



# JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 1 - 8

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Pancasila

Vivi Khairani<sup>1✉</sup>, Linda Vitoria<sup>2</sup>, Nurmasyitah<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [khairanivivi8@gmail.com](mailto:khairanivivi8@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode permainan *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 89,58. Hasil belajar mencapai ketuntasan klasikal 100% dengan nilai rata-rata 83,7, sedangkan respon siswa terhadap penerapan metode *Treasure Hunt* berada pada kategori sangat positif dengan persentase rata-rata 97%. Temuan ini membuktikan bahwa metode permainan *Treasure Hunt* efektif dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman nilai-nilai Pancasila, dan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Secara teoretis dan praktis, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menempatkan metode *Treasure Hunt* sebagai strategi pembelajaran Pancasila berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa.

**Kata Kunci:** Metode Permainan *Treasure Hunt*, Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, Respon Siswa, Pembelajaran Pancasila

### Abstract

*This study aims to analyze the effectiveness of the Treasure Hunt game method on students' learning outcomes in Pancasila material in Grade IV of SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar. The research employed a descriptive approach with both quantitative and qualitative analysis. The research subjects consisted of 25 students. Data were collected through observation of learning activities, achievement tests, and student response questionnaires. The results showed that students' learning activities were in the very good category with an average score of 89.58. Students' learning outcomes achieved 100% classical mastery with an average score of 83.7, while students' responses to the Treasure Hunt method were in the very positive category with an average percentage of 97%. These findings indicate that the Treasure Hunt game method is effective in enhancing students' activeness, understanding of Pancasila values, and learning interest through contextual and enjoyable learning experiences. Theoretically and practically, this study contributes by positioning the Treasure Hunt method as an experiential learning-based strategy for Pancasila instruction that connects civic values with students' daily lives.*

**Keywords:** *Treasure Hunt Game Method, Learning Outcomes, Learning Activities, Student Responses, Pancasila Learning*

Copyright (c) 2026 Vivi Khairani, Linda Vitoria, Nurmasyitah

✉ Corresponding author :

Email : [khairanivivi8@gmail.com](mailto:khairanivivi8@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 1 Tahun 2026  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu dalam mengembangkan potensi, minat, dan bakat yang dimiliki. Melalui pendidikan, peserta didik dipersiapkan untuk menjadi warga negara yang berkualitas serta mampu menjalankan peran sosial dan profesionalnya di masa depan (Rahma & Dewi, 2021). Dalam konteks Indonesia, pendidikan kewarganegaraan memiliki posisi strategis karena berfungsi membentuk karakter, moralitas, dan kesadaran berbangsa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar berperan penting dalam menanamkan nilai moral, nasionalisme, dan kepedulian sosial sejak usia dini. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan karena cenderung bersifat teoritis, kurang kontekstual, serta menggunakan metode yang kaku dan monoton (Wandini et al., 2022). Kondisi ini menghambat keterlibatan aktif siswa dan berdampak pada rendahnya pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru kelas, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran PKn. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa selama pembelajaran serta capaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh hafalan (*rote learning*), yang menuntut siswa mengingat materi tanpa memahami makna nilai-nilai sila Pancasila dalam konteks kehidupan nyata. Metode yang monoton tersebut membuat siswa cepat bosan dan kurang berminat belajar, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar (Agustian, 2018). Jika kondisi ini dibiarkan, siswa berpotensi mengalami krisis identitas dan moral, serta lebih mudah terpengaruh oleh budaya asing yang tidak selaras dengan nilai-nilai Pancasila (Lukkensari, Oktabella, Ardana, & Fahreza, 2024).

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) dan melibatkan mereka secara aktif. Salah satu pendekatan yang potensial adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya melalui metode permainan *treasure hunt* atau berburu harta karun. Metode ini memadukan aktivitas bermain, kerja kelompok, dan pemecahan masalah melalui petunjuk (*clues*) yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa (Sulastri & Wasidi, 2019). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari secara kontekstual. Penelitian Rahmawati et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan *treasure hunt* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Temuan empiris sebelumnya juga mendukung efektivitas metode ini. (Alifiyah & Bakhtiar, 2022) melaporkan bahwa penerapan permainan harta karun memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum, dan belum secara spesifik mengkaji bagaimana metode *treasure hunt* diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi makna sila-sila Pancasila dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, terdapat *research gap* yang jelas, yaitu terbatasnya kajian empiris yang mengaitkan metode permainan *treasure hunt* dengan pembelajaran nilai-nilai Pancasila secara kontekstual di sekolah dasar. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis efektivitas metode *treasure hunt* dalam meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan respon siswa pada pembelajaran PKn materi Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie, Aceh Besar.

## METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif sedangkan penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar. Subjek adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar yang berjumlah 25 siswa, 8 orang laki-laki dan 17 orang perempuan sedangkan instrumen melalui lembar observasi, tes dan angket yang lakukan terhadap peserta didik kelas IV.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tahapan berikut: **Perencanaan**, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berbasis permainan *Treasure Hunt*, penyusunan lembar observasi, soal tes hasil belajar, dan angket respon siswa. **Pelaksanaan pembelajaran**, yaitu penerapan metode permainan *Treasure Hunt* pada materi makna sila-sila Pancasila dalam kegiatan sehari-hari. **Pengumpulan data**, dilakukan melalui observasi aktivitas belajar, pemberian tes hasil belajar (post-test), dan penyebaran angket respon siswa. **Analisis data**, meliputi analisis aktivitas siswa, hasil belajar, dan respon siswa. **Evaluasi efektivitas**, dilakukan dengan membandingkan hasil analisis terhadap kriteria efektivitas yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan angket sedangkan untuk teknik analisis data melalui sebagai berikut:

### 1. Data aktivitas belajar siswa

Observasi aktivitas siswa diambil menggunakan lembar observasi dengan rentang skor 1-4. Jumlah skor hasil observasi dinyatakan dalam bentuk berikut.

- Skor 4 apabila aspek yang diamati tampak pada minimal 75% siswa
- Skor 3 apabila aspek yang diamati tampak pada minimal 50 – 74% siswa
- Skor 2 apabila aspek yang diamati tampak pada minimal 25 – 49% siswa
- Skor 1 apabila aspek yang diamati tampak pada minimal 25% siswa

$$NA = \frac{SA}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

NA= Nilai Akhir

SA= Skor Aktual

SMI= Skor Maksimal Ideal

(Purnamasari, et al., 2018)

### 2. Data hasil belajar siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tes secara klasikal apabila mencapai  $\geq 80$  dari keseluruhan siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75 menggunakan rumus berikut.

$$NA = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A= Banyak siswa yang tuntas

B= Banyak siswa

NA= Ketuntasan belajar klasikal

### 3. Respon siswa

Penilaian angket respon siswa menggunakan skala *guttman* dengan 2 skala penilaian yaitu “ya” dan “tidak”. Respon siswa dianggap kategori positif apabila siswa menjawab “ya” minimal 3 dari 4 item pertanyaan yang disediakan.

$$Presentase Respon = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ memberi\ respon\ positif}{Jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Hasil persentase angket respon siswa terhadap permainan *treasure hunt* dapat diinterpretasikan ke dalam kategori respon sebagai berikut.

- 4 *Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Pancasila – Vivi Khairani, Linda Vitoria, Nurmasyitah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>

**Tabel 1. Kategori respon siswa**

No.	Presentase	Kategori
1	Kurang dari 20%	Sangat Negatif
2	21%-40%	Negatif
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Positif
5	81%-100%	Sangat Positif

(Huda & Hakim, 2022)

Penerapan permainan *treasure hunt* dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar efektifitas apabila terpenuhi tiga hal berikut.

- Apabila aktivitas siswa tergolong minimal baik
  - Hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasik, minimal 80% siswa harus mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75
  - Respon siswa minimal tergolong kategori positif
- (Purwanti, 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar, dengan jumlah subjek sebanyak 25 peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes hasil belajar, dan angket respon siswa terhadap penerapan metode permainan *Treasure Hunt* pada materi makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran dengan metode *Treasure Hunt* dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, siswa mengikuti kegiatan pencarian pos dan penyelesaian soal sesuai petunjuk yang diberikan guru. Seluruh aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dicatat dan dianalisis sebagai data penelitian.

### Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan menggunakan lembar observasi yang memuat 12 aspek aktivitas. Hasil pengamatan disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil observasi aktivitas belajar**

No.	Aspek yang diamati	Skor
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	4
2	Siswa mendapat penjelasan singkat tentang cara bermain <i>treasure hunt</i>	4
3	Siswa menanyakan materi yang belum jelas	3
4	Siswa berani dalam mengemukakan pendapat	2
5	Siswa aktif berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan persoalan atau bertukar informasi	4
6	Siswa bergabung dalam kelompok kecil (4-5 siswa)	4
7	Siswa bekerja sama dengan teman kelompok	4
8	Siswa dapat menghargai pendapat sesama teman kelompok	4
9	Siswa menjelajahi setiap tempat yang diberikan oleh guru	4
10	Siswa maju ke depan kelas untuk menyampaikan jawaban	3
11	Siswa dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru	4
12	Siswa mempersiapkan presentasi singkat tentang temuan kelompok	3
<b>Total Skor</b>		<b>43</b>
<b>Nilai Akhir (NA)</b>		<b>89,58%</b>

Berdasarkan Tabel 2, total skor yang diperoleh dari seluruh aspek aktivitas belajar adalah 43 dengan nilai akhir sebesar **89,58%**, yang termasuk dalam kategori **sangat baik**. Data ini menunjukkan bahwa selama pembelajaran dengan metode permainan *Treasure Hunt*, sebagian besar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam memperhatikan penjelasan, berdiskusi, bekerja sama, maupun menyelesaikan tugas dan mempresentasikan hasil kerja kelompok.

### Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari tes esai sebanyak 10 butir soal yang diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai. Nilai hasil tes siswa disajikan pada Tabel 3 berikut

**Tabel 3. Daftar nilai tes siswa**

No.	Subjek	Nilai	Keterangan
1	AN	80	Ketercapaian
2	AK	85	Ketercapaian
3	AS	100	Ketercapaian
4	AQQ	87,5	Ketercapaian
5	DTA	90	Ketercapaian
6	F	75	Ketercapaian
7	FZ	95	Ketercapaian
8	FA	82,5	Ketercapaian
9	FM	75	Ketercapaian
10	KR	80	Ketercapaian
11	LK	90	Ketercapaian
12	MFA	75	Ketercapaian
13	MHA	85	Ketercapaian
14	MQ	75	Ketercapaian
15	NS	82,5	Ketercapaian
16	NA	75	Ketercapaian
17	PDS	100	Ketercapaian
18	RM	85	Ketercapaian
19	SP	80	Ketercapaian
20	ST	75	Ketercapaian
21	SR	85	Ketercapaian
22	SRA	77,5	Ketercapaian
23	TGM	87,5	Ketercapaian
24	ZN	92,5	Ketercapaian
25	ZNH	92,5	Ketercapaian
<b>Rata-rata</b>		<b>83,7</b>	Ketercapaian

Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa memperoleh nilai minimal **75**, sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sekolah. Nilai rata-rata kelas sebesar **83,7** menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian, ketuntasan belajar secara klasikal mencapai **100%**.

### Hasil Angket Respon Siswa

Respon siswa terhadap penerapan metode *Treasure Hunt* dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari empat pernyataan. Rekapitulasi hasil angket disajikan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Rekapitulasi hasil angket respon siswa**

No. Pertanyaan	Jawaban		Jumlah Responden	Persentase Jawaban Ya
	Ya	Tidak		
1. Saya merasa sangat senang setelah mengikuti permainan <i>treasure hunt</i>	25	0	25	100%
2. Saya merasa bersemangat saat bekerja sama dengan			25	100%

- 6 *Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Pancasila – Vivi Khairani, Linda Vitoria, Nurmasyitah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>

	teman dalam menyelesaikan tantangan	25	0		
3.	Permainan <i>treasure hunt</i> membantu saya memahami materi yang di ajarkan	23	2	25	92%
4.	Permainan <i>treasure hunt</i> membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	24	1	25	96%
<b>Rata-rata</b>					<b>97%</b>

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata respon positif siswa terhadap metode permainan *Treasure Hunt* adalah **97%**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan sangat baik terhadap pembelajaran yang diterapkan. Seluruh siswa merasa senang dan bersemangat dalam bekerja sama, serta sebagian besar menyatakan bahwa metode ini membantu pemahaman materi dan meningkatkan keaktifan mereka

**Berdasarkan analisis data** tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode permainan *Treasure Hunt* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat kolaborasi, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pancasila. **Berdasarkan analisis lebih lanjut**, tingginya persentase respon positif pada semua aspek menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, tetapi juga mampu membangun *engagement* pembelajaran yang optimal. Hasil ini konsisten dengan temuan observasi aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang juga menunjukkan capaian yang sangat baik, sehingga membuktikan keefektifan metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan *Treasure Hunt* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi makna sila-sila Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap aktivitas belajar, hasil belajar, dan respon siswa. Aktivitas belajar siswa mencapai kategori sangat baik dengan nilai 89,58%, ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai 83,7, serta respon siswa berada pada kategori sangat positif dengan persentase 97%. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Dari aspek **aktivitas belajar**, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam hampir seluruh indikator observasi. Tingginya skor pada aspek memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dalam kelompok, menghargai pendapat teman, serta menjelajahi setiap pos permainan mencerminkan terwujudnya pembelajaran aktif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pandangan Hutomo (2016) yang menyatakan bahwa *Treasure Hunt* sebagai bentuk *active learning* mampu menciptakan interaksi yang kuat antara siswa, materi, dan lingkungan belajar. Selain itu, keberhasilan fase penjelasan awal permainan juga mendukung efektivitas pembelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh Fotaris dan Mastoras (2019) bahwa kejelasan instruksi merupakan faktor penting dalam keberhasilan *game-based learning*. Meskipun demikian, aspek keberanian mengemukakan pendapat masih relatif lebih rendah, yang mengindikasikan perlunya pendampingan lebih lanjut dalam membangun kepercayaan diri siswa (Mulyadi & Pratiwi, 2021).

Pada **hasil belajar**, ketuntasan klasikal sebesar 100% menunjukkan bahwa metode *Treasure Hunt* mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu mengaitkan nilai sila-sila Pancasila dengan situasi nyata melalui aktivitas pencarian petunjuk dan diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif (Hutomo, 2016). Keberhasilan ini juga mendukung temuan Alifiyah dan Bakhtiar (2022) yang menyatakan bahwa permainan *Treasure Hunt* berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar. Dalam kerangka efektivitas pembelajaran, capaian ini memenuhi indikator ketuntasan belajar sebagaimana dikemukakan oleh

(Rohmawati, 2015), serta mencerminkan ketercapaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Dakhi, 2020).

Sementara itu, **respon siswa** yang sangat positif memperkuat temuan bahwa metode ini tidak hanya efektif secara akademik tetapi juga disukai oleh siswa. Persentase tinggi pada aspek perasaan senang, semangat kerja sama, pemahaman materi, dan keaktifan menunjukkan bahwa siswa merasakan pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Hutomo (2016) dan Rahmawati et al. (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Mekanisme kerja kelompok dalam *Treasure Hunt* juga terbukti memperkuat kolaborasi dan komunikasi siswa (Suryanti et al., 2022; Manarwati & Rachmadyanti, 2019).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa **keterbatasan**. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, jumlah subjek yang relatif terbatas (25 siswa) dapat memengaruhi variasi data. Ketiga, penggunaan observasi sebagai salah satu instrumen berpotensi mengandung bias subjektivitas peneliti. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, konteks sekolah yang lebih beragam, serta menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen untuk memperkuat validitas temuan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa metode permainan *Treasure Hunt* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, kolaboratif, dan bermakna di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode permainan *Treasure Hunt* efektif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi makna sila-sila Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar, yang ditunjukkan oleh tingginya aktivitas belajar siswa (89,58%), ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 100% dengan nilai rata-rata 83,7, serta respon siswa yang sangat positif (97%). Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konseptual, dan motivasi belajar siswa secara simultan. Secara praktis, metode *Treasure Hunt* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar, sehingga mendukung pembentukan karakter dan kesadaran kewarganegaraan sejak dini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Ibu Linda Vitoria, S.Si., M.Sc dan Ibu Nurmasyitah, S.Pd., M.Ed. yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan kepada saya. Selain itu, saya juga ingin berterimakasih kepada orang tua dan sahabat saya karena telah memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral dan material.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, R. (2018). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 41, 4–10.
- Alifiyah, S., & Bakhtiar, A. M. (2022). *Pengaruh Permainan Harta Karun terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*. 7(1), 95–105.
- Ananda, R., Hidayati, S., Rahmadani, I. S., Jannah, W. R., & Adelya, Y. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 223–233.
- Ananda, R., Mayura, V., Putri, R. A., Rahmadhansyah, A., & Cahyati, L. (2025). Studi Literatur Kompetensi Sosial dan Kepribadian Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Pendas: Jurnal*

- 8 *Efektifitas Metode Permainan Treasure Hunt terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Pancasila – Vivi Khairani, Linda Vitoria, Nurmasyitah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11546>
- Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 391–402.
- Ananda, R., Sartiwi, T., Zahra, D., Danti, T. R., & Fitri, V. A. (2025). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 450–474.
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 8(2), 468–470.
- Huda, A. H., & Hakim, D. L. (2022). Respons Siswa terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Aritmetika Sosial Escape From Home. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 79–86.  
<https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2038>
- Hutomo. (2016). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih*.
- Lukkensari, T. R., Oktabella, C. A., Ardana, L. M., & Fahreza, M. (2024). Analisis Dampak Kurangnya Penanaman Nilai Pancasila pada Kalangan Anak Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 37–47.
- Manarwati, A. F., & Rachmadyanti, P. (2019). Penerapan Metode Trasure Hunt untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 7(4), 3274–3284.
- Nugrahasari, N. F., Ananda, R., Nurhaswinda, N., Rizal, M. S., & Surya, Y. F. (2023). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siswa dengan Menggunakan Model Decision Making Siswa Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 511–519.
- Rahma, A. N., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi Pancasila sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. 18(1), 63–74.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sulastri, A., & WAsidi. (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Zalianti, N. P., Putriani, C., Putri, D. E., Ananda, R., & others. (2024). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1725–1735.