

## Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V pada Materi IPS di SD Negeri Puspasari

Isyfi Asyfiyati<sup>1</sup> Yopa Taufik Saleh<sup>2</sup> Mohammad Fahmi Nugraha<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [isyfiasyfiyati02@gmail.com](mailto:isyfiasyfiyati02@gmail.com)<sup>1</sup> [yopa.taufik@umtas.ac.id](mailto:yopa.taufik@umtas.ac.id)<sup>2</sup> [m.fahminugraha@umtas.ac.id](mailto:m.fahminugraha@umtas.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Kemampuan membaca dapat dikembangkan sejak dini, kemampuan ini bisa dikembangkan melalui menulis dan membaca. Rendahnya minat baca pada siswa kelas V di SDN Puspasari dan kurangnya variatif dalam proses pembelajaran terutama dalam pelajaran IPS membuat siswa menjadi jenuh ketika belajar, untuk membuat siswa mempunyai minat baca yang tinggi harus dilakukan dengan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan permainan berburu harta karun, sehingga peneliti mengambil judul penelitian pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) menggunakan desain *Nonequivalent control group desain*. Observasi, wawancara, tes dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh, cara pengambilan sampelnya secara *random*, yang menghasilkan 18 siswa kelas eksperimen dan 12 siswa kelas kontrol. Objek penelitian ini adalah minat baca siswa kelas V pada materi IPS. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) minat baca pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 65.38 dan nilai rata-rata kelas kontrol 60.50; (2) terdapat perbedaan signifikan antara siswa yang bermain permainan harta karun dan siswa dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa t hitung sebesar 0.568 dengan probabilitas signifikansi (*two tailed*) 0,000, karena signifikansi (*two tailed*) < ½ a (0,05), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Bearti terdapat pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari.

**Kata Kunci:** Minat Baca, IPS, Permainan Berburu Harta Karun



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Kemampuan membaca dapat dikembangkan sejak dini, kemampuan ini bisa dikembangkan melalui menulis dan membaca. Di lingkungan keluarga peran orang tua sangat penting untuk mengajarkan atau membiasakan anak untuk membaca. Sumber bacaan bisa diperoleh dengan membeli buku atau bisa mengakses di internet karena zaman sekarang ini teknologi sudah berkembang dan tidak ada lagi kendala sehingga untuk mencari informasi atau bacaan sangatlah mudah dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Minat baca anak Indonesia masih rendah. Berdasarkan data versi *The World's Most Literate Nations* (WMLN), 2016, berada di urutan 60 dari 61 negara. Dalam data UNESCO tersebut, hanya 0,001 persen atau 1 dari 1.000 orang di Indonesia yang rajin membaca. Menurut Tarigan (1982: 141) minat baca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna bacaan. Minat baca tumbuh dari diri siswa masing-masing sehingga untuk meningkatkan minat baca perlu kesadaran setiap individu.

Minat ini akan menjadi dasar keberhasilan aktivitas membaca. Maka jika seseorang tidak memiliki minat yang besar untuk membaca maka bacaan yang dibacanya akan menjadi sia-sia. Hal terkait isi bahan bacaan menarik dan memenuhi kebutuhan pribadi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat baca. Minat baca di sekolah sangatlah rendah terutama dalam pelajaran IPS. Siswa sekarang diberi bacaan yang singkat sudah mengeluh dengan alasan bacaan yang panjang. Apalagi dalam pembelajaran IPS siswa akan dituntut untuk membaca karena dalam pembelajaran IPS ini biasanya berkaitan dengan sejarah yang mengharuskan membaca agar tahu sejarah. Saidiharjo (1996: 4) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik. Mata pelajaran IPS yang memuat berbagai disiplin ilmu sosial di sekolah dasar membuat siswa tidak minat untuk membaca karena banyaknya bacaan yang harus mereka baca mulai dari sejarah, perekonomian (pelaku ekonomi), hubungan sosial dan sebagainya. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran senang maka harus dengan strategi yang menyenangkan yaitu dengan permainan berburu harta karun.

Permainan “berburu harta karun” (*treasure hunt*) dimaknai pada pembelajaran kooperatif tipe *CIRC (Cooperative Integrated Reading Composition)*. *CIRC* sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa di kelas lebih tinggi di sekolah dasar. Menurut Kohen, dkk. (2012: 24) mengungkapkan bahwa “*Treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Manfaat permainan berburu harta karun yaitu menumbuhkan sikap kerjasama, karena setiap siswa berkontribusi dalam melakukan permainan, menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap *clue*. Minat baca siswa kelas V di SD Negeri Puspasari masih kurang. Hal ini dikarenakan siswa malas membaca dan memiliki minat baca yang rendah. Padahal di kelas sudah disediakan buku bacaan untuk para siswa membaca ketika waktu istirahat, tetapi siswa lebih memilih untuk bermain. Ketika pembelajaran, siswa diinformasikan untuk membaca oleh gurunya. Namun, ketika guru mempersilahkan untuk siswa membaca, sebagian siswa malah mengobrol, menulis di buku dan malah bermain-main. Sehingga ketika siswa diinformasikan oleh guru untuk membaca, guru harus berkeliling meja untuk mengontrol dan memastikan siswa membaca karena jika tidak dikontrol oleh guru siswa tidak akan membaca. Setelah membaca, guru memberikan pertanyaan sesuai dengan bacaan yang siswa baca, tetapi hanya sebagian siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan siswa yang lainnya tidak memperhatikan guru. Rendahnya minat baca ini biasanya pada pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi di SDN Puspasari ada di pelajaran IPS. Rendahnya minat baca di SDN Puspasari memang pada pelajaran Bahasa Indonesia sama dengan pelajaran IPS, tetapi jika dilihat dari nilai PAS nilai IPS kurang dari pada pelajaran Bahasa Indonesia. Padahal pada soal pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS sama banyak bacaan baik di soalnya maupun di pilihannya.

## **Kajian Teori**

### **Pengertian Minat Baca**

Menurut Hendrayanti (2018: 235), minat merupakan kecenderungan untuk dan menyukai beberapa kegiatan, jika seseorang berminat terhadap suatu kegiatan maka dia akan memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan senang. Sedangkan membaca menurut Tarigan (2008: 7), membaca adalah proses yang dilakukan serta digunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang berhak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Minat baca adalah kekuatan yang mendorong anak agar merke tertarik, memperhatikan dan senang dalam kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan membaca atas kemauan sendiri. Minat baca yaitu dorongan atau rasa tertarik yang dimiliki oleh siswa untuk membaca dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dengan tujuan mencari informasi baru atau

mencari makna dari bacaan yang dibacanya. Indikator minat baca menurut Crow and Crow (2004: 264 – 265) yaitu pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi untuk membaca, emosi dalam membaca, usaha untuk membaca dan perasaan senang.

### **Pengertian Permainan Berburu Harta Karun atau *Treasure Hunt***

Menurut Bell dan Kahrhoff *treasure hunt* merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa mencari serangkaian petunjuk untuk mendapatkan informasi baru. Menurut Shiralkar permainan *treasure hunt* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk menemukan sesuatu yang tersembunyi baik itu melalui artiel, lokasi atau tempat-tempat dengan menggunakan serangkaian petunjuk. Dengan permainan berburu harta karun pembelajaran tidak akan bosan dan anak akan merasa senang karena belajarnya sambil bermain. Menurut Kohen, dkk. (2012: 24) mengungkapkan bahwa “*Treasure hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Jadi, permainan berburu harta karun merupakan permainan yang bisa dilakukan di dalam kelas atau luar kelas dengan tujuan mencari informasi baru dengan menggunakan petunjuk. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk untuk mencapai harta karun”. Melalui permainan ini anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual karena seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi diri anak itu sendiri.

### **Tujuan permainan berburu harta karun**

Tujuan dari permainan berburu harta karun ini yaitu meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak, berlatih mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak dan berlatih patuh terhadap aturan. Manfaat dari permainan berburu harta karun yaitu menumbuhkan sikap kerja sama, menimbulkan antusias untuk memecahkan petunjuk, dan menumbuhkan semangat siswa dalam mencari informasi dengan menggunakan petunjuk.

### **Langkah-langkah permainan berburu harta karun**

Menurut Kim dan Yao (2010: 1858) ada empat fase dalam menerapkan metode permainan *treasure hunt*, yaitu (1) fase penyajian, dalam fase ini guru mengawali pembelajaran dengan membagi siswa dalam berkelompok. Seorang guru menyediakan serangkaian pertanyaan berkaitan dan garis besar topik yang akan mereka melalui *treasure hunt*. Informasi dasar tersedia dari sebuah sumber dan membantu siswa dengan mudah memahami tujuan topik dan pertanyaan. (2) fase mengingat, begitu siswa menerima kelompok siswa menjelajah setiap tempat dengan menggunakan petunjuk dan menemui guru yang menawarkan bantuan dengan mendeskripsikan sub topik yang dipelajari. Siswa memahami sub topik menggunakan sumbernya untuk menyusun jawaban yang tepat dari tiap pertanyaan. (3) fase pengembangan, Ketika siswa mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses “*construct knowledge*”. Siswa menganalisa informasi yang mereka kumpulkan dan menulis ide ke dalam buku dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan. Jika mereka memerlukan informasi yang banyak, mereka boleh mencari sumber yang sesuai dengan ide yang ditulis. Dengan demikian, mereka dapat menyusun jawaban yang benar untuk masing-masing jawaban, kemudian setiap kelompok mempresentasikan materi yang di dapatkan. (4) fase evaluasi, Dalam evaluasi siswa harus menjawab pertanyaan yang mereka terima pada fase penyajian. Jawaban itu dibandingkan dengan jawaban sample, yang disiapkan oleh guru untuk membatasi apakah mereka lolos tes.

Jika siswa lolos mereka akan menerima point dan team yang dinyatakan sebagai pemenang yaitu team yang jumlah pointnya besar.

### Kelebihan dan kekurangan permainan berburu harta karun

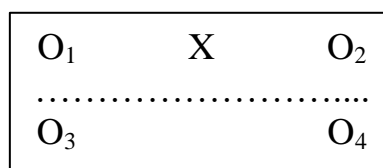
Kelebihan dalam permainan berburu harta karun yaitu dalam permainan berburu harta karun mengajak siswa lebih dekat dengan alam, menumbuhkan sikap kerja sama, menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal. Sedangkan kekurangan dalam permainan berburu harta karun yaitu menumbuhkan waktu yang cukup lama, cakupan tempat dalam permainan cukup luas, siswa akan leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.

### Penelitian yang relevan

1. Penelitian Siti Zariah Fauzaturrohmah dan Elisabeth Christiana pada tahun 2016 di TK Tulus Sejati Tambaksari Surabaya, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan berburu harta karun ABC modifikasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok A2 di TK Tulus Sejati Tambaksari Surabaya yang diperoleh hasil perhitungan Thitung 1 dan Ttabel 89 dengan taraf signifikansi 5%, dan  $n = 25$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  tidak ditolak.
2. Penelitian Linda pada tahun 2018 di MIN 4 Kota Banjarmasin, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 35,3 dari nilai rata-rata *pretest* 55,88 menjadi 91,18 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi amat baik. Sedangkan pada kelas kontrol meningkat sebanyak 18,23 dari nilai *pretest* 57,65 menjadi 75,88 pada nilai *posttest* dan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan perhitungan data tes akhir maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh strategi permainan berburu harta karun pada pembelajaran IPS kelas IV di MIN 4 Kota Banjarmasin.
3. Penelitian Siska Alifiyah dan Afakhrul Masub Bakhtiar pada tahun 2022 di kelas 1 SD Muhammadiyah 2 GKB. Penelitian ini memberikan hasil bahwa adanya pengaruh permainan harta karun yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Terbukti dari hasil uji *Mann-Whitney* atau uji U sebesar  $-2,389 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima, selain itu rerata hasil *posttest* kelas kontrol yang lebih rendah dari hasil *posttest* kelas eksperimen yakni  $86,64 < 95,12$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan harta karun memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelas I SD.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *quasi experimental design* dengan desain penelitian ini peneliti menggunakan *Non equivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2023 yang berlokasi di SDN Puspasari, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya. Adapun pola desain penelitian ini Sugiyono (2019: 118) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Gambar desain penelitian

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Tes Awal sebelum menggunakan Permainan Berburu Harta Karun
- O<sub>2</sub> = Tes Akhir setelah menggunakan Permainan Berburu Harta Karun
- O<sub>3</sub> = Tes Awal siswa sebelum menggunakan Permainan Berburu Harta Karun
- O<sub>4</sub> = Tes Akhir yang tidak menggunakan Permainan Berburu Harta Karun
- X = Treatment atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Puspasari, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik random sampling. Sampel kelas eksperimen sebanyak 18 siswa, sedangkan sampel kelas kontrol sebanyak 12 siswa. Adapun prosedur dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penulisan laporan. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, dan tes (*pretest* dan *posttest*).

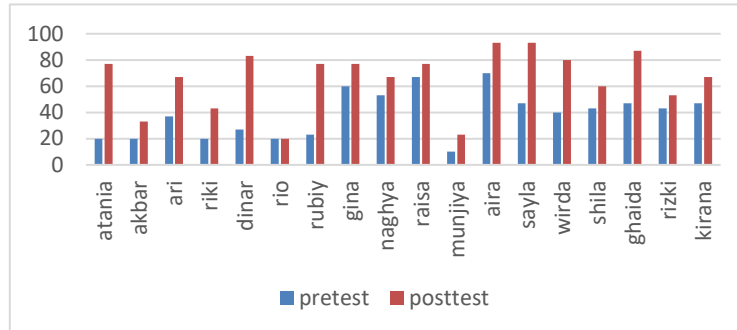
### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data hasil penelitian ini meliputi data minat baca siswa pada materi IPS di kelas V pada masing-masing kelompok, yaitu pada kelompok eksperimen yang menerapkan permainan berburu harta karun dan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Data yang dianalisis diperoleh dari nilai *pretest* dan yang diberikan di awal pembelajaran dan nilai *posttest* yang diberikan di akhir pembelajaran. Pengambilan data awal menggunakan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di hari pertama. Kemudian diberi perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan permainan berburu harta karun sebanyak 3 kali, dan pada kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) sebanyak 3 kali. Selanjutnya diberikan *posttest* kepada dua kelompok tersebut untuk mengetahui minat baca pada materi IPS setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SDN Puspasari, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS. Penelitian ini dimulai pada tanggal 2 November 2023 sampai 4 November 2023 di kelas V SDN Puspasari dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

<b>No</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1.	Atania	20	70
2.	Akbar	20	33
3.	Ari	37	67
4.	Riki	20	43
5.	Dinar	27	83
6.	Rubiy	23	77
7.	Gina	60	77
8.	Naghya	53	67
9.	Raisa	67	77
10.	Munjija	10	23
11.	Aira	70	93
12.	Sayla	47	93
13.	Wirda	40	80
14.	Shila	43	60
15.	Ghaida	47	87
16.	Rizqi	43	53
17.	Kirana	47	67
18.	Rio	20	20

Berdasarkan tabel diatas nilai *pretest* siswa, nilai tertinggi dari *pretest* 70 hanya 1 siswa dan nilai terendah 10 berjumlah 1 siswa. Adapun hasil *posttest* yang diadakan setelah perlakuan, jumlah siswa yang mendapat nilai 93 berjumlah 2 siswa, dan nilai terendahnya adalah 20 berjumlah 1 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



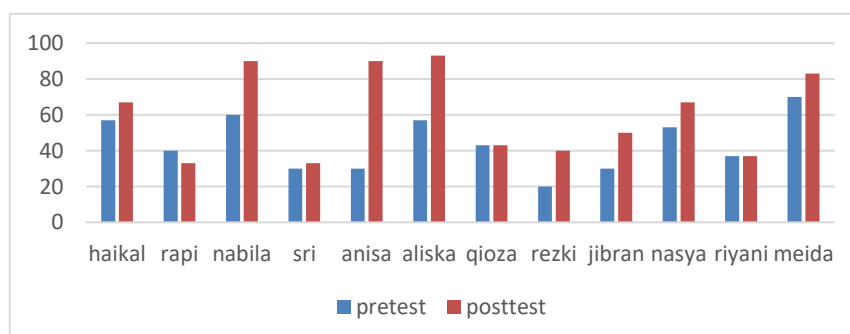
**Gambar 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

Berdasarkan gambar diatas, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen ada perbedaan yaitu pada nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *pretest* pada kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS yaitu sejarah pada masa awal pergerakan nasional dan peristiwa sumpah pemuda. Sementara itu, hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Haikal	57	67
2.	Rapi	40	33
3.	Nabila	60	90
4.	Sri	30	33
5.	Anisa	30	90
6.	Aliska	57	93
7.	Qioza	43	43
8.	Rezki	20	40
9.	Jibran	30	50
10.	Nasya	53	67
11.	Riyani	37	37
12.	Maida	70	83

Berdasarkan tabel diatas, nilai *pretest* siswa, nilai tertinggi dari *pretest* yaitu 70 hanya 1 siswa dan nilai terendah adalah 20 berjumlah 1 siswa. Adapun hasil *posttest* yang diadakan setelah perlakuan, jumlah siswa yang mendapat nilai 93 berjumlah 1 siswa, dan nilai terendahnya 33 adalah berjumlah 2 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



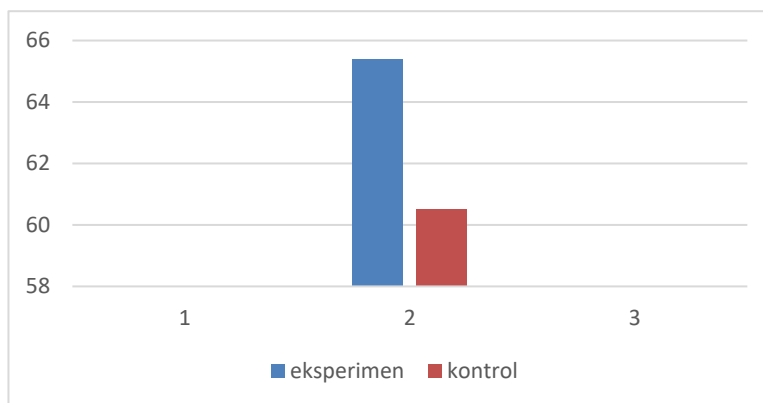
**Gambar 3. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar diatas, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol ada perbedaan, dilihat dari nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest* kelas kontrol. Tetapi jika dibandingkan dengan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, lebih tinggi nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.

**Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eksperimen	18	10.00	67.00	36.8889	15.82213
posttest eksperimen	18	20.00	93.00	65.3889	22.56009
pretest kontrol	12	20.00	70.00	43.9167	15.31760
posttest kontrol	12	33.00	93.00	60.5000	23.91082
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat, nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata pada hasil *posttest* kelas eksperimen sebanyak 65.38, sedangkan nilai rata-rata pada hasil *posttest* kelas kontrol sebanyak 60.50. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS. Untuk melihat jelasknya, kita dapat melihat perbandingan dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dari tabel berikut:



**Gambar 4. Hasil Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar diatas, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *posttest* pada kelas kontrol. Dapat dilihat nilai pada kelas eksperimen adalah 65.39 dan nilai pada kelas kontrol adalah 60.5. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS.

**Tabel 4. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Hasil Minat Baca	Pretest Kontrol	.152	12	.200*	.951	12	.651
	Posttest Kontrol	.185	12	.200*	.866	12	.058
	Pretest Eksperimen	.144	18	.200*	.944	18	.338
	Posttest Eksperimen	.197	18	.064	.898	18	.053

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan *SPSS versi 23*. Terlihat pada kolom signifikansi data nilai tes *pretest* dan *posttest* dikelas kontrol maupun dikelas eksperimen dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi kedua kelas baik *pretest* maupun *posttest* lebih dari 0,05. Adapun menurut Basuki (2013.86) menyatakan bahwa "Jika nilai signifikansi pada *kolomogrov-Smirnov* <0,05 data tidak menyebar normal dan jika nilai signifikansi pada *kolompgrov-Smirnov* >0,05 maka data menyebar

normal”, hasil ini diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan uji normalitas distribusi data *Pretest Posttest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas dengan menggunakan *One Way Anova*. Tetapi yang diinput ke SPSS versi 23 data nilai *Pretest* dan *Posttest* dari kelas eksperimendan kelas kontrol. Adapun uji homogenits sebagai berikut:

**Tabel 5. Uji Homogenitas Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based On Mean	1.624	3	56	.194
	Based On Median	1.295	3	56	.285
	Based On Median And With Adjusted Df	1.295	3	43.367	.288
	Based On Trimmed Mean	1.524	3	56	.218

Berdasarkan tabel diatas dengan menggunakan program SPSS versi 23, tampilan *output* diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi data lebih dari 0,05 yaitu 0.194 maka  $H_0$  diterima, sehingga data dapat dijelaskan bersifat homogenitas. Maka selanjutnya dilakukan untuk melihat pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan *independent sample t-test*. Uji ini dilakukan agar dapat mengambil keputusan apakah hipotesis ini diterima atau ditolak. Hasil dari *output* dengan menggunakan *independent semple t-test* pada program SPSS versi 23, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6. Hasil Independent Semple T-Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Minat Baca	Equal Variances Assumed	.588	.450	.568	28	.575	4.88889	8.60892	-12.74568	22.52346
	Equal Variances Not Assumed			.561	22.747	.580	4.88889	8.71317	-13.14679	22.92457

Diketahui bahwa t hitung sebesar 0.568 dengan probabilitas signifikansi (*two tailed*) 0,575, karena signifikansi (*two tailed*)  $< \frac{1}{2}$  a (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, bearti terdapat pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 65.35 lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 60.50. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan berburu harta karun terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan berburu harta karun pada proses pembelajaran pada materi IPS yaitu Sejarah masa awal pergerakan nasional dan peristiwa sumpah pemuda berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V di SDN Puspasari. Permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap minat baca siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa t hitung sebesar 0.568 dengan probabilitas signifikansi (*two tailed*) 0,000, karena signifikansi (*two tailed*)  $< \frac{1}{2}$  a (0,005). Maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh permainan berburu harta karun



terhadap minat baca siswa kelas V pada materi IPS di SDN Puspasari. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 65.38 lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 60.50.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basuki. (2015) *Media Pembelajaran*, Bandung: UPI PRESS
- Bell, D., & Kahrhoff, J. (2006). *Active Learning Handbook*. Institute for Excellence.
- Hendrayanti, A. (2018). *Peningkatan Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235–248.
- Kim, dong Won & Yao, Jing Tao. (2010). *A Treasure Hunt Model For Inquiry Based Learning Support System*. *Journal of Universal computer Science* 16.
- Saidihardjo. (1996). *Konsep dasar Ilmu pengetahuan Sosial*. (Buku 1). Yogyakarta: FIP IKIP.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALPABETA, cv.
- Tarigan, Nova Triana. (2019). *Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar*. *Jurnal Curere*.
- Tarigan, Nova Triana. (2019). *Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar*. *Jurnal Curere*