

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pressure Hunt* dengan Media PPT Siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor

Erwin Syaifurrohman ✉, Universitas PGRI Madiun
Octarina Hidayatus Sholihah, Universitas PGRI Madiun
Sri Pudjiwasti, SDN 05 Madiun Lor

✉ erwinsyaifurrohman478@gmail.com

Abstract: To improve the learning outcomes of fifth grade students at SDN 05 Madiun Lor, this study used a Pressure Hunt Type Cooperative Learning Model with PPT Media. Assessment technique The assessment used was a concentrated study of waiting room improvement with two cycles. Based on the results of the assessment of class improvement using the Undertaking learning model assisted by PPT media according to the final results of the concentrate above, only 6 students with a degree of 35.5% completed KKM and 11 students had not completed pre-cycle. . with a degree of 64.7%, and the normal value is 76.75. After the main cycle there was an increase in learning outcomes, with 10 students completing the KKM with a score of 58.8% and 7 students lacking with a score of 41.22%, with a regular increase of 88.64. There were 14 students who completed cycle II with a basic perfection level of 100%, of which 88.2 percent completed the KKM and only 2 students did not complete the 11.8% level by running. 99.52 for factory procurement. In Class V SDN 05 Madiun Lor, this survey shows that PPT media and the Endeavor learning model can also improve student learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes, classroom action research, learning outcomes, cooperative learning models, Pressure Hunt, PPT media, 5th grade students at SDN 05 Madiun Lor.

Abstrak: Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor, penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pressure Hunt dengan Media PPT. Teknik penilaian Penilaian yang digunakan adalah penelitian konsentrat perbaikan ruang tunggu dengan dua siklus. Berdasarkan hasil penilaian peningkatan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Undertaking berbantuan media PPT sesuai hasil akhir konsentrat di atas, hanya 6 siswa dengan derajat 35,5% yang tuntas KKM dan 11 siswa belum tuntas pra siklus. . dengan derajat 64,7%, dan nilai normalnya adalah 76,75. Setelah siklus utama terjadi peningkatan hasil belajar, dengan 10 siswa menyelesaikan KKM dengan skor 58,8% dan 7 siswa kurang dengan skor 41,22%, dengan peningkatan reguler 88,64. Terdapat 14 siswa yang menyelesaikan siklus II dengan tingkat kesempurnaan dasar 100%, diantaranya 88,2 persen yang menyelesaikan KKM dan hanya 2 siswa yang tidak menyelesaikan dengan tingkat 11,8% dengan berlari. sebesar 99,52 untuk pengadaan pabrik. Di Kelas V SDN 05 Madiun Lor, survei ini menunjukkan bahwa media PPT dan model pembelajaran Endeavour juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil belajar, penelitian tindakan kelas, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, Pressure Hunt, media PPT, siswa kelas 5 SDN 05 Madiun Lor.



PENDAHULUAN

Litbang Kemendikbud (2013) menyatakan bahwa tuntutan pembinaan di abad 21 adalah untuk menonjolkan kemampuan siswa agar mampu berpikir secara umum dan tentatif, berpikir kreatif dan inovatif, menyampaikan, mengarahkan dan bekerjasama dalam menangani masalah. Salah satu titik potong mengingat tuntutan abad ke-21 yang harus dikerjakan oleh siswa untuk membuat kemajuan di sekolah dan lokal adalah kemampuan berorganisasi dan afiliasi sosial, yang dapat diketahui tentang latihan pembelajaran paket atau pembelajaran yang kuat. Belajar adalah suatu proses mengubah arah siswa ke arah yang lebih pasti. Dengan memasukkan aspek-aspek mental, sarat perasaan, dan psikomotorik yang akan mempertahankan kapasitas keras dan kapasitas rapuh siswa melalui hubungan dengan pengadaan sumber daya, bimbingan formal seharusnya menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Latihan belajar juga merupakan standar utama dalam pengalaman pendidikan. *Procuring* adalah usaha bersama dari tidak tahu menjadi tahu. Mencari tahu metode yang layak untuk mengembangkan prospek, jadi memahami/melakukan adalah pergantian peristiwa/tindakan. Oemar Hamalik (2011: 37) menegaskan bahwa belajar melibatkan perubahan perilaku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya, sedangkan Sardiman (2011: 22) Belajar melibatkan pembahasan pikiran, ide, atau hipotesis pribadi seseorang tentang diri sendiri dan keadaan mereka saat ini.

Menurut Feni (2014), pendidikan diartikan sebagai bimbingan atau dukungan orang dewasa terhadap pematangan anak menuju kemandirian agar mereka dapat menyelesaikan tugas hidupnya sendiri. 13). Dalam suasana formal atau informal, belajar dapat memacu persiapan. Menurut Gagne dan Briggs, pendampingan formal dilakukan dalam kerangka pembelajaran yang, secara hipotetis, berisi perkembangan peristiwa yang diatur, disusun untuk memengaruhi dan mendukung pengalaman penciptaan batin siswa (dalam Lefudin 2017: 13). Sebagai cerminan prestasi pendidikan dan pengalaman belajar seseorang, keberhasilan belajar juga dapat dinyatakan dalam bentuk hasil belajar yang terukur, yang selanjutnya dapat dinyatakan dalam nilai. Purwanto (2013:46) Hasil belajar adalah perubahan sosial pada diri siswa akibat belajar. Perjumpaan langsung bergeser karena dominasinya atas sumber pengajaran dan pembelajaran yang berbeda. Kata Yunani "metha", dan itu berarti "melalui atau melalui", dan "hodhos", dan itu menunjukkan "jalan atau jalan", adalah fase-fase awal metodologi. Ungkapan "metodologi" mengacu pada langkah-langkah yang harus ditempuh untuk sampai pada suatu lokasi tertentu (Binti Maunah, 2009: 56). Cara untuk menghadapi pencapaian sesuatu umumnya disimpulkan oleh pepatah "strategi". Kemudian lagi, kerangka pembelajaran harus terlihat sebagai model atau teknik tertentu untuk menerapkan dasar-dasar pendidikan yang berbeda. Selain itu, teknik menggabungkan sistem dan berbagai aset yang terkait dengannya untuk memberdayakan siswa untuk memulai pengalaman pendidikan (Zainal Aqib, 2013: 102), sementara itu, seperti yang ditunjukkan oleh Mifthakul Huda (2013: 11). teknik adalah penggambaran metode tentang perangkat dan kualitasnya.

Teknik untuk belajar biasanya dikontraskan dengan prosedur belajar. Yang dimaksud dengan "teknik pembelajaran" adalah strategi pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri dari tahapan eksplisit dan lebih bersifat prosedural. Sedangkan strategi adalah teknik yang digunakan, yang bersifat implementatif (Hamzah et al, 2011: 2) Seperti yang ditunjukkan oleh John dan Hasan (2003: 602) "harta" merujuk pada "harta karun" menurut derivasi bahasanya. Sedangkan "mencari" berarti "mencari atau mencari". Prosedur pembelajaran kampanye dapat digunakan untuk mendorong siswa melalui permainan, dan sepertinya sebuah proyek. Di akhir ekspedisi, mahasiswa membuat manifestasi sebagai peta pemikiran dengan bekerja dalam kelompok, bersaing dengan kelompok lain, dan mengikuti proses (Sya'ban Jamil, 2009: 177). Prosedur pelaksanaan adalah metode permainan di mana siswa memainkan permainan untuk mereproduksi tugas atau poin tertentu. Ridwan Abdullah Sani (164) menunjukkan bahwa pendekatan ini merupakan

salah satu metode pembelajaran yang paling efektif. Setiap jenis pendidikan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dianggap sebagai pembelajaran aktif. baik sebagai kelompok siswa maupun sebagai kelompok guru (Abdul Rachman Shaleh, 2005: 158). Selain itu, pembelajaran dinamis adalah sistem yang sangat layak untuk memberdayakan siswa untuk menyimpan data baru dan membangun iklim belajar yang menarik dan menarik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Seperti yang tertulis dalam (Akib, *et al*, 2008), PTK *Penelitian Tindakan Kelas* adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri melalui refleksi diri sangat diharapkan lebih menggembarakan acaranya dengan tujuan agar hasil belajar siswa meningkat. Subyek dalam tinjauan ini adalah siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor dengan jumlah 17 siswa. Wawancara dan berbagai pertanyaan pilihan digunakan dalam survei ini. Wawancara diarahkan untuk mengumpulkan data tentang hal-hal yang mempengaruhi siswa dan pendidik di kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. Tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan dengan model *Teams Games Tournament* berbantu media gambar yaitu pada siklus I dan Siklus II.

Siklus 1:

Metode pembelajaran *Treassure Hunt* dengan menggunakan media PPT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 05 MADIUN LOR.

- a. Persiapan awal: Pengenalan konsep metode pembelajaran *Treassure Hunt* dengan menggunakan media PPT kepada siswa.
- b. Pelaksanaan: Penerapan metode pembelajaran *Treassure Hunt* dengan menggunakan media PPT kepada siswa kelas V SDN 05 MADIUN LOR.
- c. Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

Siklus 2:

Penerapan ulang metode pembelajaran *Treassure Hunt* dengan menggunakan media PPT dengan pengembangan yang lebih baik.

- a. Persiapan: Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan metode pembelajaran.
- b. Pelaksanaan: Penerapan ulang metode pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1.
- c. Evaluasi: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 05 Madiun Lor, berkaitan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Treassure Hunt* berbantu media PPT. Terdapat perbandingan hasil dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus 2 yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	75	86	97
Nilai Terendah	30	45	60
Rata-Rata	76,75	88,64	99,52

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pada saat pra siklus yaitu 76,75, Siklus I 88,64 pada saat itu, dan siklus II 99,52. Siswa kelas 5 SDN 05 Madiun Lor mengikuti penelitian kegiatan wali kelas yang menghasilkan hasil terkait dengan capaian pembelajaran siswa berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran Endeavour dan media PPT untuk memutakhirkan hasil belajar siswa Selesai, Terpisah, dan Keseluruhan. Hasil tersebut harus terlihat jelas dari tabel kepuasan dan hasil belajar dengan pencapaian

Ukuran Puncak Basis (KKM), dengan tegas = 70. Selanjutnya yaitu tabel 2 yang berisi ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	6	35,3	10	58,8	15	88,2
Belum Tuntas	11	64,7	7	41,2	2	11,8
Jumlah	17	100	17	100	17	100

Tabel diatas menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan mulai dari pra siklus menjadi 35,5% kemudian meningkat lagi pada siklus I menjadi 58,8%, dan meningkat lagi menjadi 88,2% pada siklus II. Berdasarkan penemuan-penemuan eksplorasi pada kegiatan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Ekspedisi dan media PPT, menurut ulasan yang telah disebutkan sebelumnya, hanya 6 siswa atau 35,5% yang menyelesaikan KKM pada pra siklus, dan 11 siswa atau 64,7%. tidak, dengan nilai tipikal 76,75. Setelah siklus I terjadi peningkatan hasil belajar yaitu 10 siswa yang tuntas KKM dengan derajat 58,8% dan 7 siswa yang tidak lulus dengan derajat 41,22% dengan penambahan reguler 88,64. Setelah itu siklus II mengalami peningkatan lagi, untuk tegasnya ada 14 siswa dengan tingkat kesempurnaan dasar 100 persen, yaitu 88,2% yang menyelesaikan KKM dan hanya 2 siswa yang tidak menyelesaikannya dengan tingkat 11,8% dengan nilai 11,8%. akuisisi umum 99,52. Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran Treasure Hunt dan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas V SDN 05 Madiun Lor.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kim and Yao, 2010) Hal ini menunjukkan bahwa kampanye merupakan kegiatan belajar di luar yang mengantisipasi bahwa siswa harus mencari gerakan tanda-tanda tersembunyi yang akan memancing pembocoran informasi baru. Siswa harus mengikuti sumber daya untuk menyelesaikan kegiatan ini, yang membutuhkan investasi yang cukup untuk pengaturan dan pemenuhan. Pemenangnya adalah kelompok yang melacak petunjuk misteri secara keseluruhan.

Menurut Raka Swandita (2006) Metode *treasure hunt* memiliki usaha, khususnya siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang dengan batasan dan suku yang berbeda untuk bersosialisasi. Para siswa dalam pertemuan tersebut memastikan bahwa setiap orang dapat menguasai model yang disajikan oleh guru. Kemudian, pendidik memberikan ajakan awal kepada semua pihak, dengan anggapan salah satu pihak menang dalam mencatat tuntutan dari guru, pihak kemudian mencari tanda-tanda yang sebenarnya tersembunyi di dalam kelas. Setiap tanda memiliki ajakan dan harus dijawab, kemudian, ajakan tersebut menyangkut petunjuk yang akan datang, sampai Anda dapat melacak kekayaan yang tersedia (sebagai suatu kehormatan) untuk mengawasi setiap ajakan yang terkait dengan subjek itu. Karena kemajuan individu akan mempengaruhi kemajuan kelompok, maka rekan satu tim diharapkan untuk saling membantu dalam memahami materi ketika belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian dengan menerapkan metode *Treasurre Hunt* pada kelas V SD Negeri 5 Madiun Lor, dapat disimpulkan penerapan metode *Treasurre Hunt* dapat selanjutnya membina aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari semakin meluasnya tanda-tanda praktik perolehan siswa mengingat kearifan tumbuh dari siklus I menjadi 58,8%, dan meningkat kembali menjadi 88,2% pada siklus II..

DAFTAR PUSTAKA

1. Akib, H. (2010). Implementasi kebijakan: apa, mengapa, dan bagaimana. *Jurnal Administrasi Publik*, 1(1), 1-11.
2. Asvio, N. (2016). Hubungan Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Mahasiswa Semester III Program Studi Diploma III Kebidanan Stikes Prima Nusantara Bukittinggi. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 95-108
3. Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 1(1).
4. Dewi, K. R., & Dharsana, I. K. (2020). Penggunaan teknik think pair share dan teknik index card match dalam lesson study mampu meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 248-258.
5. Echols, J. M. (2003). dan Hasan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
6. Huda, M. (2011). *Cooperative learning: metode, teknik, struktur, dan model penerapan*.
7. Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan metode Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 5(2), 107-113.
8. Jamil, S. (2009). *101 Games Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar plus.
9. Kim, D. W., & Yao, J. (2010). A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System. *J. Univers. Comput. Sci.*, 16(14), 1853-1881.
10. Purwaningsih, E., Sari, S. P., Sari, A. M., & Suryadi, A. (2020). The Effect of STEM-PjBL and Discovery Learning on Improving Students' Problem-Solving Skills of Impulse and Momentum Topic. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 465-476.
11. Purwanto, A., Yusralaini, Y., & Susilatri, S. (2016). Pengaruh likuiditas, leverage, manajemen laba, dan kopersasi rugi fiskal terhadap agresivitas pajak perusahaan pada perusahaan pertanian dan pertambangan yang terdaftar di bursa efek indonesia periode 2011-2013 (Doctoral dissertation, Riau University).
12. Ridwan Abdullah Sani, Loc. cit., hlm. 164.
13. Suhendri, H. (2011). Pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).
14. Maunah, B. (2009). *Metodologi pengajaran agama Islam*.
15. Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.