



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA  
Program Studi Pendidikan Matematika

**OLEH  
ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006

Disetujui

Pembimbing I



Dr. Hj. Zubaidah R, M. Pd.  
NIP.196103141987032003

Pembimbing II



Drs. Ade Mirza, M.Pd.  
NIP. 196510281989031003

Disahkan oleh  
Dekan

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. H. Ahmad Yani T, M. Pd.  
NIP.196604011991021001

Lulus Ujian: 21 Januari 2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006

Disetujui

Pembimbing I



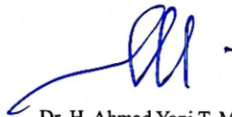
Dr. Hj. Zubaidah R, M. Pd.  
NIP.196103141987032003

Pembimbing II



Drs. Ade Mirza, M.Pd.  
NIP. 196510281989031003

Penguji I




Dr. H. Ahmad Yani T, M. Pd.  
NIP.196604011991021001

Penguji II



Dr. H. Rustam, M.Pd.  
NIP.196507041989031003

Mengetahui  
Ketua Program Studi



Drs. Ade Mirza, M.Pd.  
NIP. 196510281989031003

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006

Disetujui

Pembimbing I



Dr. Hj. Zubaidah R, M. Pd.  
NIP.196103141987032003

Pembimbing II



Drs. Ade Mirza, M.Pd.  
NIP. 196510281989031003

Penguji I



Dr. H. Ahmad Yani T, M. Pd.  
NIP.196604011991021001

Penguji II



Dr. H. Rustam, M.Pd.  
NIP.196507041989031003

Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam  
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



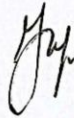
Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.  
NIP.196703191991012001

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS**

ANISA RAHMADANIA  
NIM. F1041211006

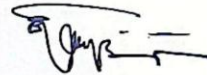
Disetujui

Pembimbing I



Dr. Hj. Zubaidah R, M. Pd.  
NIP.196103141987032003

Pembimbing II



Drs. Ade Mirza, M.Pd.  
NIP. 196510281989031003

Mengetahui  
Ketua Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam  
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.  
NIP.196703191991012001

Lulus Ujian: 21 Januari 2025

## KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Anisa Rahmadania

NIM : F1041211006

Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika dan IPA/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Anisa Rahmadania

NIM. F1041211006



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang melancarkan penulis menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Teorema Pythagoras”.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura. Dalam penyusunan dan penyelesaian penulisan skripsi ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak sekaligus penguji pertama yang telah memberikan saran serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Bapak Drs. Ade Mirza, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak sekaligus pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Zubaidah R, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing pertama yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Halini, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua penulis yang

telah pensiun sebelum penulis melakukan ujian skripsi.

6. Bapak Dr. H. Rustam, M.Pd, selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan saran serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika, staf akademik, dan administrasi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Intan Dirmawati, S.Pd., selaku guru matematika SMP Negeri 10 Pontianak yang telah membantu dalam mengumpulkan data dan informasi untuk penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan adik tersayang yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan doa restu.
10. Teman-teman mahasiswa/i Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak khususnya kelas IntegrA1 yang kebersamaian penulis dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang mendukung namun tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekeliruan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini baik tata tulis maupun tata Bahasa. Oleh sebab itu, segala kritikan dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk penulisan yang lebih baik. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Pontianak, Januari 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II      KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	15
1. Pembelajaran matematika di SMP .....	15
2. Model pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> .....	18
3. Hasil belajar peserta didik .....	24
4. Materi Teorema Pythagoras.....	31
5. Penerapan model pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> .....	39
6. Penelitian terdahulu.....	50
B. Kerangka Berpikir .....	58
C. Hipotesis Penelitian.....	59

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	60
B. Prosedur Penelitian.....	62
C. Populasi dan Sampel .....	67
D. Teknik Pengumpulan Data .....	70
E. Instrumen Penelitian.....	71
F. Teknik Analisis Data.....	82

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	94
B. Deskripsi Data Penelitian .....	95
C. Pengujian Hipotesis.....	107
D. Pembahasan.....	115

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	122

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>124</b>
----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>132</b>
--------------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Analisis Penelitian Terdahulu .....	55
Tabel 3.1	Penelitian <i>the Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	61
Tabel 3.2	Populasi Kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak .....	67
Tabel 3.3	Hasil Uji Normalitas untuk Sampel Penelitian .....	69
Tabel 3.4	Hasil Uji Homogenitas untuk Sampel Penelitian .....	69
Tabel 3.5	Interpretasi Konversi Nilai .....	71
Tabel 3.6	Nama Validator Instrumen Tes .....	74
Tabel 3.7	Interpretasi Hasil Validitas Isi .....	74
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas Isi .....	74
Tabel 3.9	Saran Instrumen Tes .....	75
Tabel 3.10	Interpretasi Tingkat Validitas.....	76
Tabel 3.11	Hasil Uji Validitas <i>Pearson</i> Butir Soal Uji Coba .....	77
Tabel 3.12	Interpretasi Hasil Uji Validitas .....	77
Tabel 3.13	Hasil Uji Reliabilitas .....	78
Tabel 3.14	Penskoran Angket untuk Skala Likert.....	79
Tabel 3.15	Nama Validator Angket Minat Belajar .....	81
Tabel 3.16	Hasil Interpretasi Angket Minat Belajar.....	81
Tabel 3.17	Saran Instrumen Angket Minat Belajar .....	82
Tabel 3.18	Interpretasi Ukuran Efek .....	91

Tabel 3.19	Transformasi Data dalam Bentuk Likert .....	92
Tabel 3.20	Kriteria Persentase Jawaban Angket .....	93
Tabel 4.1	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	96
Tabel 4.2	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	97
Tabel 4.3	Kategorisasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	98
Tabel 4.4	Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	98
Tabel 4.5	Kategorisasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	99
Tabel 4.6	Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	100
Tabel 4.7	Interval dan Kategori untuk Kalimat Positif .....	102
Tabel 4.8	Interval dan Kategori untuk Kalimat Negatif.....	102
Tabel 4.9	Hasil Presentase Rata-rata Minat Belajar.....	103
Tabel 4.10	Kategorisasi Minat Belajar.....	107
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen-Kontrol .....	108
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar.....	108
Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar .....	109
Tabel 4.14	Hasil Uji <i>Effect Size (Cohen's-d)</i> .....	113
Tabel 4.15	Hasil Perhitungan <i>Effect Size Correlation</i> .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Persegi Panjang ABCD .....	32
Gambar 2.2	Persegi Panjang PQRS .....	32
Gambar 2.3	Persegi Panjang ABCD $(b + c)$ cm .....	33
Gambar 2.4	Persegi Panjang EFGH $(b + c)$ cm .....	34
Gambar 2.5	Konsep Teorema Pythagoras .....	35
Gambar 2.6	Segitiga Siku-siku di Titik A .....	36
Gambar 2.7	Jenis-jenis Segitiga .....	37
Gambar 2.8	Ilustrasi Tangga Bersandar di Tembok .....	38
Gambar 2.9	Kerangka Berpikir .....	58
Gambar 3.1	Model Konstelasi antar Variabel .....	60
Gambar 3.2	Skema Alur Prosedur Penelitian.....	66
Gambar 4.1	Jawaban Peserta Didik Berdasarkan Dimensi Minat Belajar .....	103
Gambar 4.2	Hasil Output Uji <i>Mann-Whitney U-Test</i> .....	112

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A

LAMPIRAN A - 1 Pra-riset Pedoman Wawancara Kepada Guru Matematika..	132
LAMPIRAN A - 2 Instrumen Pertanyaan Wawancara Kepada Guru Matematika .....	134
LAMPIRAN A - 3 Modul Ajar dan Bahan Ajar.....	137
LAMPIRAN A - 4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	177
LAMPIRAN A - 5 Kisi-kisi Soal Materi Teorema Pythagoras .....	207
LAMPIRAN A - 6 Soal Uji Coba Tes Materi Teorema Pythagoras.....	210
LAMPIRAN A - 7 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran .....	213
LAMPIRAN A - 8 Soal <i>Pretest</i> .....	232
LAMPIRAN A - 9 Soal <i>Posttest</i> .....	234
LAMPIRAN A - 10 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran <i>Pretest</i> .....	236
LAMPIRAN A - 11 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran <i>Posttest</i> .....	248
LAMPIRAN A - 12 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar .....	259
LAMPIRAN A - 13 Instrumen Angket Minat Belajar .....	262
LAMPIRAN A - 14 Lembar Validasi Modul Ajar dan Bahan Ajar .....	266
LAMPIRAN A - 15 Lembar Validasi LKPD .....	269
LAMPIRAN A - 16 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	271
LAMPIRAN A - 17 Lembar Validasi Angket Minat Belajar .....	275

### LAMPIRAN B

LAMPIRAN B - 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Modul Ajar dan Bahan Ajar .....	279
LAMPIRAN B - 2 Rekapitulasi Hasil Validasi LKPD .....	282



LAMPIRAN B - 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	287
LAMPIRAN B - 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Angket Minat Belajar .....	290
LAMPIRAN B - 5 Skor Perolehan Hasil Uji Coba .....	296
LAMPIRAN B - 6 Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Uji Coba ..	298
LAMPIRAN B - 7 Hasil Tes Kemampuan Awal Menentukan Kelas Penelitian	299
LAMPIRAN B - 8 Skor Likert Perolehan Angket Minat Belajar .....	305
LAMPIRAN B - 9 Hasil Belajar Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	306
LAMPIRAN B - 10 Hasil Wawancara Kepada Guru Matematika .....	308
<b>LAMPIRAN C</b>	
LAMPIRAN C - 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	310
LAMPIRAN C - 2 Surat Keterangan Penguji.....	312
LAMPIRAN C - 3 Surat Keterangan Izin Validasi .....	313
LAMPIRAN C - 4 Surat Keterangan Validasi .....	317
LAMPIRAN C - 5 Surat Izin Uji Coba Soal.....	321
LAMPIRAN C - 6 Surat Izin Pra-Riset .....	322
LAMPIRAN C - 7 Surat Tugas.....	323
LAMPIRAN C - 8 Surat Izin Riset.....	324
LAMPIRAN C - 9 Surat Keterangan Sekolah .....	325
<b>LAMPIRAN D</b>	
Lampiran D - 1 Distribusi Nilai $r$ –tabel.....	326
Lampiran D - 2 Distribusi Nilai $z$ – tabel.....	327

## ABSTRAK

Penelitian ini membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang dikenakan model pembelajaran *Treasure Hunt* dan tidak dikenakan model pembelajaran *Treasure Hunt* serta dampaknya terhadap minat belajar mereka. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian quasi eksperimen berupa *non-equivalent pretest posttest control group design*. Dua kelas terpilih sebagai sampel melalui teknik *cluster random sampling*, yaitu VIII G sebagai kelas eksperimen dan VIII H sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar dan angket minat belajar. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji *mann-whitney u-test* dan *effect size*. Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan pada dua kelas ( $Z_{hitung}(-6.378) < Z_{tabel}(0.0007)$ ). Model *Treasure Hunt* berkontribusi sebesar 63% terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Terkait minat belajar siswa di kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran *Treasure Hunt* diperoleh dua kategori, yaitu minat tinggi sebanyak 22 orang dan minat sedang sebanyak 9 orang. Temuan ini menunjukkan bahwa menggabungkan permainan edukatif dan aktivitas kolaboratif seperti *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Treasure Hunt*, Teorema Pythagoras

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kegiatan belajar dalam dunia pendidikan mempunyai tujuan yang jelas untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan pembelajaran matematika merupakan hal penting yang harus dicapai dalam pembelajaran (Sefira et al., 2024). Menurut Solehah & Setiawan (2023), peserta didik perlu mengembangkan kemampuan berpikirnya bahkan pengaplikasiannya bukan hanya sekadar penguasaan materi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga melalui kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan dan mengembangkan diri secara menyeluruh.

Capaian belajar tidak semata-mata berupa skor atau angka, melainkan bisa berupa peningkatan pemahaman, keterampilan baru, pengembangan karakter dan sebagainya menuju perubahan positif (Nugraha et al., 2020). Hal ini selaras dengan hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam Efendi et al. (2023), dapat ditinjau dari domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran matematika, segala tindakan yang melibatkan kemampuan berpikir atau aktivitas otak termasuk ke dalam domain kognitif (H.Putri et al., 2022). Untuk afektif, sering kali penilaian digabung dalam semua pelajaran. Idealnya penilaian afektif tidak boleh mewakili semua mata pelajaran, tetapi harus menyertai setiap pelajaran dengan format dan sudut pandang yang disesuaikan. Sementara itu, psikomotor biasanya digabungkan atau diukur

bersama dengan ranah kognitif (Badriyah, 2022). Pada hakikatnya, peserta didik diharapkan mampu mencapai tiga domain hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang maksimal.

Rendahnya hasil belajar kognitif siswa dapat menghambat proses belajar siswa (Kharomah & Abduh, 2023). Kesulitan yang dirasakan peserta didik merupakan hal yang patut diperhatikan dan harus segera diatasi (Malika & Hasi, 2023). Manalu et al. (2020) menjelaskan kesulitan yang dialami dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya apalagi ketika materi tertentu menjadi prasyarat untuk materi matematika tertentu lainnya. Oleh sebab itu, tantangan dan kesulitan mereka harus ditangani untuk memastikan proses belajar dapat lancar dan mencapai hasil yang optimal (Suryana & Iskandar, 2022).

Banyak peserta didik berpandangan bahwa pelajaran matematika sulit karena konsep-konsepnya yang abstrak, penggunaan simbol yang kompleks, dan suasana belajar kurang menarik (Rohmailis, 2024). Dampaknya adalah peserta didik menjadi tidak paham, kurang fokus, dan bosan ketika pembelajaran yang berlangsung tidak direncanakan dengan baik pada gilirannya dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal. Nabillah & Abadi (2019) menguatkan rendahnya hasil belajar seringkali diakibatkan oleh berbagai faktor, salah satunya kurang keakuratan guru merancang proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi penulis saat magang di SMP Negeri 10 Pontianak, ketika pembelajaran matematika berlangsung sebagian peserta

didik di kelas kurang berinteraksi dengan guru bahkan minim berdiskusi bagian yang tidak mereka pahami. Dipertegas juga melalui wawancara dengan salah satu guru matematika disana ia mengatakan bahwa masalah umum ditemukan saat pembelajaran matematika berlangsung, yaitu peserta didik kurang fokus, malas bertanya, dan kurangnya persiapan belajar di rumah. Dari masalah tersebut solusi yang diberikan guru adalah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya serta menyajikan latihan-latihan soal yang menantang. Kenyataannya ketika diberikan kesempatan bertanya peserta didik tetap tidak mau bertanya dan membuat pemahaman mereka mengenai suatu materi tidak penuh. Seorang guru yang menjadi fasilitator dalam kelas seharusnya menciptakan suasana yang mendorong mereka terlibat aktif saat bertanya dan mampu memaparkan ide-ide yang ada dalam benaknya. Selain itu juga harus menyenangkan (Uno & Mohamad, 2014). Dari hal tersebut perlu dicari solusi untuk mengurangi masalah dalam proses pembelajaran.

Teorema Pythagoras adalah materi fokus penelitian. Teorema Pythagoras dipilih karena beberapa alasan, pertama terdapat masalah dalam proses pembelajarannya seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru matematika di sana. Selaras dengan penelitian Sari et al. (2023), peserta didik mengalami kesulitan karena kurangnya minat belajar, cenderung acuh tak acuh, kurang bersemangat, dan tidak fokus. Akibatnya, mempengaruhi hasil belajar. Kedua, materi ini adalah salah satu konsep matematika dasar (Widana et al., 2024). Pemahaman yang baik mengenai materi ini menjadi dasar

peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep matematika yang kompleks. Ketiga, hampir setengah peserta didik di kelas belum memahami materi ini dengan baik, seperti yang disampaikan oleh guru matematika, hasil pembelajaran materi Teorema Pythagoras masih dikategorikan cukup rendah, karena sekitar 10 orang belum memenuhi kriteria ketuntasan pada tahun akademik sebelumnya di beberapa kelas. Hal ini dibuktikan bahwa hasil belajar mereka berdasarkan kemampuan pengetahuan matematis yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras dapat dikatakan kurang. Keempat, cara mengajar guru yang menerapkan pembuktian bukan peserta didik yang menemukan sendiri. Kelima, guru matematika cenderung menerapkan model pembelajaran langsung, PBL (*Problem Based Learning*), atau berkelompok dalam variasi pembelajarannya dengan berbantuan media *power point* dan laptop sehingga kurang variasi lain dalam pembelajaran untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti berencana meningkatkan hasil belajar dan mengurangi permasalahan di atas khususnya pada materi Teorema Pythagoras dengan merancang pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif.

Melalui penelitian ini penulis ingin berkontribusi merancang pembelajaran di kelas dengan model pembelajaran *Treasure Hunt*. Model pembelajaran tersebut diaplikasikan secara menyenangkan berbantuan permainan dan membentuk kelompok kecil (Váry, 2021). Model ini mengusung pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament* (TGT) dimana pembelajaran melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan

peran mereka sebagai tutor teman sebaya serta memuat unsur permainan memberikan peluang untuk menumbuhkan keterlibatan belajar (Sulistio & Haryanti, 2022). Sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dari Kredo John Locke dalam Warsono & Hariyanto (2014), prinsip *tabula rasa* menyatakan bahwa pengetahuan dimulai dari pengalaman. Dalam hal tersebut untuk memperoleh pengetahuan, seseorang harus terlibat aktif dalam pengalamannya. Selain itu, John Dewey sebagai pelopor pragmatisme, selalu mengusung slogan “*learning by doing*”, yang mengandung makna bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, selama permainan peserta didik akan diajak untuk mencari petunjuk menghubungkan informasi terkait dengan materi pembelajaran (Putri et al., 2020). Menggunakan model ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif, bersosialisasi, dan menjaga emosional (Yulianti, 2023).

Setiawan et al. (2023) membuktikan bahwa dengan *Treasure Hunt* peserta didik jenjang Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterlibatan aktivitas selama pembelajaran. Selain itu, menurut Rohmah (2017) penelitiannya membuktikan bahwa terdapat peningkatan penguasaan materi bilangan romawi ketika diterapkan permainan *Treasure Hunt*. Bahkan beberapa penelitian lain, seperti Yulianti (2023); Pertiwi (2017); Dyah S (2020); Hasim & Susilowati (2020) yang membahas mengenai penguasaan/prestasi/hasil belajar menunjukkan hasil positif.

Penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *Treasure Hunt* dalam dua setting berbeda, yaitu di dalam dan luar kelas, dengan

menyesuaikan tujuan pembelajaran pada materi Teorema Pythagoras. Sintaks pembelajaran mengadopsi model dari Kim & Yao (2010), sedangkan media dan teknik disesuaikan dengan kondisi sekolah dan tujuan penelitian. Diharapkan, model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dengan menggabungkan unsur permainan edukatif, model ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah umum penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Teorema Pythagoras?” Adapun submasalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi Teorema Pythagoras antara kelas yang diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dan kelas yang tidak diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Teorema Pythagoras?
3. Bagaimana minat belajar peserta didik ketika diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada materi Teorema Pythagoras?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar peserta



didik pada materi Teorema Pythagoras. Adapun secara khusus tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menguji ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi Teorema Pythagoras antara kelas yang diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* dan kelas yang tidak diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*.
2. Mengetahui dan menguji seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Teorema Pythagoras.
3. Menganalisis minat belajar peserta didik ketika diberikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* pada materi Teorema Pythagoras.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan, serta memperkaya literatur khususnya tentang ilmu pendidikan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan peran model pembelajaran dalam menstransfer esensi dari tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik memahami/mencapai tujuan dari capaian pembelajaran yang terkait khususnya dalam hal meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi SMP Negeri 10 Pontianak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt*.

### b. Bagi guru matematika SMP Negeri 10 Pontianak

- 1) Diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Treasure Hunt* dalam proses memperbaiki hasil belajar peserta didik.
- 2) Mengadakan inovasi pembelajaran yang memusatkan peserta didik untuk mencari dan menemukan jawaban secara mandiri agar peserta didik memaknai setiap materi yang disampaikan yang harapannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang memenuhi standar ketercapaian pembelajaran.

### c. Bagi peserta didik SMP Negeri 10 Pontianak

- 1) Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik mengenai materi Teorema Pythagoras melalui penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt*.
- 2) Membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar.
- 3) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton di dalam kelas.

d. Bagi peneliti lain/pembaca

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagi peneliti maupun pembaca terutama mengenai pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt*.

e. Bagi prodi pendidikan matematika

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bahan kajian di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya program studi Pendidikan Matematika.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional**

Sebuah penelitian membutuhkan pembatasan tertentu agar dapat mencapai tujuan, menjelaskan, menjawab, atau memecahkan masalah yang ada.

### **1. Ruang Lingkup Penelitian**

Variabel penelitian adalah konsep yang telah dipilih sebelumnya oleh peneliti untuk diselidiki dengan tujuan mencari jawaban yang diperlukan untuk membuat kesimpulan dalam penelitian (Sahir, 2021). Menurut Hatch dan Farhady (1981) dalam Amruddin et al. (2022), variabel penelitian adalah ciri atau atribut individu, objek, atau aktivitas yang menunjukkan variasi tertentu dan ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis. Informasi yang dikumpulkan dari berbagai variabel tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan atau membuat generalisasi tentang fenomena yang diteliti.

Desain penelitian ini memiliki dua jenis variabel, yaitu variabel *independen*/bebas (X) dan variabel *dependen*/terikat (Y). Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Variabel bebas

Variabel bebas adalah faktor yang mempengaruhi atau menjadi pemicu perubahan variabel terikat (Sugiyono, 2017). Selaras dengan pendapat Setyosari (2020), bahwa variabel bebas diasumsikan sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang kemudian dimanipulasi, diamati, dan diukur hubungannya dengan variabel lain. Maka dari itu, variabel bebas penelitian ini berupa model pembelajaran *Treasure Hunt* (X).

2) Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang mengalami perubahan atau efek sebagai hasil dari intervensi variabel bebas (Sugiyono, 2017). Sejalan dengan pendapat Setyosari (2020), variabel terikat (*dependen*) muncul sebagai respon atau akibat dari manipulasi variabel-variabel yang diteliti. Oleh karena itu, hasil belajar (Y) peserta didik menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

## 2. Definisi Operasional

Dalam konteks penelitian ini, diperlukan definisi operasional untuk merincikan metode atau prosedur yang digunakan dalam mengukur variabel yang akan diteliti. Tujuannya untuk memastikan

bahwa pengukuran variabel tersebut dilakukan dengan cara yang konsisten dan dapat diukur secara objektif. Definisi operasional memberikan kerangka kerja yang jelas dan standar tentang cara istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian dapat diinterpretasikan dan diaplikasikan secara seragam.

a. Model pembelajaran *Treasure Hunt*

Model pembelajaran *Treasure Hunt* memadukan permainan edukatif dengan aktivitas kolaboratif, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Model pembelajaran ini digunakan di kelas eksperimen yaitu kelas VIII G. Pada model pembelajaran *Treasure Hunt* terdapat empat fase yang harus dilalui. Pada fase pertama, yaitu *presenting phase* guru mengawali pembelajaran dengan membagi peserta didik menjadi 6 kelompok (5-6 orang). Guru memberikan pertanyaan atau pemantik untuk mengarahkan peserta didik memahami tujuan pembelajaran. Kemudian pada *retrieving phase*, setelah peserta didik menerima orientasi masing-masing kelompok diberikan LKPD untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalamnya. Selain itu, pada tahap ini mereka mengeksplorasi bahan atau tempat belajar untuk mencari *clue* atau petunjuk. Selanjutnya *developing phase*, peserta didik mengembangkan hasil temuannya menjadi informasi yang valid untuk disepakati bersama teman sekelompok. Pada akhir kegiatan terdapat sesi peserta didik menjawab pertanyaan atau

menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh selama rangkaian pembelajaran melalui *evaluating phase*.

Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok bersaing menemukan petunjuk/*clue*/bahan untuk menyelesaikan setiap tantangan. Setiap pembelajaran pada submateri selesai akan dibacakan nominasi atau pemberian *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi baik dari ketepatan mengerjakan soal dan waktu pengerjaan. Secara keseluruhan, model ini mendorong keterlibatan aktif, kerjasama, dan eksplorasi sehingga membuat belajar lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan hasil belajar.

b. Model pembelajaran konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model yang digunakan pada kelas kontrol atau kelas VIII H. Model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran yang digunakan sebagai pembandingan model pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan model yang digunakan guru SMP Negeri 10 Pontianak dan berfokus pada pengajaran langsung dari guru kepada siswa. Dalam model ini, guru berperan sebagai sumber utama pengetahuan, sementara siswa lebih pasif dalam menerima informasi. Proses belajar sering kali berpusat pada aktivitas seperti ceramah, tugas, dan tes. Pembelajaran konvensional

cenderung menekankan pada penghafalan materi dan pendekatan satu arah, di mana komunikasi dari guru ke siswa lebih dominan.

c. Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar merupakan skor yang menggambarkan kemampuan kognitif peserta didik. Kemampuan kognitif yang diukur dalam konteks ini adalah pengetahuan matematis, yang dinilai berdasarkan prosedur jawaban yang diberikan peserta didik saat mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Soal yang disusun untuk mengukur pengetahuan kognitif matematis mencakup level kognitif C1–C4 sesuai dengan taksonomi Bloom. Level C1 dan C2 dibuat menjadi satu soal dimana peserta didik diberikan gabungan beberapa segitiga yang beberapa sisi sudah diketahui panjangnya dan mencari panjang sisi yang belum diketahui. Untuk level C3 peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep Teorema Pythagoras untuk menyelesaikan persoalan, Kemudian level C4 peserta didik diberikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan diharapkan mampu mengaplikasikan konsep Teorema Pythagoras untuk menyelesaikan soal tersebut, Bentuk soal yang digunakan adalah soal uraian yang terdiri dari 5 butir pertanyaan.

Selain hasil belajar yang ditinjau dari domain kognitif, dari segi afektif juga akan dilihat melalui minat belajar pada kelas yang diterapkan model pembelajaran *Treasure Hunt*. Dalam

minat belajar terdapat tiga dimensi, yaitu minat pada topik tertentu, konteks tertentu, dan aktivitas tertentu. Masing-masing dimensi dimuatkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian peserta didik. Untuk melihat minat belajar peserta didik, peneliti memberikan angket yang kemudian dianalisis untuk melihat kondisi masing-masing dimensi dan mengkategorikan peserta didik memiliki minat rendah, sedang, atau tinggi.

d. Materi Teorema Pythagoras

Materi Teorema Pythagoras diajarkan pada tingkat SMP/ sederajat, khususnya kelas VIII di semester ganjil, mengacu pada kurikulum merdeka. Tujuan pembelajarannya adalah peserta didik dapat menjelaskan dan membuktikan Teorema Pythagoras dan Tripel Pythagoras melalui unjuk kerja. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras dan Tripel Pythagoras melalui studi kasus. Adapun buku acuan dalam penelitian ini adalah karya Tohir et al. (2022). Buku Panduan Guru Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku LKS yang digunakan kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak karya Ningsih (2024). Modul Pembelajaran Matematika untuk SMP/MTs Semester 1. Jawa Tengah: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.