efektif dibantu dengan pengalokasian waktu yang diberikan guru pada setiap tahapan pembelajaran. Sehingga, hampir semua siswa mampu mengerjakan tugas sesuai estimasi waktu yang diberikan.

SIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD. Hal tersebut terbukti dari terjadi perbaikan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada tindakan I menuju tindakan II dan terjadi peningkatan hasil kemampuan kerjasama tindakan I menuju tindakan II dengan persentase nilai ketuntasan tindakan I sebesar 61% kemudian mengalami peningkatan menjadi 91% pada tindakan II.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bell, D., & Kahrhoff, J. (2006). *Active learning handbook*. Institute for Excellence.
- Dahar. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Fathurrohman, P & Sutikno, S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Skruktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indayani, A. dkk. (2014) *Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Penguatan Positif Sebagai Upaya Untuk Meminimalisir Perlakuan Membolos Pada Siswa Kelas X.1 SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2013/2014*. E-journal undiksa jurusan bimbingan konseling. Vol 2. Tahun 2014.
- Ismaniati, C. (2007). *“Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Kelompok Jenis Kelamis Terhadap Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Depok pada Mata Pelajaran Ilmu*

- Pengetahuan Sosial*". (Disertasi). PPs-UM, Malang.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : AlfabetaKementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kim & Yao. (2010). "a trasure hunt model for inquiry based learning in the developement of a web-based learning support system". *Journal of University Computer Sciense vol.16: 1863-1881*.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Litbang Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad-21*. Jakarta : Kemendikbud.
- Mahendra & Ma'mun. (1998). *Teori belajar dan Pembelajaran motorik*. Bandung: CV Andira Bandung.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sumirat, J. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Question Students Have Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 122-130*.
- Suwarna. (2009). *Suatu Alternative Menciptakan Kemampuan Berpikir Kritis*. Jakarta : PT. Bumi