

Pengaruh penerapan *treasure map* sebagai media pembelajaran matematika terhadap keaktifan siswa SD

Tri Wulandari^{1*} and Zainnur Wijayanto²

¹ Program Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarhanawiyata Tamansiswa, Jl. Kusumanegara 157 Yogyakarta 55165, Indonesia

² Program Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarhanawiyata Tamansiswa, Jl. Kusumanegara 157 Yogyakarta 55165, Indonesia

*Triwula085039@ustjogja.ac.id and zainnur.wijayanto@ustjogja.ac.id

Abstract. Mathematics at the elementary school level is often assumed to be a difficult and unvaried subject. The lack of interest and motivation of students in learning mathematics can have an impact on the low potential in the form of their learning activeness. This study has the main objective, namely to analyze the effect resulting from the application of *Treasure Map* learning media on the activeness of grade 6 students at SDN 3 Glodogan in the 2024/2025 academic year specifically in mathematics subjects. The method used in this research is pre experimental design through one group pretest-posttest design with quantitative data processed through the SPSS application. Data collection that researchers do with observation, questionnaires, and written tests. The results of the research conducted are the use of *Treasure Map* learning media in math fraction material has a positive and significant effect on the learning activeness of each student. The effect caused is able to influence the increase in learning activeness effectively and efficiently according to the ability of each student.

Keywords: mathematics, learning media, treasure map, Elementary School

1. Pendahuluan

Matematika merupakan pelajaran yang dipelajari oleh semua tingkat jenjang Pendidikan, namun matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit[1]. Hal itu terjadi kepada semua siswa baik yang memiliki kesulitan dalam belajar ataupun yang tidak. Mereka asumsi yang sulit sejak awal, membuat siswa memiliki minat yang kurang terhadap mata pelajaran matematika. Apalagi jika motivasi belajar yang diberikan oleh orang dewasa disekitarnya juga kurang maksimal itu akan menjadi sebab siswa merasa sulit memahami pelajaran matematika. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Minat muncul dari dalam diri seseorang terhadap sesuatu, sehingga minat merupakan factor internal yang muncul karena keingintahuan yang dimiliki dan rasa tertarik[2]. Minat dalam belajar dapat membangkitkan semangat belajar dan memberikan pengaruh signifikan pada hasil dan prestasi belajar siswa. Kemudian, minat belajar akan seimbang jika ada motivasi belajar yang kuat untuk siswa, seperti pendapat yang dikatakan oleh Abdurrahman bahwa motivasi belajar menjadi kekuatan yang mendorong dan menggerakkan siswa untuk mendayagunakan potensi yang ada dalam dirinya dalam proses belajar[3]. Minat belajar dan motivasi siswa dalam belajar menjadi elemen yang penting untuk membangun asumsi positif dan diinternalisasikan dalam semangat belajar yang tinggi untuk mendapatkan prestasi belajar.

Proses belajar yang dapat memunculkan keaktifan siswa dalam belajar matematika memerlukan penarik ketertarikan siswa. Usia 7-12 tahun merupakan fase dimana anak baru memulai untuk belajar komunikasi, mengenal perasaannya sendiri, mengembangkan motorik halusnya, dan suka bermain.

Tentu untuk bisa memahami pembelajaran dengan baik, aktif, dan partisipatif, siswa harus mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter yang dimiliki, yaitu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [4]. Tetapi dalam praktik belajar dan mengajar yang ada di Indonesia, guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah atau memposisikan dirinya sebagai media pembelajaran utama tanpa bantuan dari alat peraga lainnya. Konsep ceramah adalah guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, tentu pada anak Sekolah Dasar akan bosan dengan metode tersebut karena sangat monoton [5]. Inovasi dalam pembelajaran matematika supaya siswa memiliki semangat untuk aktif di pembelajaran kelas. Pembelajaran variatif tersebut bisa dilakukan dengan mengganti metode pembelajaran dan memusatkan pembelajaran pada siswa [6].

Langkah yang tepat untuk memusatkan pada kebutuhan siswa dan menyenangkan adalah Ketika melihat siswa yang memang suka bermain [7]. Media pembelajaran sudah sangat mudah untuk kita buat dimasa sekarang, karena media social yang sangat mudah diakses dan seminar atau pelatihan sudah banyak tersedia untuk guru. Sifat dari media atau alat peraga adalah sebagai alat bantu, bukan berarti guru tidak memiliki tugas mengajar secara langsung, tetapi guru sebagai fasilitator bagi siswa yang menyediakan berbagai media belajar untuk bisa memahami materi pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dan metode yang variative dan juga yang menyenangkan, bermanfaat, aktif, umpan baik, dan hasil yang optimal [8].

Saat ini peneliti merupakan guru Matematika Kelas 6 di SDN 3 Glodogan, Klaten Selatan, Klaten. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat indikasi kurangnya keaktifan siswa Kelas 6 di SDN 3 Glodogan dalam pembelajaran Matematika. Menurut peneliti, kegiatan di sekolah dasar masih menggunakan Teknik ajar yang lama. Oleh karena tantangan tersebut, maka dibutuhkan meningkatkan motivasi belajar siswa serta agar mereka tertarik dan termotivasi dalam belajar khususnya matematika. Kegiatan pembelajaran di luar kelas membuat siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar Matematika akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran Matematika dan berdampak signifikan terhadap kemampuannya dalam memecahkan masalah matematika. Penggunaan permainan di luar kelas, meningkatkan pada motivasi belajar siswa, merangsang perhatian dan juga minat siswa untuk mencapai tujuan belajar [9].

Bermain adalah suatu proses alami dan berbagai kegiatan yang dilakukan anak secara mandiri untuk tujuan rekreasi dan untuk meningkatkan rasa gembira. Melalui kegiatan bermain, bertujuan untuk membuat siswa senang tanpa ada paksaan [10]. Disisi lain, Sadiman (2002: 75) menyatakan bahwa permainan adalah pembelajaran yang memakai prinsip senang tapi serius karena untuk mendapatkan apa yang diinginkan atau diharapkan dari permainan tersebut. Pembelajaran melalui permainan membuat materi lebih mudah diakses oleh siswa dan membuat proses pembelajaran asik. Pembelajaran yang tanpa tekanan perlu diberikan kegiatan pembelajaran di luar kelas agar pembelajaran dan kegiatan belajar menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Penyediaan materi pembelajaran di ruang kelas saja tidak cukup. Soal-soal variatif akan berdampak positif dan menimbulkan ketertarikan pada mata pelajaran yang diikuti siswa [11]. Menyelesaikan masalah matematika dengan metode yang tepat kami berharap dapat mengubah sikap siswa terhadap matematika.

Media pembelajaran potensial untuk digunakan di luar kelas dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar Matematika adalah treasure map (peta harta karun). *Treasure map* merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat menggabungkan unsur petualangan, permainan, dan konsep matematika [9]. Dengan menggunakan *treasure map*, siswa diajak untuk mencari "harta karun" yang tersembunyi dengan menyelesaikan berbagai soal matematika yang terdapat di sepanjang petualangan mereka. Inovasi guru dalam metode dan pemilihan media berpengaruh terhadap hasil belajar siswa [12]. Semakin variatif dalam memilih metode dan media, maka proses pembelajaran akan semakin baik. Hal ini merupakan upaya meningkatkan hasil belajar siswa karena cara penyajian materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Metode *Treasure Map* merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk melakukan kombinasi aktivitas. Permainan ini, siswa dihadapkan pada pertanyaan yang diajukan menggunakan berbagai petunjuk untuk menemukan harta karun. Metode *Treasure Map* bisa memberikan dorongan untuk mencapai tujuan belajar karena permainan ini mendorong berpikir dan kerjasama. Menurut penyelesaian masalah yang kompleks dan teknik pemecahan serta evaluasi selanjutnya untuk

menyelesaikan masalah dan mendapatkan nilai yang baik. Metode *Treasure Map* cocok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika karena dalam kegiatan pembelajaran ini siswa secara aktif memperdalam pemahaman terhadap materi melalui bermain. Kegiatan *Treasure Map* ini berpotensi dalam menanamkan pengetahuan dan keterampilan karena sifat kegiatan pembelajaran yang menggunakan media tersebut menantang [13]. Karena melakukan hal yang dia sukai merupakan ciri utama siswa sekolah dasar, dimana guru dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang pendekatan pembelajaran. Melalui penerapan proses pembelajaran sambil bermain, pemahaman, kreativitas, dan keterampilan bertindak siswa meningkat [14]. Dari hal tersebut, peneliti akan menganalisis pengaruh penerapan *Treasure Map* sebagai media pembelajaran Matematika terhadap peningkatan keaktifan siswa Kelas 6 di SDN 3 Glodogan. Sebagai basis analisis, peneliti merujuk beberapa teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik dan efektif; bagi siswa dalam peningkatan motivasi dan keaktifan dalam belajar matematika; dan bagi sekolah dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model kuantitatif untuk melakukan penelitian artinya data diolah dan diproses sesuai dengan ketentuan yang ada pada penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa pre-eksperimen atau dilakukan pada salah satu kelompok yang dirasa memiliki kekurangan sesuai dengan analisis observasi yang dilakukan [15]. Penelitian ini dilakukan di salah satu kelas yang menjadi fokus penelitian memiliki nilai keaktifan belajar yang berbeda dengan kelas lainnya yakni kelas 6 SDN 3 Glodogan. Penelitian ini nanti menggunakan metode pretest post test desain sehingga data penelitian akan didapatkan dari hasil uji pretest atau sebelum pembelajaran menggunakan media tersebut dilakukan dan setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran dengan data postnya. Tindakan Penelitian yang dilakukan nantinya meliputi melakukan tes awal pada kelompok yang akan menjadi penelitian yaitu kelas 6 kemudian memberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media treasure map. Setelah semua dilakukan akan diterapkan uji akhir dengan post test dan analisis hasil akan diterapkan setelah didapatkan data proses tersebut.

Untuk itu penelitian ini dilakukan pada salah satu kelompok yaitu kelas 6 diberikan perlakuan atau tindakan dengan media-media tersebut yang kemudian akan dianalisis dan diobservasi bagaimana keaktifan yang dihasilkan dari pembelajaran menggunakan media tersebut. Penelitian ini berfokus pada satu kelas yaitu kelas 6 sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol sebagai pembanding dari penelitian ini. Tindakan penelitian ini nanti dilakukan melalui teknik angket, tindakan observasi maupun uji hasil belajar. Untuk itu data-data penelitian didapatkan dari sumber primer maupun sumber sekunder. Apabila data penelitian didapatkan dari sumber primer maka berasal dari hasil observasi maupun hasil angket serta uji kemampuan belajar matematika yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Namun apabila data bersifat sekunder maka didapatkan dari hasil penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan dalam bentuk jurnal maupun artikel penelitian lainnya. Penelitian ini akan dilakukan analisis secara lebih lanjut melalui aplikasi SPSS guna mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik normalitas data untuk mengetahui persebaran data yang dihasilkan, homogenitas dari data tersebut, pengujian sesuai dengan independent sample t test dan analisis dari observasi berdasarkan keaktifan belajar dari setiap siswa kelas 6.

3. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan tindakan Penelitian yang dilakukan pada kelas 6 di SD tersebut maka hasil tersebut akan disampaikan dalam beberapa tabel temuan penelitian. Sesuai dengan hasil tersebut akan dilakukan penyampaian informasi mengenai temuan keaktifan belajar yang didapatkan pada kelas 6. Hasil temuan tersebut disampaikan dalam tabel 1 mengenai keaktifan belajar siswa dilihat dari 4 aspek.

Tabel 1. Perubahan Keaktifan Belajar Siswa

No.	Aspect	Perolehan (%)		Rata-rata	Keputusan
		Sebelum	Sesudah		
1	Kemampuan Bertanya	43	79	61	Aktif Baik
2	Kemampuan Menjawab Pertanyaan	51	84	68	Aktif Baik
3	Kemampuan Diskusi Kelompok	60	93	77	Sangat Baik
4	Kemampuan Kerja Sama	65	87	76	Sangat Baik

Sesuai dengan informasi yang disampaikan dalam tabel 1 mengenai aspek-aspek keaktifan belajar yang dinilai pada penelitian ini maka dapat disampaikan selalu dilanjut temuan penelitian. Aspek-aspek yang dinilai dari penelitian ini yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa itu meliputi kemampuan bertanya dari siswa, kemampuan siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, mampu melaksanakan kegiatan diskusi secara berkelompok dan mampu melaksanakan kerjasama menyelesaikan permasalahan selama pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan sebelum perlakuan media maupun sesudah menggunakan media. Secara hasil kemampuan mereka dalam memberikan pertanyaan didapatkan hasil 43% mereka mampu memberikan pertanyaan namun ketika sudah diberikan penerapan media mampu mengalami peningkatan sebesar 79%. Kemampuan siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan sebelumnya sebesar 51% dan ketika sudah diterapkan media mampu meningkat sebesar 84% siswa mampu menjawab dengan baik. Kemampuan mereka dalam diskusi secara berkelompok sebelumnya sebesar 60% mampu dan setelah diterapkan media sebesar 93% hampir secara keseluruhan mampu berdiskusi secara berkelompok. Hasil akhir dari penilaiannya pada aspek kerjasama sebelumnya 65% dan setelahnya sebesar 87%. Untuk itu apabila hal ini dilihat secara umum peningkatannya sangat baik dan siswa mampu aktif selama pembelajaran berlangsung setelah diterapkan media pembelajaran *Treasure Map*.

Tabel 2. Pengujian Normalitas Data

No.	Aspect	Perolehan	Keputusan
1	Hasil nilai <i>Pre-test</i>	0,200 > 0,05	Normal
2	Hasil nilai <i>Post-test</i>	0,200 > 0,05	Normal

Sesuai dengan tabel 2 mengenai hasil dari pengolahan normalitas data atau menguji persebaran data memenuhi kriteria normal maupun tidak. Sesuai dengan hasil tersebut dari uji normalitas yang dilakukan keseluruhan data baik *Pre-test* maupun *Post-test* masuk dalam kategori normal karena nilai perolehannya adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 sehingga secara aturan persyaratan tingkat kenormalitas datanya memenuhi kriteria. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa data dari penelitian tersebut masuk dalam kategori yang normal dan asumsi-asumsi dalam persyaratan normalitas sesuai dan sudah terpenuhi. Kemudian selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas data yang disampaikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Homogenitas Data

No.	Aspect	Perolehan	Keputusan
1	Hasil nilai <i>Pre-test</i>	0,970 > 0,05	Sesuai
2	Hasil nilai <i>Post-test</i>	0,959 > 0,05	Sesuai

Sesuai dengan tabel 3 pada perolehan uji homogenitas data yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat variasi dari data-data dalam populasi yang ada. Hasil dari pengujian ini menjadi salah satu syarat yang mendukung penelitian lebih lanjut dalam analisis independent sample t test maupun uji uji lainnya. Secara hasil penelitian yang dilakukan hasil homogenitas data nilai *Pre-test* yang dihasilkan adalah 0,970 dan nilai post testnya secara analisis sebesar 0,959. Kedua hasil ini masuk dalam kategori lebih besar dari 0,05 sehingga secara keputusan dapat diambil bahwa data-data Penelitian yang dilakukan sesuai dengan kriteria homogenitas tidak ada ketidaksamaan data. Sesuai

dengan perolehan hasil homogenitas maupun hasil normalitas data maka dapat dilanjutkan dengan penelitian analisis independen sampel t test untuk mengetahui apakah penerapan media *Treasure Map* mampu meningkatkan keaktifan belajar yang dilihat dari sebelum adanya penerapan maupun sesudah adanya penerapan.

Sesuai dengan tabel 4 dalam pengujian independen sampel t test didapatkan dua hasil melalui sebelum penerapan maupun sesudah penerapan. Apabila dilihat dari sebelum dilakukan penerapan media pembelajaran *Treasure Map* pada kelas 6 ternyata hasilnya 0,751 lebih besar dari 0,05 sehingga secara kriteria tidak signifikan keaktifan belajar yang terjadi di kelas 6. Namun kemudian pada tahapan setelah penerapan media didapatkan hasil 0,0000 lebih kecil dari 0,05 sehingga secara keputusan dari penelitian ini penggunaan *Treasure Map* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar dari siswa kelas 6 pada mata pelajaran matematika. Untuk itu media ini bisa diterapkan secara lebih lanjut karena memiliki pengaruh yang positif meningkatkan keaktifan belajar dari setiap siswa kelas 6. Selain itu juga dalam uji F maupun uji t pada pengujian setelah penerapan media menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan maupun secara parsial media pembelajaran *Treasure Map* terhadap keaktifan belajar dari setiap siswa.

Tabel 4. Pengujian Independent Sampel T-Test

No.	Aspect	F	t	Sig
1	Perolehan sebelum penerapan <i>Treasure Map</i>	0,001 < 4,061	-0,319 < 2,015	0,751 > 0,05
2	Perolehan setelah penerapan <i>Treasure Map</i>	4,593 > 4,061	-4,579 > 2,015	0,000 < 0,05

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah disampaikan dalam pengujian tingkat signifikansi efektivitas dari penerapan media treasure map terhadap keaktifan belajar siswa ternyata hasilnya menunjukkan hasil yang positif. Hasil positif itu berupa pengujian setelah penerapan media yaitu 0,0000 lebih kecil dari 0,05 sehingga berpengaruh signifikan meningkatkan keaktifan belajar dari setiap siswa. Untuk itu hasil ini memberikan bukti yang kuat bahwa ketika siswa diberikan media pembelajaran yang sesuai maka keaktifan mereka dalam belajar mampu mengalami peningkatan dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan tersebut. Penggunaan inovasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu hal yang diharuskan karena pendidik harus membuat kelas menjadi lebih menarik dan menjadi lebih menyenangkan [16]. Metode yang digunakan berupa treasure map merupakan salah satu permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran berupa clue seperti dalam permainan harta karun sehingga mengarahkan setiap siswa itu untuk memecahkan permasalahan yang disusun secara bertahap dalam media tersebut

Secara umum media game dalam kegiatan pembelajaran akan membuat guru dengan mudah menyampaikan maupun melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah [17]. Selain itu juga dalam penjelasan lain permainan edukatif yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas ternyata mampu memberikan bantuan untuk mengembangkan sosial emosional maupun mengembangkan pengetahuan dari setiap siswa [18]. Tujuan dari pembelajaran dengan media mencari harta karun adalah untuk mendorong siswa mampu berpikir dengan hal-hal yang ada di sekitar mereka dalam kehidupan sehari-hari [19]. Apalagi media ini dirancang untuk membuat siswa belajar menemukan soal maupun hadiah yang tersembunyi dalam setiap tahapan permainan. Apabila dalam penerapan pembelajaran penelitian ini materi yang berkaitan dengan penelitian adalah pecahan sehingga media ini diarahkan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan.

Kemudian penelitian ini dilakukan dengan baik pada mata pelajaran matematika tersebut dengan bantuan map sehingga siswa diminta untuk memecahkan permasalahan pecahan. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut siswa antusias untuk melakukan pembelajaran. Namun sini berbeda dengan sebelum penerapan siswa merasa bosan dan kesulitan untuk melakukan pembelajaran pecahan. Namun dengan adanya media ini mereka lebih antusias dan mau mengikuti semua rangkaian pembelajaran sesuai dengan tahapan map yang telah ditentukan oleh guru. Untuk itu dari hasil observasi memberikan bukti secara nyata bahwa

pembelajaran dengan menggunakan media ini menjadi lebih aktif siswa mau untuk bergerak dan mau bekerja sama berdiskusi maupun menjawab pertanyaan pada soal pecahan matematika. Secara keseluruhan apabila ini dilanjutkan dalam materi-materi lainnya akan berdampak positif juga terhadap keaktifan mereka dalam belajar. Apabila mengacu pada beberapa penelitian terdahulu penggunaan treasure map berpengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan maupun hasil belajar dari setiap siswa [13], [20]. Untuk itu pendapat ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan berpengaruh secara signifikan meningkatkan keaktifan dari setiap siswa.

4. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan maka kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Treasure Map* dalam materi pecahan matematika memiliki pengaruh yang positif dan juga signifikan terhadap keaktifan belajar dari setiap siswa. Pengaruh yang ditimbulkan mampu mempengaruhi peningkatan keaktifan belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan kemampuan setiap peserta didik.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah dari hasil pembahasan diatas dapat menjadi referensi keilmuan mengenai model pembelajaran untuk siswa SD yang menyenangkan dan variatif atau melalui penelitian ini bisa menjadi referensi untuk melakukan penelitian lanjutan. Implikasi praktisnya adalah melalui penelitian ini bisa memberikan metode baru untuk digunakan oleh guru yang sedang mencari metode pembelajaran di luar kelas tetapi masih tetap fokus pada materi pembelajaran.

5. Referensi

- [1] N. P. Febriyani, "Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model project based learning (PjBL) pada siswa kelas 5 SD Negeri 1 Towangsan," *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 10–14, 2024, doi: 10.20961/jpiuns.v10i2.87333.
- [2] N. D. Ernamasari and S. Wahyuningsih, "Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran team games tournament siswa kelas iv sd," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 6, pp. 440–445, 2024.
- [3] M. Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- [4] Purnomo, *Metode Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2021.
- [5] S. U. Hasanah, "STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE ACTIVE LEARNING MODEL READING ALOUD DAN METODE KONVENSIONAL MODEL CERAMAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DAN PENGARUHNYA TERHADAP RESPON SISWA KELAS V MI MA'ARIF 01 PAHONJEAN MAJENANG," vol. 3, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [6] A. Alam and K. Khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter," *MUHIBBUL Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 1, pp. 58–77, 2021, doi: 10.35719/pba.v1i1.9.
- [7] U. Tsani, H. R. Nazhiffa, A. T. Salma, and R. A. Maulana, "Exploring the learning barriers in mathematics for hearing-impaired students in inclusive classrooms," pp. 2–6.
- [8] A. E. S. Evi Eka Yanti, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATERI PEMBELAJARAN SEL KELAS XII SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA," vol. 2, no. 1, pp. 15–24, 2017.
- [9] U. Masruroh, E. Susantini, and D. Yuliani, "Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel the Development of Finding Treasure Game Media in Cell Respiration Subtopic," *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 3, no. 2, pp. 347–351, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- [10] A. D. Wulandari, H. Mahfud, and D. Y. Saputri, "Pengaruh teknik perkalian garis (cross-line) pada tahap ketiga teori polya terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 1, pp. 1–8, 2025.
- [11] I. Magdalena and J. Luthfiah, "Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Tangerang 5," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 151–168, 2020,

- [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [12] W. Audia and I. Mastoah, "Strategi inovatif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar di era digital," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 1, pp. 86–91, 2024.
- [13] Raka Swandhita Hutomo, "PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN METODE TREASURE HUNT PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2015/2016," vol. 4, no. June, p. 2016, 2016.
- [14] I. B. P. Suarsana, W. Lasmawan, and A. A. I. N. Marhaeni, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana," *e-Journal Progr. Pascasarj. Univ. Pendidik. Ganessa Jur. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 1–10, 2013.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [16] I. A. Rahmawati, I. Listiani, and Kaseni, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bancangan," *Paedagogia J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Kependidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 243–252, 2023.
- [17] V. Safitri, "EKSPERIMENTASI METODE TREASURE HUNT SISWA KELAS V MI SULLAM TAUFIQ KAJEN," UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024.
- [18] F. N. N. Rachma, V. M. Riski, and Julianto, "Treasure Map: Inovasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Game Edukasi," *Elem. J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 58–66, 2024, doi: 10.3998/mpub.16411.
- [19] A. H. Alfarizi, U. T. I, L. K. A, and A. N. A, "Alam dan ilmu berpadu : inovasi kurikulum SMP IT Alam Nurul Islam Yogyakarta untuk tingkatkan softskill".
- [20] Sudarto, Asriadi, and R. F. Syam, "PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V SD INPRES 4/82 WAJI DALAM PEMBELAJARAN IPA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TREASURE HUNT," *JPMIPA*, vol. 3, no. 9, pp. 569–576, 2024.