

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA KELAS IV
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TREASURE CLUE DI UPTD SDN
TAMOK 2 KOKOP BANGKALAN TAHUN AJARAN 2021/2022**

Leo Wahyudi, S.Pd

Guru UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email : leowahyudi65@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor. Adapun prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dikerjakan atau dilakukan. Prestasi belajar sama artinya dengan hasil belajar. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui pembelajaran. Namun salah satu masalah yang banyak dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas adalah rendahnya pencapaian prestasi yang dicapai oleh siswa. Ini terlihat dari hasil belajar siswa pada Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan yang menunjukkan hasil nilai siswa dibawah KKM terdapat 91% siswa. Rendahnya pencapaian prestasi tentu disebabkan oleh faktor kurangnya motivasi belajar siswa sehingga pencapaian masih di bawah KKM. Maka berdasarkan masalah serta gagasan yang telah diurai diatas, kemudian peneliti akan menerapkan model pembelajaran treasure clue untuk meningkatkan hasil nilai dan motivasi belajar siswa dalam Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan. Kemudian penelitian ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas IV Melalui Model Kooperatif Tipe Treasure Clue Di UPTD SDN Tramok 2 Kokop Bangkalan Tahun Ajaran 2021/2022”. Berdasarkan hasil penelitian maka pembelajaran termasuk sukses dan berhasil karena telah mencapai apa yang diharapkan. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa keaktifan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Begitu pula dengan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I terlihat mendapat nilai rata-rata 54,32, dan siklus II mendapat nilai rata-rata 81,89. Dan siklus I berkisar 27% siswa tuntas, kemudian pada siklus II menjadi 86% siswa tuntas belajar. Maka berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Model Kooperatif Tipe Treasure Clue, siswa kelas IV, dan keaktifan.

PENDAHULUAN

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor. Hal tersebut sependapat dengan (Slameto, 2003: 13) yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hudoyo (dalam Gatot, 1992) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan pengalaman sehingga mampu merubah tingkah laku itu menjadi tetap, tidak dapat berubah lagi dengan modifikasi yang sama.

Adapun menurut Ahmadi (dalam Joula, 1998) mengatakan bahwa belajar adalah perbuatan murid dalam usahanya mengubah situasi perkembangan dirinya sendiri dalam bidang material, formal, serta fungsional pada umumnya, dan bidang intelek khususnya. Dan menurut Natawidjaya dalam (Suhartiningih, 2012) bahwa belajar diartikan sebagai

suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang. Maka dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada individu yang melakukan belajar. Perubahan itu tidak hanya menyangkut jumlah pengetahuan saja, melainkan bentuk kecakapan, penghargaan, minat, kebiasaan, sikap, pengertian, dan penyesuaian diri. Belajar juga meliputi segala aspek organ tubuh, sehingga hasilnya membuat mereka lebih sanggup menghadapi kesulitan dalam memecahkan masalah atau penyesuaian diri dengan keadaan yang ada.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dikerjakan atau dilakukan. Prestasi belajar sama artinya dengan hasil belajar. Prestasi belajar wujudnya bermacam-macam yakni berupa pengetahuan, pengembangan sikap positif dan kemampuan dibidang psikomotor. Secara singkat dikatakan bahwa prestasi belajar meliputi seluruh aspek kepribadian (kamus umum Bahasa Indonesia dalam Suhartiningsih, 2012). Prestasi belajar memiliki manfaat bagi siswa, diantaranya adalah (1) dapat memberikan rasa puas atas usahanya selama belajar; (2) sebagai barometer kualitas pengetahuan anak; (3) menjadi pemicu untuk meningkatkan mutu belajar anak. Manfaat bagi guru adalah (1) sebagai bahan informasi untuk mengevaluasi tugasnya; (2) untuk bahan penyampaian laporan kepada orang tua siswa; dan (3) sebagai bahan perbaikan proses belajar mengajar. Serta manfaat bagi sekolah adalah (1) sebagai tolak ukur kualitas suatu sekolah; (2) untuk bahan perencanaan program sekolah berikutnya; dan (3) sebagai ukuran tingkat produktivitas suatu sekolah. Maka berdasarkan hal tersebut seseorang menjadi berkeinginan kuat untuk mencapai prestasi yang baik.

Motivasi berpengertian sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi juga dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2007:37). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu (Depdiknas, 2002:756). Sedangkan Sumadi Suryabrata dalam (Djamali, 2007:101) mengemukakan bahwa motivasi adalah keadaan yang terdapat pada diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Adapun menurut pendapat (Mulyasa, 2006:174) bahwa motivasi adalah salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Jadi motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jika motivasi dihubungkan dengan belajar, maka dapat dirumuskan bahwa motivasi belajar adalah gaya penggerak psikis dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan dan pengalaman. Maka dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses yang mendorong pribadi seseorang baik sadar maupun tidak untuk melakukan aktifitas demi perkembangan hidup dan usaha mencapai tujuan. Maka untuk menumbuhkan kesadaran siswa bahwa dalam belajar ada hal yang cukup penting, yaitu motivasi. Jika siswa mengetahui hal tersebut maka ia akan belajar dengan sungguh-sungguh. Karena dengan motivasi ini siswa akan menjadi tekun dalam proses belajar, dan kualitas hasil belajar kemungkinan besar juga dapat terwujud.

Motivasi akan mendorong untuk bekerja atau melakukan sesuatu perbuatan dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu siswa yang mempunyai motivasi kuat dan jelas maka pasti akan tekun dan berhasil dalam belajarnya. Kepastian itu sangat dimungkinkan oleh sebab adanya ketiga fungsi motivasi, yaitu pertama adalah pendorong orang untuk berbuat

dalam mencapai tujuan. Kedua, penentu arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Ketiga adalah penyeleksi, sehingga perbuatan orang yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai (Alisuf Sabri, 2002:86). Berdasarkan arti dan fungsi motivasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi itu bukan hanya berfungsi sebagai penentu terjadinya sesuatu perbuatan tetapi juga merupakan penentu hasil perbuatan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Sardiman, 2007:19). Menurut pendapat (Sudjana, 2010: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Dari definisi tersebut sangat jelas bahwa hasil belajar yang akan diperoleh siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa itu sendiri ikut berperan aktif dalam menangkap segala informasi atau pengetahuan yang ditransferkan oleh guru. Guru yang berperan untuk mentransfer informasi pengetahuan kepada siswa penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Nilai dapat diartikan sebagai “harga”. Namun tentu saja kata tersebut memiliki makna yang lebih luas dan berhubungan dengan sesuatu yang berharga bagi manusia. Pada dasarnya pengertian nilai adalah suatu konsep umum atau gagasan yang merujuk pada hal-hal yang dianggap benar, baik, berharga, penting, indah, pantas, dan dikehendaki oleh masyarakat secara umum di dalam kehidupannya. Menurut pendapat Robert Lawang dalam (Prawiro, 2020) yang mengatakan bahwa pengertian nilai adalah suatu gambaran mengenai hal-hal yang diinginkan, berharga, pantas, dan mampu mempengaruhi perilaku setiap individu yang memiliki nilai. Maka dengan kata lain, nilai menjadi pedoman terhadap tata tertib kehidupan bermasyarakat.

Dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Suyono dan Hariyanto (2011: 5) yang mengatakan bahwa guru dituntut inovatif, adaptif dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah.

Permasalahan sering terjadi dalam proses belajar pada saat ini adalah strategi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menjadikan siswa kurang terlibat secara langsung sehingga kegiatan belajar tidak menarik dan kurang aktif. Hal semacam ini sangat kurang mendukung terhadap pembelajaran sehingga materi yang diberikan terasa sulit dipahami oleh peserta didik. Ketidakaktifan ini berdampak pada pencapaian prestasi yang dicapai oleh siswa. Hal Ini terlihat dari hasil belajar siswa UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan pada Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan yang menunjukkan hasil nilai belajar siswa dibawah KKM sejumlah 91% siswa. Rendahnya pencapaian ini tentu disebabkan memotivasi terhadap proses pembelajaran kurang sehingga berakibat pencapaian hasil masih dibawah KKM.

Selama ini pembelajaran Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan kurang menjadi perhatian bagi peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin mengadakan peningkatan terhadap motivasi siswa untuk memahami tentang dirinya, makhluk ciptaan

Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Maka keinginan meningkatkan hasil belajar siswa peneliti akan memotivasi untuk memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru, memotivasi bertanya dan memberikan pendapat, memotivasi untuk memahami tugas dan konsekuensi terhadap tugas yang diberikan, memotivasi untuk bekerjasama dan termotivasi untuk menghargai pendapat orang lain, dan memotivasi untuk cakap dan mampu berkomunikasi lisan di depan kelas dengan jelas dan tegas.

Berdasarkan masalah diatas maka dapat dilakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi siswa dan guru menjadi lebih aktif. Maka strategi yang tepat diterapkan adalah penggunaan model kooperatif tipe treasure clue. Karena model pembelajaran ini memfokuskan siswa untuk aktif dalam kelompok sehingga siswa melalui kelompok dapat termotivasi untuk memperhatikan, lebih aktif, tanggung jawab, dan kerjasama serta dapat berkomunikasi dengan baik.

Treasure clue dalam bahasa Indonesia berarti petunjuk harta karun, seperti layaknya berburu harta karun maka dalam model pembelajaran ini anak-anak akan bekerja sama dalam kelompok dan berlomba dengan kelompok lain (Sya'ban Jamil, 2016: 177). Model pembelajaran treasure clue merupakan pembelajaran berburu harta karun yang dapat dilakukan oleh siapa saja secara perorangan atau lebih dari satu orang, pembelajaran ini dapat berupa permainan indoor ataupun outdoor (Lilis Wahyuningrum, 2015: 39-40).

Maka berdasarkan masalah serta gagasan yang telah diurai diatas, kemudian peneliti akan menerapkan model pembelajaran treasure clue untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan para Pahlawan. Kemudian penelitian ini berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Kelas IV Melalui Model Kooperatif Tipe Treasure Clue Di UPTD SDN Tramok 2 Kokop Bangkalan Tahun Ajaran 2021/2022*". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki nilai hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan dengan jumlah 37 siswa yang terdiri dari 21 putra dan 16 putri. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan proses pelaksanaan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran (3X35 menit).

Tindakan dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan dengan penerapan model kooperatif tipe *treasure clue*. Penggunaan model ini adalah sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung, yang meliputi aktivitas siswa. Dalam tahap ini peneliti mengadakan kolaborasi dengan guru kelas dalam pemantauan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan tes. Ketercapaian tujuan akan dilihat yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa. Data pengamatan aktivitas selama pembelajaran dianalisis dengan menggunakan prosentase. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah hasil lembar observasi aktivitas siswa. Analisis tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Prosentase jenis aktivitas siswa
f = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal

Untuk analisis hasil observasi siswa dibedakan menjadi 5 kriteria penelitian yaitu :

90% - 100% = Baik sekali
80% - 89% = Baik
65% - 79% = Cukup
55% - 64% = Kurang baik
0% - 54% = Sangat kurang

Cara yang dilakukan peneliti untuk menilai hasil belajar siswa adalah dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Dari hasil nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dicari ketentuan secara klasikal dengan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Prosentase keberhasilan
f = Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM
N = Jumlah siswa

Adapun kriteria analisis data tersebut adalah sebagai berikut :

90% - 100% = Baik sekali
80% - 89% = Baik
65% - 79% = Cukup
55% - 64% = Kurang baik
0% - 54% = Sangat kurang

Adapun rubrik observasi motivasi siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Aspek Yang Diobservasi Dalam Motivasi Siswa

Aspek	Kriteria penilaian	Keterangan
M (Memperhatikan)	Motivasi untuk memperhatikan dan mencatat penjelasan dari guru	√
A (Aktif)	Motivasi bertanya dan memberikan pendapat	√
T (Tanggaung Jawab)	Motivasi untuk memahami tugas dan konsekuensi terhadap tugas yang diberikan	√
K (Kerjasama)	Motivasi untuk bekerjasama dan termotivasi untuk menghargai pendapat orang lain	√

B (Berkomunikasi)	Motivasi untuk cakap dan mampu berkomunikasi lisan di depan kelas dengan jelas dan tegas	√
-------------------	--	---

HASIL PENELITIAN**Siklus I**

Adapun data yang diperoleh pada siklus 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Hasil Nilai Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abdul Qodir	60	Tidak Tuntas
2	Ahmad Fadil Ubaiytilah	60	Tidak Tuntas
3	Ahmad Wawridul Khair	60	Tidak Tuntas
4	Ahmad Zaini Hafidz Mubarok	40	Tidak Tuntas
5	Fajar Alvaro	50	Tidak Tuntas
6	Farhan Annafis Aqil	70	Tuntas
7	Fauzan Fathullah Nur Riza	40	Tidak Tuntas
8	Hikmatul Lizza	70	Tuntas
9	Hoirul Anam	40	Tidak Tuntas
10	Humairotul Jennah	70	Tuntas
11	Intan Maulidya	80	Tuntas
12	M. Hasani	10	Tidak Tuntas
13	Masrap	60	Tidak Tuntas
14	Masruroh	60	Tidak Tuntas
15	Melisa Adelia	70	Tuntas
16	Midi	30	Tidak Tuntas
17	Moh. Aqil Siraj	50	Tidak Tuntas
18	Moh. Farid	70	Tuntas
19	Muhammad Danil Asfi	60	Tidak Tuntas
20	Muhammad dulla	60	Tidak Tuntas
21	Muhammad Ismail	50	Tidak Tuntas
22	Muhammad Mahfud	30	Tidak Tuntas
23	Muhammad Rizal	60	Tidak Tuntas
24	Nofaryanto	60	Tidak Tuntas
25	Nur Aisya	60	Tidak Tuntas
26	Nurul Afifah	40	Tidak Tuntas
27	Riska Amilia	70	Tuntas
28	Sa'diyah	90	Tuntas
29	Samsuri	30	Tidak Tuntas
30	Sapa Dewi	30	Tidak Tuntas
31	Siti Aisya	80	Tuntas
32	Siti Maysaroh	40	Tidak Tuntas
33	So'ib Dehlan	60	Tidak Tuntas
34	Subaida	30	Tidak Tuntas
35	Yulianti	70	Tuntas

36	Zehrotun Mukammalah	60	Tidak Tuntas
37	Zulfa Mukarromah	40	Tidak Tuntas
<i>Jumlah</i>		2010	
<i>Nilai rat-rata</i>		54.32	
<i>Persentase ketuntasan</i>		27%	Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siklus I yang diikuti oleh 37 siswa mendapat nilai rata-rata kelas sejumlah 54,32. Dari keseluruhan siswa, yang nilainya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya sebanyak 10 atau 27% siswa, sedangkan yang 27 siswa atau 73% belum terpenuhi. Maka pada siklus 1 ini presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya ada kurang lebih 27% siswa.

Sedangkan data observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Observasi Motivasi Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Termotivasi				
		M	A	T	K	B
1	Abdul Qodir	√	-	√	-	√
2	Ahmad Fadil Ubaiytilah	-	√	-	√	-
3	Ahmad Wawridul Khair	√	-	√	-	-
4	Ahmad Zaini Hafidz Mubarak	-	√	-	√	-
5	Fajar Alvaro	-	√	√	-	-
6	Farhan Annafis Aqil	√	-	-	-	√
7	Fauzan Fathullah Nur Riza	-	√	√	-	-
8	Hikmatul Lizza	-	-	√	-	-
9	Hoirul Anam	√	-	-	√	-
10	Humairotul Jennah	-	√	-	-	√
11	Intan Maulidya	-	-	√	-	-
12	M. Hasani	√	-	-	√	-
13	Masrap	-	√	-	-	√
14	Masruroh	-	-	√	-	-
15	Melisa Adelia	√	-	-	√	-
16	Midi	-	√	-	-	-
17	Moh. Aqil Siraj	-	-	√	-	√
18	Moh. Farid	√	-	-	√	-
19	Muhammad Danil Asfi	-	√	-	-	-
20	Muhammad dulla	-	-	√	-	√
21	Muhammad Ismail	√	-	-	√	-
22	Muhammad Mahfud	-	√	-	-	√
23	Muhammad Rizal	-	-	√	-	√
24	Nofaryanto	√	-	-	√	-
25	Nur Aisya	-	√	-	-	-
26	Nurul Afifah	√	-	-	√	-
27	Riska Amilia	-	-	√	-	√
28	Sa'diyah	-	√	-	√	-
29	Samsuri	-	-	√	-	-
30	Sapa Dewi	√	-	-	√	-

31	Siti Aisyah	-	√	√	-	√
32	Siti Maysaroh	√	-	-	√	-
33	So'ib Dehlan	-	√	-	√	-
34	Subaida	√	-	√	-	-
35	Yulianti	-	√	√	-	√
36	Zehrotun Mukammalah	-	√	√	-	-
37	Zulfa Mukarromah	√	-	√	-	√
Jumlah		14	15	17	13	12
Persentase		38%	41%	46%	36%	33%

Keterangan :

M = Memperhatikan
A = Aktif
T = Tanggung Jawab
K = Kerjasama
B = Berkomunikasi

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa 14 atau 38% siswa memperhatikan, sejumlah 15 atau 41% siswa aktif, sejumlah 17 atau 46% siswa tanggung jawab, sejumlah 13 atau 36% siswa kerjasama, dan sejumlah 12 atau 33% siswa berkomunikasi.

Siklus II

Adapun data nilai hasil belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Hasil Nilai Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abdul Qodir	70	Tuntas
2	Ahmad Fadil Ubaiytilah	60	Tidak Tuntas
3	Ahmad Wawridul Khair	100	Tuntas
4	Ahmad Zaini Hafidz Mubarak	100	Tuntas
5	Fajar Alvaro	100	Tuntas
6	Farhan Annafis Aqil	100	Tuntas
7	Fauzan Fathullah Nur Riza	100	Tuntas
8	Hikmatul Lizza	60	Tidak Tuntas
9	Hoirul Anam	80	Tuntas
10	Humairotul Jennah	100	Tuntas
11	Intan Maulidya	100	Tuntas
12	M. Hasani	90	Tuntas
13	Masrap	100	Tuntas
14	Masruroh	60	Tidak Tuntas
15	Melisa Adelia	90	Tuntas
16	Midi	70	Tuntas
17	Moh. Aqil Siraj	60	Tidak Tuntas
18	Moh. Farid	100	Tuntas
19	Muhammad Danil Asfi	70	Tuntas
20	Muhammad dulla	60	Tidak Tuntas
21	Muhammad Ismail	100	Tuntas
22	Muhammad Mahfud	70	Tuntas

23	Muhammad Rizal	100	Tuntas
24	Nofaryanto	80	Tuntas
25	Nur Aisyah	80	Tuntas
26	Nurul Afifah	80	Tuntas
27	Riska Amilia	60	Tidak Tuntas
28	Sa'diyah	80	Tuntas
29	Samsuri	80	Tuntas
30	Sapa Dewi	90	Tuntas
31	Siti Aisyah	100	Tuntas
32	Siti Maysaroh	100	Tuntas
33	So'ib Dehlan	70	Tuntas
34	Subaida	70	Tuntas
35	Yulianti	60	Tidak Tuntas
36	Zehrotun Mukammalah	80	Tuntas
37	Zulfa Mukarromah	70	Tuntas
Jumlah		3030	
Nilai rata-rata		82.16	
Persentase ketuntasan		82%	Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siklus II yang diikuti oleh 37 dari keseluruhan siswa, yang nilainya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 30 atau 82% siswa, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM hanya ada 7 siswa atau 18% belum terpenuhi. Pada siklus II ini presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya ada kurang lebih 82% siswa. Adapun rata-rata pada pada siklus II ini sejumlah nilai 82.16.

Sedangkan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2.4 Observasi Motivasi Siswa Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Termotivasi				
		M	A	T	K	B
1	Abdul Qodir	√	√	√	-	√
2	Ahmad Fadil Ubaiytilah	√	√	√	√	√
3	Ahmad Wawridul Khair	√	√	√	√	√
4	Ahmad Zaini Hafidz Mubarak	-	√	-	√	√
5	Fajar Alvaro	√	√	√	-	√
6	Farhan Annafis Aqil	√	-	√	√	√
7	Fauzan Fathullah Nur Riza	-	√	√	√	√
8	Hikmatul Lizza	√	√	√	√	√
9	Hoirul Anam	√	√	-	√	√
10	Humairotul Jennah	√	√	√	-	√
11	Intan Maulidya	√	√	√	√	-
12	M. Hasani	√	√	-	√	√
13	Masrap	√	√	√	√	√
14	Masruroh	√	√	√	√	√
15	Melisa Adelia	√	-	-	√	√
16	Midi	√	√	√	√	√

17	Moh. Aqil Siraj	√	√	√	-	√
18	Moh. Farid	√	√	√	√	-
19	Muhammad Danil Asfi	-	√	√	√	-
20	Muhammad dulla	√	√	√	√	√
21	Muhammad Ismail	√	√	-	√	-
22	Muhammad Mahfud	√	√	-	√	√
23	Muhammad Rizal	-	√	√	√	√
24	Nofaryanto	√	√	√	√	√
25	Nur Aisyah	√	√	√	-	√
26	Nurul Afifah	√	√	-	√	√
27	Riska Amilia	-	√	√	√	√
28	Sa'diyah	√	√	√	√	√
29	Samsuri	√	-	√	√	√
30	Sapa Dewi	√	√	√	√	√
31	Siti Aisyah	√	√	√	-	√
32	Siti Maysaroh	√	√	√	√	-
33	So'ib Dehlan	-	√	-	√	√
34	Subaida	√	-	√	√	√
35	Yulianti	√	√	√	√	√
36	Zehrotun Mukammalah	√	√	√	√	√
37	Zulfa Mukarromah	√	√	√	-	√
Jumlah		31	33	29	30	32
Persentase		84%	90%	80%	82%	86%

Berdasarkan data diatas maka dapat dilihat bahwa 31 atau 84% siswa memperhatikan, sejumlah 33 atau 90% siswa aktif, sejumlah 29 atau 80% siswa tanggung jawab, sejumlah 30 atau 82% siswa kerjasama, dan sejumlah 32 atau 86% siswa berkomunikasi.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan mengulas dengan cermat dari permasalahan yang ada sampai dilaksanakannya penelitian siklus 1 dan II. Dari presentase nilai hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue sudah berhasil. Hal ini dapat ditunjukkan dengan jumlah siswa yang sudah tuntas atau mencapai KKM (70) telah memenuhi indikator. Hal tersebut dibuktikan dari hasil yang diperoleh, yaitu pada siklus I nilai rata-rata kelas sejumlah 54,32. Dari 37 jumlah keseluruhan peserta didik, yang nilainya mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada siklus I ini hanya sebanyak 10 atau 27% siswa, sedangkan yang 27 siswa atau 73% belum terpenuhi. Namun pada siklus II meningkat, yaitu pembelajaran yang kembali menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue ini terlihat nilai yang mencapai KKM meningkat menjadi sebanyak 30 atau 82% siswa, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM hanya ada 7 siswa atau 18% saja. Pada siklus II ini presentase ketuntasan siswa mencapai KKM meningkat menjadi 82% siswa. Adapun rata-rata pada pada siklus II ini sejumlah nilai 82,16. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe treasure clue dapat meningkatkan hasil belajar.

Kemudian dari sisi motivasi siswa juga ada peningkatan yang signifikan. Hal tersebut diketahui dari hasil penelitian, yaitu pada siklus I siswa dalam masing-masing kelompok masih belum memperhatikan materi yang diberikan peneliti, hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang diperoleh yaitu hanya ada 14 atau 38% siswa saja yang memperhatikan, kemudian meningkat pada siklus ke II yaitu 31 atau 84% siswa dalam masing-masing kelompok telah memperhatikan materi yang diberikan peneliti. Pada aspek memperhatikan ini ada peningkatan sekitar 46% siswa dari siklus I ke siklus II. Selanjutnya pada aspek keaktifan dalam masing-masing kelompok pada siklus I terlihat terlihat belum begitu aktif, hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu sejumlah 15 atau 41% siswa yang aktif, namun pada siklus ke II para siswa dalam masing-masing kelompok sangat aktif, hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang diperoleh yaitu sejumlah 33 atau 90% siswa aktif. Kemudian pada aspek tanggung jawab, pada siklus I siswa dalam masing-masing kelompok masih belum dapat bertanggung jawab, hal tersebut dibuktikan hasil siklus I yaitu sejumlah 17 atau 46% siswa tanggung jawab, namun pada siklus II meningkat menjadi sejumlah 29 atau 80% siswa dalam masing-masing kelompok dapat bertanggung jawab. Selanjutnya dari aspek kerjasama pada siklus I terlihat sejumlah 13 atau 36% siswa kerjasama dalam masing-masing kelompok, namun pada siklus II naik menjadi sejumlah 30 atau 82% siswa dalam masing-masing kelompok dapat bekerjasama dengan baik. Kemudian pada aspek berkomunikasi pada siklus I sejumlah 12 atau 33% siswa dalam masing-masing kelompok berkomunikasi kemudian naik pada siklus II yaitu menjadi sejumlah 32 atau 86% siswa dalam masing-masing kelompok dapat berkomunikasi dengan baik.

Maka berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue dapat meningkatkan pemahaman materi pada tema Indahnnya Negeriku subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan pembelajaran 4 pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Maka perbandingan hasil tes siklus I dan siklus II dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.1 Perbandingan Hasil Tes Siklus 1 Dengan Siklus II Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tramok 2 Tahun Ajaran 2021-2022

Keterangan	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
Siklus I	54,32	27%
Siklus II	81,89	82%

Maka dari hasil perbandingan diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa terhadap materi tema Indahnnya Negeriku subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan pembelajaran 4 pada siswa kelas IV terlihat meningkat dengan signifikan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil siklus I yang mendapat nilai 54,32 sedangkan pada siklus II mendapat nilai 81,89. Adapun persentase ketuntasan siswa adalah pada siklus I berkisar 27% siswa, dan siklus II berkisar 82% siswa. Kedua indikator keberhasilan tersebut menjadi bukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue dapat meningkatkan hasil belajar.

Tabel 3.1 Perbandingan Pengamatan Motivasi pada Siklus 1 Dengan Siklus II Siswa Kelas IV SD Negeri Tramok 2 Tahun Ajaran 2021-2022

Aspek	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Memperhatikan	Siklus I	14	38%

Aktif	Siklus I	15	41%
Tanggaung Jawab	Siklus I	17	46%
Kerjasama	Siklus I	13	36%
Berkomunikasi	Siklus I	12	33%
Memperhatikan	Siklus II	31	84%
Aktif	Siklus II	33	90%
Tanggaung Jawab	Siklus II	29	80%
Kerjasama	Siklus II	30	82%
Berkomunikasi	Siklus II	32	86%

Maka dari hasil perbandingan diatas dapat dilihat bahwa presentase pemahaman materi pada siswa kelas IV telah meningkat dengan signifikan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu siswa terlihat mempunyai motivasi untuk memperhatikan, termotivasi untuk aktif, termotivasi untuk bertanggung jawab, termotivasi untuk kerjasama, dan termotivasi untuk mampu berkomunikasi dengan baik. Dengan partisipasi siswa yang aktif ini maka suasana didalam kelas menjadi lebih menyenangkan yang akhirnya pemahaman materi pada tema Indahnya Negeriku subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan pembelajaran 4 pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri Tramok 2 terlihat meningkat pesat. Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang sudah mencapai indikator maka penelitian ini di anggap sudah selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka pembelajaran ini termasuk sukses dan berhasil karena telah mencapai apa yang diharapkan. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa keaktifan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Begitu pula dengan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I terlihat mendapat nilai rata-rata 54,32, dan siklus II mendapat nilai rata-rata 81,89. Dan siklus I berkisar 27% siswa tuntas, kemudian pada siklus II menjadi 86% siswa tuntas belajar. Maka berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberi saran bahwa siswa harus lebih memperhatikan, aktif, tanggung jawab, kerjasama, berkomunikasi dalam setiap pembelajaran di sekolah. Kemudian model pembelajaran kooperatif tipe treasure clue sangat bermanfaat untuk menentukan proses pembelajaran selanjutnya. Pihak sekolah perlu melakukan pengembangan produk dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode yang bervariasi dan kreatif, menarik, dan menyenangkan untuk menambah wawasan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
DEPDIKNAS. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Setia.
Gatot, Muhsetyo dkk. 1992. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
Joula Ekaningsih. 1998. *Agar Anak Pintar Matematika*. Jakarta: Puspa Swara.

- Lilis Wahyuningrum. 2015. Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1 Nomor 1, Mei hlm 39-40.
- M. Prawiro. 2020. Pengertian Nilai: Fungsi, Ciri-Ciri, Jenis, dan Contohnya. https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-nilai.html#pengertian_nilai_adalah.
- Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sabri, M. Alisuf. 2001. *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhartiningsi. 2012. Penarapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VI SDN I Tlokoh 1 Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013. PTK Tidak diterbitkan. Tulungagung: SDN 1 Wates.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Kepemimphthan Pedidikan*. Jakarta: R ineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sya'ban Jamil. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*, (Jakarta: Penebar Swadaya Grup, 2016), 177.