

**PENERAPAN PERMAINAN *TREASURE HUNT*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII SMPN 57 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Putri Wulandari

1407620087

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK

Putri Wulandari, PENERAPAN PERMAINAN *TREASURE HUNT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS DALAM MENINGKATKAN

HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 57 JAKARTA, Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII F SMP Negeri 57 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII F yang berjumlah 35 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 74,29%, siklus ke 2 sebesar 79,41% dan siklus ke 3 sebesar 88,24%. Target Indikator Pencapaian Hasil (IPH) $\geq 80\%$ telah tercapai pada siklus 3. Selain itu, keaktifan peserta didik setiap siklusnya juga meningkat. Pada setiap siklus, peningkatan terlihat dalam aspek bertanya, menjawab, berpendapat, dan kerja sama. Siklus pertama menunjukkan keaktifan yang beragam dengan adanya peningkatan pada siklus kedua dan ketiga, terutama dalam berpendapat dan partisipasi aktif siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Treasure Hunt*, Hasil Belajar

ABSTRACT

Putri Wulandari, APPLICATION OF THE GAME TREASURE HUNT AS A MEDIA FOR LEARNING IPS IN IMPROVING LEARNING OUTCOMES OF CLASS VII STUDENTS OF SMPN 57 JAKARTA, Thesis, Jakarta: Social Sciences Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2024.






This research aims to determine the application of learning media Treasure Hunt in improving the learning outcomes of class VII F students at SMP Negeri 57 Jakarta. The research method used is the Classroom Action Research method using three cycles. The subjects of this research were 35 students in class VII F. Based on the research results, it shows that the application of Treasure Hunt learning media is able to improve student learning outcomes significantly. This is shown by the increase in the number of students who reach the Minimum Completion Criteria (KKM) in each cycle. In cycle 1, completeness of student learning outcomes was 74.29%, cycle 2 was 79.41% and cycle 3 was 88.24%. The Outcome Achievement Indicator (IPH) target of $\geq 80\%$ has been achieved in cycle 3. Apart from that, student activity in each cycle has also increased. In each cycle, improvements are seen in the aspects of asking, answering, arguing and collaborating. The first cycle showed a variety of activities with an increase in the second and third cycles, especially in students' opinions and active participation.

Keywords: *Learning Media, Treasure Hunt, Learning outcomes*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Nova Scoviana Herminasari, M.A., M.Si.</u> NIP. 198411132015042001 Ketua		16-07-2024
2.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd.</u> NIP. 198612312019032020 Sekretaris		16-07-2024
3.	<u>Nandi Kurniawan, M.Si</u> NIP. 198610302023211012 Penguji Ahli		16-07-2024
4.	<u>Prof. Dr. Budiaman, M.Si</u> NIP. 196710211994031002 Dosen Pembimbing I		16-07-2024
5.	<u>Saipiatuddin, M.Si</u> NIP. 198904102024212001 Dosen Pembimbing II		16-07-2024

Tanggal Kelulusan : 12 Juli 2024

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Putri Wulandari

No. Registrasi :1407620087

Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Penerapan Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 57 Jakarta”**

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggungsegala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 18 Juli 2024





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putri Wulandari
NIM : 1407620087
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan IPS
Alamat email : Wulandari2015p@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

“Penerapan Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 57 Jakarta”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Juli 2024

(Putri Wulandari)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji bahwa
sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”*

(QS. Al- Insyirah : 5-6)

“Karena pelaut hebat, tak pernah lahir di laut yang tenang”

(HIVI)

“It will Pass, everything you’ve gone through it will pass”

(Rachel Vennya)

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sebagai pengingat bahwa yang
tersulit sekalipun akan berhasil apabila tetap dijalani sepenuh hati, ikhlas dan
sabar, tentunya dengan selalu menyertakan Allah SWT. dalam setiap langkahnya.
Teruslah tumbuh menjadi manusia terbaik versimu yang berguna bagi sekitar.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkah dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan Judul **“Penerapan Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 57 Jakarta”** dengan baik. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam proses penyusunan skripsi, penulis mendapatkan berbagai dukungan dan bantuan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Firdaus Wajdi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Prof. Dr. Budiaman, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
4. Saipiatuddin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta yang selama ini memberikan ilmu, pengalaman hidup, dan motivasi selama penulis berkuliah.
6. Keluarga besar SMP Negeri 57 Jakarta, terkhusus Sri Andayani, S.Pd selaku guru mata Pelajaran IPS yang telah bersedia membantu dan mengizinkan penulis untuk mencari data penelitian.
7. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Sukarno dan pintu surgaku Ibunda Romlah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis

mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga Bapak dan Ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.

8. Kak Tya sebagai mentor magang di sekolah.mu yang selalu mendukung, memberikan semangat dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan magang dan skripsi secara bersamaan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan magang dan penulisan skripsi.
9. Kakak-kakak dan teman magang sekolah.mu khususnya di hub Cilandak, terimakasih telah memberikan tawa, semangat dan motivasi kepada penulis selama menjalankan magang dan menyelesaikan penulisan skripsi hingga saat ini.
10. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah yang selalu berbagi suka dan duka serta semangatnya dalam menjalani hari-hari berat selama masa perkuliahan.
11. Kepada semua pihak yang sudah terlibat dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam proposal skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya saran dan kritik yang dapat membantu memperbaiki kekurangan yang ada. akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih, semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 18 Juli 2024

Putri Wulandari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian.....	7
C. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TELAAH PUSTAKA	9
A. Kajian Teoretis.....	9
1. Permainan <i>Treasure Hunt</i>	9
a. Pengertian <i>Treasure Hunt</i>	9
b. Langkah-Langkah <i>Treasure Hunt</i>	10
c. Keunggulan <i>Treasure Hunt</i>	10
d. Kelemahan <i>Treasure Hunt</i>	11
2. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Manfaat Media Pembelajaran	12
3. Hasil Belajar	12
a. Pengertian Hasil Belajar	12
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
c. Indikator Hasil Belajar.....	14
B. Penelitian yang Relevan.....	15
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.

A. Tujuan Penelitian.....	18
B. Tempat dan Waktu Penelitian	18
1. Tempat Penelitian.....	18
2. Waktu Penelitian	18
C. Metode Penelitian.....	18
D. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	31
1. Siklus 1	31
a) Tahap Perencanaan Tindakan.....	31
b) Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	31
c) Tahap Pengamatan Tindakan.....	33
d) Tahap Refleksi Tindakan.....	33
2. Siklus 2.....	33
a) Tahap Perencanaan Tindakan.....	33
b) Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	34
c) Tahap Pengamatan Tindakan.....	35
d) Tahapan Refleksi Tindakan	35
3. Siklus 3.....	36
a) Tahap Perencanaan Tindakan.....	36
b) Tahapan Pelaksanaan Tindakan.....	37
c) Tahapan Pengamatan Tindakan.....	38
d) Tahapan Refleksi Kegiatan.....	38
E. Hasil Intervensi yang Diharapkan.....	39
F. Data dan Sumber.....	39
1. Data.....	39
2. Sumber data.....	39
a) Lembar Penilaian	39
b) Lembar Observasi.....	40
c) Lembar Wawancara	40
G. Teknik Pengumpulan.....	40
1. Tes	40
2. Non Tes	41
a) Observasi	41

b) Dokumentasi	41
H. Sasaran Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian	43
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	44
C. Deskripsi Subjek Penelitian	44
D. Hasil Penelitian	45
1. Siklus 1	45
2. Siklus 2.....	56
3. Siklus 3.....	67
E. Analisis Data dan Pembahasannya	75
1. Siklus 1.....	75
2. Siklus 2.....	76
3. Siklus 3.....	78
F. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Implikasi.....	89
C. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94