

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TREASURE HUNT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagaimana Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



*Building
Future
Leaders*

Norman Yusuf

1215165342

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIAN SKRIPSI**

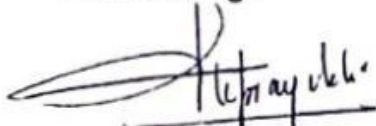
Judul skripsi : Dampak Penggunaan Media Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Norman Yusuf

Nomor Registrasi : 1215165342

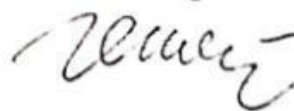
Tanggal Ujian : 10 Agustus 2020

Pembimbing I



Dra. Suprayekti, M.Pd
NIP. 196010141990032001

Pembimbing II



Mulyadi, M.Pd
NIP. 197104032005011002

Panitia UJian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		27-8-20
Retno Widyaningrum, S.Kom., MM (Ketua Penguji)***		24-08-2020
Dr. Khaerudin, M.Pd (Anggota/Penguji 1)****		21 Agustus 2020
Cecep Kustandi, M.Pd (Anggota/Penguji 2)****		21 Agustus 2020

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Anggota

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

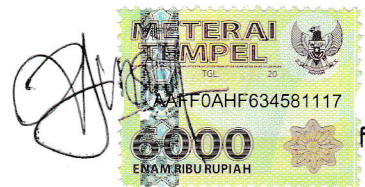
Nama : Norman Yusuf
No Registrasi : 1215165342
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Dampak Penggunaan Media Permainan *Treasure Hunt* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Maret 2020 – Juli 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 25 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan



Norman Yusuf



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 : Norman Yusuf
NIM : 1215165342
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : norman24yusuf@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 :

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TREASURE
HUNT TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

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, 28 Agustus 2020

Penulis

(Norman Yusuf)
nama dan tanda tangan

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *TREASURE HUNT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

(2020)

Norman Yusuf

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif penggunaan media permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian literatur dengan pendekatan kuantitatif, yang berkenaan dengan pengumpulan sumber pustaka. Sumber yang digunakan ialah sumber primer dan sumber sekunder. Sementara teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan perhitungan terhadap peningkatan hasil belajar yang terjadi kemudian melakukan kategori dampak terhadap studi berdasarkan peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari 8 studi literatur penggunaan media permainan *treasure hunt* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada beberapa aspek, khususnya aspek kognitif dan afektif. Adapun rata-rata pada hasil penelitian yang angkanya termuat dalam persentase, peningkatan hasil yang terjadi sebanyak 24,2%, sedangkan pada hasil penelitian yang termuat dalam nilai rata-rata, peningkatan hasil belajarnya sebesar 38,7. Nilai uji signifikansi dari 2 sampel studi memiliki dampak sedang, sedangkan 1 studi memiliki nilai uji signifikansi dampak rendah.

Kata Kunci: Studi Literatur, Media Permainan, *Treasure Hunt*, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

**THE IMPACT OF USING TREASURE HUNT GAME MEDIA ON THE
LEARNING OUTCOMES OF PRIMARY SCHOOLS
(2020)**

Norman Yusuf

ABSTRACT

This study aims to describe the positive impact of using treasure hunt game media on student learning outcomes in elementary schools. This research is a literature research with a quantitative approach, which deals with the collection of library sources. The sources used are primary sources and secondary sources. While the data analysis technique used is by calculating the improvement in learning outcomes that occurs then categorizing the impact on the study based on the increase in learning outcomes. The results showed that, from 8 literature studies, the use of treasure hunt game media had a positive impact on improving student learning outcomes in several aspects, especially cognitive and affective aspects. As for the average of the results of the study, the numbers contained in the percentage, the increase in results that occurred was 24.2%, while the results of the study were contained in the average value, the increase in learning outcomes was 38.7. The significance test value of the 2 study samples had a moderate impact, whereas 1 study had a low impact significance test value.

Keywords: Literature Study, Game Media, Treasure Hunt, Learning Outcomes, Elementary School

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilaalamiin puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: **“Dampak Penggunaan Media Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”**

Shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, dan para sahabatnya sehingga kita bisa menikmati nikmat iman Islam.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Teknologi pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Selama penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, yang memberikan kontribusi kepada penulis.

Penulis ini menyampaikan terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, kemudian tak lupa Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Terima kasih kepada Ibu Retno Widyaningrum, MM selaku Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan. Kepada Ibu Suprayekti, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing 1, dan Bapak Mulyadi, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing 2 terima kasih atas waktu, kesabaran, ilmu, tenaga, semangat,

masukannya, nasihat serta bimbingannya sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik. Kepada seluruh Dosen Teknologi Pendidikan UNJ, beserta staff yang telah memberi peneliti banyak ilmu dan pengetahuan, serta mengajarkan makna kehidupan.

Terima kasih kepada Beasiswa Bidikmisi yang telah membantu biaya pendidikan peneliti dari semester 4 sampai dengan semester 8.

Terima kasih dari hati yang terdalam kepada Papa (almarhum) dan Mama atas cinta, kasih sayang, dukungan, dan doa yang telah diberikan selama ini, kepada kakak serta adik-adik yang menjadi inspirasi penulis. Semoga Allah meberkahi keluarga kita. Aamiin

Terakhir kepada semua rekan yang telah ikut berpartisipasi membantu, memotivasi, dan mendoakan penulis. Jazzakumullah khairan katsir, semoga Allah SWT membalas segala amal kebaikan yang telah kalian lakukan.

Bekasi, 10 April 2020

Norman Yusuf

DAFTAR ISI

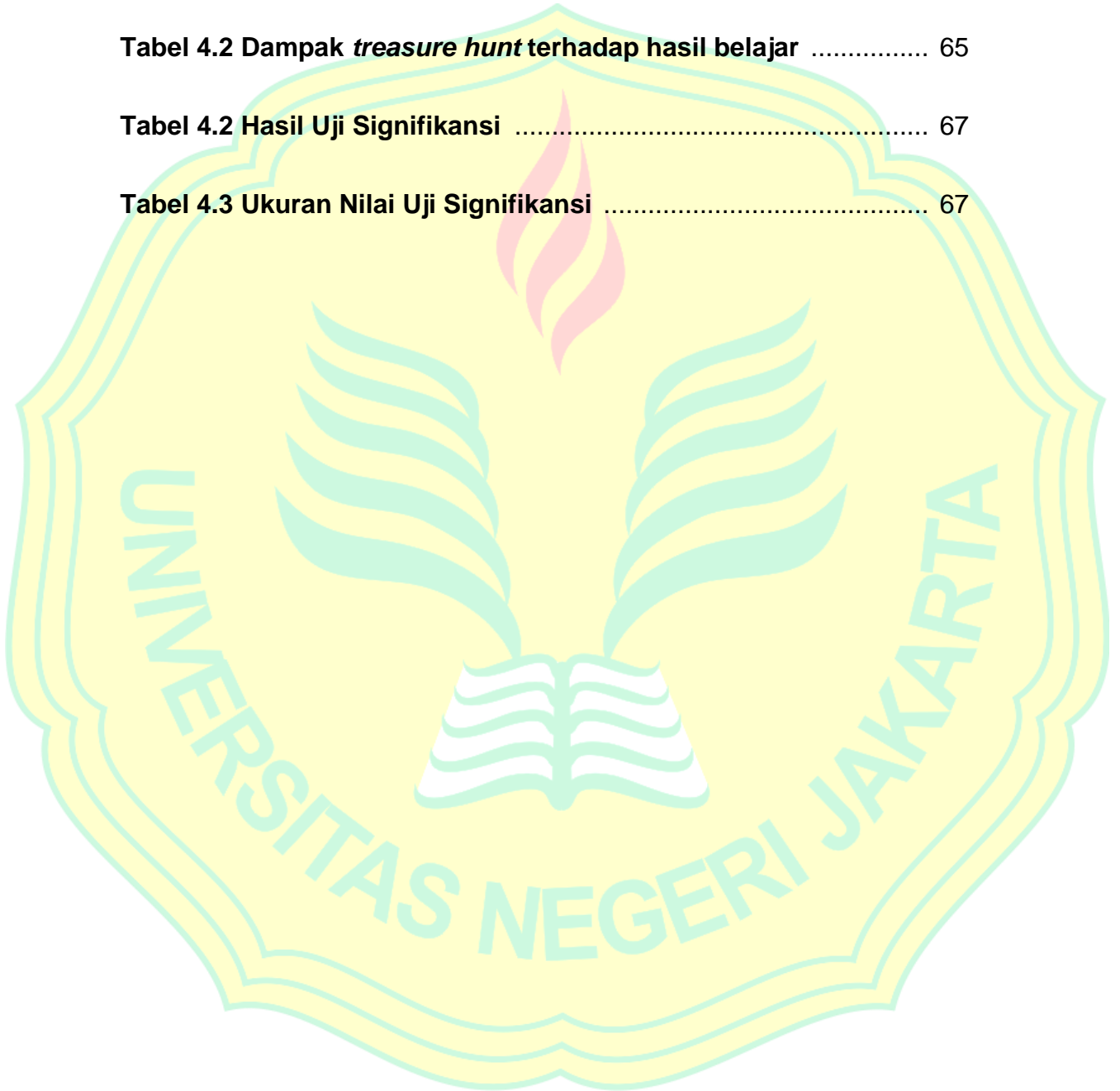
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Dampak.....	8
B. Hakikat Media Permainan <i>Treasure Hunt</i>	10
C. Hakikat Hasil Belajar	21
D. Hakikat Karakteristik Siswa SD	26
E. Pembelajaran SD yang Sesuai dengan <i>Treasure Hunt</i>	27
F. Penelitian yang Relevan.....	29
G. Kerangka Berfikir.....	35
H. Hipotesis	38
BAB III METODOLOG PENELITIAN	



A.	Tujuan Khusus Penelitian	39
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	40
C.	Desain dan Pendekatan Penelitian	40
D.	Sumber Data	41
E.	Populasi dan Sampel Data	41
F.	Teknik Pengumpulan Data	42
G.	Teknik Analisis Data	42
H.	Hipotesis Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN		
A.	Deskripsi Data	44
B.	Pembahasan	54
C.	Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		77

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kredibilitas Studi Pustaka	48
Tabel 4.2 Dampak <i>treasure hunt</i> terhadap hasil belajar	65
Tabel 4.2 Hasil Uji Signifikansi	67
Tabel 4.3 Ukuran Nilai Uji Signifikansi	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Depan Kartu <i>Clue</i>	18
Gambar 2.2 Bagian Belakang Kartu <i>Clue</i>	18
Gambar 2.3 Lembar Bantu	19
Gambar 2.4 Bagian Depan Kartu <i>Clue</i>	20
Gambar 2.5 Bagian Belakang Kartu <i>Clue</i>	20
Gambar 2.6 Bagian Depan Kartu <i>Clue</i>	21
Gambar 2.7 Bagian Belakang Kartu <i>Clue</i>	21
Gambar 2.8 Hasil Penelitian	30
Gambar 3.1 Desain Penelitian	40
Gambar 4.1 Nilai Pretest	51
Gambar 4.2 Nilai Posttest	51
Gambar 4.3 Sirklus Aktivitas Guru	59
Gambar 4.4 Perbandingan Indokator Kemampuan Kerjasama	62