

## ABSTRAK

**Dhini Mufti, 2019. “Pengaruh Metode *Treasure Hunt Game* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang” Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini berawal dari masalah rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang bersifat terpusat pada guru ini belum melibatkan partisipasi siswa secara menyeluruh, sehingga peserta didik lebih banyak diam, cenderung pasif dalam pembelajaran baik itu pembelajaran secara klasikal maupun kelompok, dari aspek pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, guru melaksanakan pembelajaran tematik terpadu masih terpisah-pisah. proses pembelajaran di atas berdampak terhadap proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu dimana hasil belajar siswa belum dapat tercapai secara maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut digunakan metode *treasure hunt game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *treasure hunt game* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan bentuk *nonequivalent pretest posttest-only control group desain*. Teknik sampelnya yaitu *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok eksperimen kelas IV B menggunakan metode *Treasure Hunt Game* dan kelompok kontrol kelas IV A menggunakan metode konvensional, masing-masing berjumlah 20 siswa. Instrumen penelitiannya yaitu tes objektif dan angket aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t melalui uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas drawing, aktivitas mental, dan aktivitas menulis. Sedangkan hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data menggunakan uji t. hasil posttest aktivitas belajar diperoleh  $t_{hitung} = 2,413$  dengan  $t_{tabel} = 2,024$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Selanjutnya pretest hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = -1,385$  dan posttest diperoleh  $t_{hitung} = 3,2418$  dengan  $t_{tabel} = 2,024$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Treasure Hunt Game* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 35 Jembatan Babuai Kecamatan Padang Selatan Kota Padang.

Kata Kunci : Metode *Treasure Hunt Game*, aktivitas belajar, hasil belajar