

PENGARUH PERMAINAN HARTA KARUN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SD

Siska Alifiyah¹, dan Afakhrul Masub Bakhtiar²

Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhamamdiyah Gresik¹, Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhamamdiyah Gresik²

Surel : siska.alifiyah02@gmail.com, afakh@umg.ac.id

Abstract : The Effect of Treasure Games on Student Learning Outcomes in Class 1 SD Thematic Learning. The purpose of this study was to find out how much playing treasure can affect learning outcomes for students in thematic learning in grade 1 SD Muhammadiyah 2 GKB. This research is a quantitative research using the Non-Equivalent Control Group Quasi-Experimental method. Students in class 1A as the control class and class 1C as the experimental class were used as research subjects. Observation techniques, tests and documentation using observation sheet instruments and pretest-posttest questions were carried out to obtain research data. Because the research data were not normally distributed, a non-parametric analysis of the Mann-Whitney test was performed. This research gives the result that there is a significant effect of the treasure game on the learning outcomes of students. It is evident from the results of the Mann-Whitney test or U test of $-2.389 < 0.05$, then H_1 is accepted, besides that the mean posttest results of the control class are lower than the posttest results of the experimental class, namely $86.64 < 95.12$. It can be concluded that the use of treasure games has a significant effect on the learning outcomes of first grade students in elementary school.

Keyword : Student Learning Outcomes, Thematic Lessons for Grade 1 Elementary School, Treasure Game.

Abstrak : Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar permainan harta karun dapat mempengaruhi hasil belajar bagi peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode *Quasi Eksperimen* berpola *Non-Equivalent Control Group*. Peserta didik kelas 1A sebagai kelas kontrol dan kelas 1C sebagai kelas eksperimen dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik observasi, tes dan dokumentasi dengan instrumen lembar observasi dan soal *pretest-posttest* dilakukan untuk memperoleh data penelitian. Karena data hasil penelitian tidak didistribusikan secara normal maka dilakukan analisis non-parametrik uji *Mann-Whitney*. Penelitian ini memberikan hasil bahwa adanya pengaruh permainan harta karun yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Terbukti dari hasil uji *Mann-Whitney* atau uji U sebesar $-2,389 < 0,05$ maka H_1 diterima, selain itu rerata hasil *posttest* kelas kontrol yang lebih rendah dari hasil *posttest* kelas eksperimen yakni $86,64 < 95,12$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan harta karun memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas 1 SD.

Kata Kunci : Permainan Harta Karun, Hasil Belajar Peserta Didik, Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD.

PENDAHULUAN

Sebelum adanya kurikulum merdeka di dunia pendidikan Indonesia terdapat kurikulum 2013 atau K13 sebagai pengganti kurikulum KTSP 2006. Dengan menggunakan model pembelajaran bertema, K13 berusaha untuk membantu guru dalam menyederhanakan materi pembelajaran

agar peserta didik dapat memahami materi pada pembelajaran dengan lebih mudah yakni dengan menghadirkan pembelajaran tematik. Menurut Depdiknas (2007a) "Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat

memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik" (Depdiknas, 2007). Kurikulum 2013 mencakup pembelajaran tematik di SD kelas rendah sebagai mata pelajaran wajib yang mengharuskan peserta didik untuk memahami beberapa mata pelajaran dalam satu tema, seperti mata pelajaran PJOK, Bahasa Indonesia, SBdP, dan Matematika yang digabungkan dalam satu sub-tema tertentu agar peserta didik dapat belajar lebih mudah, bermakna, praktis, serta dekat dengan kehidupan sehari-harinya.

Kuantitas dari banyaknya materi yang harus dipahami peserta didik dalam pembelajaran tematik membuat mereka sulit memahaminya, sebagai akibatnya yang akan terjadi adalah hasil belajar peserta didik akan menurun. Sudjana mengatakan bahwa "Hasil belajar adalah tujuan dari pengajaran yang diharapkan dari siswa setelah melakukan kegiatan tertentu" (Sudjana, 2003). Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, efisien, dan menyenangkan maka dibutuhkan kolaborasi yang baik antara peserta didik dan guru yang secara tidak langsung akan mengarah pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Saat peneliti melakukan observasi singkat di Kelas 1A, 1B, 1C, dan 1D SD Muhammadiyah 2 GKB Kec. Manyar Kab. Gresik pada pembelajaran tematik tema 6 guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional, yakni mengamati gambar, membaca teks pada buku tematik, menyimak penjelasan guru, dan mengerjakan soal di LKS. Selain itu guru juga jarang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif dari mereka, padahal terlepas dari kenyataannya bahwa hal tersebut sangat penting untuk membantu peserta didik kelas rendah menyerap

materi pembelajaran karena ciri khas dan gaya belajar mereka yang unik yakni lebih mudah memahami materi jika dilakukan dengan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang semacam itu dapat membuat peserta didik mudah bosan sehingga dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran sehingga menurunkan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti dari fakta data nilai hasil PH (Penilaian Harian) peserta didik kelas 1 yang hanya 30% dari total jumlah peserta didik yang berhasil menyelesaikan PH Tema 6 dengan nilai diatas KKM.

Berangkat dari hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti berniat untuk menggunakan permainan harta karun guna memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan menciptakan lingkungan kelas yang lebih menyenangkan karena mereka dapat berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga kemungkinan besar akan berdampak signifikan pada hasil belajarnya pada pembelajaran tematik. Selain itu penggunaan dan penelitian terkait permainan harta karun dalam pembelajaran tematik belum pernah dilakukan di kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB sehingga peneliti berniat melakukan penelitian kuantitatif jenis eksperimen berpola penelitian Quasi Eksperimen yang berjudul "Pengaruh Permainan Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD".

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait penerapan permainan harta karun adalah; penelitian oleh Nunung Nurjanah, dkk tahun 2016 berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap

Hasil Belajar Siswa" yang menyatakan bahwa "Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa dengan *treasure hunt* dan kerja kelompok dengan hasil analisis signifikansi $0,576 > 0,05$ " (Nurjanah, 2016). Kemudian penelitian oleh Linda tahun 2018 berjudul "Pengaruh Strategi Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin" yang menyatakan hasil penelitian bahwa "Strategi permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada kelas eksperimen dengan uji *Mann Whitney* atau Uji U dengan nilai Sig. pada penelitian ini sebesar 0,008" (Linda, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis "Permainan harta karun berpengaruh secara signifikan pada hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 GKB" oleh karena itu rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yakni "Adakah pengaruh penggunaan permainan Harta Karun terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB ?" dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan permainan harta karun pada hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik kelas 1 SD.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dilakukan yakni untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan permainan harta karun pada hasil belajar tematik peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB maka penelitian ini mempergunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui

adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan permainan harta karun pada hasil belajar peserta didik melalui eksperimen, maka penelitian ini mengaplikasikan metodologi penelitian quasi eksperimen berpola *non-equivalent control group design*.

Kusiram dalam bukunya menjelaskan bahwa "Pendekatan penelitian kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui" (Kusiram, 2008). Sementara itu, metode penelitian Quasi Eksperimen digunakan untuk menentukan besarnya hubungan sebab-akibat dan ada tidaknya hubungan sebab-akibat dengan memberikan perlakuan khusus (*treatment*) kepada kelompok eksperimen dan mempersiapkan kelompok kontrol dengan perlakuan (*treatment*) yang sama seperti pembelajaran biasanya sebagai pembanding atau perbandingan. Metode penelitian quasi eksperimen dengan pola *Non-Equivalent Control Group Design* yakni pola pengaplikasian penelitian Quasi Eksperimen yang memakai dua kelompok sampel yang terdiri dari kelompok-kontrol dan kelompok-eksperimen dengan tanpa dipilih secara random dan tidak mengubah komposisi apapun di kelas tersebut.

Penelitian ini menggunakan populasi dari 101 peserta didik kelas 1A, 1B, 1C, dan 1D kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB yang mana kelas 1C berfungsi menjadi kelas eksperimen dan kelas 1A berfungsi menjadi kelas kontrol untuk sampel pengujian pada penelitian ini. Sementara itu, permainan harta karun yang digunakan pada pembelajaran tematik Tema 7 di kelas 1A dan 1C sebagai variabel bebas, dan variabel terikat pada penelitian yang akan

dilakukan adalah hasil belajar peserta didik kelas 1A dan 1C SD Muhammadiyah 2 GKB akibat adanya pengaruh dari penggunaan permainan harta karun.

Kelas 1C yang menjadi kelas eksperimen mendapatkan perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan harta karun pada desain penelitian ini, sedangkan kelas kontrol di kelas 1A berfungsi sebagai kelompok pembanding yang menerima pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas diberikan *pretest* dan *posttest* yang sama. *Pretest* diberikan kepada kelas kontrol di kelas 1A dan kelas eksperimen di kelas 1C guna memastikan kemampuan awal peserta didik dan kehomogenitasan sampel pengujian, sedangkan *posttest* diberikan guna mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik akibat diaplikasikannya permainan harta karun pada pembelajaran tematik dengan membandingkan hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, tes dan dokumentasi sehingga instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes untuk *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda dan isian. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa “Observasi atau pengamatan dibedakan menjadi *participant observation* dan *non-participant observation*” (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian observasi partisipan yang melibatkan peneliti secara langsung dalam penelitian sehingga data hasil penelitian yang diperoleh lebih menyeluruh dan andal. Tes adalah alat penilaian tertulis atau lisan yang ditujukan untuk peserta didik guna menentukan seberapa baik daya serap mereka terhadap materi yang

diajarkan oleh gurunya. Jenis tes yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Arikunto menyatakan bahwa “Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda dan sebagainya” (Arikunto, 2010). Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari dan mencatat data yang diperlukan untuk penelitian ini, seperti soal dan hasil tes belajar, jumlah peserta didik beserta namanya, dan pengambilan gambar/video selama penelitian.

Teknik pengolahan analisis data hasil penelitian sangatlah banyak, namun analisis deskriptif dan statistik adalah dua jenis analisis yang dipergunakan dalam teknik pengolahan data pada penelitian ini. Analisis deskriptif diaplikasikan untuk mengolah data dalam rangka menilai reliabilitas dan validitas soal *pretest* dan *posttest*. Kevalidan instrumen dapat ditemukan pada hasil uji reliabilitas dengan *SPSS* di bagian tabel *Cases Valid* untuk mengetahui jumlah soal yang valid, sedangkan untuk mengetahui reliabilitas instrumen dapat diketahui dari nilai *Coronbach's Alpha*. Menurut Wiratna Sujarweni menyatakan bahwa “Jika nilai *Coronbach's Alpha* > 0,6 maka instrumen/soal tersebut dinyatakan reliabel”. Kemudian, analisis statistik digunakan untuk menguji normalitas, homogenitas, dan daya pembeda akibat pengaplikasian permainan harta karun pada hasil belajar peserta didik kelas 1. Dalam menentukan jenis analisis statistik data yang akan digunakan maka harus menilai kenormalan data terlebih dahulu karena data yang diperoleh berupa data sangat banyak yakni 50 data ordinal. Linda pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa “Jika hasil analisis normalitas data menunjukkan bahwa data didistribusikan

secara normal maka dilakukan analisis statistik parametrik Uji-*T Sampel Independen*, namun jika hasil analisis normalitas data menghasilkan bahwa data didistribusikan secara tidak normal maka dilakukan analisis statistik non-parametrik uji *Sampel Independen U 2* dengan *SPSS 16.0 for Windows*” (Linda, 2018) .

PEMBAHASAN

Aktivitas pembelajaran tematik yang dilakukan dengan menggunakan permainan harta karun sangat berdampak baik terhadap kemaksimalan peserta didik ketika memahami materi pelajaran sehingga secara tidak langsung juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan dari hasil temuan penelitian oleh Bela dan Ela yang menyatakan “Adanya peningkatan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai akibat dari penggunaan game harta karun” (Bela Apriliana Rahayu, Ela Suryani, 2022). Selain itu, menurut Linda pada hasil temuannya dalam penelitian yang berbeda menyatakan bahwa “Permainan berburu harta karun peserta didik kelas IV dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan hasil belajar secara signifikan yang dibuktikan dengan rata-rata skor *posttest* sebesar 75,88 untuk kelompok kontrol dan 91,18 untuk kelompok eksperimen” (Linda, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian quasi eksperimen dengan pola *non-equivalen control gorup design* untuk mengumpulkan 50 data ordinal dari hasil *pretest* dan *posttest* pada 25 sampel dari kelas kontrol dan 25 sampel dari kelas eksperimen dalam rangka menentukan ada atau tidaknya pengaruh pengaplikasian permainan harta karun pada hasil belajar peserta didik dalam

pembelajaran tematik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB.

Penelitian ini berlangsung pada tanggal 30 Mei hingga 3 Juni 2022. Penelitian ini dilakukan di kelas 1A dan 1C SD Muhammadiyah 2 GKB. Kemendikbud menyatakan bahwa “SD Muhammadiyah berada di Jl. Berlian VIII No. 2 Pondok Permata Suci di Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik” (Kemendikbud, 2022). SD Muhammadiyah 2 GKB merupakan salah satu sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam melakukan aktivitas pembelajaran di sekolah.

Secara umum, penelitian ini dilaksanakan melalui observasi, pemberian *pretest*, *treatment*, dan pemberian *posttest*. Implementasi penelitian ini didasarkan pada metode yang digunakan Sayyidah, dkk. pada hasil temuannya yang menyatakan bahwa “Dalam melakukan penelitian tentang dampak pembelajaran kontekstual terhadap motivasi dan berpikir kritis siswa dilakukan dengan menggunakan *pretest*, *treatment*, dan *posttest* untuk mendapatkan hasil yang maksimal” (Sayyidah, 2012).

Pelaksanaan Observasi

Observasi dilakukan selama dua hari pada tanggal 30 Mei hingga 31 Mei 2022 di seluruh kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB saat melaksanakan pembelajaran tematik tema 6. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai tantangan yang sedang dihadapi guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran tematik.

Dari hasil observasi tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi terbaik untuk menyelesaikannya. Permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik

di kelas 1 adalah guru masih mengaplikasikan pembelajaran konvensional yang dapat mencegah kemaksimalan peserta didik dalam menangkap dan mendalami materi pembelajaran yang sedang berlangsung, sebagaimana dibuktikan oleh hasil Penilaian Harian (PH) Tematik Tema 6 yang menunjukkan bahwa hanya 30% dari total jumlah peserta didik kelas 1 yang mendapat nilai melebihi KKM. Untuk mengatasi tantangan tersebut maka peneliti berencana untuk menggunakan permainan harta karun sebagai solusi untuk mengatasi tantangan ini.

Setelah menemukan jawaban atas tantangan yang ditemukan di kelas, peneliti akan melakukan *pretest* bersama di kelas kontrol dan eksperimen. Namun untuk menghasilkan instrumen *pretest* dan *posttest* yang andal dan valid, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest* pada 20 peserta didik dari kelas 1A, 1B, 1C, dan 1D untuk mengetahui validitas dan realibilitas soal *pretest* dan *posttest*. Uji validitas dan reliabilitas *pretest* yang dilakukan melalui *SPSS for Windows* memperoleh data dari hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.703	.678	26

Data analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan ditemukan hasil bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.703, karena $0.703 > 0.6$, maka soal

pretest yang akan diujikan dinyatakan sebagai instrumen soal yang reliabel dan valid. Hasil uji validitas dan reliabilitas soal *posttest* disajikan dalam tabel berikut :

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.772	.811	28

Dari data hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid dan ditemukan hasil bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari data hasil uji coba *posttest* sebesar 0.772. Karena $0.772 > 0.6$, maka soal *posttest* yang akan diujikan dinyatakan sebagai instrumen soal *posttest* yang valid dan reliabel.

Pelaksanaan *Pretest*

Setelah soal *pretest* dinyatakan valid dan reliabel, peneliti segera mendistribusikan soal *pretest* pada kelas eksperimen di kelas 1C dan kelas kontrol di kelas 1A dengan bantuan guru tematik guna mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum dilakukan *treatment* pada kelas tersebut. Hasil analisis deskriptif dari nilai *pretest* kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Statistics

Nilai		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		87.60
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		13.395
Variance		179.417
Range		45
Minimum		55
Maximum		100
Sum		2190

Dari data hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa N = jumlah peserta didik = 25 peserta didik dengan rata-rata sebesar 87.60, median sebesar 90.00, dan mode sebesar 100 sehingga diperoleh simpangan baku sebesar 13.395 dengan range sebesar 45, nilai minimum sebesar 55 dan nilai maksimum sebesar 100.

Berikut adalah hasil analisis deskriptif *pretest* dari kelas eksperimen :

Statistics

Nilai		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		78.40
Median		80.00
Mode		85
Std. Deviation		11.878
Variance		141.083
Range		55
Minimum		40
Maximum		95
Sum		1960

Data tersebut menunjukkan bahwa N = jumlah peserta didik = 25 peserta didik dengan rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen senilai 78.40, median senilai 80.00, dan nilai mode sebesar 85 sehingga diperoleh simpangan baku senilai 11.878 dengan range sebesar 55, nilai minimum senilai 40 dan nilai maksimum senilai 95.

Jenis analisis dari data *pretest* yang akan dipergunakan selanjutnya adalah uji normalitas melalui *SPSS 16.0 for Windows* guna memeriksa kenormalan dari data *pretest* yang telah diperoleh. Hasil uji normalitas dari data *pretest* oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

Tests of Normality

Group	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai Kelas Kontrol	.223	25	.002
Nilai Kelas Eksperimen	.234	.25	.001

Output hasil uji normalitas dengan SPSS menghasilkan tabel *Test of Normality* yang menunjukkan nilai Signifikan data

hasil nilai *pretest* kelas 1A sebagai kelas kontrol sebesar 0.002 dan data hasil *pretest* kelas 1C sebagai kelas eksperimen sebesar 0.001, karena $0.002 < 0.05$, maka data yang dihasilkan dari *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen didistribusikan secara tidak normal. Hal ini terjadi sebagai akibat dari perbedaan ekstrim pada nilai hasil *pretest*, yang dibuktikan dari adanya beberapa peserta didik yang menerima nilai sangat tinggi sementara yang lain menerima nilai yang sangat rendah.

Kemampuan awal sampel (hasil *pretest*) diperiksa juga homogenitasnya dengan uji homogenitas melalui *SPSS* agar bisa disebut sebagai sampel yang homogen dan dapat digunakan untuk mewakili seluruh populasi. Hasil homogenitas sampel *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah diuji homogenitasnya adalah sebagai berikut :

Tests of Homogeneity Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.101	1	48	.299
	Based on Median	.961	1	48	.332
Nilai	Based on Median with adjusted df	.961	1	47.960	.332
	Based on trimmed mean	1.133	1	48	.292

Output hasil uji homogenitas melalui *SPSS* menghasilkan tabel *Test of Homogeneity Variance* pada kolom *Based on Mean* menunjukkan nilai Signifikan data hasil nilai *pretest* yakni 0.299, karena $0.299 > 0.05$, maka menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik bersifat homogen.

Hasil analisis data nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa data hasil nilai *pretest* bersifat homogen dan tidak

didistribusikan secara normal, sehingga dalam hal ini dilakukan analisis non-parametrik uji U-2 *Independents Sample* atau uji *Mann-Whitney* melalui *SPSS 16.0 for Windows* guna menentukan ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan awal peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas 1 SD. Berikut ini adalah hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini :

H_0 = “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas 1 SD”

H_1 = “Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal peserta didik pada pembelajaran Tematik kelas 1 SD”

Berikut adalah hasil dari Uji U-2 *Independents Sample* nilai *pretest* melalui *SPSS 16.0 for Windows* :

Ranks			
Group	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Kelas Kontrol	25	30.88	772.00
Kelas Eksperimen	25	20.12	503.00
Total	50		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	178.000
Wilcoxon W	503.000
Z	-2.647
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008

a. Grouping Variable: Group

Dari hasil output SPSS diketahui bahwa Nilai Z pada tabel *Tests Statistic* memiliki nilai sebesar -2.647 sehingga $-2.647 < 0.05$. Menurut hasil dari analisis tersebut, maka H_0 tidak diterima dan H_1 diterima sehingga bisa dikatakan bahwa kemampuan awal peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas 1A dan 1C SD Muhammadiyah 2 GKB berbeda secara signifikan.

Pemberian Treatment

Treatment diberikan sebanyak tiga kali atau setara dengan enam jam pelajaran pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemberian *treatment* dilakukan sesuai dengan RPP yang sudah

dibuat dan disetujui oleh sekolah yakni pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol berada di kelas 1A diberikan *treatment* dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya, sementara itu pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen berada di kelas 1C diberikan *treatment* dengan permainan harta karun. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru selama pemberian *treatment* berlangsung pada kelas kontrol dan kelas eksperimen agar data yang didapatkan lebih akurat dan dapat dipercaya.

Pelaksanaan Posttest

Posttest diberikan guna mengetahui apakah pengaplikasian permainan harta karun pada pembelajaran tematik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB berpengaruh signifikan bagi hasil belajar peserta didik yang berada di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah *treatment* diberikan. Setelah soal *posttest* yang sudah dinyatakan valid dan reliabel diberikan kepada kelas sampel, diperoleh hasil analisis deskriptif dari nilai *posttest* kelas kontrol sebagai berikut :

Statistics

Nilai		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		84.64
Median		89.00
Mode		100
Std. Deviation		17.151
Variance		294.157
Range		56
Minimum		44
Maximum		100
Sum		2116

Data tersebut menunjukkan bahwa N = jumlah peserta didik = 25 peserta didik dengan rata-rata sebesar 86.64, median sebesar 89.00, dan mode sebesar 100 sehingga diperoleh simpangan baku sebesar 17.151 dengan range senilai 56, nilai minimum sebesar 44 dan nilai maksimum sebesar 100.

Adapun hasil analisis deskriptif dari nilai *posttest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Nilai		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		95.12
Median		100.00
Mode		100
Std. Deviation		8.358
Variance		69.860
Range		22
Minimum		78
Maximum		100
Sum		2378

Data tersebut menunjukkan bahwa N = jumlah peserta didik = 25 peserta didik dengan rata-rata sebesar 95.12, median sebesar 100, dan mode sebesar 100 sehingga diperoleh simpangan baku sebesar 8.358 dengan range senilai 22, nilai minimum dan maksimum sebesar 78 dan 100.

Dalam memilih jenis analisis yang akan digunakan pada analisis data tersebut, maka dilakukan uji normalitas melalui *SPSS 16.0 for Windows* setelah data *posttest* terkumpul. Hasil uji normalitas dari data *posttest* oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

Group	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Nilai Kelas Kontrol	.215	25	.004
Nilai Kelas Eksperimen	.440	25	.000

Dari output SPSS tersebut menampilkan nilai Signifikan data hasil nilai *posttest* kelas 1A sebagai kelas kontrol pada tabel *Test of Normality* sebesar 0.004 dan data hasil *posttest* kelas 1C sebagai kelas eksperimen sebesar 0.000, karena $0.004 < 0.05$ dan $0.000 < 0.05$, maka data hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol didistribusikan secara tidak normal.

Karena hasil analisis nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa data berdistribusi secara tidak normal, maka untuk menentukan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari pengaplikasian permainan harta karun pada hasil belajar Tematik Tema 7 peserta didik kelas 1 SD dilaksanakan dengan analisis *non-parametrik* dengan uji *U-2 Independents Sample* melalui *SPSS 16.0 for Windows*. Berikut ini adalah hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini :

H_0 = "Tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan harta karun terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB pada pembelajaran Tematik"

H_1 = "Terdapat pengaruh penggunaan permainan harta karun terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB pada pembelajaran Tematik"

Berikut adalah hasil dari Uji *U-2 Independents Sample* atau uji *Mann-Whitney* nilai *posttest* melalui *SPSS 16.0 for Windows* :

Group	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai Kelas Kontrol	25	21.04	526.00
Kelas Eksperimen	25	29.96	749.00
Total	50		

	Nilai
Mann-Whitney U	201.000
Wilcoxon W	526.000
Z	-2.389
Asymp. Sig. (2-tailed)	.017

a. Grouping Variable: Group

Dari hasil output SPSS diketahui bahwa Nilai Z pada tabel *Tests Statistic* memiliki nilai sebesar -2.389 sehingga $-2.389 < 0.05$. Menurut hasil dari analisis tersebut, maka H_1 diterima dan H_0 tidak diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

dari pengaplikasian permainan harta karun pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Hairannisa dan Dewi yang menyatakan bahwa “Penggunaan permainan mencari harta karun memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik” (Hairanisa & Dewi, 2015).

SIMPULAN

Lingkungan kelas yang menyenangkan sangat diperlukan untuk dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan sangat cepat dan baik, terutama pada kelas rendah. Karena banyaknya materi yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran tematik, maka dibutuhkan suasana kelas yang menyenangkan seperti menggunakan konsep bermain sambil belajar yang dapat memudahkan peserta didik untuk mendalami dan memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh pengaplikasian permainan harta karun pada hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB pada pembelajaran tematik Tema 7 diperoleh rerata hasil belajar peserta didik sebelum diberikan *treatment* dengan permainan harta karun (hasil *pretest*) di kelas eksperimen sebesar 78.40 dan kelas kontrol sebesar 87.60. Kemudian setelah diberikan *treatment* permainan harta karun diperoleh jumlah rerata hasil *posttest* yang telah diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yakni sebesar 95,12 dan kelas kontrol tetap dengan pembelajaran konvensional sebesar 84,64. Hal ini dapat dinyatakan bahwa hasil belajar peserta

didik mengalami peningkatan yang signifikan akibat adanya pengaplikasian permainan harta karun.

Selanjutnya analisis non-parametrik dengan uji *Mann-Whitney* atau uji *U-2 Independents Sample* melalui *SPSS 16.0 for Windows* digunakan untuk menilai pengaruh pengaplikasian permainan harta karun berdampak pada hasil belajar peserta didik atau tidak. Data hasil pengujian tersebut menyatakan bahwa nilai *Z* dari data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $-2,389$ sehingga H_1 disetujui dan H_0 ditolak karena $-2,389 < 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa pengaplikasian permainan harta karun berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB pada pembelajaran tematik.

Dari hasil penelitian tersebut maka peneliti sangat menyarankan untuk menggunakan permainan harta karun dalam rangka membuat hasil belajar peserta didik SD kelas rendah meningkat, karena dalam kegiatan pembelajaran di kelas rendah guru harus mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada aspek kognitif melalui cara yang menyenangkan seperti menggunakan permainan harta karun. Hal tersebut harus dilakukan agar peserta didik lebih mampu memahami dan mendalami materi dengan lebih mudah dan mereka lebih tertarik untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bela Apriliana Rahayu, Ela Suryani. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga

- untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan*, 16-18.
- Depdiknas. (2007). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Hairanisa Al Amanah, Dewi Komalasari. (2015). Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Kelompok A. *PAUD Teratai*, 1-6.
- Kemendikbud. (2022). Diambil kembali dari Sekolah Kita: <https://sekolah.data.kemendikbud.go.id/index.php/chome/profil/40ff327c-e9fe-e111-af4e-17840bd4800b>
- Kusiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Pers.
- Linda. (2018). *Pengaruh Strategi Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin*. Banjarmasin: Institutional Digital Repository Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
- Nurjanah, N. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Tahun 3 No.1*, 22-30.
- Sayyidah Hanim Ahida Suci, Rusijono, M. Jacky. (2012). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tematik Univeersitas Negeri Medan*, 54-61.
- Sudjana, N. (2003). *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.