

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TREASURE HUNT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII SMP NEGERI 1 MAYONG

Diyah Wulan Syafitri *¹

Dany Miftah M. Nur ²

^{1,2} Program Studi Tadris IPS, Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia

*e-mail: diyahwulan@ms.iainkudus.ac.id¹, dany@uinsuku.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran Treasure Hunt merupakan strategi aktif berbasis pencarian petunjuk yang mendorong analisis dan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model Treasure Hunt pada pembelajaran IPS, menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan, serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat model terhadap peningkatan kemampuan tersebut pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mayong. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Treasure Hunt meningkatkan keaktifan, kemampuan mengidentifikasi informasi, memberi argumen, dan menarik kesimpulan. Model ini terbukti efektif memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa. Disarankan guru menerapkan model ini secara rutin untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan bernilai tinggi bagi pengembangan keterampilan berpikir.

Kata kunci: Berpikir Kritis, Pembelajaran IPS 3, Treasure Hunt.

Abstract

The Treasure Hunt learning model is an active, clue-based strategy that enhances analytical and problem-solving skills. This study aims to describe the implementation of the Treasure Hunt model in Social Studies learning, analyze students' critical thinking skills before and after its application, and identify the supporting and inhibiting factors on improving critical thinking among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Mayong. A descriptive qualitative method was used, with data collected through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using Miles & Huberman's interactive model. The findings show that Treasure Hunt increases student engagement, information analysis, argumentation, and conclusion-drawing skills. The model proved effective in improving students' critical thinking. It is recommended that teachers apply this model regularly to support more interactive and higher-order-thinking-oriented Social Studies learning.

Keywords: Critical Thinking, Social Studies Learning, Treasure Hunt.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat Sekolah Menengah Pertama berperan penting dalam membentuk kemampuan analitis, kritis, dan sikap sosial peserta didik terhadap fenomena kehidupan bermasyarakat. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Andrianto et al., 2021). Guru berperan sebagai pendidik atau pembelajar, sementara itu siswa berperan sebagai orang yang belajar (Syaidah et al., 2018). Guru menjadi fasilitator siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga pembelajaran berbasis pada siswa atau student baser learning (Pertiwi, AmPertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna et al., 2022). Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menumbuhkan semangat siswa berperan aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Putri Wulandari, Budiaman, 2024). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan, seperti Treasure Hunt (Munawir, 2020). Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil keaktifansiswa (Abdullah et al., 2023).

Model pembelajaran Treasure Hunt merupakan salah satu pendekatan game-based learning yang memadukan pencarian petunjuk (clue-based tasks), pemecahan masalah, dan kerja kelompok. Penelitian empiris terbaru pada tingkat dasar dan menengah menunjukkan bahwa penerapan Treasure Hunt secara efektif meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan kerjasama, serta hasil pembelajaran mereka, termasuk indikator pemecahan masalah dan berpikir analitis. Studi lokal yang relevan melaporkan peningkatan partisipasi dan kualitas jawaban siswa setelah penggunaan model ini dalam mata pelajaran IPS (Dalam et al., 2023). Dengan demikian Treasure Hunt berpotensi menjadi strategi yang sesuai untuk mengaktualisasikan tuntutan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPS. (Fadhilah et al., 2019)

Pada hasil observasi awal, Bu Fitri selaku guru IPA SMP Negeri 1 Mayong menjelaskan, meskipun kebijakan kurikulum mengarah pada pembelajaran aktif, praktik kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan tugas terstruktur yang minim stimulasi berpikir tingkat tinggi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta keterbatasan dalam berpikir kritis misalnya, siswa menghadapi kesulitan dalam menganalisis informasi, memberikan bukti, dan membuat kesimpulan berdasarkan data (Cemerlang et al., 2025). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, diperlukan intervensi pedagogis yang menggabungkan unsur permainan, eksplorasi, dan kolaborasi. (Ferrary et al., 2023)

Penelitian terdahulu yang menelaah hubungan langsung antara Treasure Hunt dan kemampuan berpikir kritis juga mulai muncul dalam dekade terakhir. Misalnya, studi (Riantika & Wibawa, 2024) menemukan bahwa varian PBL berbasis Treasure Hunt (dipadu QR code) memunculkan indikator berpikir kritis seperti kemampuan menjelaskan dan menyimpulkan dalam pembelajaran PKN; penelitian lain pada jenjang dasar melaporkan peningkatan kemampuan analitis dan kolaboratif siswa setelah aktivitas berburu petunjuk dilaksanakan (Setiawan et al., 2023). Temuan-temuan ini memberi dasar empiris untuk meneliti lebih lanjut proses implementasi dan perubahan kualitas berpikir kritis siswa di konteks SMP Negeri 1 Mayong.

Dalam konteks SMP Negeri 1 Mayong, observasi dan wawancara awal dengan Bu Fitri selaku Guru IPS di SMP Negeri 1 Mayong, menunjukkan bahwa keterlibatan dan keterampilan berpikir tinggi masih dapat ditingkatkan dalam pembelajaran IPS kelas VII. Namun, ada beberapa masalah yang harus dihadapi. Ibu Fitri menemukan bahwa keterbatasan dalam penggunaan teknologi digital adalah permasalahan utama. Sekolah hanya memiliki dua proyektor, sehingga sulit untuk menerapkan pembelajaran digital di semua kelas. Selain itu, terdapat peraturan sekolah yang melarang penggunaan ponsel saat belajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa beberapa siswa tidak mengumpulkan ponsel mereka saat selesai pembelajaran. menyoroti masalah perilaku siswa yang semakin kurang sopan dan cenderung menganggap guru sebagai teman sebaya. Dalam pengamatannya terhadap kelas VII, beliau menemukan kesulitan dalam mengelola siswa yang sering berbicara sendiri dan lebih tertarik pada aktivitas fisik daripada pembelajaran.

Untuk mengatasi hal ini, Ibu Fitri menerapkan permainan setelah pembelajaran untuk menjaga keterlibatan siswa. Beliau mencatat perbedaan signifikan dalam kemampuan dan perilaku siswa saat ini dibandingkan dengan generasi sebelumnya, yang dipengaruhi oleh sistem zonasi yang digunakan dalam penerimaan siswa. Kondisi tersebut menjadikan penelitian ini relevan dan penting. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk (1) mendeskripsikan proses penerapan model Treasure Hunt pada pembelajaran IPS, (2) menganalisis perubahan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah intervensi, dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambat dalam implementasi model tersebut di kelas nyata. Hasil penelitian diharapkan memberi rekomendasi praktis bagi guru IPS dalam menyusun aktivitas pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan berfokus pada pengembangan berpikir kritis.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan memahami secara mendalam bagaimana model pembelajaran Treasure Hunt diterapkan dalam pembelajaran IPS,

bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, serta faktor pendukung dan penghambat di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong. Metode kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2020). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses, makna, dan pengalaman belajar siswa yang tidak dapat diukur hanya melalui angka, tetapi perlu dipahami melalui pengamatan langsung, percakapan, serta dokumen pendukung.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mayong dengan melibatkan guru IPS dan siswa kelas VII yang berjumlah 30 (20 perempuan dan 10 laki-laki) sebagai subjek penelitian. Data penelitian diperoleh dari dua jenis sumber utama, yaitu data primer dan sekunder (Ramadiyana, 2021). Data primer berasal dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru dan beberapa siswa mengenai pengalaman mereka mengikuti pembelajaran Treasure Hunt, serta aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pencarian petunjuk. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumen-dokumen pembelajaran, seperti modul ajar, materi yang digunakan guru, hasil pekerjaan siswa, dan dokumentasi kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana model Treasure Hunt diterapkan di kelas, termasuk pola interaksi antara guru dan siswa, respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran, serta indikator kemampuan berpikir kritis yang muncul selama proses berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pemahaman guru terhadap model pembelajaran tersebut dan untuk mengetahui pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi temuan lapangan dan memberikan bukti konkret mengenai aktivitas pembelajaran dan foto kegiatan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan, dan mengorganisasikan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan proses pembelajaran serta respons siswa. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus sejak awal proses pengumpulan data hingga penelitian selesai, sehingga temuan penelitian benar-benar mencerminkan kondisi aktual di lapangan (Agustina, 2019).

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menemukan kesesuaian informasi, sehingga data yang diperoleh lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan. Pendekatan ini memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya menggambarkan pengalaman satu pihak, tetapi merupakan gambaran yang komprehensif dari berbagai sudut pandang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggambarkan proses penerapan model pembelajaran Treasure Hunt di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong serta perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran tersebut. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama pembelajaran IPS, wawancara dengan guru IPS dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, lembar aktivitas, dan catatan guru.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan Treasure Hunt. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan enam orang. Setiap kelompok kemudian menerima petunjuk awal yang berisi informasi terkait materi IPS, seperti keberagaman sosial budaya di masyarakat, dan peta dunia. Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi sejak kegiatan dimulai. Aktivitas pencarian petunjuk mendorong mereka untuk

bergerak aktif, berdiskusi, serta bekerja sama dalam menemukan jawaban dari teka-teki yang disediakan peneliti (Karimah et al., 2025).

Selama kegiatan berlangsung, interaksi antaranggota kelompok berjalan cukup intens. Siswa terlihat saling bertanya, mempertimbangkan pendapat satu sama lain, serta membagi tugas sesuai kemampuan masing-masing. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau proses diskusi dan memberikan arahan ketika diperlukan. Berdasarkan hasil observasi, indikator kemampuan berpikir kritis seperti kemampuan mengidentifikasi informasi, memberikan alasan logis, dan menarik kesimpulan telah muncul secara bertahap selama proses Treasure Hunt. Siswa mulai mampu menghubungkan petunjuk dengan konsep IPS yang relevan, misalnya ketika mereka menemukan petunjuk mengenai bentuk-bentuk keberagaman budaya dan mengaitkannya dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model Treasure Hunt memberikan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Peneliti menilai siswa menjadi lebih aktif dan lebih berani mengemukakan pendapat. Peneliti juga menyatakan bahwa kegiatan semacam ini membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih kontekstual karena mereka tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan, tetapi juga mengalami langsung proses analisis melalui pencarian petunjuk. Sementara itu, wawancara dengan siswa memperlihatkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa pembelajaran Treasure Hunt lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Mereka mengaku lebih mudah memahami materi karena harus berdiskusi dan berpikir untuk menemukan jawaban.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa tugas akhir kelompok dan jawaban yang dikumpulkan, tampak adanya peningkatan kualitas jawaban siswa. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih memberikan jawaban yang bersifat umum dan kurang menunjukkan kemampuan analisis mendalam. Namun, setelah mengikuti rangkaian kegiatan Treasure Hunt, jawaban mereka mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Siswa mampu memberikan argumen yang lebih terstruktur, menjelaskan sebab-akibat suatu fenomena sosial, serta menarik kesimpulan yang sesuai dengan data yang mereka temukan selama kegiatan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa penerapan model Treasure Hunt memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menantang membuat siswa terdorong untuk berpikir lebih dalam, menganalisis informasi, dan membuat keputusan berdasarkan data yang mereka temukan. Model ini juga terbukti membuat pembelajaran IPS lebih menarik, bermakna, dan dekat dengan pengalaman nyata siswa. Temuan ini memperkuat bahwa penerapan Treasure Hunt dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif bagi guru IPS, terutama dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi.

1. Implementasi Model Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Pembelajaran IPS

Penerapan model pembelajaran Treasure Hunt di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong dianalisis menggunakan tahapan model Miles & Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini memberikan gambaran lebih terstruktur mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana siswa merespons aktivitas tersebut.

Pada tahap reduksi data, peneliti mengamati kegiatan awal pembelajaran saat memberikan orientasi mengenai tujuan, aturan permainan, dan mekanisme Treasure Hunt. Kemudian membagi siswa ke dalam kelompok dan membagikan petunjuk pertama. Reduksi data mencatat bahwa sejak tahap awal, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, terutama ketika mereka mulai membaca petunjuk dan merumuskan strategi kelompok. Reduksi data juga menyoroti pola interaksi siswa yang langsung terbentuk, seperti pembagian peran, diskusi singkat, serta upaya kolektif memahami petunjuk. Data yang tidak relevan, seperti obrolan ringan siswa, diabaikan, sehingga fokus analisis terarah pada perilaku belajar dan proses berpikir mereka.

Tahap selanjutnya adalah penyajian data, yaitu menata informasi hasil observasi menjadi gambaran runtut mengenai implementasi Treasure Hunt. Pada tahap ini terlihat bahwa kegiatan pencarian petunjuk mendorong siswa melakukan proses berpikir aktif. Teka-teki yang harus dipecahkan menuntut siswa menganalisis hubungan antar konsep IPS, misalnya ketika petunjuk

mengarah pada contoh keberagaman budaya. Penyajian data juga memperlihatkan dinamika kelompok: siswa berdiskusi, mengajukan argumen, menilai pendapat teman, serta mencoba menemukan jawaban yang paling logis. Peneliti memberikan pendampingan ringan tanpa mengarahkan jawaban, sehingga pembelajaran lebih bersifat student-centered. Penyajian data menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek kolaboratif dan komunikasi antarsiswa.

Tahap penarikan kesimpulan sementara menunjukkan bahwa implementasi Treasure Hunt berjalan efektif karena mampu mengubah pola pembelajaran yang biasanya pasif menjadi lebih aktif. Kesimpulan awal ini diperkuat dengan data wawancara yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika mereka harus mencari petunjuk, menghubungkannya dengan konsep IPS, dan memecahkan teka-teki secara bersama-sama. Guru juga menyatakan bahwa model ini membangun belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses investigatif. Penarikan kesimpulan akhir menunjukkan bahwa penerapan Treasure Hunt berhasil mendorong siswa terlibat secara fisik, sosial, dan kognitif, yang pada akhirnya memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran IPS.

Dengan demikian, penerapan model Treasure Hunt sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan terbukti memberikan ruang bagi siswa untuk menganalisis informasi, membuat dugaan, mengevaluasi argumen, dan menyimpulkan data berdasarkan pengalaman langsung. Proses ini menunjukkan bahwa implementasi model berjalan efektif, terarah, dan memberi dasar kuat bagi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sebelum Dan Sesudah Penerapan Model Treasure Hunt

Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum penerapan model Treasure Hunt menunjukkan kecenderungan rendah hingga sedang. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi masalah secara jelas ketika diberikan pertanyaan terbuka pada materi IPS. Pada kegiatan pembelajaran konvensional sebelumnya, siswa cenderung menunggu penjelasan guru dibandingkan mencoba menganalisis informasi secara mandiri. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengevaluasi informasi secara mendalam, mempertanyakan fakta, atau memberikan argumen berbasis data.

Selain itu, kemampuan siswa dalam memberikan alasan logis terhadap jawaban yang mereka ajukan masih terbatas. Dalam pre-test kemampuan berpikir kritis, hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai indikator “memberikan alasan ilmiah” dan “menarik kesimpulan berdasarkan bukti”. Sebagian besar siswa hanya menjawab berdasarkan hafalan atau pengalaman pribadi tanpa melakukan analisis penyebab dan hubungan antar konsep dalam materi IPS. Hambatan ini biasanya terjadi karena pendekatan pembelajaran sebelumnya lebih berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) belum menjadi bagian utama kegiatan kelas.

Setelah penerapan model Treasure Hunt, terjadi perubahan signifikan pada aktivitas investigatif siswa. Melalui kegiatan pencarian petunjuk, analisis informasi tersembunyi, dan penyelesaian tantangan berbasis konteks materi IPS, siswa dilatih untuk bekerja aktif mengolah informasi. Saat setiap kelompok menemukan “petunjuk harta karun”, mereka dituntut menafsirkan informasi, membandingkan data antar pos, serta membuat keputusan tentang jawaban yang paling relevan. Aktivitas ini memaksa siswa untuk menggunakan proses berpikir kritis secara langsung, bukan hanya sebagai konsep abstrak.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan reflektif setelah menyelesaikan misi. Mereka mulai mempertanyakan alasan suatu peristiwa terjadi, menghubungkan data yang ditemukan, serta memberikan interpretasi yang lebih mendalam tentang dampak suatu fenomena sosial ekonomi. Dalam post-test, sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi masalah dengan lebih jelas dan menyajikan argumen yang lebih logis dibandingkan hasil pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa model Treasure Hunt berhasil mendorong siswa untuk berpikir lebih analitis.

Perubahan juga tampak pada cara siswa memberikan bukti untuk mendukung jawaban mereka. Ketika menyelesaikan tantangan, mereka belajar bahwa jawaban tidak hanya harus benar, tetapi juga harus dapat dibuktikan dengan informasi yang ditemukan selama kegiatan. Hal ini memperkuat indikator berpikir kritis “menggunakan bukti dan data dalam argumen”. Pada tahap diskusi kelas setelah permainan, siswa terlihat lebih berani menyampaikan pendapat dan memberikan evaluasi terhadap jawaban kelompok lain, sesuatu yang jarang muncul sebelum kegiatan dilakukan.

Secara keseluruhan, kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah model Treasure Hunt diterapkan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi harus mencarinya, memilahnya, menganalisisnya, dan menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, model Treasure Hunt memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS, terutama dalam aspek analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tantangan (challenge-based learning) sangat efektif untuk mendorong siswa berpikir secara reflektif dan sistematis.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Model Treasure Hunt Yang Memengaruhi Pengembangan Berpikir Kritis Siswa.

Penerapan model Treasure Hunt pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yang membuat proses pembelajaran berjalan efektif. Salah satu faktor pendukung utama adalah antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pencarian petunjuk. Sifat permainan yang menantang dan interaktif membuat siswa lebih bersemangat, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi ini secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, karena siswa terdorong untuk menggali informasi lebih dalam dan menyelesaikan tantangan melalui analisis yang mendalam.

Selain itu, kesiapan guru dalam merancang alur permainan dan petunjuk edukatif menjadi faktor pendukung yang signifikan. Peneliti merancang petunjuk yang relevan dengan materi, memberikan tingkat kesulitan yang proporsional, dan mengatur alur permainan secara terstruktur akan memudahkan siswa untuk melakukan proses berpikir tingkat tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti telah menyiapkan worksheet, pos tantangan, serta rubrik penilaian dengan cukup baik sehingga setiap tahap permainan memberikan stimulus kognitif yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Fasilitas sekolah juga turut menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan penerapan model Treasure Hunt. Lingkungan sekolah yang luas dan memungkinkan kegiatan bergerak antar pos mempermudah implementasi strategi ini. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran sederhana seperti kartu petunjuk, lembar analisis, dan peta kegiatan turut membantu kelancaran proses. Dukungan ini memungkinkan siswa melakukan eksplorasi secara aktif sehingga proses berpikir analitis dan evaluatif dapat berkembang lebih optimal.

Namun demikian, terdapat pula beberapa faktor penghambat dalam penerapan model Treasure Hunt, terutama dari sisi perbedaan kemampuan siswa dalam memahami petunjuk dan menyelesaikan tantangan. Tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi dan interpretasi yang sama, sehingga beberapa kelompok cenderung lebih lambat dalam memahami informasi yang ditemukan. Ketimpangan ini menyebabkan proses berpikir kritis tidak berkembang secara merata di seluruh siswa karena ada yang lebih fokus pada aspek permainan daripada interpretasi informasi.

Faktor penghambat lainnya adalah manajemen waktu yang menjadi tantangan utama dalam kegiatan Treasure Hunt. Karena model ini membutuhkan waktu untuk persiapan pos, pelaksanaan, dan diskusi akhir, pembelajaran sering kali harus disesuaikan dengan durasi jam pelajaran yang terbatas. Beberapa kelompok siswa belum menyelesaikan seluruh tantangan saat waktu hampir habis, sehingga proses analisis data dan refleksi yang menjadi inti pengembangan berpikir kritis tidak dapat dilakukan secara maksimal.

Selain itu, kendala koordinasi antar anggota kelompok juga memengaruhi efektivitas pengembangan berpikir kritis. Pada beberapa kesempatan, terjadi dominasi oleh satu atau dua

siswa yang lebih aktif, sedangkan anggota lain lebih pasif dan hanya mengikuti arahan kelompok. Kondisi ini mengurangi kesempatan siswa pasif untuk berlatih berpikir kritis secara langsung. Guru perlu memberi pendampingan tambahan dengan membagi peran dalam kelompok agar setiap siswa turut aktif dalam proses analisis dan pengambilan keputusan.

Meskipun ada beberapa hambatan, faktor pendukung yang kuat seperti antusiasme siswa, kesiapan guru, dan fasilitas sekolah yang memadai tetap membantu proses pembelajaran berbasis Treasure Hunt berjalan optimal. Hambatan yang muncul dapat diatasi dengan strategi pengelolaan waktu yang lebih baik, pembagian peran kelompok yang lebih merata, serta penyederhanaan petunjuk agar dapat dipahami oleh seluruh siswa. Secara keseluruhan, penerapan model Treasure Hunt masih memberikan dampak positif dan signifikan bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, selama guru mampu mengelola faktor pendukung serta meminimalisasi hambatan yang ada.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan model Treasure Hunt, mengetahui perubahan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapannya, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Mayong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Treasure Hunt dapat diterapkan dengan baik melalui kegiatan pencarian petunjuk, analisis informasi, dan diskusi kelompok yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Sebelum penerapan, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah dan terbatas pada kemampuan dasar dalam mengamati dan menjawab pertanyaan. Setelah penerapan, kemampuan berpikir kritis meningkat signifikan, ditandai dengan kemampuan siswa menganalisis masalah, menarik kesimpulan, dan memberikan argumen logis. Faktor pendukung peningkatan ini meliputi antusiasme siswa, kreativitas guru, dan suasana belajar yang kondusif, sedangkan penghambatnya berupa perbedaan kemampuan siswa dan keterbatasan waktu.

Secara keseluruhan, penerapan model Treasure Hunt terbukti efektif membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan layak digunakan sebagai alternatif model pembelajaran IPS di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Agustina, N. Iaras. (2019). No Title. In *ペインクリニック学会治療指針 2*.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Cemerlang, Y. I., Kafiyuddin, M., & ... (2025). Penggunaan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa MAN 1 Kudus dalam Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS. *RUKASI: Jurnal Ilmiah ...*, 02(03), 136–144. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/rukasi/article/view/297>
- Dalam, H., Sejarah, P., & Sma, D. I. (2023). *Model Pembelajaran Tgt Berbasis Games Treasure*. 10, 244–256.
- Fadhilah, P., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 121–134.
- Ferrary, C. H., Sekar Purbarini Kawuryan, & Herwin. (2023). How are Critical Thinking Skills and Integration of IPS Problems in Elementary Schools? *Mimbar Ilmu*, 28(1), 147–155. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.55641>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 02(03), 107–113.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Pertiwi, AmPertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). M. ali. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Implementing Student Centered Learning Methods Towards the Independent Curriculum Transition Period. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.

- Putri Wulandari, Budiaman, S. (2024). Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3853–3857. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Ramadiyana. (2021). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education Web*, 4, 550–558.
- Riantika, A., & Wibawa, S. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code Model yang dapat digunakan untuk mendukung profil pelajar Pancasila adalah model pembelajaran Problem Based Learning Pada pembelajaran berbasis masa. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1).
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1447>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sma Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2017/2018. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2), 185. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8316>
- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Agustina, N. Iaras. (2019). No Title. In *ペインクリニック学会治療指針 2*.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Cemerlang, Y. I., Kafiyuddin, M., & ... (2025). Penggunaan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa MAN 1 Kudus dalam Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS. *RUKASI: Jurnal Ilmiah ...*, 02(03), 136–144. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/rukasi/article/view/297>
- Dalam, H., Sejarah, P., & Sma, D. I. (2023). *Model Pembelajaran Tgt Berbasis Games Treasure*. 10, 244–256.
- Fadhilah, P., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 121–134.
- Ferrary, C. H., Sekar Purbarini Kawuryan, & Herwin. (2023). How are Critical Thinking Skills and Integration of IPS Problems in Elementary Schools? *Mimbar Ilmu*, 28(1), 147–155. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.55641>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 02(03), 107–113.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin dengan Metode Treasure Hunt di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265–272. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Pertiwi, AmPertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). M. ali. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Implementing Student Centered Learning Methods Towards the Independent Curriculum Transition Period. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Putri Wulandari, Budiaman, S. (2024). Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3853–3857. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Ramadiyana. (2021). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education Web*, 4, 550–558.
- Riantika, A., & Wibawa, S. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran PKn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code Model yang dapat digunakan untuk mendukung profil pelajar Pancasila adalah model pembelajaran Problem Based Learning Pada pembelajaran berbasis masa. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1).
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1447>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. (2018). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di Sma Negeri Rambipuji Tahun Ajaran 2017/2018. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2), 185. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8316>