

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN METODE *TREASURE HUNT*

IMPROVING ECONOMICS LEARNING ACTIVITIES AND ACHIEVEMENTS THROUGH THE TREASURE HUNT METHOD

Oleh:

raka swandhita hutomo

fakultas ekonomi, universitas negeri yogyakarta

rakaswandhita@gmail.com

Pembimbing: Ali Muhson, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran Treasure Hunt (Berburu Harta Karun) pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Treasure Hunt dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Treasure Hunt, Aktivitas Belajar Ekonomi, Hasil Belajar Ekonomi.

Abstract

This study aimed to improve economics learning activities and achievements through the application of the Treasure Hunt learning model for Grade X students of PM 2 of SMK Negeri 1 Pengasih in the 2015/2016 academic year. This was a classroom action research (CAR) study conducted in collaboration with the subject matter teacher and was carried out in two cycles. Based on the results of the study, it could be concluded that that the Treasure Hunt learning model was capable of improving the learning activities and achievements of Grade X students of PM 2 of SMK Negeri 1 Pengasih in the 2015/2016 academic year, indicated by the improvement of the score in each indicator for economics learning activities from Cycle I to Cycle II whereas the average score in studying economic is improved from 52,8% at the Cycle I becomes 83,58% at the Cycle II. There was an improvement of the students' learning achievements. In Cycle I 11 students or 34,37% attained the MMC and in Cycle II 28 students or 87.5% attained the MMC.

Keywords: Treasure Hunt Learning Method, Economics Learning Activities, Economics Learning Achievements.

PENDAHULUAN

Masyarakat zaman modern semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif dan proaktif. Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak-anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok. Pada zaman ini, banyak orang

semakin menyadari bahwa sekadar mengetahui pengetahuan (knowing of knowledge) terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks, semakin cair dan berubah dengan cepat. Untuk dapat mengoptimalkan potensi keberhasilan, pada zaman ini telah diterima secara luas gagasan untuk mengembangkan kemampuan personal generasi muda, serta membangun kecakapan mereka dalam berpikir efektif sebagai bagian dari edukasi secara utuh.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut di atas, berbagai riset di sejumlah negara membuktikan perlunya pendekatan metode pembelajaran yang mampu mengikat siswa untuk aktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih relevan, menyenangkan, serta menyajikan pengalaman belajar yang membangkitkan motivasi untuk belajar.

Prinsip pembelajaran aktif berawal dari kredo John Locke dalam Warsono (2014: 4) dengan prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience*, pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus aktif mengalaminya sendiri. Mengenai pentingnya pembelajaran aktif ini, John Dewey sebagai tokoh pragmatisme, dalam kaitannya dengan pembelajaran aktif ini selalu membawa ke mana-mana slogan “belajar dengan melakukan” (*learning by doing*), yang bermakna siswa harus aktif, dalam berbagai pembicaraannya.

Aktivitas belajar juga merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar untuk mengubah tingkah laku, jadi belajar/berbuat merupakan suatu kegiatan/aktivitas. Oemar Hamalik (2011: 37) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, sedangkan menurut Sardiman (2011: 22) belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Keberhasilan belajar juga dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami. Purwanto (2013: 46) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

SMK Negeri 1 Pengasih merupakan lembaga pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Kulon Progo. Di SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah yang menjadikan mata pelajaran ekonomi (di jurusan pemasaran) sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, dikarenakan siswa harus bisa menguasai kompetensi dasar dan bisa menunjang berkembangnya kompetensi siswa sehingga kelak bisa diterapkan dalam kehidupan siswa setelah siswa keluar dari sekolah.

Dalam pembelajaran ekonomi, ada sesuatu yang belum sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu keaktifan siswa pada pembelajaran tersebut. Penyebabnya dikarenakan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Oleh karenanya, banyak siswa yang belum maksimal dalam penguasaan ekonomi dan merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengobservasi pada kelas X PM 2 (Pemasaran) SMK Negeri 1 Pengasih menunjukkan masih ada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dibuktikan dengan pada saat menjelaskan materi, guru menyampaikannya dengan metode ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan cenderung aktif negatif seperti mengobrol dengan teman, bermain handphone, makan dan ada juga yang tidur dikelas. Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 19 November 2015, dari 32 siswa yang memperhatikan guru dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru hanya 14 (43,75 %), sisanya ada 6 siswa yang mengobrol dengan temannya, 4 siswa bermain handphone dan sisanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti makan, melamun serta mengerjakan tugas yang bukan mata pelajaran yang diajarkan gurunya. Selain itu juga masih banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar dan juga ditandai dengan sedikitnya siswa yang mau bertanya walaupun guru sudah memberikan kesempatan. Berangkat dari itulah peneliti menjadi tertarik dan

ingin memecahkan masalah di siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Peneliti ingin memecahkan masalah tersebut agar siswa menjadi lebih menyenangkan saat pembelajaran ekonomi berlangsung.

Peneliti juga telah melakukan dokumentasi dengan menggunakan daftar nilai Mata Pelajaran Ekonomi (Ulangan & Ulangan Tengah Semester) dapat diketahui dari 32 siswa di kelas, 17 siswa atau 53,12% siswa kelas X Pemasaran 2 belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Menurut Mulyasa (2012: 256) kriteria ketuntasan pembelajaran yaitu apabila setidaknya-tidaknya sebagian besar (75%) peserta didik mencapai KKM. Hal ini berarti di kelas tersebut belum mencapai ketuntasan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, diperlukannya solusi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar salah satunya dengan diterapkannya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran ini menuntut keaktifan dan kerjasama siswa.

Treasure Hunt (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur kerja sama yang sangat tinggi. Menurut Bell dan Kahrhoff (2006: 8) metode treasure hunt adalah : "Is a learning activity that requires students search for a series of clues that lead to the discovery of new information. This activity requires a substantial amount of time for both preparation and execution and participants must follow many steps to complete." Sedangkan, menurut Kim dan

Yao (2010: 1856), "Treasure hunt was originally an outdoor activity and a game played by children and occasionally by adults. To play treasure hunt, an adult prepares a list of hidden objects for children to find. Each team of children receives a duplicate list of the hidden objects. The winner is the first team to find all the items on the list."

Ini mengandung pengertian bahwa treasure hunt adalah sebuah aktivitas belajar di luar kelas yang menuntut siswa untuk mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan dimana akan menuntun pada sebuah penemuan informasi baru. Aktivitas ini memerlukan waktu yang memadai untuk persiapan dan hasil, dan peserta didik harus mengikuti langkah-langkah untuk diselesaikan. Kelompok yang mampu menemukan semua petunjuk yang disembunyikan adalah pemenangnya.

Metode treasure hunt mempunyai langkah-langkah yaitu siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima sampai enam orang yang beragam kemampuan dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Kemudian guru memberikan pertanyaan awal kepada semua kelompok, jika salah satu kelompok berhasil menjawab pertanyaan dari guru, maka selanjutnya kelompok tersebut mencari clue-clue yang telah disembunyikan sebelumnya di dalam kelas. Setiap clue terdapat pertanyaan dan harus dijawabnya, kemudian pertanyaan tersebut menyangkut kepada clue berikutnya, sampai dapat menemukan harta karun yang tersedia (berupa hadiah) karena telah menjawab semua pertanyaan yang menyangkut mata pelajaran tersebut. Kemajuan individu akan mempengaruhi kemajuan kelompok sehingga selama pembelajaran nantinya diharapkan agar sesama anggota tim saling membantu dalam rangka memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran treasure hunt ini merupakan metode pembelajaran permainan yang menggugah, menantang dan dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Kolaboratif game seperti treasure hunt mempunyai potensi yang

sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Sesuai dengan analisis situasi yang telah diuraikan terkait permasalahan dan solusi pemecah masalah pendidikan dalam ranah proses pembelajaran mendorong peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) di mana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMK Negeri 1 Pengasih.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2016.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih sebanyak 32 siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan dan pengambilan data untuk mengetahui pengaruh dari tindakan yang telah dilakukan (Suharsimi Arikunto, 2007: 127). Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara peneliti mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dari awal hingga akhir. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi yang telah disiapkan selanjutnya dihitung persentasenya.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh pada saat observasi dan pada saat pelaksanaan penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu foto yang bersangkutan saat penelitian, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data jumlah siswa, data nilai ulangan harian Kompetensi Dasar Permintaan dan Penawaran pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Tes

Tes digunakan untuk mengukur pemahaman yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan strategi pembelajaran Treasure Hunt. Tes dalam penelitian ini dilakukan pada setiap awal siklus dan akhir siklus.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dengan persentase. Untuk menghitung aktivitas pada setiap aspek yang diamati menggunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah skor aktivitas belajar}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2012:137)

Untuk menghitung hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus:

$$\% = \frac{\text{Jumlah siswa yang nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa penelitian}} \times 100\%$$

(Mulyasa, 2007: 199)

Prosedur

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan waktu masing-masing 2x45 menit. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan

pada hari Selasa tanggal 1 Maret 2016 dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 8 Maret 2016, sedangkan siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2016 dan pertemuan keempat pada hari Selasa tanggal 22 Maret 2016. Penelitian ini menerapkan metode pembelajaran treasure hunt (berburu harta karun). Materi yang dipelajari pada siklus I yaitu Permintaan, sedangkan siklus II adalah Penawaran.

Pelaksanaan siklus I diawali dengan guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan pre test pada pertemuan pertama dan post test pada pertemuan kedua.

Guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan materi mengenai permintaan.. Setelah menjelaskan, guru kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok. Kelas dibagi menjadi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok Merah, Biru Muda, Biru Tua, Hijau, Kuning dan Ungu. Kelompok ini didasarkan dengan kartu petunjuk (clue) yang akan ditempuh setiap kelompok untuk menemukan harta karun. Dua kelompok beranggotakan 6 siswa dan empat kelompok beranggotakan 5 siswa.

Awalnya setiap kelompok diberi starter clue (petunjuk awal) yang berupa kartu harta karun, pada setiap kartu terdapat soal yang menyangkut materi pembelajaran dan harus dijawab bekerja sama di dalam kelompok tersebut. Untuk mendapatkan harta karun setiap kelompok harus menempuh 5 clue (petunjuk). Clue tersebut telah disembunyikan sebelumnya oleh peneliti, sehingga untuk mendapatkan clue selanjutnya harus mencari petunjuk yang ada di clue yang pertama begitu seterusnya. Clue disembunyikan di tempat yang tidak kasat mata, seperti berada di pot tanaman, di jendela kelas, di poster dan di sudut-sudut ruang kelas. Harta karun akan didapatkan setelah mendapatkan clue yang paling terakhir. Setiap kelompok mempunyai jalur yang berbeda untuk mendapatkan harta karun.

Setelah semua kelompok sudah menyelesaikan diskusi di 5 clue yang berisi soal

materi, setiap kelompok mendapatkan harta karun tersebut, yaitu berupa penghargaan pembelajaran.

Pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa sebesar 52,80%. Persentase tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan minimal 75% dan hasil post test siklus I menunjukkan 11 siswa atau 34,37% siswa sudah mencapai KKM, akan tetapi ketuntasan masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 75% siswa di dalam kelas dapat mencapai KKM. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II guna memperbaiki siklus I. Kendala-kendala yang ada di siklus I perlu diselesaikan agar siklus II berjalan dengan optimal sehingga aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria keberhasilan minimal.

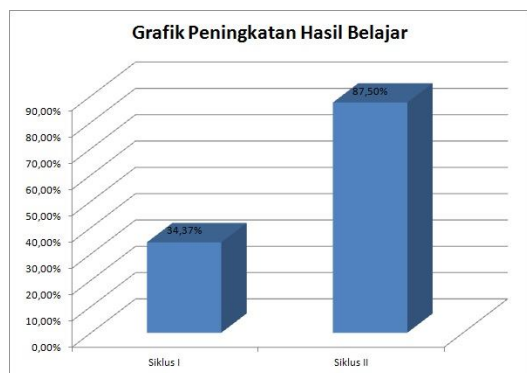
Tahap-tahap yang ada di siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dengan kompetensi dasar yang akan dipelajari dan pembagian kelompok. Materi yang dipelajari pada siklus II adalah penawaran.

Aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran treasure hunt sudah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II persentase aktivitas belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu sebesar 83,58% dan persentase hasil belajar siswa sebesar 87,5%.

Berdasarkan lembar observasi yang dilakukan pada setiap siklus selama penerapan metode pembelajaran treasure hunt, maka diketahui persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 52,80% dan hasil belajar siswa siklus I sebesar 34,37%. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%. Oleh karena itu, maka dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan menjadi sebesar 83,58% dan hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan menjadi sebesar 87,5%. Jika disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa



Gambar 2. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa meliputi kenaikan pada rata-rata secara keseluruhan pada siklus II sehingga mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran treasure hunt dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 dengan aktivitas belajar dan hasil belajar yang telah mencapai kriteria keberhasilan minimal yaitu 75%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian dengan menerapkan metode treasure hunt pada kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 dapat

disimpulkan penerapan metode treasure hunt dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan indikator Aktivitas Belajar siswa berdasarkan hasil observasi meningkat dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II, kemudian siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75% yaitu 11 siswa atau 34,37% pada siklus I menjadi 28 siswa atau 87,5% pada siklus II.

Saran

Bagi Guru

Melalui metode pembelajaran treasure hunt dapat diterapkan oleh guru sebagai variasi metode pembelajaran agar siswa tidak bosan saat di kelas. Metode pembelajaran ini memberikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

Bagi Peneliti Lain

Metode pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini dengan variasi yang berbeda atau lebih unik seperti variabel yang berbeda, indikator yang berbeda dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, Daniel & Kahroff, Jahna. (2006). *Activite Learning Handbook*. Louis, Missouri: Webster University.
- Kim, Dong Won & Yao, Jing Tao. (2010). *A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Web-based Learning Support System*. Journal of Universal Computer Science 16: 1853-1881).
- Mulyasa. (2007). *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Warsono & Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.