MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i5.11716

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT MATH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN KELAS V UPTD SD NEGERI 85 PAREPARE)

Implementation of the Treasure Hunt Math Learning Model to Improve Mathematics Learning Outcomes on Fractions in Grade V at UPTD SD Negeri 85 Parepare)

Zaid Zainal, Nurul Mukhlisa, Anggita Nurfajarini
Universitas Negeri Makassar
zzaid@unm.ac.id; nurulmukhlisa@unm.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 3, 2026	Jul 31, 2026	Aug 12, 2026	Aug 17, 2026

Abstract

Improving the mathematics learning process and outcomes in fractions requires a learning model that can promote students' active engagement. This study aimed to describe the implementation process of the Treasure Hunt Math learning model and improve Grade V students' mathematics learning outcomes in fractions at UPTD SD Negeri 85 Parepare. The study employed a qualitative approach with a Classroom Action Research design conducted over two cycles. The participants comprised 34 Grade V students, while one classroom teacher acted as an observer. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation and were subsequently analyzed using qualitative descriptive methods through data condensation, data presentation, and conclusion drawing and verification. The results showed that the implementation of Treasure Hunt Math improved the students' mathematics learning process and outcomes. In Cycle I, the learning process and

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

outcomes remained in the adequate category because the teacher and students were still adapting to the implemented model. Following improvements in Cycle II, the learning process became more active, collaborative, and enjoyable, accompanied by an increase in learning mastery to the good category. These findings confirm that Treasure Hunt Math can be used as an alternative learning model to improve students' engagement and mathematics learning outcomes, particularly in fractions at the elementary school level.

Keywords: Treasure Hunt Math; Learning Outcomes; Mathematics; Fractions; Classroom Action Research

Abstrak: Peningkatan proses dan hasil belajar matematika pada materi pecahan memerlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* dan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Partisipan penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas V, sedangkan seorang guru kelas bertindak sebagai pengamat. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Treasure Hunt Math* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik. Pada Siklus I, proses pembelajaran dan hasil belajar masih berada dalam kategori cukup karena guru dan peserta didik masih beradaptasi dengan model yang diterapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, disertai peningkatan ketuntasan belajar hingga mencapai kategori baik. Temuan ini menegaskan bahwa *Treasure Hunt Math* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar matematika peserta didik, khususnya pada materi pecahan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Treasure Hunt Math*; Hasil Belajar; Matematika; Materi Pecahan; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan pemecahan masalah peserta didik. Penguasaan konsep matematika sejak jenjang sekolah dasar menjadi landasan bagi pembelajaran pada tingkat berikutnya serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yanti et al, (2021) pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan prosedur atau rumus, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dan menggunakannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Salah satu materi yang masih menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah materi pecahan. Hidayatullaha et al., (2025) materi ini menuntut peserta didik

memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan, representasi visual, serta operasi hitung pecahan yang memerlukan pemahaman konseptual, bukan sekadar menghafal prosedur.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar pada materi pecahan masih menjadi permasalahan yang banyak ditemukan di sekolah dasar. Menurut Gampu et al, 2025) kesulitan peserta didik umumnya terjadi dalam memahami makna pecahan, menghubungkan representasi visual dengan bentuk simbolik, serta menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan operasi pecahan. Lebih lanjut menurut Pratiwi et al, (2020) kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menekankan penyelesaian soal secara prosedural belum mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bermakna. Akibatnya, peserta didik cenderung menghafal langkah-langkah penyelesaian tanpa memahami konsep dasar yang mendasarinya.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di UPTD SD Negeri 85 Parepare. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 34 peserta didik, hanya 14 peserta didik (40%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 20 peserta didik (60%) belum memenuhi KKTP dengan rata-rata hasil belajar sebesar 70. Selain itu, proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif berdiskusi, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan ketika menyelesaikan soal-soal pecahan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga oleh faktor eksternal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Zainal et al., (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti model pembelajaran, strategi mengajar guru, serta lingkungan belajar yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Menurut Rahma et al., (2023) salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Treasure Hunt Math*. Model pembelajaran ini mengintegrasikan aktivitas pencarian petunjuk dengan penyelesaian masalah matematika secara berkelompok sehingga peserta didik terlibat

secara langsung dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut Kosasih et al., (2025) aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, berpikir kritis, dan membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, model *Treasure Hunt Math* dipandang sesuai untuk mengatasi rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar matematika. Menurut Saputri et al., (2021) melaporkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Meirina et al., (2024) menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* yang dipadukan dengan model *Think Pair Share* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Lebih lanjut Rahma et al., (2023) menemukan bahwa *Treasure Hunt Math* efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui kegiatan pencarian petunjuk yang dikemas dalam bentuk permainan. Nursit et al., (2025) juga menyimpulkan bahwa penerapan model *Treasure Hunt* mampu meningkatkan motivasi belajar, nilai rata-rata, serta ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara umum, sedangkan kajian yang secara khusus mengkaji penerapan model *Treasure Hunt Math* pada materi pecahan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada hasil akhir pembelajaran tanpa memberikan gambaran mengenai bagaimana proses pembelajaran berkembang dari setiap siklus tindakan. Padahal, dalam PTK, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar, tetapi juga oleh perbaikan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

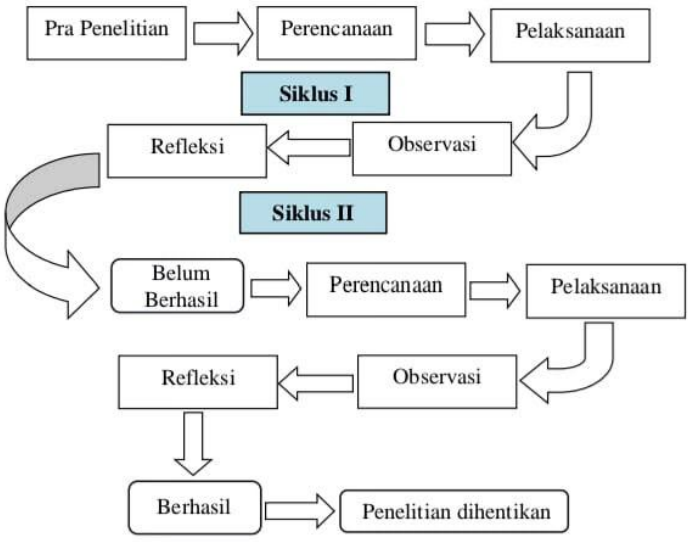
Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* pada materi pecahan melalui desain Penelitian Tindakan Kelas yang tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga menganalisis peningkatan kualitas proses pembelajaran peserta didik dan guru pada setiap siklus tindakan. Penelitian ini menggunakan konsep pembelajaran aktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang dipadukan dengan

langkah-langkah model *Treasure Hunt Math* sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas model *Treasure Hunt Math* sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada materi pecahan di sekolah dasar sekaligus memperkaya kajian mengenai implementasi pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* serta menganalisis peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah penerapan model tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara reflektif dan kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas untuk memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada setiap siklus.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Desain penelitian mengacu pada model PTK Raka Joni yang dilaksanakan secara bersiklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dan satu kali tes evaluasi. Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut hasil refleksi pada siklus I untuk memperbaiki kekurangan yang masih ditemukan selama proses pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas 34 peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 19 peserta didik perempuan. Guru kelas V berperan sebagai observer selama pelaksanaan tindakan. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling, karena seluruh peserta didik dalam satu kelas dijadikan subjek penelitian sesuai karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran di kelas tertentu.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan peserta didik selama penerapan model *Treasure Hunt Math*. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik pada materi pecahan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah divalidasi oleh validator ahli untuk memastikan kelayakan isi dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data hasil observasi dianalisis untuk menggambarkan keterlaksanaan proses pembelajaran pada setiap siklus, sedangkan data hasil tes dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Keberhasilan penelitian ditentukan apabila proses pembelajaran mencapai kategori Baik (B) dan minimal 76% peserta didik memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* serta meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Treasure Hunt Math*.

1. Hasil Penerapan Model Pembelajaran *Treasure Hunt Math*

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah model *Treasure Hunt Math* sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu yang belum optimal, masih adanya peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, serta kedisiplinan peserta didik ketika berpindah dari satu pos ke pos lainnya. Hasil refleksi tersebut menjadi dasar perbaikan pada pelaksanaan Siklus II.

Pada Siklus II, guru melakukan beberapa perbaikan, antara lain memberikan petunjuk kegiatan yang lebih jelas, mengatur pembagian tugas setiap anggota kelompok, meningkatkan pengawasan selama kegiatan berlangsung, sertamemberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif bekerja sama dalam menyelesaikan setiaptantangan pada pos pembelajaran. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Persentase	Kategori
I	73,33%	Cukup(C)
II	93,33%	Baik(B)

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 20%, yaitu dari 73,33% pada Siklus I menjadi 93,33% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan dengan kategori Baik (B).

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Persentase	Kategori
I	66,00%	Cukup(C)
II	80,78%	Baik(B)

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas peserta didik meningkat dari 66,00% pada Siklus I menjadi 80,78% padaSiklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan matematika pada setiap pos *Treasure Hunt Math*.

2. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Peningkatan proses pembelajaran diikuti oleh peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan. Hasil evaluasi setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar peserta didik.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Indikator	SiklusI	SiklusII
Nilai rata-rata	70	85
Peserta didik tuntas	21	31
Peserta didik belum tuntas	13	3
Ketuntasan belajar	62%	91%
Kategori	Cukup(C)	Baik(B)

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 70 menjadi 85. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 21 orang pada Siklus I menjadi 31 orang pada Siklus II, sedangkan jumlah peserta didik yang belum tuntas menurun dari 13 orang menjadi 3 orang. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 62% dengan kategori Cukup (C) menjadi 91% dengan kategori Baik (B). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* mampu meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas guru dari 73,33% pada Siklus I menjadi 93,33% pada Siklus II, aktivitas peserta didik dari 66,00% menjadi 87,84%, rata-rata hasil belajar dari 70 menjadi 85,

serta ketuntasan belajar dari 62% menjadi 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Treasure Hunt Math* mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Temuan ini menguatkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan pendapat Andriani et al., (2019) yang menyatakan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Lebih lanjut Armizi et al., (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini terjadi karena model *Treasure Hunt Math* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan pencarian petunjuk, diskusi kelompok, pemecahan masalah, presentasi hasil, dan refleksi pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan pada masing-masing pos. Kegiatan tersebut membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep pecahan karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung, bukan hanya menerima penjelasan dari guru. Proses pembelajaran seperti ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Tabrani, 2024). Selain itu, keterlibatan peserta didik secara langsung dalam menemukan konsep melalui permainan edukatif turut meningkatkan aktivitas belajar mereka (Dewi, 2022). Aktivitas pencarian informasi, diskusi kelompok, dan penyelesaian masalah juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir serta memahami konsep matematika dengan lebih baik Anggi et al., (2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Alifah, (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Treasure Hunt* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif. Hasil ini juga didukung oleh Sulistiyo, (2021) dan Nurhalisa et al, (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan *Treasure Hunt Math* juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada Siklus I, guru dan peserta didik masih beradaptasi dengan langkah-langkah pembelajaran, sedangkan pada Siklus II proses pembelajaran berlangsung lebih sistematis, aktif, dan kolaboratif setelah dilakukan refleksi dan perbaikan. Hal ini sejalan dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yang menekankan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Syaifudin, 2021; Siti Sri Nurhayati et al., 2024).

Penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dan peserta didik selama setiap siklus tindakan. Temuan ini memperkuat penerapan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Wijayanti et al., 2025).

Secara praktis, model *Treasure Hunt Math* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran matematika pada materi pecahan karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan 34 peserta didik dan hanya pada materi pecahan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menerapkan model *Treasure Hunt Math* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan jumlah subjek yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt Math* terbukti mampu meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan di kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare. Model pembelajaran ini menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga membantu peserta didik memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Melalui tahapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas pencarian petunjuk, diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi, tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar matematika berhasil tercapai.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan akademik terhadap pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara praktis, *Treasure Hunt Math* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan (game-based

learning) melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model *Treasure Hunt Math* pada materi matematika yang berbeda, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, atau menggunakan desain penelitian lain, seperti penelitian eksperimen, sehingga efektivitas model pembelajaran ini dapat diuji dan dibandingkan pada berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alifah. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Treasure Hunt Math. Jurnal Pendidikan Dasar, 15*(2), 45–56.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4*(1), 80–86. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958

Armizi. (2020). Pembelajaran Integratif dan Hasil Belajar. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman, 6*(2), 114–123. https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/280

Dewi, K. (2022). Penerapan Model Treasure Hunt dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 10*(1), 21–30.

Gampu, G., & Ambarita, M. R. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Pecahan. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 8*(1), 398–406. https://doi.org/10.24256/pijies.v8i1.7387

Hidayatullah, D. A., & Zainil, M. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2*(4), 967–973. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/889

Kosasih, U., Saputra, S., & Indriani, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Math Treasure-Hunt untuk Mengukur Kemampuan Koneksi Matematis dan Sikap Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu, 4*(1), 187–198. https://doi.org/10.31980/pme.v4i1.2657

Meirina, E. N., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2024). Analisis Kesalahan Siswa Kelas VI SD 3 Jekulo dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pecahan. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika), 10*(1), 85–95. https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5382

Nurhalisa, S., & Asrani. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pesan di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 1*(3), 580–589. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/107

Nurhayati, S. S., Savitri, R. A., & Ucup. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) PAUD, Apa dan Bagaimana? *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif, 1*(1), 22–27. https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/860

Nursit, I., & Ria. (2025). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education, 8*(6), 813–828. https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JUDIKA/article/view/17528

Pratiwi, N. Y., & Hidayat, W. (2020). Kesulitan Siswa Madrasah Ibtidaiyah pada Materi Pecahan Berdasarkan Langkah Polya. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 4*(2), 248–262. https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3476

Rahma, N., & Sari, M. (2023). Penerapan Treasure Hunt Math pada Materi Operasi Hitung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 7*(2), 98–107.

Rahmawati, I. A., Listiani, I., & Kaseni. (2023). Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bancangan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 14*(3), 243–252. https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/14958

Saputri, L., Wahyuni, S., & Pramono, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar, 5*(3), 210–218.

Sulistiyo. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran pada Siswa Kelas VI. *Journal of Education Action Research, 5*(3), 398–404. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/37474

Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Borneo: Journal of Islamic Studies, 1*(2), 1–17. https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440

Tabrani, Afendi, A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7*(4), 14713–14720. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/35868

Wijayanti, R., Nasution, W. R., & Satria, E. (2025). Inovasi Kurikulum untuk Pendidikan Abad 21: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif, 11*(1), 175–183. https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3658

Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 6367–6377. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728

Zainal, Z., Maryam, S., & Mirna. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Meaningful Instructional Design (MID) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 61 Parepare. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(1), 475–481. https://doi.org/10.31932/j-pimat.v4i1.1679