

# Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar

**Ahmad Munawir**

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

ahmad\_munawir@iainpalopo.ac.id

## Abstrak

Penguasaan konsep arah mata angin sangat penting sebagai alat navigasi dalam menentukan arah. Artikel ini mendeskripsikan hasil belajar siswa mengenai konsep arah mata angin dengan menggunakan metode treasure hunt. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dalam bentuk nonequivalent control group Design. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Instrumen penelitian berupa lembar tes pengetahuan. Data pretest menjelaskan tidak adanya perbedaan nilai secara bermakna antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sedangkan data posttest menunjukkan adanya perbedaan nilai secara signifikan antara siswa kelas eksperimen yang lebih baik daripada kelas kontrol. Disimpulkan bahwa penguasaan konsep arah mata angin lebih tepat diajarkan dengan menggunakan metode treasure hunt.

**Kata kunci:** Arah mata angin, Treasure hunt, Sekolah dasar

## Pendahuluan

Arah mata angin digunakan sebagai petunjuk dalam menentukan suatu arah atau tujuan. Arah mata angin digunakan sebagai alat navigasi pada penggunaan peta, kompas serta google maps yang banyak digunakan saat ini. Arah mata angin utama yang sering digunakan dalam navigasi ada empat yaitu timur, selatan, barat, dan utara. Arah mata angin dimanfaatkan untuk menentukan arah suatu lokasi atau tempat dengan tepat, mengetahui arah atau haluan kapal dan pesawat, serta membantu untuk mendeteksi cuaca sekitar. Beberapa cara sederhana yang digunakan untuk menentukan arah yaitu dengan menggunakan kompas arah; mengamati arah matahari terbit atau tenggelam; membuat bayangan benda; menggunakan jarum/silet; melihat arah masjid, memperhatikan kuburan islam; merasakan suhu pohon; mengamati kelebatan daun pada pepohonan; pohon berlumut di hutan; dan rasi bintang.

Di sekolah dasar, konsep tersebut dipelajari dalam rumpun ilmu sosial. Siswa sekolah dasar penting untuk mempelajari ilmu sosial karena merupakan ilmu yang paling canggih karena perkembangannya yang begitu pesat disebabkan oleh fenomena manusia yang mengalami perubahan lebih pesat dibandingkan fenomena alam (Bungin, 2005). Dalam Kurikulum 2013, konsep arah mata angin dipelajari oleh kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran tema 8 tempat tinggalku, subtema 1 lingkungan tempat tinggalku, pembelajaran 1.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat siswa yang salah dalam menunjukkan arah mata angin, dimana siswa tersebut menunjuk ke arah atas dalam menunjukkan arah utara yang diakibatkan oleh guru yang menjelaskan tentang konsep arah mata angin melalui bantuan media pembelajaran seperti peta datar yang digantung di dinding (Dimiyati, 2002). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengajaran konsep tersebut dengan memanfaatkan media peta tidak layak digunakan karena mengakibatkan siswa mengalami miskonsepsi. Pembelajaran secara konvensional membuat siswa sulit memahami konsep yang dipelajari sehingga menguatkan terjadinya miskonsepsi (Nusantari, 2013).

Peyebab lain yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep dikarenakan motivasi belajarnya yang rendah sehingga tidak mampu dalam membedakan dan mengelompokkan materi (Nugroho & Gunansyah, 2013). Jika tidak segera diatasi, miskonsepsi pada pokok bahasan arah mata angin dapat menyebabkan masalah pada pembelajaran lainnya. Dengan adanya kesalahan tersebut siswa akan secara terus menerus melakukan kesalahan sehingga peran guru sangat dibutuhkan untuk mengatasi suatu miskonsepsi. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah melakukan berbagai variasi dan kolaborasi yang lebih baik (Hisbullah, 2020).

Jika disekolah siswa mempelajari konsep arah mata angin dengan cara menghafal akan membuat siswa hanya dapat memahami konsep tersebut disekolah, namun di luar sekolah siswa akan bingung dalam menentukan arah. Permasalahan belajar tersebut (miskonsepsi) dapat diatasi dengan menyajikan pembelajaran secara menyenangkan agar siswa termotivasi untuk menguasai konsep. Di berbagai negara telah dilakukan riset yang menunjukkan betapa penting keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, menyajikan pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran sehingga siswa berminat untuk aktif belajar (Warsono & Hariyanto, 2012).

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa aktif dalam proses belajar mengajar dengan suasana menyenangkan, salah satunya adalah dengan metode bermain. Dengan menerapkan metode bermain siswa menjadi lebih mudah menguasai konsep dengan situasi yang menggembirakan, karena bermain sambil belajar mempunyai kelebihan seperti (a) menggembirakan; (b) bersemangat; (c) tanpa tekanan karena prosesnya terjadi dengan bebas dan reflex; (d) setiap siswa akan berjuang untuk menjadi pemenang sehingga termotivasi untuk belajar; serta (e) secara tidak langsung siswa sudah memahami konsep tersebut (Saptawulan, 2012).

Metode bermain yang tepat dalam peningkatan aktivitas belajar dan untuk menguasai konsep arah mata angin adalah penggunaan metode seperti treasure hunt karena dapat membuat siswa akan melakukan berbagai macam aktivitas belajar ketika sedang bermain dan membuat siswa mempelajarinya dengan serius sebagai syarat agar dapat berpartisipasi dalam permainan. Siswa terbukti mengalami peningkatan kemampuan belajar dengan permainan ini karena setelah menggunakan metode ini kemampuan belajar siswa meningkat diketahui dengan nilai rata-rata skor yang meningkat (Andria et al., 2009).

Metode treasure hunt diajarkan dengan membuat siswa mencari sebaris petunjuk guna mendapatkan informasi dengan melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan hadiah (Bell &

Kahrhoff, 2006). Permainan untuk mencari harta karun dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa yang dilakukan di luar ruangan, dimana dalam permainan guru menyediakan daftar benda yang harus ditemukan, sehingga siswa/kelompok yang pertama menemukan semua benda dalam daftar yang menjadi pemenangnya (Kim & Yao, 2010). Sebenarnya metode tersebut dapat diterapkan di dalam ruangan, meskipun yang umum dilakukan di luar kelas dimana pemain menyatu dengan alam, seperti petualangan bajak laut yang berburu harta karun, dengan demikian yang dapat menyatukan aktivitas di luar dan di dalam ruangan (Kohen-Vacs et al., 2012).

Permainan ini bertujuan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diperoleh, dimana tugas masing-masing peserta berbeda, sehingga tidak berdampak langsung pada prestasi siswa (Mobius et al., 2015). Metode treasure hunt tepat dalam mengajarkan konsep arah mata angin sebab kegiatan tersebut membuat siswa aktif dalam membangun pemahamannya walaupun sambil bermain. Di dunia pendidikan permainan kolaboratif seperti treasure hunt berpotensi tinggi dalam mentransfer pengetahuan karena sifatnya yang menantang dan dalam prosesnya siswa akan lebih aktif (Hutomo, 2016).

Suka bermain merupakan karakteristik pertama yang dimiliki siswa sekolah dasar dan yang kedua ialah suka bergerak. Keduanya mengharuskan guru berpikir kreatif dalam membuat konsep pembelajaran, karena dalam waktu yang lama anak seusia itu tidak bisa hanya duduk, diam, dan tenang. Dengan diterapkannya proses belajar sambil bermain siswa akan lebih aktif belajar sehingga pemahaman, kreatifitas, perilaku, dan meningkatnya cara berpikir anak (Suarsana et al., 2013). Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran konsep arah mata angin dengan menggunakan salah satu metode bermain yaitu treasure hunt. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah penguasaan konsep arah mata angin efektif diajarkan dengan menggunakan metode *treasure hunt*.

## Metode

Metode penelitian yang sesuai untuk mengetahui efektifitas suatu metode dapat menggunakan penelitian eksperimen dengan desain model *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian seperti ini membuat kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak dipilih secara acam (Sugiyono, 2016). Penentuan pemilihan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol didasarkan pada hasil observasi perbandingan nilai pada kelompok IV A dengan kelompok IV B. Hasil observasi membuat kelompok IV A digunakan menjadi kelompok eksperimen karena nilai yang lebih rendah dari kelompok IV B sehingga akan dibuktikan efektifitas dari metode treasure hunt. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi *treatment* khusus.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018 di di Sekolah Dasar Negeri 4 Maroangin yang berjumlah sebanyak 40 orang siswa. Pembelajaran dilakukan pada tema 8 tentang tempat tinggalku subtema 1 yang membahas tentang topik lingkungan tempat tinggalku pada pembelajaran 1 dalam Kurikulum 2013. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes penguasaan konsep. Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam

proses penelitian ini adalah lembar kerja siswa (LKS), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan bahan ajar siswa (BAS).

Langkah awal yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian adalah dengan cara memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dengan bantuan validator yang ahli dalam memvalidasi RPP, LKS, RPP, BAS, dan lembar tes penguasaan konsep dalam berbagai dimensi dengan menggunakan formula statistik Airken,s. Validasi perangkat dengan maksud ingin mengetahui kelayakan bahan ajar serta instrumen penelitian yang digunakan.

Langkah kedua adalah menguji tingkat validitas serta tingkat reliabilitas instrumen penelitian. Uji validitas dimaksudkan untuk mendeteksi kemampuan instrumen dalam mengukur data yang diinginkan. Teknik yang digunakan dalam menguji validitas instrumen adalah rumus *pearson/product moment*. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui bahwa instrumen akan tetap memberikan hasil yang konsisten walaupun digunakan pada waktu yang berbeda. Teknik pengujian yang digunakan adalah *self-half technique*.

Langkah ketiga adalah menganalisis data tes pretest dan posttest dengan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Hake yaitu *normalized gain*. Langkah keempat adalah melakukan uji prasyarat dengan menguji kenormalitasan dan kehomogenitasan data yang diperoleh. Normalitas data diuji dengan menggunakan chi-kuadrat dikarenakan data yang akan dianalisis merupakan data yang berbentuk interval/kelompok. Homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemiripan data yang dibandingkan. Homogenitas data diuji dengan menggunakan uji f. Langkah terakhir adalah menguji hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian diuji ketepatannya dengan menggunakan uji t agar dapat ditarik kesimpulan yang tepat.

## Hasil

Hasil analisis dengan bepedoman pada rumus Normalized Gain menjelaskan bahwa penguasaan konsep arah mata angin bagi siswa kelas eksperimen yang dalam pembelajaran menggunakan metode treasure hunt dapat mendapatkan nilai sebesar 0,66, sehingga jika diinterpretasikan pada klasifikasi *gain score* diartikan bahwa terjadi peningkatan yang sedang atau meningkat sebesar 66%. Sedangkan, penguasaan konsep arah mata angin bagi siswa kelas kontrol yang dalam pembelajaran menggunakan metode *snowball throwing* dapat mendapatkan nilai sebesar 0,16, sehingga jika diinterpretasikan pada klasifikasi *gain score* diartikan bahwa terjadi peningkatan yang rendah atau meningkat sebesar 16%. Gambaran terkait hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1. Hasil Tes Penguasaan Konsep

No	Kelas	Tes	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
1	Eksperimen	Pretest	20	80
2	Eksperimen	Posttest	85	15
3	Kontrol	Pretest	30	70
4	Kontrol	Posttest	40	60

Berdasarkan hasil tes penguasaan konsep tersebut, dapat dijelaskan bahwa metode treasure hunt dapat meningkatkan nilai siswa dengan rata-rata sebanyak 38%. Peningkatan nilai yang terjadi dapat dijelaskan karena aktivitas yang muncul ketika bermain *treasure hunt* seperti interpersonal, visual, dan verbal sehingga secara utuh dapat mempengaruhi

kecerdasan siswa (Bellanca, 2011). Dalam bermain treasure hunt, siswa yang berhasil menemukan harta karun dinyatakan sebagai pemenang dan berhak mendapatkan hadiah sehingga semua siswa termotivasi untuk menjadi pemenang (Kim & Yao, 2010).

## Pembahasan

Semua siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peningkatan nilai penguasaan siswa terhadap konsep dapat dipahami. Hal tersebut terjadi karena pada permainan tersebut jumlah pemainnya adalah semua siswa dalam kelas yang kemudian dibagi berkelompok, tetapi masing-masing siswa bertugas untuk menemukan petunjuk sehingga semuanya ikut aktif dalam pembelajaran (Patty, 2008). Permainan ini membuat siswa terbiasa belajar berkelompok dimana anggota kelompok beraneka ragam agar sikap social siswa dapat berkembang. Dalam permainan ini diperlukan kerjasama siswa sebagai tim untuk mendapatkan harta karun sehingga siswa akan saling belum pandai akan dibantu oleh siswa yang sudah pandai.

Menurut Mas'udi, siswa dapat berinteraksi social bersama teman kelompoknya dalam mengatasi masalah dan bekerjasama melalui metode bermain, sehingga siswa seolah-olah benar-benar mengalami di kehidupan nyata dengan mengekspresikan perasaan suka, duka, marah, dan khawatir yang dirasakannya (Machin, 2012). Dengan metode ini semua siswa akan memahami materi pelajaran karena mereka aktif dengan tanggung jawabnya masing-masing dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, siswa menikmati pembelajaran dengan mengekspresikan perasaannya dalam belajar melalui bermain.

Kesempatan yang dimiliki oleh setiap siswa untuk menguasai konsep arah mata angin sama karena aturannya ketika sedang bermain kemudian siswa mendapatkan masalah siswa tidak dibatasi untuk meminta bantuan kepada teman ataupun gurunya sehingga dapat mempengaruhi peningkatan penguasaan konsepnya. Ketika mencari harta karun kemungkinan siswa akan menemui tantangan, sehingga untuk membangun pengetahuannya siswa dibolehkan menerima bantuan agar idenya berkembang untuk menemukan petunjuk atau menjawab pertanyaan (Kim & Yao, 2010).

Metode bermain sekaligus belajar yang, imajinatif, aktif, dan dapat menggembirakan pada permainan *treasure hunt* sangat sesuai dengan ciri khas pembelajaran di sekolah dasar. Imajinasi dan keaktifan siswa dapat mengembangkan orisinalitas cara berpikirnya (Mirnawati & Firman, 2019). Penelitian lain menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa dalam berhitung mengalami peningkatan yang menandakan bahwa metode tersebut memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatannya (Andria et al., 2009). Hal tersebut sesuai dengan penjelasan yang bahwa metode bermain konsep yang absurd dapat menjadi nyata; menyenangkan dan mudah dipahami; anak lebih tertarik; memotivasi untuk belajar; mempermudah anak dalam memahami pelajaran yang diberikan (Inawati, 2011).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang digunakan sebelum penelitian merupakan penyebab nilai penguasaan konsep arah mata angin siswa rendah atau tidak lulus kriteria kelulusan minimal (KKM). Oleh sebab itu, masalah miskonsepsi tentang arah mata angin dapat diatasi dengan memilih metode treasure hunt. Persoalan pembelajaran tersebut, tidak hanya

terjadi pada sekolah umum, di sekolah pendidikan Islam terdapat pula masalah-masalah seperti penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai.

Setelah penerapan metode *treasure hunt*, siswa yang penguasaan konsepnya masih rendah disebabkan karena siswa tersebut kurang aktif, motivasi belajarnya kurang, rendahnya kemampuan mengingat pelajaran, tidak tahu perbedaan dan pengelompokan materi, serta hanya sanggup menyalin atau menghafal materi tanpa memahaminya (Nugroho & Gunansyah, 2013). Dijelaskan pula bahwa secara umum siswa yang ada di kelas bersikap pasif dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar, dari 30 siswa hanya 20% yang aktif belajar, 10% siswa sibuk berbincang, 10% mengacuhkan guru yang sedang menjelaskan, 10% hanya sibuk menyalin materi yang dipaparkan, 10% mengantuk dan tidur, 6,6% siswa hanya memainkan pulpen dan bukunya (Ningsih et al., 2017).

Dari penjelasan di atas, hasil belajar siswa kelas penelitian meningkat sebesar 66% yang berarti bahwa metode tersebut berpengaruh positif dan bermakna terhadap pemahaman siswa mengenai konsep arah mata angin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% siswa telah menguasai konsep dengan baik, hal tersebut membuktikan bahwa metode *treasure hunt* memang berhasil dalam pembelajaran konsep arah mata angin. Masih adanya siswa yang tidak menunjukkan perubahan positif disebabkan oleh masalah belajar yang dialaminya baik yang dipengaruhi faktor internal maupun eksternal.

## Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran konsep arah mata angin dapat diajarkan dengan memanfaatkan metode berburu harta karun (*treasure hunt*) karena dapat mencegah siswa untuk mengalami miskonsepsi terkait penentuan arah pada mata angin. Metode *treasure hunt* juga berdampak positif terhadap penguasaan konsep arah mata angin bagi siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan metode lain. Hal tersebut dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *treasure hunt* yang sangat signifikan.

Dengan demikian guru di sekolah dasar sebaiknya menggunakan metode *treasure hunt* karena telah terbukti dapat mencegah terjadinya miskonsepsi serta menambah penguasaan konsep siswa secara signifikan. Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan pada siswa dengan lingkungan masyarakat yang tidak menggunakan konsep arah mata angin dalam kehidupan sosial. Disarankan pula untuk melakukan penelitian terkait metode *treasure hunt* pada pokok bahasan, materi, dan konsep-konsep lain agar dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

## Reference

- Andria, I., Zulkifli, N., & Risma, D. (2009). Influence Game To Find Hidden Treasure Numeracy Children Ages 4-5 Years Tk in State Trustees 3 Pekanbaru. *Universitas Riau*, 1–15.
- Bellanca, J. (2011). *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif* (2nd ed.).
- Bungin, B. (2005). Data Penelitian Kuantitatif. In *PT Raja Grafindo. Jakarta, 2005*.
- Dimiyati, S. (2002). Penjelasan Siswa Kelas Enam terhadap Arah Mata Angin pada Peta Datar dan Globe, Rotasi Bumi yang Menyebabkan Siang dan Malam dan Posisi Relatif Bumi, Bulan, dan Matahari pada saat Gerhana Bulan dan Matahari. *Seminar Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Terbuka*, 1–17.
- Hisbullah, H. (2020). Implementasi Manajemen Pembelajaran Kurikulum 2013 di MI Darul Khaeriyah Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 9–24. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/5>
- Hutomo, R. S. (2016). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Inawati, M. (2011). Meningkatkan Minat Mengenai Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 16(10), 1–10.
- Kim, D. W., & Yao, J. T. (2010). A treasure hunt model for inquiry-based learning in the development of a web-based learning support system. *Journal of Universal Computer Science*. <https://doi.org/10.3217/jucs-016-14-1853>
- Machin, A. (2012). Pengaruh permainan call cards terhadap hasil belajar dan aktivitas pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2134>
- Mirnawati, M., & Firman, F. (2019). Penerapan Teknik Clustering Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV MI Pesanten Datuk Sulaiman Palopo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 2(2), 165-177. <https://doi.org/10.30605/jsgp.2.2.2019.1373>
- Mobius, M. M., Phan, T., & Szeidl, A. (2015). Treasure hunt: Social learning in the field. *NBER Working Paper No. W21014*. <https://doi.org/10.3386/w21014>
- Ningsih, Soetjipto, B. E., & Sumarmi. (2017). Improving the Students' Activity and Learning Outcomes on Social Sciences Subject Using Round Table and Rally Coach of Cooperative Learning Model. *Journal of Education and Practice*, 8(11), 30–37.
- Nugroho, A. S., & Gunansyah, G. (2013). Peningkatkan Penguasaan Konsep dengan Model Pembelajaran Konsep dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 01(02), 1–11.
- Nusantari, E. (2013). Jenis Miskonsepsi Genetika yang Ditemukan pada Buku Ajar di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sains*. [https://doi.org/10.1007/JHEP09\(2012\)008](https://doi.org/10.1007/JHEP09(2012)008)
- Patty, A. . (2008). *Permainan untuk Segala Usia* (Staff Redaksi BPK Gunung Mulia (ed.); 9th ed.). PT BPK Gunung Mulia.
- Saptawulan, A. (2012). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan

Vol. 9, No. 2, Mei 2020

ISSN 2302-1330

Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 18, 28–35.

Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *Jurusan Pendidikan Dasar*, 3(3), 1–10.

Sugiyono. (2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta*, cv.

Warsono, & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*.