



Model *Treasure Hunt* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV

Aldy¹, Aminullah², Ilham Assidiq³, Muh. Idham Haliq⁴, Ahmad Kamil⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia

E-mail: aldyloyo7@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-03 Keywords: <i>Treasure Hunt;</i> <i>Visual Media;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Innovative Learning;</i> <i>Primary Education.</i>	This study focuses on improving student learning outcomes, particularly for fourth-grade students at UPT SDN 173 Malannyng, through the implementation of the <i>Treasure Hunt</i> learning model integrated with image-based visual media. The research was motivated by low student achievement, which is attributed to the predominance of conventional teaching methods that are less engaging and offer limited opportunities for active student participation. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach that combined both qualitative and quantitative methods. It was conducted over two cycles and involved 13 students as the research sample. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, presentation, and verification techniques. The findings indicated a significant increase in learning mastery, from 23.08% in the pre-cycle phase to 92.31% by the end of the second cycle. These results demonstrate that interactive, game-based, and visually supported learning strategies can effectively enhance student motivation and conceptual understanding.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-03 Kata kunci: <i>Treasure Hunt;</i> <i>Media Gambar;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Pembelajaran Inovatif;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	Upaya peningkatan hasil belajar siswa menjadi fokus utama dalam penelitian ini, khususnya pada siswa kelas IV di UPT SDN 173 Malannyng, melalui penerapan model pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> yang dipadukan dengan media gambar sebagai pendukung visual. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya capaian hasil belajar siswa akibat dominasi metode konvensional yang kurang menarik dan minim partisipasi aktif. Dalam studi ini, peneliti menggunakan pendekatan tindakan kelas yang mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan, serta berlangsung selama dua siklus pelaksanaan dan diikuti oleh 13 siswa sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi, penyajian, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 23,08% pada pra-siklus menjadi 92,31% pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan dan visual mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia dan menjadi kunci untuk menciptakan generasi yang cerdas, kompetitif, dan adaptif terhadap perubahan zaman (GEM: Global Education Monitoring Report 2020). Di Indonesia, tantangan dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas masih menjadi persoalan serius, terutama di jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan laporan Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Puspendik Kemendikbud), hasil Asesmen Nasional menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di tingkat sekolah dasar belum mencapai kompetensi minimum dalam literasi dan numerasi. Sekitar 70% siswa SD tidak mampu memahami bacaan secara mendalam dan

menyelesaikan soal numerasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Amirullah & Widhiarso 2021). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik pembelajaran di lapangan, terutama dalam hal pendekatan pembelajaran yang digunakan. Salah satu faktor penyebab rendahnya capaian hasil belajar siswa secara nasional adalah pendekatan pembelajaran yang belum inovatif dan kurang menarik bagi siswa. Pendekatan konvensional seperti metode ceramah yang masih dominan digunakan di kelas terbukti kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Sanjaya, 2016). Pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim partisipasi aktif siswa dapat menyebabkan kejenuhan, rendahnya konsentrasi, dan

kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ranabumi et al. 2013).

Fenomena tersebut juga ditemukan dalam konteks lokal, seperti yang teridentifikasi di UPT SDN 173 Malannyang. Hasil observasi di UPT SDN 173 Malannyang menunjukkan bahwa proses dan hasil pembelajaran siswa masih kurang optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah secara dominan, sehingga pembelajaran yang diterima siswa kurang kreatif, membosankan, dan tidak menarik bagi pemahaman atau minat siswa (Dafid Fajar Hidayat 2022). Hal ini membuat siswa sulit memahami isi buku dan tidak memiliki keinginan yang sama untuk belajar, yang berdampak pada hasil ulangan mereka. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebagai contoh, penelitian oleh (Utami 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPA dari 36% menjadi 92%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 58%.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar memerlukan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Adolph 2016). Model pembelajaran berbasis permainan, seperti *Treasure Hunt*, telah menunjukkan efektivitasnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan (Hussin, Alif, and Abdullah 2024). Penelitian oleh (Martia and Nurafni 2023) mengungkapkan bahwa integrasi permainan *Treasure Hunt* dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selaras dengan temuan tersebut, (Hiyum and Bakhtiar 2023), menyatakan bahwa pendekatan *Treasure Hunt* mampu mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa, yang pada akhirnya tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti saling menghargai dan kemampuan bekerja sama dalam konteks tugas kelompok.

Penggunaan media gambar menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih termotivasi dalam belajar (Azizah 2023). Demikian pula, studi oleh (Haryanto and Purwati 2025) menemukan bahwa penggunaan media gambar berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbahasa siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media gambar juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Mai Sri Lena et al. 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media

gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kombinasi antara model pembelajaran *Treasure Hunt* dan media gambar diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian oleh (Pradina 2022) menunjukkan bahwa pengembangan media audio-visual dalam pembelajaran mendengarkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, menurut (Gultom, Napitupulu, and Kristianto 2024) penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Adam 2023) penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Penelitian ini menawarkan dua kebaruan utama. Pertama, integrasi model pembelajaran *Treasure Hunt* dengan media gambar dalam satu pendekatan pembelajaran terpadu di tingkat sekolah dasar. Meskipun kedua metode ini telah digunakan secara terpisah dalam penelitian sebelumnya, penggabungan keduanya dalam satu model pembelajaran belum banyak diteliti (Pradina 2022; Hussin, Alif, and Abdullah 2024). Kedua, fokus penelitian ini pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN 173 Malannyang melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa (Sanjaya, 2016). Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang integrasi model pembelajaran berbasis permainan dan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian oleh (Baunsele et al. 2023) menunjukkan bahwa implementasi media visual berupa gambar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji permasalahan aktual serta prosedur pelaksanaan yang relevan dalam konteks pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Treasure Hunt*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, berlokasi di UPT SDN 173

Malannyng, Desa Sanglepongan, Kecamatan Curio, Kabupaten Enrekang. Fokus utama dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV, yang terdiri atas 13 orang, dengan komposisi 8 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, melalui implementasi model *Treasure Hunt* yang dibantu media gambar. Sumber data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Adapun data sekunder dikumpulkan dari berbagai dokumen pendukung, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil evaluasi, catatan harian guru, serta arsip kegiatan pembelajaran lainnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, wawancara, serta dokumentasi berupa foto, video, dan hasil tugas siswa. Observasi dilakukan untuk mencatat secara sistematis perilaku siswa selama penerapan model *Treasure Hunt*, sedangkan wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi tentang tujuan penelitian melalui tanya jawab langsung antar atau antar responden. Dokumentasi berfungsi sebagai pendukung untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dalam hal analisis data, penelitian ini mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan nilai hasil belajar siswa berdasarkan presentase perolehan skor dari tiap aspek pada tiap siklus. Sementara itu, Analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga langkah utama, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Rijali 2019). Proses analisis ini dilakukan secara berkelanjutan selama penelitian berlangsung, sehingga diperoleh gambaran yang akurat dan mendalam tentang implementasi model *Treasure Hunt* dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa melalui penerapan model *Treasure Hunt* yang dipadukan dengan media gambar sebagai alat

bantu visual. Untuk menilai keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan tes formatif yang diberikan pada akhir setiap siklus sebagai acuan dalam mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Tes diagnostik awal (pra-siklus) terlebih dahulu dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan guna memperoleh gambaran mengenai tingkat pencapaian hasil belajar siswa sebelum intervensi diterapkan. Berdasarkan hasil tes awal tersebut, dari total 13 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 3 orang siswa atau sebesar 23,08% yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 yang telah ditentukan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	3	23,08%
< 70	Belum Tuntas	10	76,92%
Total		13	100%

Tabel 1 menyajikan data awal hasil belajar siswa sebelum tindakan pembelajaran dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi pra siklus, dari total 13 siswa kelas IV, hanya 3 siswa atau sekitar 23,08% yang mencapai atau melampaui nilai ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni sebesar 70. Sementara itu, 10 siswa atau 76,92% lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan. Data ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai pemahaman yang memadai terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran untuk mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara optimal dan menyeluruh.

2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan model *Treasure Hunt* berbantuan media gambar. Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	3	53,85%
< 70	Belum Tuntas	10	46,15%
Total		13	100%

Tabel 2 memperlihatkan perkembangan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, di mana model pembelajaran *Treasure Hunt* mulai diterapkan dengan dukungan media gambar. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pra siklus. Sebanyak 7 siswa atau 53,85% berhasil mencapai nilai tuntas, sedangkan 6 siswa atau 46,15% masih berada di bawah KKM. Meskipun sebagian siswa telah menunjukkan peningkatan pemahaman, namun masih diperlukan perbaikan strategi pembelajaran agar seluruh siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal.

3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran, siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Seluruh siswa tampak aktif, saling bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
≥ 70	Tuntas	3	92,31%
< 70	Belum Tuntas	10	7,69%
Total		13	100%

Tabel 3 menampilkan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan siklus II, yang dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dari siklus sebelumnya. Peningkatan hasil belajar terlihat sangat signifikan. Sebanyak 12 siswa atau 92,31% telah mencapai nilai tuntas, sementara hanya 1 siswa atau 7,69% yang masih belum mencapai KKM. Capaian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Treasure Hunt* berbantuan media gambar memiliki dampak positif yang kuat dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Strategi pembelajaran yang interaktif, menye-

ngangkan, dan visual terbukti mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Analisis Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Peningkatan capaian hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II menggambarkan efektivitas penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* yang didukung oleh media gambar. Pada tahap pra-siklus, hanya 3 siswa atau sekitar 23,08% yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah implementasi model pembelajaran pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas mengalami kenaikan menjadi 7 siswa (53,85%). Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan 12 siswa atau 92,31% memenuhi KKM. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menggunakan media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mempertahankan materi pembelajaran secara lebih efektif.

B. Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Implementasi model *Treasure Hunt* yang didukung oleh media gambar menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Kenaikan signifikan terlihat pada persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, yaitu dari 23,08% pada pra-siklus hingga mencapai 92,31% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang bersifat interaktif, menantang, serta menyenangkan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Hussin, Alif, and Abdullah 2024).

Model *Treasure Hunt* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, bergerak, dan berkolaborasi mencari informasi. Menurut Hiyum dan (Hiyum and Bakhtiar 2023), pembelajaran aktif semacam ini meningkatkan aktivitas kognitif siswa sehingga mendukung pemahaman konsep secara lebih baik.

2. Peran Media Gambar dalam Pembelajaran

Penggunaan media gambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan daya ingat (Utami 2020; Azizah 2023). Penelitian oleh Haryanto dan (Haryanto and Purwati 2025) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media visual sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan kognitif siswa.

Dalam pelaksanaan *Treasure Hunt*, gambar digunakan sebagai petunjuk (clue) dan informasi yang harus dipecahkan oleh siswa. Ini mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dan memfasilitasi pembelajaran yang bermakna (Baunsele et al. 2023).

3. Peningkatan Aktivitas dan Kolaborasi

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Dalam *Treasure Hunt*, siswa bekerja dalam kelompok, berdiskusi, memecahkan masalah, dan saling berbagi informasi. Proses ini bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan sikap positif dalam belajar (Martia and Nurafni 2023).

Tabel 4. Instrumen Penilaian Hasil Belajar
(Lembar Evaluasi)

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Siswa	Ket
Pemahaman Materi (Tes Tulis)	50		Soal pilihan ganda
Kerja Sama Kelompok	20		Pengamatan guru
Keaktifan Mencari Informasi	15		Observasi <i>Treasure Hunt</i>
Ketepatan Menjawab Petunjuk	15		Hasil pencarian clue gambar
Total Skor	100		

4. Integrasi Model *Treasure Hunt* dan Media Gambar dalam Pembelajaran

Penggabungan model pembelajaran *Treasure Hunt* dengan media gambar berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan. Model ini mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi melalui petunjuk-petunjuk visual, sehingga meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Media gambar

berperan sebagai alat bantu visual yang memudahkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat daya ingat siswa. Berdasarkan penelitian (Utami 2020) pemanfaatan media gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPA dari 36% menjadi 92%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 58%. Selain itu, media gambar juga terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan prestasi akademik siswa.

Model *Treasure Hunt* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, bergerak, dan berkolaborasi mencari informasi. Menurut (Hiyum and Bakhtiar 2023), pembelajaran aktif semacam ini meningkatkan aktivitas kognitif siswa sehingga mendukung pemahaman konsep secara lebih baik. Studi oleh (Martia and Nurafni 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan daya ingat. Penelitian oleh (Haryanto and Purwati 2025) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa media visual sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan kognitif siswa. Dalam pelaksanaan *Treasure Hunt*, gambar digunakan sebagai petunjuk (clue) dan informasi yang harus dipecahkan oleh siswa, yang mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dan juga memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran *Treasure Hunt* dengan bantuan media visual gambar secara signifikan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN 173 Malannyang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan dari 23,08% (pra siklus) menjadi 92,31% (siklus II).

2. Model *Treasure Hunt* menghasilkan lingkungan pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antar siswa. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, baik dari segi fisik maupun pemikiran.
3. Media gambar berperan penting dalam memperjelas materi pelajaran dan menarik perhatian siswa, serta mendukung ketercapaian hasil belajar yang optimal.
4. Integrasi antara model pembelajaran berbasis permainan dan media visual merupakan strategi inovatif yang terbukti efektif dalam mendorong motivasi, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

B. Saran

Mengacu pada temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah menggunakan model *Treasure Hunt* berbantuan media gambar, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sekolah Dasar

Guru disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran *Treasure Hunt* dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan aktivitas, keterlibatan siswa secara aktif, dan pemahaman visual. Model ini dapat menjadi alternatif strategis untuk menggantikan metode ceramah yang monoton dan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pemanfaatan Media Gambar Secara Optimal

Media gambar terbukti mampu menarik perhatian siswa, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan daya ingat. Oleh karena itu, guru sebaiknya secara konsisten menggunakan media visual yang relevan dan kontekstual untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

3. Pengembangan Profesional Guru

Kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan sebaiknya menyelenggarakan pelatihan dan workshop terkait dengan implementasi model pembelajaran yang berbasis permainan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini penting untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam merancang

pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

4. Untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam lingkup subjek dan konteks lokal. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan cakupan lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik, jenjang kelas yang berbeda, maupun variasi mata pelajaran. Penelitian juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi digital untuk memperkaya media pembelajaran visual yang digunakan.

5. Penguatan Kolaborasi dalam Pembelajaran

Mengingat pentingnya kerja sama dalam keberhasilan model *Treasure Hunt*, maka disarankan agar pembelajaran berbasis tim atau kelompok terus dikembangkan. Guru perlu membangun suasana kolaboratif yang sehat agar siswa dapat belajar saling menghargai, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama, yang juga mendukung penguatan pendidikan karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, Adiyana. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education* 1(1): 29-37.
- Adolph, Ralph. 2016. "濟無 No Title No Title No Title." : 1-23.
- Amirullah & Widhiarso. 2021. "Dampak Durasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Terhadap Capaian Literasi Membaca Dan Literasi Matematika."
- Azizah, Aulia. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Pantun Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI Barito Kuala." *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran* 8(3): 169-80.
- Baunsele, Anselmus Boy, Theresia Wea Wora, Adry Gabriel Sooi, and Merpiseldin Nitsae. 2023. "Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 4(3): 143-50.

- Dafid Fajar Hidayat. 2022. "Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan* 8(2): 141–56.
- GEM: Global Education Monitoring Report. 2020. Inclusive Education Across Cultures: Crossing Boundaries, Sharing Ideas *Inclusion and Education: All Means All*. <https://www.youtube.com/watch?v=3gpaiFd3w5Q>.
- Gultom, Andre Dame, Rio Parsaoran Napitupulu, and Radode Kristianto. 2024. "The Influence of Audio Visual Media on Student Learning Outcomes Sub Theme 1 Learning Weather Conditions 1 Grade III SD 097320 Serapuh T . A 2023 / 2024." 1(2): 201–8.
- Haryanto, Doni, and Panca Dewi Purwati. 2025. "The Use of Audio-Visual Media for Language Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools." 12(January): 43–54.
- Hiyum, Ervinia Risti Waning, and Afakhrul Masub Bakhtiar. 2023. "Implementation of the Treasure Hunt Learning Model in Mathematics Subjects." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 8(1): 51–62.
- Hussin, Sanimah, Muhammad Alif, and Redzuan Abdullah. 2024. "The Impact of Treasure Hunt Games in Enhancing Basic Japanese Vocabulary Retention and Student Motivation through Gamified Learning." 14(10): 3126–41.
- Mai Sri Lena, Sartono Sartono, Annisa Salsabila, and Wulan Mulyani. 2023. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2(2): 179–84.
- Martia, Liftianah Ade, and Nurafni Nurafni. 2023. "The Impact of Treasure Hunt Games on Learning Outcomes in Time Measurement." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 14(2): 515.
- Pradina, Nadya Putri. 2022. "Development of Audio-Visual Media in Listening Learning for Grade Iv Elementary School Students." *Education Technology Journal* 1(1): 13–23.
- Ranabumi, Raditya et al. 2013. "Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas Vii-B Smp Negeri 5 Kediri." : 664–68.
- Rijali, Ahmad. 2019. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17(33): 81.
- "Sanjaya, 2016.Pdf."
- Utami, Yunita Setyo. 2020. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2(1): 104–9.