caXra Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Vol. 06, No. 03, 2026, pp. 1377-1387

Penerapan Permainan Mencari Harta Karun untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar

Alifa Aliyah Nurjamin[1], Fajar Nugraha[2], Hatma Heris Mahendra[3]
[1,2,3]Universitas Perjuangan Tasikmalaya
Email: alifaaliyahnurjaminalifa@gmail.com

Article History:
Submitted : 15-06-2026
Received : 15-08-2026
Revised : 22-08-2026
Accepted : 02-09-2026
Published : 30-09-2026

Abstract: *This study aims to increase students' learning engagement in the IPAS subject by using a treasure hunt game as a teaching medium. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model, which consists of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 23 students at SDN 1 Mangkubumi. Data collection techniques included observation using a learning engagement observation sheet, interviews with teachers and students to obtain supporting information, and documentation in the form of photos of activities and learning materials. The results showed improvements across all observed indicators, including participation in discussions, confidence in expressing opinions, ability to answer questions, cooperation in group activities, and engagement in learning activities.*

Keywords: *Active Learning, Treasure Hunt Game, IPAS Lesson Materials*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terhadap pelajaran IPAS dengan menggunakan media permainan mencari harta karun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 23 peserta diidk SDN 1 Mangkubumi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui onservasi menggunakan lembar observasi keaktifan belajar, wawancara dengan guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mendukung, dan dokumentasi berupa foto kegiatan dan dokumen pembelajaran. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diamati, meliputi partispasi dalam kegiatan berdiskusi, kebranian untuk mengemukakan pendapat, kemampuan dalam menjawab pertanyaan, kerja sama pada kegiatan berkelompok, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci : Keaktifan Belajar, Media Permainan Mencari Harta Karun, Materi Pelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga pada pembentukan karakter sosial siswa yang sangat penting untuk mengembangkan sikap peduli lingkungan (Yulanda et al., 2025). IPS bertujuan untuk untuk mengajarkan dan mengembangkan keterampilan dasar agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Kustiono, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut Gunawan dalam (Toharudin & Fadlilah, 2021) Pembelajaran IPS adalah Pembelajaran yang tidak hanya fokus terhadap pengetahuan tentang masyarakat, tetapi lebih menekankan pada pembentukan sosial yang ada pada peserta didik, dalam pembelajaran IPS diharapkan pesertra didik dapat memahami diri sendiri, sosialisasi yang baik terhadap lingkungannya, dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi dinamika kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, mata pelajaran IPS seharusnya menarik minat peserta didik karena merupakan alat untuk memahami berbagai aspek kehidupan sosial yang saling terkait secara sistematis, baik dalam hal sejarah,geografi,ekonomi, maupun kewarganegaraan.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa tentunya harus menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Menurut (Budiasa & Gading, 2020) Keaktifan adalah faktor penting bagi keberhasilan siswa dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini sejalan seperti menurut (Wahyuningsih, 2020) Keaktifan belajar peserta didik merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajar seharusnya juga menjadi semakin tinggi. Menurut (Prasetyo & Muhammad, 2021) indikator keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari situasi sebagai berikut : 1) pada kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik secara langsung melaksanakan tugasnya. 2) peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah pada pembelajaran. 3) peserta didik mau bertanya kepada temannya atau guru apabila ada kesulitan saat kegiatan pembelajaran atau tidak memahami materi. 4)) peserta didik mau berusaha untuk mencari informasi untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya. 5) peserta didik melakukan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru. 6) peserta didik dapat berlatih dalam memecahkan soal atau masalah.

Berdasarkan studi awal melalui observasi dan wawancara di kelas V SDN 1 Mangkubumi, ditemukan beberapa permasalahan, seperti beberapa peserta didik yang tidak aktif bertanya, tidak ikut serta dalam pengerjaan tugas kelompok, dan tidak menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran, dan penggunaan media masih belum menarik bagi peserta didik, seperti: mengandalkan buku teks dan papan tulis, yang menyebabkan rendahnya keaktifan. Tentu saja, hal ini merupakan masalah penting yang perlu diatasi untuk meningkatkan minat belajar IPS. Jumlah peserta didik di kelas V sebanayak 23 peserta didik. 17 (72,95%) tidak memenuhui indikator keaktifan, dan 6 (26,08%).

Menurut Hamka dalam (Ani Daniyati et al., 2023 : 284) Media Pembelalajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran IPAS di SDN 1 Mangkubumi masih menggunakan media power point dan buku teks. Guru masih kurang dalam mengandalkan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya keaktifan. Dengan penggunaan media

 ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

tersebut peserta didik menjadi pasif yang hanya menerima materi, namun pada kenyataannya peserta didik membutuhkan peran khusus dari guru sebagai tenaga pendidik supaya dapat memaknai setiap informasi yang diterimanya.

Pada masa di kelas V SD peserta didik berada di usia 11 tahun dimana saat usia ini dipengaruhi oleh interaksi sosial. Vygotsky dalam (Syahriani, 2024) Belajar sambil bermain adalah pembelajaran melalui permainan yang menarik perhatian karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi pembelajaran, dan menciptakan interaksi antar peserta didik. untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan media permainan mencari harta karun untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Mangkubumi. Media pembelajaran tersebut diyakini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh peneliti dengan judul penelitian yang telah dilakukan oleh (Wulandari et.al., 2024) dengan judul "Pengaruh penerapan treasure map sebagai media pembelajaran matematika terhadap keaktifan siswa SD". Dalam penelitiaanya menyatakan bahwa penggunaan media belajar permainan mencari harta karun dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan (Tri Hermayani et al.,2025) "Pembelajaran berdiferensiasi menggunakan metode Treasure Hund untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV Sekolah Dasar."Dalam penelitiannya menyatakan bahwa penelitian ini terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa ketika dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus.

Media permainan mencari harta karun menurut (Farradina et al., 2023) kegiatan belajar yang dilakukan di luar ruangan secara berkelompok dan di mana siswa harus mencari serangkaian petunjuk yang akan membawa mereka ke penemuan baru, pemenangnya adalah tim yang pertama kali menemukan semua benda yang ada di daftar. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan kebersamaan peserta didik.,Kelebihan permainan mencari harta karun adalah rancangannya yang menarik dan unik serta dapat membangkitkan minat dan antusiasme peserta didik melalui pengalaman permaianan yang berbeda (Ulfah et al., 2021).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan perencanaan dan penerapan media permainan mencari harta karun untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta diidk pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Mangkubumi dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut (Utomo et al., 2024) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (*action)* yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus. PTK memiliki tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki permasalahan di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan di ruang kelas dan lingkungan sekolah yang berfokus pada peneyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini menggunaakn metode penelitian yang dikemukakan oleh

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

Kemmis & MC Taggart yang meliputi empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan.

Gambar 1. Rancangan Model PTK Kemmis & MC Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Mangkubumi yang berada di kota Tasikmalaya. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 23 peserta didik. 13 laki-laki dan 10 perempuan. Variabel terikat (x) pada penelitain ini yaitu media permainan mencari harta karun, dan variabel bebas (y) adalah keaktifan belajar. Data yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari melalui hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, dan data kuantitatif diperoleh dari hasil hasil lembar observasi keaktifan belajar peserta didik yang telah diberi skor berdasarkan indikator. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari penelitian, selanjutnya diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan peningkatan pada kegiatan pembelajaran dan pencapaian indikator keberhasilan di setiap siklus.

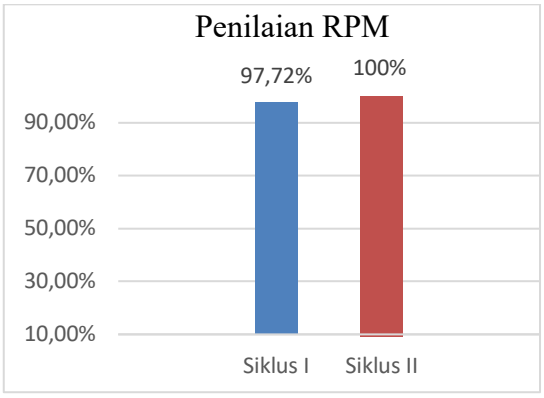
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 1 Mangkubumi tahun pelajaran 2025/2026 pada semester genap (II) siklus pertama ini dilaksanakan pada hari selasa 05 Mei 2026 dengan alokasi waktu di setiap pertemuan 3 × 35 menit. Sedangkan untuk siklus kedua dilaksanakan pada hari senin 11 Mei 2026 dengan alokasi waktu yang sama 3× 35 menit.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

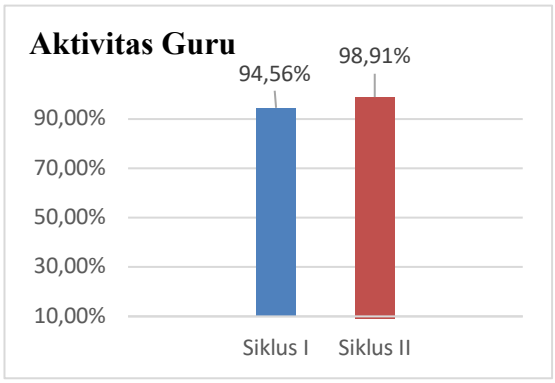
Hasil Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Penelitian yang dilakukan terkait penerapan permainan mencari harta karun untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada Pelajaran IPAS di kelas V memperoleh hasil sebagai berikut.

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)



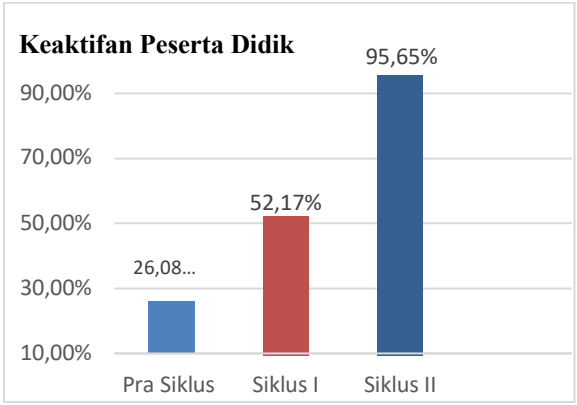
Gambar 2. Diagram Penilaian RPM Siklus I dan Siklus II

Dari hasil diagram di atas, hasil yang diperoleh dapat terlihat penilaian RPM mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I mendapatkan hasil 97,72% dengan kategori sangat baik, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100% juga dengan kategori sangat baik. Hasil yang dipaparkan menunjukan bahwa hasil penilaian RPM sangat meningkat disetiap siklusnya.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram di atas, menunjukan bahwa hasil yang diperoleh pada perbandingan nilai aktivitas guru pada siklus I mendapatkan 94,56%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 98,91%%. Hasil perbandingan aktivitas guru pada dua siklus ditunjukan bahwa adanya peningkatan yang signifikan.



Gambar 4. Diagram Perbandingan keaktifan

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

Berdasarkan diagram di atas, menunjukan bahwa hasil yang diperoleh terdapat peningkatan yang signifikan dalam keaktifan belajar peserta didik mulai dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, hanya 6 peserta didik yang mencapai indikator keaktifan belajar dengan presentase 26,08%. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang aktif meningkat menjadi 12 orang dengan presentase 52,17%. Di siklus II, kembali meningkat menjadi 95,65%. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran IPAS dengan menggunakan media permainan mencari harta karun dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Mangkubumi.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan media permainan mencari harta karun pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Mangkubumi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mengubah pembelajaran yang semula cenderung berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi peserta didik untuk mengamati, berdiskusi, bergerak, mencari informasi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Keaktifan belajar dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas fisik, tetapi juga melalui perhatian, keberanian bertanya, keterlibatan dalam kelompok, kemampuan memecahkan masalah, serta kesediaan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja teman. Temuan tersebut selaras dengan Prasetyo dan Abduh (2021) serta Rokhanah et al. (2021) yang menjelaskan bahwa peningkatan keaktifan terjadi ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk menemukan informasi, berdiskusi, dan terlibat langsung dalam penyelesaian tugas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, keterlibatan tersebut muncul karena peserta didik menghadapi tujuan, tantangan, aturan, petunjuk, dan penghargaan yang mendorong mereka berpartisipasi secara aktif (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berlangsung secara berulang. Tahapan tersebut memperlihatkan bahwa penelitian tindakan kelas bukan sekadar menerapkan media pembelajaran, tetapi juga menjadi proses sistematis untuk mengidentifikasi masalah, melaksanakan tindakan perbaikan, mengamati dampaknya, dan menyempurnakan pembelajaran berdasarkan bukti yang ditemukan di kelas. Mertler (2020) menjelaskan bahwa penelitian tindakan membantu guru mengambil keputusan pembelajaran berdasarkan data aktual, sedangkan Stringer dan Aragón (2020) menekankan pentingnya refleksi kolaboratif untuk memperbaiki tindakan secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, refleksi pada siklus I menghasilkan beberapa perbaikan, seperti penyampaian aturan permainan secara lebih terstruktur, pembatasan waktu pada setiap pos, pembagian peran anggota kelompok, peningkatan pendampingan guru, dan pemberian penguatan positif. Langkah perbaikan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan pada siklus II berkaitan dengan kualitas perencanaan dan tindak lanjut hasil refleksi, bukan hanya disebabkan oleh penggunaan permainan mencari harta karun.

Kualitas perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian RPM yang mencapai 97,72% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II, dengan keduanya berada dalam kategori sangat baik. Peningkatan sebesar 2,28 poin persentase

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

tersebut menunjukkan bahwa RPM pada siklus I telah memiliki kualitas yang tinggi, tetapi masih memerlukan penyempurnaan terutama pada pengelolaan waktu, kejelasan prosedur permainan, serta pemerataan tanggung jawab peserta didik. Perencanaan yang lebih terstruktur pada siklus II membantu guru menyesuaikan tingkat tantangan dengan karakteristik peserta didik dan mengurangi kebingungan ketika mereka berpindah dari satu pos ke pos berikutnya. Krath et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan lebih efektif ketika guru menyelaraskan tujuan, aturan, tantangan, mekanisme umpan balik, dan hasil belajar secara jelas. Temuan ini juga didukung oleh Kalogiannakis et al. (2021) yang menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran sains bergantung pada desain aktivitas yang terencana, relevan dengan materi, dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari 94,56% pada siklus I menjadi 98,91% pada siklus II atau meningkat sebesar 4,35 poin persentase. Meskipun aktivitas guru pada siklus I telah berada dalam kategori sangat baik, hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih bingung terhadap alur permainan dan belum percaya diri dalam menyampaikan jawaban. Pada siklus II, guru memberikan demonstrasi yang lebih jelas, menjelaskan aturan secara bertahap, memantau setiap kelompok, memberikan petunjuk ketika peserta didik mengalami kesulitan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang disampaikan. Peran tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis permainan guru tetap memiliki fungsi penting sebagai perancang, fasilitator, pengamat, dan pemberi *scaffolding*, bukan sekadar menyerahkan kegiatan sepenuhnya kepada peserta didik. Schunk (2020) menyatakan bahwa dukungan, pemodelan, dan umpan balik guru membantu peserta didik membangun keyakinan terhadap kemampuannya, sedangkan van Gaalen et al. (2021) menemukan bahwa permainan pendidikan memberikan hasil lebih baik ketika disertai aturan yang jelas, interaksi aktif, dan umpan balik langsung.

Peningkatan utama terlihat pada keaktifan belajar peserta didik, yaitu dari 26,08% pada pratindakan menjadi 52,17% pada siklus I dan mencapai 95,65% pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan dari pratindakan ke siklus I mencapai 26,09 poin persentase, peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai 43,48 poin persentase, dan peningkatan keseluruhan mencapai 69,57 poin persentase. Data tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I mulai memberikan perubahan, tetapi hasilnya belum optimal karena peserta didik masih dalam tahap memahami mekanisme permainan dan menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang lebih aktif. Peningkatan yang lebih besar pada siklus II menunjukkan bahwa penyempurnaan aturan, pengelolaan waktu, pendampingan guru, dan pembagian peran kelompok mampu memperluas partisipasi peserta didik. Hasil ini sejalan dengan Bai et al. (2020) dan Smiderle et al. (2020) yang menemukan bahwa unsur tantangan, tujuan, pencapaian, dan umpan balik dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik.

Media permainan mencari harta karun dapat dipahami sebagai bentuk *game-based learning* karena materi IPAS disajikan melalui rangkaian tantangan, petunjuk atau *clue*, pencarian informasi, diskusi kelompok, dan penyelesaian tugas untuk mencapai tujuan tertentu. Struktur tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

juga menggunakannya untuk menafsirkan petunjuk, menentukan strategi, memeriksa jawaban, dan mengambil keputusan bersama kelompok. Veldkamp et al. (2020) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis pencarian dan pemecahan tantangan dapat membangun keterlibatan kognitif, sosial, dan perilaku karena peserta didik harus menghubungkan pengetahuan dengan situasi yang dihadapi. Manzano-León et al. (2021) juga menemukan bahwa aktivitas permainan edukatif yang memadukan narasi, misi, kerja sama, dan pemecahan masalah dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, permainan mencari harta karun relevan digunakan dalam pembelajaran IPAS karena karakteristik IPAS menuntut pengamatan, eksplorasi, penalaran, kerja sama, dan penerapan konsep dalam situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Pembagian peserta didik ke dalam kelompok juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keaktifan karena setiap anggota memperoleh kesempatan menjalankan peran, bertukar informasi, dan mempertanggungjawabkan hasil kerja bersama. Pada siklus I, keterlibatan belum merata karena beberapa peserta didik masih mendominasi diskusi, sedangkan peserta didik lainnya cenderung menunggu arahan atau mengikuti keputusan kelompok. Perbaikan pada siklus II melalui pembagian peran yang lebih jelas membuat tanggung jawab tidak hanya berpusat pada peserta didik yang memiliki kemampuan akademik atau kepercayaan diri lebih tinggi. Saleem et al. (2022) menjelaskan bahwa unsur kerja sama, tantangan, kemajuan, dan penghargaan dapat memperkuat interaksi sosial serta mempertahankan partisipasi peserta didik apabila guru mengelolanya secara seimbang. Bond et al. (2020) juga menegaskan bahwa keterlibatan peserta didik bersifat multidimensional sehingga guru perlu memperhatikan keterlibatan perilaku, emosional, kognitif, dan sosial secara bersamaan, bukan hanya menilai keramaian atau banyaknya aktivitas fisik di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media permainan mencari harta karun dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 1 Mangkubumi. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya kualitas RPM, aktivitas guru, dan keaktifan peserta didik setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi setiap siklus. Namun, hasil penelitian tetap perlu ditafsirkan secara proporsional karena penelitian dilaksanakan pada satu kelas, dalam dua siklus, dan belum menggunakan kelompok pembanding sehingga peningkatan yang terjadi belum dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah dasar. Guru juga perlu mengantisipasi *novelty effect*, yaitu kemungkinan meningkatnya antusiasme karena peserta didik baru pertama kali menggunakan permainan tersebut, dengan cara memvariasikan petunjuk, tingkat kesulitan, peran kelompok, dan bentuk penghargaan (Luo, 2022). Dengan mempertimbangkan temuan penelitian dan dukungan kajian mutakhir, media permainan mencari harta karun dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang aktif dan kolaboratif, selama guru merancang tujuan, materi, waktu, aturan, asesmen, serta pembagian peran secara terstruktur.

PENUTUP

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan mencari harta karun efektif dalam meningkatkan keaktifan

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

belajar peserta didik kelas V SDN 1 Mangkubumi pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada tahap prasiklus, sebanyak 6 dari 23 peserta didik (26,09%) mencapai indikator keaktifan dengan kategori kurang aktif. Setelah tindakan pada siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 12 peserta didik (52,17%) dengan kategori cukup aktif. Selanjutnya, pada siklus II, keaktifan belajar meningkat secara signifikan menjadi 22 peserta didik (95,65%) dengan kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan mencari harta karun mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru direkomendasikan untuk menggunakan permainan mencari harta karun sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Dalam penerapannya, guru perlu menyusun petunjuk permainan secara jelas, mengatur alokasi waktu pada setiap pos, membagi peran anggota kelompok secara merata, dan memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih kurang percaya diri. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana yang diperlukan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan mencari harta karun pada materi, jenjang kelas, dan mata pelajaran yang berbeda serta mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review, 30*, Article 100322. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17*, Article 2. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8

Budiasa, I. K., & Gading, I. K. (2020). Keaktifan siswa sebagai faktor penentu keberhasilan belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(3), 456–464.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Jamilah, I. I., Aramudin, A., & Amin, M. (2024). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(5), 3831–3839. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8192

Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education: A systematic review of the literature. *Education Sciences, 11*(1), Article 22. https://doi.org/10.3390/educsci11010022

Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games, and game-based learning. *Computers in Human Behavior, 125*, Article

106963. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963

Luo, Z. (2022). Gamification for educational purposes: What are the factors contributing to varied effectiveness? *Education and Information Technologies, 27*, 891–915. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10642-9

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability, 13*(4), Article 2247. https://doi.org/10.3390/su13042247

Mertler, C. A. (2020). *Action research: Improving schools and empowering educators* (6th ed.). SAGE Publications.

Nasikhah, U. (2020). Strategi pembelajaran aktif sebagai upaya dalam meningkatkan aktivitas belajar di kelas. *Tarbiya Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam, 1*(1), 51–64. http://journal.iaisambas.ac.id/index.php/TarbiyaIslamica/article/view/94

Permata Putri, P., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh permainan *treasure hunt* terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia, 4*(1)

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model *discovery learning* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 1717–1724. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991

Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(5), 3173–3180. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in e-learning: A literature review. *Technology, Knowledge and Learning, 27*, 139–159. https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x

Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.

Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., de Miranda Coelho, J. A. P., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments, 7*, Article 3. https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x

Stringer, E. T., & Aragón, A. O. (2020). *Action research* (5th ed.). SAGE Publications.

Ulfah, M. K., Utaminingsih, S., & Fathurrohman, I. (2021). Keefektifan media *Treasure of Science* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran tema 8 kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 5*(3), 493–501. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38790

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas: Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(4), Article 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

van Gaalen, A. E. J., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J., Bouwkamp-Timmer, T., Jaarsma, A. D. C., & Georgiadis, J. R. (2021). Gamification of health professions education: A systematic review. *Advances in Health Sciences Education, 26*, 683–711.

https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3

Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review, 31*, Article 100364. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.

Yulanda, Y., Ramli, N., Bahtiar, B., & Nasruddin, N. (2025). The contribution of social studies education in shaping students' environmental awareness at SMP Negeri 4 Parepare: A case study of an Adiwiyata awardee school. *Jurnal Pendidikan IPS, 15*(2), 499–508. https://doi.org/10.37630/jpi.v15i2.2887

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, Article 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)