

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *Outbond Treasure Hunt*

Outbond secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan di lingkungan terbuka. Kegiatan *Outbond* merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang dapat memberikan kesenangan bagi peserta dengan penerapan konsep permainan yang bertujuan membangun berbagai unsur-unsur positif, seperti pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan *Outbond* menggabungkan aspek manajemen diri yang dipadukan dengan olah pikir, rasa, serta raga yang dilakukan pada lingkungan yang kemudian dituangkan sebagai potensi diri yang melibatkan rasa tanggung jawab, kemandirian, percaya diri, jiwa kreatif, konsentrasi, dan kepemimpinan (Setyawan, 2015:168).

Gagne menyatakan bahwa *Outbond* merupakan strategi kognitif untuk keterampilan dalam memilih dan mengarahkan proses-proses internal dalam belajar dan berpikir. Sedangkan, Bartlett berpandangan *Outbond* adalah proses pembelajaran yang membangun makna sebagai penerimaan yang kemudian diproses melalui struktur kognitif sehingga akan disimpan lama dalam ingatan memori. Selain itu, John Dewey menjelaskan lebih mendasarkan pembelajaran *Outbond* sebagai penjelajahan yang terbimbing dengan pedamping yang hanya mengarahkan namun, sebagai transmisi perpindahan pengetahuan (Suryadi, 2020:69).

Berdasarkan luaran yang terdapat dalam kegiatan *Outbond* yaitu adanya peningkatan kemampuan komunikasi, pengembangan kerja tim, cara pemecahan masalah, kepercayaan diri, kepemimpinan, perasaan menyenangkan dalam berkegiatan, konsentrasi, serta sportivitas sehingga dalam kegiatan *Outbond* terdapat pembelajaran berbasis *Discovery Learning*.

Kegiatan *Outbond* memiliki berbagai jenis permainan salah satunya ialah permainan *Treasure Hunt*. Isjoni menjelaskan *Treasure Hunt* merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas luar ruangan yang dilakukan secara berkelompok dan dilakukan oleh siswa dengan semangat untuk belajar walaupun menghadapi berbagai tantangan. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Aqib berpandangan bahwa metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa karena pada saat pelaksanaan siswa terlibat aktif dan antusias sehingga memperoleh berbagai pelajaran seperti saling menghargai, dan meningkatkan sikap kerjasama dalam menjalankan suatu tugas kelompok (Suryanti dkk., 2022:42).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Treasure Hunt* adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang memfokuskan siswa kepada aktivitas belajar guna membangun kerjasama antar siswa dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas-tugas dalam suatu kelompok.

Kim dan Yao menyatakan terdapat langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *Treasure Hunt* yaitu sebagai berikut (Suryanti dkk., 2022:42-43):

1. *Presenting Phase*, pada tahap pengenalan guru mengawali pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Guru menjelaskan

serangkaian garis besar berkaitan dengan topik yang akan mereka pelajari. Informasi tersebut menjadi sumber dasar dalam membantu siswa memahami tujuan pembelajaran.

2. *Retrieving Phase*, setelah siswa menerima pengenalan dan garis besar materi. Pada tahap ini kelompok siswa melakukan penjelajahan ke setiap tempat di lingkungan sekitar guna menemukan petunjuk yang disembunyikan di tempat yang tidak kasat mata. Pada saat melakukan penjelajahan kelompok siswa dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan guru sehingga akan ada persaingan antar kelompok dalam menemukan petunjuk dan bagi kelompok yang memperoleh petunjuk terbanyak akan mendapatkan poin tambahan.
3. *Developing Phase*, tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan, dimana kelompok siswa yang telah melakukan penjelajahan akan mendapatkan poin sementara berdasarkan jumlah petunjuk yang ditemukan. Selanjutnya kelompok siswa melakukan pengembangan dengan menganalisa informasi berdasarkan petunjuk yang diperoleh dan ditulis sebagai hasil pembelajaran melalui media interaktif. Apabila dalam penulisan, siswa merasa kurang lengkap maka siswa diperbolehkan untuk menambahkan referensi lain yang berkaitan dengan sumber petunjuk.
4. *Evaluating Phase*, setelah berhasil melakukan analisa dan penilaian berdasarkan petunjuk, kelompok siswa melakukan presentasi berkaitan dengan materi di depan kelas yang kemudian guru akan menilai presentasi kelompok berdasarkan bobot materi, cara penyampaian materi, dan poin

perolehan petunjuk dalam penjelajahan. Pada tahap akhir evaluasi guru mengulas materi yang telah dipresentasikan oleh siswa dan memberi penghargaan kepada kelompok siswa yang ditetapkan sebagai pemenang pada metode permainan *Treasure hunt*.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* yang dijelaskan diatas, dapat diketahui sintaks kegiatan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan diawali dengan guru membuka kelas dengan serangkaian kegiatan pembuka, seperti mengucapkan salam, memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertukar kabar dengan peserta didik. Selanjutnya guru menjelaskan materi dan kompetensi apa yang akan dipelajari.

2. Inti

Pada tahap inti guru menjelaskan petunjuk penerapan pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* kemudian guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok. Selanjutnya pembelajaran berpindah ke lingkungan tersebut yang sudah disiapkan dan kelompok siswa melakukan pencarian petunjuk yang sudah disembunyikan, setelah pencarian selesai guru menghitung perolehan petunjuk yang kelompok siswa dapatkan. Kemudian pembelajaran berpindah kembali ke ruangan kelas dan guru memberikan penugasan kepada siswa sesuai dengan ketentuan materi kelompok. Guru mempersilahkan siswa melakukan presentasi penugasan setelahnya siswa

melakukan sesi interaktif diskusi dan tanya jawab. Guru memberikan pertanyaan rebutan bagi kelompok siswa dan guru memberikan apresiasi kepada kelompok belajar siswa.

3. Penutup

Guru memberikan ulasan secara keseluruhan terkait materi yang telah dipelajari dan diakhiri dengan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama.

Adapun tujuan yang terdapat dalam kegiatan *Outbond Treasure Hunt* antara lain sebagai berikut: mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa, mengetahui pendapat orang lain dan memahami perbedaan, membangkitkan semangat dan motivasi, lebih empati dan peka terhadap perasaan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik, mengetahui cara belajar yang interaktif dan kreatif, menanamkan nilai-nilai positif melalui berbagai pengalaman, dan membangun kualitas hidup siswa yang berkarakter.

2.1.2 Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan cara yang digunakan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, mengolah dan memahami suatu informasi berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang didorong oleh ketertarikan yang berasal dari stimulus yang diterima (Akrim, 2021:19). Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan perilaku yang dimunculkan siswa berdasarkan stimulus yang diterima baik secara internal maupun eksternal yang menghasilkan ketertarikan dalam mempelajari materi tersebut dengan dilandasi rasa suka dan menyenangkan tanpa adanya beban.

Minat belajar dapat diukur melalui beberapa faktor yang mempengaruhi cara belajar siswa, seperti faktor fisik, emosional, Sosiologis, dan lingkungan (Akrim, 2021:19). Tingkat minat belajar seseorang dapat diketahui berdasarkan ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan belajar. Dalam belajar setiap orang memiliki beberapa kombinasi yang akan mempengaruhi minat belajar yaitu sebagai berikut: lingkungan, emosi, sosiologi, fisik, dan Psikologis.

Minat belajar yang dimiliki setiap siswa selalu berbeda sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Berikut merupakan beberapa minat belajar diantaranya (Akrim, 2021:21-26):

1. Minat belajar visual

Hamzah menjelaskan minat belajar visual merupakan minat belajar yang hanya mengandalkan kemampuan penglihatan untuk dapat menerima dan memahami materi. Ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar visual antara lain: rapih dan teratur, merencanakan dengan pertimbangan, sangat teliti, membaca cepat dan tekun.

2. Minat Belajar Auditori

Reid menjelaskan bahwa minat belajar auditori merupakan minat belajar yang mengandalkan pendengaran untuk dapat memahami dan mengingatnya. Ciri-ciri yang mempunyai minat belajar auditori antara lain: mudah terganggu dengan kebisingan, senang mendengarkan orang berbicara, senang berbicara, berdiskusi dan menjelaskan, serta lebih menyukai pesan bentuk verbal.

3. Minat Belajar Kinestetik

Suparman mengemukakan bahwa Minat belajar kinestetik merupakan minat belajar yang mengandalkan gerak aktif dengan memanfaatkan gerak tubuh dalam pembelajaran. Minat belajar kinestetik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, belajar melalui praktek dan rekayasa, menyukai permainan aktivitas fisik, dan menyukai belajar dengan praktek.

Minat belajar dapat ditunjukkan oleh beberapa indikator. Indikator merupakan suatu kegiatan untuk mengukur keberhasilan dalam pembelajaran yang terbagio ke dalam empat aspek yaitu sebagai berikut (Wasti, 2003:30):

1. Perasaan senang, yaitu suatu yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dipahami dan tanpa adanya beban belajar.
2. Ketertarikan, yaitu rasa yang timbul dari siswa merupakan suatu dorongan terhadap hal diterima yang nantinya akan diekspresikan melalui antusias siswa dalam memahami dan menyerap materi belajar.
3. Keterlibatan merupakan tindakan yang diberikan siswa berdasarkan perasaan senang dan ketertarikan yang dituangkan melalui partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti aktif bertanya, melakukan diskusi dan berani mengungkapkan ide gagasan.
4. Perhatian merupakan pengamatan yang dilakukan oleh siswa secara terkonsentrasi terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang disampaikan yang dicatat sebagai pengetahuan yang diperoleh.

2.1.3 Teori Belajar Behavioristik

Thorndike berpandangan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dengan respon. Stimulus ialah perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan seseorang untuk bertindak atau berbuat sedangkan respon adalah berupa tingkah laku yang dimunculkan karena adanya rangsangan (Shahbana dkk., 2020:26). Guthrie memiliki pandangan lain bahwa hubungan stimulus dan respon hanya bersifat sementara, oleh sebab itu dalam kegiatan belajar siswa perlu diberi stimulus secara berulang guna mempertahankan dan memperkuat hubungan stimulus dan respon siswa dalam belajar (Safaruddin, 2016:126).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori perkembangan perilaku yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan oleh respon siswa terhadap stimulus atau rangsangan yang diterima sehingga aliran behaviorisme dapat dipahami sebagai teori yang mempelajari terbentuknya perilaku manusia atas dasar stimulus respon yang dinyatakan sebagai perilaku manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan. Teori belajar behavioristik yang berorientasi pada hasil yang dapat diukur, diamati, di analisis, dan di uji secara objektif. Maka pendekatan tersebut memiliki kontribusi dalam menggapai perubahan pemikiran, perasaan, dan pola perilaku bagi individu tersebut dengan hasil penerapan teori behavior dapat membentuk suatu perilaku yang diinginkan.

Wiyani menjelaskan terdapat beberapa ciri dalam proses pembelajaran behavioristik sebagai berikut (Shahbana dkk., 2020:29): siswa diposisikan sebagai individu yang pasif, memunculkan perilaku-perilaku melalui pembiasaan,

memandang bahwa pengetahuan merupakan sesuatu yang tetap dan tidak dapat berubah, memandang mengajar hanya tahap pemindahan pengetahuan dan belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan, dan kurikulum dikembangkan secara struktural dan pengetahuan sudah tersedia.

Sugihartono berpandangan terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan proses pembelajaran behavior yaitu sebagai berikut: memerhatikan pengaruh lingkungan dalam pembelajaran, mengutamakan mekanisme terkait terbentuknya hasil belajar dengan dasar behavioristik, mementingkan kemampuan yang dimiliki, mementingkan pembentukan kebiasaan perilaku melalui latihan dan pembinaan, dan perubahan perilaku yang terjadi merupakan hasil belajar (Sugihartono, 2007:64).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan tahap pemaparan mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh penulis-penulis terdahulu. Tahap ini berfungsi mengungkapkan persamaan maupun perbedaan dalam bidang kajian yang pernah diteliti oleh peneliti terdahulu guna menghindari adanya persamaan atau pengulangan kajian yang sama. Maka diperlukan adanya tahap pemaparan terkait penelitian terdahulu guna dapat membedakan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yakni:

1. Penelitian Pertama yang dilakukan oleh Nunung Nurjanah pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar

Siswa”. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam pengumpulan data guna memperoleh hasil belajar siswa berupa pilihan ganda dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas 5 SDN Sukasari 4 Tangerang sebanyak 80 siswa. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode permainan *Treasure Hunt* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode kelompok dengan Mean untuk *Treasure Hunt*: 72,00 sedangkan untuk metode kerja kelompok: 71,50 dan juga Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan metode permainan *Treasure Hunt* memiliki kreativitas dalam mencatat lebih tinggi dibandingkan dengan metode kerja sama. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada metode pembelajaran yang digunakan yakni menggunakan metode *Treasure Hunt* dan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Nunung terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, seperti: Pada variabel bebas penelitian Nunung menggunakan dua variabel bebas yaitu Metode Permainan *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan sedangkan penulis hanya menggunakan satu variabel bebas yaitu metode *Treasure Hunt* saja, Pada penelitian Nunung menggunakan materi IPS Sekolah Dasar sedangkan penulis menggunakan materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang, populasi yang digunakan pada penelitian Nunung adalah siswa SD Sukasari 4 Tangerang dan siswa kelas 5 SD Sukasari 4 Tangerang sebagai sampel sedangkan penulis

menggunakan siswa kelas 11 MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai populasi dan siswa kelas 11 MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai sampel dan Pada penelitian Nunung menggunakan variabel Y: Hasil belajar sedangkan penulis menggunakan variabel Y: Minat belajar (Nurjanah, 2016:22).

2. Penelitian Kedua yang dilakukan oleh Yani Suryanti, Avini Martini, dan Titi Setiawati pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Metode *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021)”. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk memperbaiki proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hasil dari penelitian tersebut yakni penggunaan metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat pada siswa kelas V SDN Cipunagara. Relevansi dengan penelitian ini ialah terletak pada kesamaan penggunaan metode *Treasure Hunt*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yani Suryanti dkk terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, seperti: Pada penelitian Yani Suryanti dkk menggunakan materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat sedangkan

penulis menggunakan materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang, Penelitian Yani Suryanti dkk menggunakan siswa SDN Cipunagara Kabupaten Sumedang sebagai populasi dan kelas V SDN Cipunagara Kabupaten Sumedang sebagai sampel sedangkan penulis menggunakan siswa kelas 11 MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai populasi dan menggunakan siswa kelas 11 MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai sampel, dan penelitian yang dilakukan oleh Yani Suryanti dkk menggunakan variabel Y: Aktivitas dan Hasil belajar sedangkan penulis menggunakan variabel Y yaitu Minat belajar (Suryanti dkk., 2022:39).

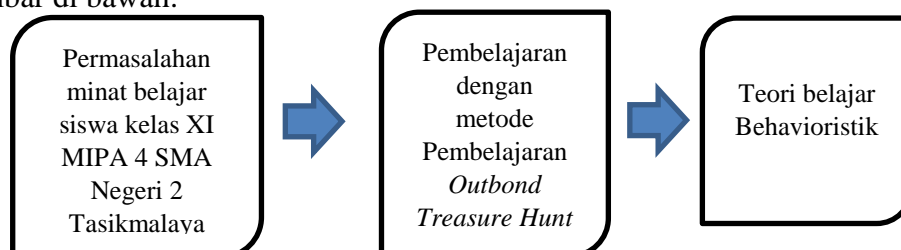
3. Penelitian Ketiga yang dilakukan oleh Afrisia Ferari Manarwati dan Putri Rachmadyanti pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Penerapan Metode *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) guna memperbaiki permasalahan yang ditemukan di dalam kelas dengan melibatkan 24 siswa SDN Cengkok Tarokan Kediri. Hasil dari penelitian tersebut ialah adanya peningkatan aktivitas guru yang semula 73,75% menjadi 90% dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, adanya peningkatan aktivitas siswa yang semula 74% menjadi 92% dan mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, serta adanya peningkatan hasil belajar siswa yang semula 70,83% menjadi 83,33% dan telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Relevansi pada

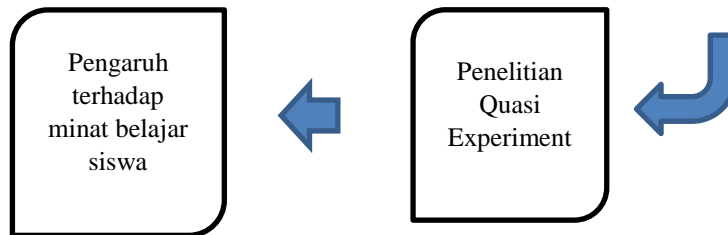
penelitian ini yakni adanya persamaan penggunaan metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Manarwati terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, seperti: Pada penelitian Manarwati menggunakan materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia sedangkan penulis menggunakan materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang, pada penelitian Manarwati menggunakan siswa SDN Cengklok Tarokan Kediri sebagai populasi dan kelas IV SDN Cengklok Tarokan Kediri sebagai sampel sedangkan penulis menggunakan siswa kelas 11 MIPA SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai populasi dan siswa kelas 11 MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya sebagai sampel, dan Penelitian yang dilakukan oleh Manarwati menggunakan variabel Y: Hasil belajar sedangkan penulis menggunakan variabel Y: Minat belajar (Manarwati, 2013:3274).

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan keterkaitan teori dan konsep yang mendukung keberlangsungan penelitian dan menjadi pedoman dalam penyusunan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Kerangka konseptual berguna untuk menjelaskan secara sistematis mengenai teori dan bahan yang diterapkan dalam penelitian. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini akan dipaparkan pada gambar di bawah:





Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara berdasarkan rumusan masalah yang disusun dalam penelitian. Jawaban yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian bersifat belum pasti disebabkan jawaban tersebut belum berdasarkan fakta-fakta yang terjadi dilapangan dan hanya berdasarkan teori-teori dalam penelitian (Sugiyono,2017:95). Hipotesis dalam penelitian yang disusun oleh peneliti ialah terdapat pengaruh pada metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya.

Hipotesis uji pada penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* terhadap minat belajar siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang. Sedangkan untuk H_a : Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* terhadap minat belajar siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang.

2.5 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini dapat dijabarkan ke dalam dua pertanyaan penelitian yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya semester genap tahun 2022/2023?
2. Apakah terdapat pengaruh setelah penerapan metode pembelajaran *Outbond Treasure Hunt* pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 2 Tasikmalaya semester genap tahun 2022/2023?