

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata *constructiv* dan *isme*. *Constructiv* berarti membangun atau membina, sedangkan *isme* berarti paham atau aliran. Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran berfokus pada pemberian kesempatan kepada siswa untuk menggunakan strategi belajar mereka sendiri secara sadar, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi (Herdiana, 2024: 274). Pembelajaran konstruktivistik memberi ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman langsung, pemanfaatan sumber belajar yang beragam, dan teknologi yang mendukung proses pemahaman (Mustafa & Roesdiyanto, 2021: 54).

Menurut Vygotsky, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Artinya, perkembangan kognitif peserta didik tidak hanya bergantung pada kemampuan individual, tetapi juga dipengaruhi oleh interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya (Wardani dkk., 2023: 343). Teori Vygotsky menekankan bahwa fungsi mental berkembang melalui hubungan sosial dan penggunaan bahasa sebagai alat berpikir. Dalam proses ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung secara individu, tetapi juga melalui aktivitas kolaboratif seperti diskusi dan kerja sama antar peserta didik.

Beberapa konsep utama dalam teori konstruktivisme Vygotsky meliputi *Zone of Proximal Development (ZPD)*, *scaffolding*, serta hubungan antara bahasa dan pikiran. *Zone of Proximal Development (ZPD)* menggambarkan rentang kemampuan peserta didik yang dapat berkembang secara optimal dengan bantuan guru atau teman sebaya yang lebih kompeten. Sementara itu, *scaffolding* menekankan pentingnya pemberian bantuan secara bertahap sesuai dengan

kebutuhan peserta didik, sedangkan bahasa berperan sebagai alat berpikir dalam memahami dan menginternalisasi konsep baru (Khoiruzzadi & Prasetya, 2021: 9). penelitian ini lebih menekankan pada konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, karena keduanya berkaitan erat dengan proses interaksi sosial dan kerja sama dalam pembelajaran. *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa peserta didik dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan dan interaksi dengan orang lain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika dilakukan secara berkelompok (Qori, 2023: 35).

Sejalan dengan itu, konsep *scaffolding* merupakan bentuk dukungan yang diberikan pada tahap awal pembelajaran dan secara bertahap dikurangi seiring dengan meningkatnya kemampuan peserta didik. Bantuan tersebut dapat berasal dari guru maupun teman sebaya dalam kelompok, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pemahaman dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama (Qori, 2023: 35). Dengan demikian, kedua konsep ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, khususnya dalam aspek kolaborasi (Muhibin & Hidayatullah, 2020: 128).

Selain konsep-konsep utama tersebut, teori konstruktivisme menurut Vygotsky juga memiliki beberapa prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip ini menunjukkan bagaimana pembelajaran seharusnya berlangsung dengan menekankan keaktifan peserta didik serta peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Herliani, 2021: 114). Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dikonstruksi oleh peserta didik secara aktif melalui pengalaman belajar yang diperoleh.
2. Pemberian materi tidak dapat sepenuhnya dialihkan dari guru kepada peserta didik, melainkan perlu melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

3. Peserta didik memiliki tanggung jawab untuk membangun dan mengembangkan pemahamannya sendiri sehingga mampu menyusun konsep pembelajaran secara mandiri.
4. Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru berperan sebagai mediator yang memberikan arahan dan bimbingan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
5. Guru dan peserta didik memiliki peran bersama dalam menghadapi permasalahan pembelajaran secara relevan guna menciptakan suasana belajar yang kondusif.
6. Pembelajaran menekankan aktivitas seperti diskusi dan tanya jawab sebagai sarana untuk membangun pemahaman.
7. Pembelajaran konstruktivisme mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung, serta menerima dan menghargai pendapat dari peserta didik lain.

Teori belajar konstruktivisme memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena menekankan pada proses peserta didik dalam membangun dan merekonstruksi pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar. Proses tersebut tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga melalui interaksi sosial dengan peserta didik lain. Dalam konteks pembelajaran, kegiatan seperti diskusi kelompok, bertukar pendapat, serta kerja sama menjadi bagian penting dalam membangun pemahaman. Melalui proses tersebut, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi yang ditandai dengan adanya partisipasi aktif dalam kelompok, tanggung jawab terhadap tugas, kemampuan berkompromi, serta sikap saling menghargai antar anggota kelompok.

Sejalan dengan hal tersebut, penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat digunakan sebagai salah satu bentuk implementasi dari teori konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan informasi melalui serangkaian petunjuk yang diberikan. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Oleh karena itu, secara teoretis metode

treasure hunt memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Metode *Treasure Hunt*

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa Yunani yang berarti cara atau jalan. Metode pembelajaran adalah langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu (Sanjaya, 2010: 10).

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan kerja sama siswa dalam proses belajar adalah metode *treasure hunt*. Metode ini termasuk dalam pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) yang mengombinasikan unsur permainan dengan kegiatan pencarian dan pengolahan informasi (Indra dkk., 2022: 47). *Treasure hunt* atau berburu harta menuntut kemampuan kerja sama tim yang kuat. Kegiatan *treasure hunt* umumnya dilaksanakan melalui aktivitas pencarian petunjuk atau informasi yang telah disiapkan oleh guru, baik di dalam maupun di luar kelas, dalam batas waktu tertentu. Setiap kelompok siswa dituntut untuk memecahkan petunjuk, mengumpulkan informasi, serta mengolah hasil temuan tersebut menjadi pemahaman terhadap materi pembelajaran. Kelompok yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan baik akan memperoleh poin atau penghargaan, kemudian menyajikan hasil temuannya dalam bentuk presentasi. Melalui aktivitas ini, siswa belajar bekerja sama, membangun kekompakan tim, menunjukkan sikap kepemimpinan, serta bersaing secara positif. Selain itu, metode ini juga dapat menumbuhkan fokus dan antusiasme belajar siswa (Sulastri & Wasidi, 2021: 78).

Penerapan metode ini mampu meningkatkan aktivitas dan proses pembelajaran karena siswa terlibat secara langsung, aktif, dan antusias dalam setiap tahap kegiatan. Melalui proses tersebut, berkembang pula kemampuan sosial siswa seperti sikap saling menghargai, bekerja sama, komunikasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *treasure hunt* merupakan metode pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas yang menekankan pada kerja sama tim, keaktifan siswa, serta keterlibatan emosional dan sosial dalam proses belajar. Melalui penerapan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang dihadapi selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, metode *treasure hunt* relevan digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan kolaborasi.

Menurut Kim dan Yao (2010: 1858), penerapan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Presenting Phase*: Pada tahap ini guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan pengantar mengenai topik yang akan dipelajari. Guru menjelaskan garis besar materi dan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar bagi siswa dalam memahami konteks kegiatan yang akan dilakukan.
2. *Retrieving Phase*: Setelah penjelasan awal, setiap kelompok melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar untuk menemukan petunjuk berupa soal atau materi yang telah disembunyikan oleh guru. Kegiatan ini dilakukan dalam batas waktu tertentu sehingga memunculkan unsur kompetisi antarkelompok.
3. *Developing Phase*: Tahap ini merupakan proses pengembangan, di mana setiap kelompok menganalisis informasi dari petunjuk yang telah diperoleh. Hasil analisis kemudian disusun menjadi laporan atau media interaktif. Apabila informasi dianggap kurang lengkap, kelompok dapat menambahkan referensi lain yang relevan dengan topik pembelajaran.
4. *Presenting and Evaluating Phase*: Pada tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis di depan kelas. Guru menilai presentasi berdasarkan isi materi dan cara penyampaian. Sebagai bentuk apresiasi, kelompok dengan hasil terbaik memperoleh penghargaan. Guru kemudian melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik terhadap keseluruhan kegiatan.

Berdasarkan langkah-langkah yang dijelaskan di atas, Kim dan Yao (2010: 1859) menyusun kegiatan inti pembelajaran *treasure hunt* sebagai berikut:

1. Siswa dibagi ke dalam enam kelompok heterogen, masing-masing beranggotakan 5–6 orang;
2. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari, serta mekanisme kegiatan *Treasure Hunt*;
3. Setiap kelompok menerima LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk (*clue*) untuk menuliskan hasil temuan siswa;
4. Guru memberikan starter clue kepada setiap kelompok sebagai petunjuk awal untuk memulai pencarian informasi, sesuai dengan instruksi yang terdapat pada LKPD;
5. Setiap kelompok melakukan pencarian petunjuk dengan menelusuri beberapa tempat yang telah disediakan;
6. Petunjuk disembunyikan di tempat yang tidak mudah terlihat untuk memancing rasa ingin tahu, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung;
7. Siswa mendiskusikan dan mengolah informasi yang diperoleh, kemudian menuliskan hasilnya di LKPD yang telah disediakan;
8. Setelah rangkaian kegiatan selesai, setiap kelompok menyampaikan hasil temuan atau materi berupa presentasi yang diperoleh selama kegiatan berlangsung, kemudian guru memberikan evaluasi serta umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Lebih lanjut, Hutomo (2016: 109-111) mengemukakan bahwa metode *treasure hunt* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ini antara lain:

1. Mampu diterapkan di dalam maupun di luar kelas sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan;
2. Menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran karena mereka berperan aktif dalam kegiatan;
3. Melatih kerja sama dan kemampuan berpikir kritis antaranggota kelompok untuk memecahkan petunjuk;

4. Memotivasi siswa agar menyelesaikan tugas hingga akhir karena adanya “harta karun.”

Adapun kekurangan metode ini yaitu:

1. Membutuhkan waktu yang relatif lama karena kegiatan dilakukan secara bergantian dan memerlukan persiapan alat serta bahan yang matang;
2. Area pembelajaran yang luas dapat menimbulkan risiko ketidaktertiban sehingga guru perlu memberikan pengarahan yang jelas;
3. Siswa cenderung lebih bebas dalam bergerak sehingga perlu dikondisikan agar kegiatan tetap berjalan tertib dan aman.

2.1.3 Kemampuan Kolaborasi

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, pada akhir Fase F (kelas XI-XII SMA/MA) siswa diharapkan mampu merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi menjadi bagian penting dari proses pembelajaran sejarah, di mana siswa tidak hanya memahami konsep dan keterampilan berpikir historis, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, saling mendukung, dan berkontribusi dalam merancang proyek lintas mata pelajaran. Pengembangan kemampuan kolaborasi sejalan dengan capaian pembelajaran yang diharapkan pada Fase F serta mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi "bergotong royong" yang menekankan kerja sama dan tanggung jawab bersama dalam proses belajar.

Menurut Abdulsyani (2007: 156), kolaborasi merupakan bentuk interaksi sosial yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan bersama melalui sikap saling membantu, memahami, dan menghargai dalam pelaksanaan aktivitas kelompok. Kolaborasi menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial, karena di dalamnya terdapat proses saling bergantung dan berkoordinasi antarpihak yang terlibat guna mencapai hasil yang maksimal. Dalam konteks pendidikan, kolaborasi bukan hanya sekadar bekerja sama, tetapi juga membangun kesadaran bersama agar setiap individu dapat berkontribusi sesuai perannya (Anggristia dkk., 2023: 259).

Sufajar dan Qosyim (2022: 254) menambahkan bahwa kemampuan kolaborasi mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berkomunikasi, tanggung jawab, serta sikap saling menghargai perbedaan pendapat, semua hal tersebut menjadi fondasi keberhasilan kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardani (2023: 12), yang menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi sangat dibutuhkan di era modern karena menuntut individu mampu bekerja sama, beradaptasi, serta membangun hubungan positif dengan orang lain.

Menurut berbagai pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa kemampuan kolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerja sama secara aktif dan produktif dalam mencapai tujuan bersama. Kemampuan ini menuntut adanya komunikasi terbuka, pembagian peran yang jelas, serta kesediaan untuk saling mendukung antaranggota kelompok. Kolaborasi berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan keterlibatan dan pemahaman siswa, karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi dan kerja sama dengan teman sebayanya.

Berdasarkan *framework* Greenstein (2012), kemampuan kolaborasi mencakup beberapa indikator utama yang merepresentasikan keterampilan siswa dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator tersebut menekankan pada pentingnya kontribusi aktif, tanggung jawab, serta kemampuan menghargai dan menyesuaikan diri terhadap ide orang lain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan indikator Greenstein karena dianggap relevan dengan konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa mampu berkolaborasi secara efektif dalam kelompok.

1. Berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok. Indikator ini menunjukkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses kerja kelompok, baik melalui memberikan ide, tanggapan, maupun membantu teman dalam menyelesaikan tugas. Partisipasi aktif menjadi cerminan kontribusi nyata individu terhadap keberhasilan kelompok.
2. Bekerja secara produktif sesuai peran dan tanggung jawab masing-masing. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda, sehingga kemampuan bekerja secara produktif menjadi kunci keberhasilan

kolaborasi. Siswa diharapkan mampu menyelesaikan tugas sesuai pembagian kerja yang telah disepakati bersama.

3. Menunjukkan fleksibilitas dan kemampuan berkompromi. Dalam kerja kelompok, perbedaan ide dan pandangan sering muncul. Fleksibilitas dan kemampuan berkompromi berarti siswa mampu menyesuaikan diri terhadap ide teman serta mencari jalan tengah tanpa menimbulkan konflik.
4. Menunjukkan tanggung jawab terhadap peran dalam kelompok. Tanggung jawab menjadi aspek penting dalam kolaborasi, di mana setiap anggota kelompok tidak hanya menyelesaikan tugas pribadi, tetapi juga turut menjaga kinerja dan kemajuan kelompok secara keseluruhan.
5. Menghargai pendapat anggota kelompok lain. Menghargai pendapat orang lain mencerminkan kemampuan interpersonal siswa dalam mendengarkan, menghormati, dan mempertimbangkan ide teman sekelompok. Sikap ini membantu menciptakan suasana kerja sama yang harmonis dan efektif.

Peneliti memilih menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Greenstein (2012) karena indikator tersebut dianggap paling sesuai dengan kebutuhan penelitian serta karakteristik siswa. Selain itu, indikator ini menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, sosial, dan emosional dalam membangun kemampuan kolaboratif yang efektif di lingkungan pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kolaborasi siswa menurut Muammar dkk., (2024: 310) dalam belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal:

a) Faktor Internal:

1. Rasa ingin tahu (*curiosity*) yang mendorong siswa untuk aktif bertanya dan mencari informasi.
2. Tanggung jawab terhadap tugas dan peran masing-masing dalam kelompok.
3. Kemauan untuk memberi kontribusi dan menjadi bermanfaat bagi kelompok.
4. Keterampilan komunikasi, termasuk kemampuan menyampaikan pendapat dan mendengarkan teman.

5. Kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah bersama.

b) Faktor Eksternal:

1. Motivasi dan dorongan dari guru sebagai fasilitator atau pembimbing.
2. Kondisi dan situasi kelas, misalnya suasana yang kondusif dan nyaman untuk diskusi.
3. Komposisi anggota kelompok, termasuk keberagaman kemampuan, karakter, dan kerja sama antar anggota.
4. Ketersediaan sumber belajar, baik berupa materi cetak, media digital, maupun lingkungan sekitar.
5. Dukungan teknologi, seperti penggunaan platform pembelajaran interaktif atau alat bantu visual.

Kedua faktor ini mempertimbangkan guru dan peneliti sehingga dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, misalnya dengan metode *treasure hunt* yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan pembagian peran secara aktif.

Menurut Alfaeni dkk., (2022: 146-147), tujuan utama dari kolaborasi dalam pembelajaran adalah agar siswa dapat lebih aktif dalam berkontribusi terhadap aktivitas belajar. Dengan mengelompokkan siswa ke dalam pasangan atau kelompok kecil, peluang untuk berkolaborasi akan meningkat. Melalui kerja kelompok, siswa dapat saling bertukar ide, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas secara lebih mudah dan efisien dibandingkan jika dilakukan secara individu. Selain itu, kolaborasi juga membantu mengurangi tekanan yang dirasakan siswa ketika harus bekerja sendiri karena mereka dapat saling mendukung dan melengkapi satu sama lain dalam kelompok.

Adapun manfaat kolaborasi dalam pembelajaran antara guna untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam penggunaan sumber daya sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih efektif; menumbuhkan profesionalisme, loyalitas, serta kepuasan dalam menyelesaikan tugas bersama; dan memberikan kejelasan peran bagi setiap individu dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya (Alfaeni dkk., 2022: 146-147).

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar dalam memahami rangkaian peristiwa yang terjadi di masa lalu. Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui perjalanan sejarah yang panjang dan berkelanjutan hingga masa kini. Selain itu, pembelajaran sejarah juga berperan dalam membangun kesadaran peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia, sehingga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap tanah air (Hartono & Huda, 2019: 5).

Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan untuk membentuk kepribadian dan sikap peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya kesinambungan peristiwa masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta menumbuhkan nilai-nilai seperti kejujuran, kebijaksanaan, cinta tanah air, dan sikap kemanusiaan. pembelajaran sejarah memiliki peran dalam menanamkan nilai-nilai budaya, tradisi, serta warisan bangsa yang menjadi dasar identitas nasional. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap toleransi serta kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat yang beragam. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana dalam mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, termasuk kemampuan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain (Asmara, 2019: 109).

Pada konteks Kurikulum Merdeka, mata pelajaran sejarah mengalami perubahan yang menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel, mendalam, dan bermakna. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mendorong penggunaan pendekatan berbasis proyek dan aktivitas yang melibatkan keaktifan siswa (Syamsuridhawati & Bahri, 2022: 1). Pembelajaran sejarah tidak lagi berfokus pada hafalan peristiwa, tetapi lebih diarahkan pada kemampuan analisis, interpretasi, serta pemaknaan terhadap peristiwa sejarah dalam kehidupan masa kini (Fitri dkk., 2021: 70).

Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, pada akhir Fase F (kelas XI-XII SMA/MA) peserta didik diharapkan mampu memahami konsep sejarah serta menguasai keterampilan proses seperti berpikir kronologis, analisis dan interpretasi sejarah, hingga kemampuan melakukan penelitian sejarah. Selain itu, proses pembelajaran sejarah juga melibatkan tahapan ilmiah seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisis, hingga mengomunikasikan hasil temuan. Salah satu aspek penting dalam proses tersebut adalah kegiatan refleksi dan perencanaan proyek lanjutan yang dilakukan secara kolaboratif, yang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka secara langsung mendorong keterlibatan peserta didik dalam kerja sama kelompok.

Sejalan dengan pendekatan deep learning dalam Kurikulum Merdeka, profil lulusan pada tahun ajaran 2025/2026 difokuskan pada pengembangan delapan dimensi utama yang bertujuan membentuk karakter holistik serta kompetensi abad ke-21 peserta didik. Dimensi tersebut meliputi keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, serta komunikasi. Kedelapan dimensi ini dirancang untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat secara global (Nurjanah & Suryadi, 2025: 949).

Salah satu aspek dari kedelapan dimensi tersebut yang relevan dengan pembelajaran sejarah adalah dimensi kolaborasi. Dimensi ini menekankan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berbagi peran, serta berkontribusi secara aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran sejarah, kemampuan kolaborasi dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, kerja tim dalam proyek, serta kegiatan analisis dan pemecahan masalah terhadap peristiwa sejarah (Al-fattah, 2025: 96). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mendukung pengembangan

keterampilan sosial peserta didik, khususnya dalam hal kerja sama dan interaksi antar individu (Nurjanah & Suryadi, 2025: 951).

Dalam menghadapi implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada pembelajaran sejarah yang menuntut kemampuan analisis, interpretasi, dan pemaknaan terhadap peristiwa masa lalu, guru dituntut untuk mampu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kolaborasi, sebagaimana tercermin dalam dimensi profil lulusan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang bersifat interaktif, berbasis kerja kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar gagasan, dan mengkaji peristiwa sejarah secara bersama, sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik secara optimal (Nurhayati dkk., 2025: 73-76).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian pertama, oleh Dianita Nurhayati (2024), dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran SKI.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Treasure Hunt* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji signifikansi yang menunjukkan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penelitian Dianita Nurhayati memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian ini, terutama pada metode pembelajaran yang digunakan, yaitu *Treasure Hunt*. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga memiliki kesamaan dalam proses pengumpulan maupun analisis data. Penelitian tersebut juga sama-sama mengkaji keterampilan sosial siswa yang berkembang melalui aktivitas pembelajaran berbasis kelompok, sehingga hasil penelitian sebelumnya dapat menjadi acuan dalam memahami

efektivitas metode *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini terletak pada landasan teori yang digunakan. Dianita menggunakan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menekankan proses belajar melalui observasi dan peniruan perilaku, sedangkan penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama antarsiswa untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti juga berbeda, yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran sejarah.

2. Penelitian kedua, oleh Nadya Putri Dwi Indriyanti (2022) dengan judul “Penerapan Metode *Treasure Hunt* sebagai Upaya Meningkatkan Sikap Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.” Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam sikap kerja sama siswa dari siklus I hingga III, dengan persentase peningkatan dari 52% menjadi 96%. Penelitian Nadya Putri Dwi Indriyanti memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian ini. Keduanya menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*, diterapkan pada mata pelajaran sejarah, dan menekankan pengembangan kemampuan kolaborasi atau kerja sama antar siswa. Meskipun indikator yang digunakan sedikit berbeda, esensi pengukuran tetap menilai sejauh mana siswa mampu bekerja sama, berinteraksi, dan berkontribusi aktif dalam kelompok.

Perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan subjek yang digunakan. Penelitian Nadya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada satu kelas X IPS, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi experiment* yang terdiri kelas *experiment* dan kelas kontrol, kelas yang dijadikan kelas *experiment* pada kelas XI-5 sedangkan yang menjadi kelas kontrol di kelas XI-3 SMA Islam Cipasung. Selain itu, objek penelitian berbeda karena penelitian ini menekankan pada kemampuan kolaborasi siswa secara spesifik, sementara penelitian Nadya lebih menekankan pada sikap kerja sama secara umum.

3. Penelitian ketiga, oleh Irma Agustiana (2023) dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN 2 Banyuwangi.” Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar dari 66,83 pada pra-siklus menjadi 93 pada siklus II dengan ketuntasan mencapai 100%, serta peningkatan aktivitas belajar siswa dari kategori cukup menjadi sangat baik. Peneliti oleh Irma Agustiana (2022) terdapat beberapa persamaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*, yang menjadi fokus utama untuk meningkatkan kemampuan atau hasil belajar siswa. Keduanya menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Perbedaan utama terletak pada jenis penelitian, di mana Irma menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus tindakan, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian kuantitatif *quasi experiment*. Teknik pengumpulan datanya juga berbeda; Irma menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest-posttest*, sementara penelitian penulis menggunakan angket untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa. Variabel Y yang diteliti berbeda, di mana Irma fokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian penulis fokus pada kemampuan kolaborasi siswa. Objek penelitian pun berbeda: Irma meneliti materi sejarah kebudayaan Islam, sedangkan penelitian penulis meneliti materi sejarah umum. Subjek penelitian juga berbeda dalam hal jenjang kelas dan konteks sekolah, yaitu kelas VIII MTSN 2 Banyuwangi, kelas XI SMA Islam Cipasung, yang tentunya memengaruhi karakteristik siswa dan dinamika kelas selama pembelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini dimulai dari permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XI-5 SMA Islam Cipasung terkait kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran. Permasalahan ini menjadi titik awal bagi peneliti untuk merancang

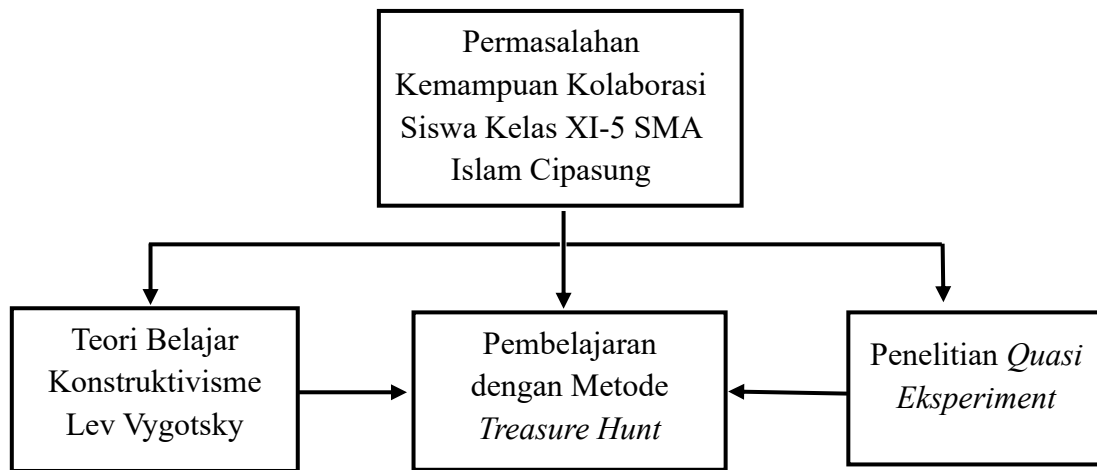
pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, dan tanggung jawab antar siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih metode pembelajaran *Treasure Hunt* sebagai strategi yang dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Metode ini dipilih karena sifatnya yang kooperatif, berbasis permainan, dan memerlukan kerja sama antar anggota kelompok. Penerapan metode *Treasure Hunt* diharapkan dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi, membagi peran, dan saling membantu dalam menyelesaikan pencarian petunjuk serta tugas yang diberikan, sehingga secara langsung dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme sosial Vygotsky sebagai landasan teoritis. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, bantuan teman sebaya, dan bimbingan guru. Dengan kerangka teori ini, peneliti menjelaskan mengapa metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi, karena siswa belajar aktif, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara bersama.

Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti menggunakan desain penelitian *quasi-experiment* untuk mengamati pengaruh metode *Treasure Hunt* terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan metode, dan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan metode *treasure hunt* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat diukur secara sistematis sejauh mana metode ini memberikan dampak terhadap kemampuan kolaborasi siswa.

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini akan dipaparkan pada gambar di bawah:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang diajukan, yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui data empiris. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2019: 110), yang menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas XI-5 pada mata pelajaran sejarah di SMA Islam Cipasung. Adapun hipotesis uji atau hipotesis statistiknya yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Islam Cipasung.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Islam Cipasung.