

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Pustaka

1. Metode *Treasure Hunt*

a. Konsep Dasar Metode *Treasure Hunt*

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*metha*” yang artinya “melalui atau melewati” dan “*hodhos*” yang berarti “jalan atau cara”. Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tertentu.¹ Secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Sedangkan secara khusus, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu metode juga merupakan teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.² Sedangkan teknik itu sendiri merupakan jabaran metode sesuai dengan alat dan sifat alat yang dipakai.³

Metode pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan teknik pembelajaran. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Sedangkan teknik adalah cara yang digunakan, yang bersifat implementatif.⁴

Secara etimologi (bahasa) kata “*treasure*” mempunyai arti “harta karun”.⁵ Sedangkan kata “*hunt*” berarti “mencari atau berburu”.⁶ Metode pembelajaran *treasure hunt* seperti layaknya berburu harta karun, yang

¹ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm. 56.

² Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Yrama Widya, Bandung, 2013, hlm. 102.

³ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 111.

⁴ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 2.

⁵ John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia An English-Indonesian Dictionary*, PT Gramedia, Jakarta, 2003, hlm. 602.

⁶ *Ibid.*, hlm. 307.

dapat digunakan untuk merangsang siswa melalui *game*. Dalam *metode treasure hunt* ini peserta didik bekerja sama dalam kelompok mencari clue mengenai materi pembelajaran sebanyak-banyaknya berlomba dengan kelompok lain dan membuat kreasi berupa menyusun peta konsep diakhir permainan.⁷

Menyusun peta konsep merupakan cara untuk mendorong peserta didik mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami konsep maupun masalah dengan cepat karena telah terpetakan.⁸ Langkah-langkah teknis penggunaan peta konsep menurut Rose dan Nicholl, De Porter dan Hernacki, sebagai berikut:

- 1) Mulai dengan topik di tengah halaman.
- 2) Buatlah cabang-cabangnya.
- 3) Gunakan kata kunci.
- 4) Tambahkan symbol-simbol dari ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.
- 5) Gunakan huruf kapital.
- 6) Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang besar.
- 7) Hidupkanlah peta pikiran anda dengan hal-hal yang menarik bagi anda.
- 8) Garis bawahi kata-kata dan gunakan huruf tebal/ miring.
- 9) Bersikap kreatif dan berani.
- 10) Buatlah peta konsep secara horizontal, agar memperbesar ruang bagi gagasan anda.⁹

Piaget percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini.¹⁰ Menurut Silberman, cara belajar dengan mendengarkan akan membuat siswa mudah lupa. Pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat siswa sedikit mengingat. Sementara itu pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, dan mendiskusikan sesuatu, akan membuat siswa menjadi paham. Sedangkan, pembelajaran

⁷ Sya'ban Jamil, *101 Games Cerdas dan Kreatif*, Penebar Plus, Jakarta, 2009, hlm.177.

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm. 240.

⁹ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2016, hlm. 155.

¹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 142.

dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu akan membuat siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, cara terakhirlah yang paling baik untuk dilakukan dalam proses belajar mengajar.¹¹

Metode *treasure hunt* (mencari harta karun) yaitu metode permainan dimana peserta didik dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu.¹² Metode ini merupakan salah satu strategi pembelajaran *active learning*.¹³ Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri. Baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru.¹⁴ Berikut terdapat beberapa prinsip dalam permainan, yaitu:

1) Interaksi

Permainan memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Selain itu, dalam permainan, juga mengandung makna belajar dan interaksi dengan kesalahan-kesalahan operasional yang dapat diperbaiki. Hal penting yang seharusnya diperhatikan adalah kesan dari interaksi teman sebaya. Mereka lebih banyak belajar melalui teman sebaya dari pada guru mereka.

¹¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, DIVA Press, Jogjakarta, 2014, hlm. 51.

¹² Ridwan Abdullah Sani, *Loc. cit.*, hlm. 164.

¹³ Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 158.

¹⁴ Moh. Sholeh Hamid, *Loc. cit.*, hlm. 48.

2) Pertandingan

Permainan mempunyai ciri persaingan. Persaingan bisa berlaku antara sesama peserta, masa yang dibatasi, dan pencapaian pertunjukan terbaik atau mencapai tujuan tertentu. Sudah sewajarnya bahwa dalam pertandingan ada yang menang dan ada yang kalah. Jadi, permainan menggali kecenderungan bertanding tersebut untuk tujuan pembelajaran.

3) Kerja Sama

Bekerja sama adalah salah satu unsur yang pokok dalam permainan yang penuh pertandingan. Dalam permainan, setiap pemain bekerja sama satu sama lain untuk memastikan kemenangan bagi kelompok mereka. Semangat bekerja sama yang dipupuk melalui aktivitas permainan ini juga dapat digunakan untuk hal-hal yang ada di dalam dan luar kelas.

4) Peraturan Permainan

Semua siswa yang terlibat dalam permainan, biasanya mengetahui dan memahami cara dan aturan bermain. Semua peraturan yang telah ditentukan itu bertujuan mengawasi permainan dan memberikan petunjuk atau panduan kepada siswa. Selain itu peraturan tersebut mendatangkan manfaat untuk nilai-nilai tertentu.

5) Akhir atau Batas Permainan

Permainan mempunyai batas akhir atau skor. Biasanya, terdapat beberapa penentu awal yang menandakan titik akhir atau hasil sebuah permainan. Hal ini pula yang menandakan siswa untuk menghentikan permainan mereka.¹⁵

Games telah dipakai secara luas di berbagai kalangan, baik organisasi formal maupun yang bersifat informal. Pada saat permainan, peserta didik dibawa menyelam lebih dalam ke bawah sadarnya untuk mengenali hakikat dirinya serta hubungannya dengan lingkungannya.

¹⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, DIVA Press, Jogjakarta, 2013, hlm. 49-51.

Setelah games berjalan, tanpa sadar mereka akan terbawa dengan sendirinya oleh pola atau alur gamesnya sehingga keasyikan bersatu padu dalam games. Inilah uniknya games, mampu mengikat sesuatu sikap yang bertolak belakang menjadi lebur menyatu.¹⁶

Selesai bermain, masing-masing peserta didik yang terlibat akan merasakan dan menemukan suatu pengalaman baru yang berharga. Perasaan nyaman membuat mereka bisa berpikir sangat kreatif dan menghasilkan gagasan-gagasan sehingga cepat menyelesaikan masalah. Jadi, ini dasar-dasar yang memperjelas bahwa games sangat membantu bagi pembangunan kecerdasan dan kreatifitas peserta didik.¹⁷

Menurut Soeparno, ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan di kelas. Adapun faktor-faktor yang menentukan keberhasilan permainan sebagai berikut:

1) Situasi dan Kondisi

Sebenarnya, dalam situasi dan kondisi apapun, permainan dapat saja dilakukan. Akan tetapi, agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

2) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan menaati dengan benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

3) Pemain

Permainan dapat berjalan dengan baik jika para siswa mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif siswa juga sangat dibutuhkan agar permainan berjalan dengan baik. Pemain dalam suatu permainan harus taat pada aturan main. Dengan demikian, seorang pemain akan menjunjung sportifitas. Bila ada pemain yang tidak sportif maka akan terjadi kekacauan. Dalam melakukan permainan, pemain harus melakukan dengan serius. Sebab tanpa ada keseriusan, tidak mungkin permainan

¹⁶ Sya'ban Jamil, *Loc. cit.*, hlm. 9-10.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 10.

berjalan dengan baik. Hendaknya siswa diberi dorongan untuk bermain dengan sungguh-sungguh.

4) Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan haruslah tegas, adil, dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, dan menguasai ketentuan permainan dengan baik. Permainan yang bersifat kompetitif, harus diusahakan agar kekuatan antar belah pihak yang bertanding seimbang. Permainan yang tidak seimbang akan membuat kelompok yang lemah menjadi frustrasi sehingga permainan kurang seru.¹⁸

b. Langkah-langkah Metode *Treasure Hunt*

1) Hal yang harus dipersiapkan

Peralatan yang diperlukan yaitu berupa kertas berwarna, spidol warna, amplop berisi pesan tertulis berupa clue (materi), dowbletip, peta. Waktu disesuaikan dengan proses pembelajaran (kira-kira 7 sampai 10 menit).¹⁹ Jumlah pemain yaitu semua pemain dalam regu.²⁰

2) Aturan permainan

Peserta yang tercepat dalam penyusunan peta konsep dan sesuai dengan materi serta dapat mempresentasikan dengan baik adalah pemenangnya.²¹

3) Cara bermain

- a) Beberapa peserta didik dalam tiap kelompok bersiap melacak harta karun. Mereka berbekal pensil atau spidol dan peta. Tugas mereka menemukan penanda awal untuk memandu dalam pencarian harta karun.
- b) Di peta yang dipegang masing-masing peserta, ada petunjuk tentang clue. Tugas mereka adalah mencari clue yang memuat isi pesan berdasarkan materi tertentu yang dimasukkan dalam amplop. Amplop tersebut diletakkan menyebar di kelas agar

¹⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Op. cit.*, hlm. 58-61.

¹⁹ A.M. Patty, *Permainan untuk Segala Usia*, PT BPK Gunung Mulia, Jakarta, 2006, hlm. 166-167.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 88.

²¹ Satmoko Budi Santoso, *Sekolah Alternatif, Mengapa Tidak...?!*, Diva Press, Jogjakarta, 2010, hlm. 37.

tidak mudah dilihat. Setelah peserta menemukan clue pertama maka peserta memberikan pada anggota lain untuk disusun dalam peta konsep. Kemudian peserta mencari clue selanjutnya sampai clue terakhir.²²

- c) Setelah itu, peserta didik untuk melakukan presentasi dan menunjukkan mengenai hasil buruan mereka.²³

c. Tujuan Metode *Treasure Hunt*

Tujuan dari metode *treasure hunt* ini yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok.
- 2) Melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental anak.²⁴
- 3) Berlatih mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak.
- 4) Berlatih tidak mudah tergesa-gesa dalam memutuskan sesuatu hal.
- 5) Berlatih patuh terhadap tata tertib.
- 6) Berlatih konsentrasi dan bersikap cermat.
- 7) Menumbuhkan motivasi untuk memecahkan masalah dan meraih prestasi.²⁵

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Treasure Hunt*

Pada dasarnya tidak ada suatu metode pembelajaran yang sempurna, begitu pula metode *treasure hunt*. Metode pembelajaran ini juga tidaklah sempurna dan memiliki kelebihan dan kelemahan.

- 1) Kelebihan Metode *Treasure Hunt*, yaitu:
 - a) Metode *treasure hunt* mengajak siswa lebih dekat lagi dengan alam (suasana baru dalam belajar).
 - b) Memberikan gairah dan motivasi untuk memecahkan setiap soal.
 - c) Menumbuhkan semangat kepada siswa dalam memecahkan soal.

²² *Ibid.*, hlm. 36-37.

²³ Kathy Charner dan Maureen Murphy, *Brain Power: Permainan Kreatif untuk Prasekolah*, Terj. Ariavita Purnamasari, Erlangga, Surabaya, 2004, hlm. 198.

²⁴ Sya'ban Jamil, *Loc. cit.*, hlm. 177.

²⁵ Satmoko Budi Santoso, *Loc. cit.*, hlm. 37-38.

- d) Menumbuhkan sikap kerja sama, dikarenakan individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.
- 2) Kekurangan Metode *Treasure Hunt*, yaitu:
- a) Dalam penerapan metode *treasure hunt* ini membutuhkan banyak waktu yang cukup banyak.
 - b) Cakupan tempat dan wilayah penerapan permainan metode *treasure hunt* ini cukup luas.
 - c) Siswa akan leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.²⁶

2. Kreatifitas Berpikir Sistematis

a. Kreatifitas

Salah satu tafsiran tentang hakikat kreatifitas yang dikemukakan Ausubel, yaitu seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas tersebut (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen.²⁷ Arti kreatifitas dalam Kamus Bahasa Inggris Oxford yaitu menjadi imajinatif/penuh daya hayal, inventive/ penuh daya cipta, masuk dalam eksistensi, dan mencipta.²⁸

Salah seorang ahli, Guilford mengatakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah, sebagai lawan dari berpikir *konvergen*, terpusat) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya.²⁹ Sedangkan menurut Cagne, mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan suatu bentuk pemecahan masalah yang melibatkan *intuitive leaps* (kombinasi

²⁶ Raka Swandhita Hutomo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Penerapan Metode Pembelajaran Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*, Jurusan Ekonomi, Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016, hlm. 32-33.

²⁷ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Pendekatan Simtem*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2003, hlm. 179.

²⁸ Anna Scaft, *Membangun Kreativitas Anak*, Terj. M. Chairul Annam, Inisiasi Press, Depok, 2003, hlm. 10.

²⁹ Ngainun Naim, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional: Membangun Paradigma yang Mencerahkan*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm. 218.

gagasan-gagasan yang bersumber dari pengetahuan secara luas). Kedua pakar tersebut pada dasarnya sependapat bahwa kreatifitas merupakan suatu bentuk dan proses pemecahan masalah.³⁰

Jika dicermati, kreatifitas lebih berkaitan dengan aktivitas otak. Menurut Alex F. Osborn, kreatifitas merupakan tingkatan tertinggi dalam kemampuan manusia berpikir. Oleh karena itu perlu pendayagunaan secara baik agar potensi kreatif dapat berkembang.³¹

b. Berpikir

Daya yang paling utama dan merupakan ciri yang khas yang membedakan manusia dan hewan adalah berpikir. Manusia dapat berpikir karena manusia mempunyai bahasa.³² Pengertian berpikir (*tafakkur*) yang dipakai Al-Qur'an bermakna melakukan penyerapan makna dari suatu obyek atau peristiwa. Memikirkan suatu obyek atau peristiwa berarti menganalisis keduanya dengan menggunakan citra visual, lalu menerjemahkan ke dalam kata-kata dan melakukannya dalam perbuatan. Berpikir menurut Al-Qur'an harus menggunakan sarana. Sarana disini bukan otak, tetapi konsep. Konsep ini adalah pengganti dari obyek atau peristiwa.³³

Komponen dalam proses berpikir dapat dirangkum menjadi tiga elemen dasar, yaitu:

- 1) Mental *images*, merupakan representasi dalam pikiran yang menyerupai objek atau peristiwa yang direpresentasikan.
- 2) Konsep, adalah kategorisasi obyek, peristiwa, atau orang yang memiliki karakteristik umum. Dengan konsep kita mampu menyederhanakan fenomena kompleks sehingga mudah digunakan.

³⁰ Oemar Hamalik, *Loc. cit.*, hlm. 180.

³¹ Ngainun Naim, *Op. cit.*, hlm. 219-220.

³² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, hlm.

43.

³³ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2012, hlm. 105.

- 3) Penalaran, adalah proses ketika informasi digunakan untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan.

Dari ketiga elemen dasar dalam berpikir tersebut, konsep merupakan bagian pembangun untuk pikiran.³⁴ Dengan demikian konsep memungkinkan kita menangkap lebih luas tentang informasi yang diberikan.³⁵

Belajar berpikir sangat diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Berpikir itu sendiri adalah kemampuan jiwa untuk meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan. Ketika berpikir dilakukan, maka di sana terjadi suatu proses. Oleh karena itulah, John Dewey dan Wertheimer memandang berpikir sebagai proses. Dalam proses itu tekanannya terletak pada penyusunan kembali kecakapan kognitif.³⁶

c. Sistematis

Sistematis merupakan pemikiran mengenai segala sesuatu yang dilakukan secara teratur mengikuti sistem yang berlaku sehingga tahapan-tahapannya mudah diikuti. Dengan demikian pemikiran itu tepat atau tidak, dapat diikuti dan diuji oleh orang lain, meskipun pada akhirnya hanya ada satu pengertian mengenai sesuatu yang dimaksud.³⁷ Dalam rangka menggali, menyusun, dan mengembangkan pemikiran tentang pendidikan, terutama pendidikan Islam, kiranya perlu diikuti pola dan sistem pemikiran dan kefilsafatan pada umumnya. Sistem pemikiran dan kefilsafatan salah satunya harus bersifat sistematis, dalam arti bahwa cara berpikirnya bersifat logis dan rasional tentang hakikat permasalahan yang dihadapi. Hasil pemikirannya tersusun secara sistematis, artinya satu bagian dengan bagian lainnya saling berhubungan secara bulat, urut, dan terpadu.³⁸

³⁴ Eva Latipah, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, PT Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2012, hlm. 109-110.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 111.

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2011, hlm. 34.

³⁷ Muhammad Syukri Albani Nasution, *Filsafat Hukum Islam*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 6.

³⁸ Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2010, hlm. 6.

Berpikir yang menekankan keseluruhan rangkaian secara terpadu itu disebut berpikir sistemik. Syarat awal untuk memulai berpikir sistemik adalah adanya kesadaran untuk menghormati dan memikirkan suatu kejadian sebagai sebuah sistem.³⁹ Orang yang sistematis mencoba melihat struktur suatu masalah dan bekerja sistematis dengan data atau informasi untuk memecahkan suatu persoalan.⁴⁰

Agar proses berpikir sistemik tidak terjebak ke dalam suatu kerumitan dalam menjawab permasalahan, disarankan berpedoman pada enam langkah proses pemetaan kejadian sistemik, yaitu:

- 1) Pengungkapan kejadian nyata, yaitu memaparkan keadaan sebenarnya, sebagai hasil dari proses nyata dalam perubahan masukan menjadi pengeluaran.
- 2) Penentuan kejadian diinginkan, adalah penentuan kejadian yang diinginkan, yang dituju, yang menjadi sasaran, ataupun yang diprogramkan.
- 3) Penetapan kesenjangan, yaitu perbedaan antara kejadian nyata dengan kejadian diinginkan.
- 4) Pembuatan analisis, adalah pembuatan analisis tentang jalan yang perlu ditempuh untuk mengisi kesenjangan antara kejadian nyata dengan kejadian diinginkan.
- 5) Penyusunan kebijakan, yaitu menetapkan pilihan tindakan atau keputusan yang akan diambil untuk mempengaruhi proses nyata dalam sistem yang menghasilkan kejadian nyata.
- 6) Memperkirakan dampak, yaitu mempertimbangkan kemungkinan adanya penolakan dari lingkungan sistem terhadap pilihan tindakan atau keputusan yang akan diambil.⁴¹

³⁹ Erman Aminullah, *Berpikir Sistemik*, PPM, Jakarta, 2004, hlm. 2-3.

⁴⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 99.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 7-10.

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Terma “sejarah” terderivasi dari bahasa Arab, yaitu “*syajarah*” yang berarti “pohon”, karena kata ini memberikan gambaran pertumbuhan peradaban manusia dengan pohon, yang tumbuh berasal dari biji kecil dan berkembang menjadi pohon yang rindang dan berkesinambungan.⁴² Kata sejarah dalam bahasa Indonesia mempunyai kesamaan arti dengan *tarik* dalam bahasa arab, *history* dalam bahasa Inggris, dan *Istoria* dari bahasa Yunani. Sedangkan kebudayaan sering disinonimkan dengan peradaban.⁴³

Peradaban Islam adalah terjemahan dari *al-Hadlrah al-Islamiyah*. Kata arab ini sering juga diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dengan kebudayaan Islam.⁴⁴ Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Di dalam kebudayaan terdapat pengetahuan dan ide-ide untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman dalam melakukan suatu tindakan. Kalau kebudayaan lebih banyak direfleksikan dalam seni, sastra, religi (agama), dan moral, maka peradaban terefleksikan dalam politik, ekonomi, dan teknologi.⁴⁵ Jadi, dapat dipahami bahwa peradaban adalah bagian dari kebudayaan yang sudah berkembang dan maju.⁴⁶

Pendidikan agama Islam adalah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagamaan subyek didik agar lebih mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.⁴⁷ Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam sebagai landasan yang integral dari pendidikan agama, memang bukan satu-satunya faktor yang

⁴² Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 20.

⁴³ Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, PT Pustaka Rizki Putra, Semarang, 2009, hlm. 6.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 7.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Rusydi Sulaiman, *Op. cit.*, hlm. 35.

⁴⁷ Achmadi, *Islam sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, Aditya Media, Yogyakarta, 1992, hlm. 20.

menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa, tetapi secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam Sejarah Kebudayaan Islam terdapat sejarah Nabi yang merupakan riwayat yang sangat penting, karena beliau adalah terjemah dari agama Islam dan merupakan contoh tetap hidup bagi orang Islam di setiap tempat dan masa.⁴⁸ Dalam Sejarah Kebudayaan Islam, yang dipentingkan ialah wujud dan hasil kegiatan umat Islam, baik secara pribadi atau bersama, yang dianggap sebagai materi kebudayaan, disertai dengan tokoh yang berperan dalam kegiatan itu.⁴⁹

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa dituntut untuk dapat mengamalkan ilmu agama sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan dalam Al-Qur'an dan Hadist, bukan hanya sebatas siswa tetapi guru juga harus melaksanakan dengan baik sehingga berkesinambungan, karena guru adalah orang yang selalu “*digugu*” dan “*ditiru*” dalam setiap tingkah lakunya oleh siswa.

Dalam buku sejarah Islam yang umum, ruang lingkup dan tata urutan bahan yang disajikan itu meliputi:

- 1) Kerajaan besar yang berusaha di luar tanah Arab sebelum datangnya agama Islam. Seperti kerajaan Persia dan Romawi.
- 2) Keadaan tanah Arab sebelum Islam datang, yang meliputi keadaan dan sejarah Ka'bah, keadaan kabilah-kabilah dan pemerintahan, keadaan sosial dan ekonomi, tokoh-tokoh yang berpengaruh, keadaan agama dan ketuhanan, dan sebagainya.

⁴⁸ Muhammad Abdul Qadir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Terj. Ibrahim Husein, Abdullah Aly, M.Saleh Husein, M. Ali Wari, Direktorat Proyek Pembinaan Prasarana dan Perguruan Tinggi Islam, Jakarta, 1985, hlm 158.

⁴⁹ Zakiah Daradjat, et. al, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm. 110.

- 3) Riwayat hidup Nabi Muhammad SAW yang diceritakan secara khusus.
- 4) Riwayat perkembangan masyarakat Islam di zaman Nabi.
- 5) Pemerintahan di zaman Nabi.
- 6) Perluasan daerah dan penganut agama Islam di zaman Nabi.
- 7) Agama dan kepercayaan di zaman Nabi.
- 8) Pemerintahan dan penugasan di zaman Khulafaur Rasyidin.
- 9) Pemerintahan di zaman Khalifah Bani Umayyah.
- 10) Pemerintahan di zaman Khalifah Bani Abbasiyah.
- 11) Jatuhnya Daulat Abbasiyah setelah penyerbuan tentara Hulagu Khan dan hilangnya pamor Daulat Islamiyah.
- 12) Berdirinya kerajaan-kerajaan kecil yang dapat dianggap kerajaan Islam.
- 13) Pemerintahan dan kekuasaan Daulat Turki Usmani, ini dianggap permulaan kebangkitan kembali Daulat Islamiyah.⁵⁰

c. Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan untuk perkembangan individu dan perkembangan masyarakat. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikannya.⁵¹

Tujuan seseorang yang belajar sejarah Islam, supaya orang mengetahui dan mengerti pertumbuhan dan perkembangan umat Islam sejak dari awalnya, sampai zaman dimana ia hidup. Pengetahuan itu hendaknya bertujuan untuk mengenal dan mencintai Islam sebagai agama pegangan hidup.⁵² Diantara tujuan umum mempelajari sejarah peradaban Islam antara lain:

- 1) Untuk menyelidiki dan mengetahui sejauh mana kemajuan yang telah dicapai oleh umat Islam terdahulu dalam lapangan peradaban.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 111-113.

⁵¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2006, hlm. 17.

⁵² Zakiah Daradjat, et. al, *Op. cit.*, hlm. 113.

- 2) Untuk mengetahui perkembangan peradaban Islam di berbagai Negara, terutama di Negara-negara Islam.
- 3) Untuk menggali dan meninjau kembali faktor-faktor apa yang menyebabkan kemajuan Islam dalam lapangan peradaban dan faktor yang menyebabkan kemundurannya, yang kemudian menjadi cermin bagi masa-masa sesudahnya.
- 4) Untuk mengetahui dan membandingkan antara peradaban yang dijiwai oleh Islam dengan peradaban yang lepas dari jiwa Islam.
- 5) Untuk mengetahui sumbangan Islam dan umat Islam dalam lapangan peradaban umat manusia.⁵³

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sebelum diadakan penelitian tentang “ Penerapan Metode *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Sistematis Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA Nahjatus Sholihin Plawangan Kragan Rembang Tahun Pelajaran 2016/2017”, beberapa penelusuran dan telaah terhadap berbagai hasil kajian penelitian terdahulu yang terdapat kesimpulan, persamaan, dan perbedaan terkait dengan lingkup penelitian sekarang adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Raka Swandhita Hutomo, pada tahun 2016, dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”.⁵⁴ Dengan kesimpulan sebagai berikut: bahwa penerapan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar

⁵³ Fadil, *Pasang Surut Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*, UIN Malang Press, Malang, 2008, hlm. 33-34.

⁵⁴ Raka Swandhita Hutomo, *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*, Jurusan Ekonomi, Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016.

ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II. Persamaan penelitian Raka Swandhita Hutomo dengan penelitian ini adalah terletak pada pokok pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang metode *treasure hunt*. Sedangkan perbedaanya penelitian Raka Swandhita Hutomo menggunakan dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi siswa dan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Sedangkan penelitian peneliti sendiri menggunakan dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI dan menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Skripsi yang disusun oleh Fitri Nur Jannah, pada tahun 2009, dengan judul “Penerapan *Problem Based Instruction* dengan Media Permainan *Hunting Treasure* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi”.⁵⁵ Dengan kesimpulan sebagai berikut: Model *Problem Based Instruction* bisa membimbing siswa untuk aktif, sehingga siswa dapat menemukan konsep materi yang diajarkan. Penggunaan permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan soal. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai naiknya nilai rata-rata dari 56 pada siklus I menjadi 65 pada siklus II. Motivasi belajar siswa meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI IPS 1 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Persamaan

⁵⁵ Fitri Nur Jannah, *Penerapan Problem Based Instruction dengan Media Permainan Hunting Treasure untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi*, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, 2009.

penelitian Fitri Nur Jannah dengan penelitian ini adalah terletak pada pokok pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang *treasure hunt* atau *hunting treasure*. Sedangkan perbedaannya penelitian Fitri Nur Jannah menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Sedangkan penelitian peneliti sendiri menggunakan penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI dan menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Erna Kurniasih, pada tahun 2015, dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Treasure Hunt Game*”.⁵⁶ Dengan kesimpulan sebagai berikut: Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik “*treasure hunt*” game dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada tindakan yang diberikan pada siklus I, sudah meningkatkan empati siswa, namun masih ada beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Perubahan motivasi belajar siswa dari kondisi awal dan setelah siklus I meningkat dari rata-rata 2,0 menjadi 2,8. Maka pada pelaksanaan siklus II diadakan inovasi berupa diadakan kompetisi antar kelompok dalam menemukan daftar kata yang dicari, yang tercepat adalah pemenangnya. Pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan motivasi peserta didik yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi dari pelaksanaan siklus II sebanyak dari 2,8 menjadi 3,8. Pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat signifikan. Persamaan penelitian Erna Kurniasih dengan penelitian ini adalah terletak pada pokok

⁵⁶ Erna Kurniasih, *Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Treasure Hunt Game*, Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling, Vol. 1, No. 3, September 2015.

pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang *treasure hunt*. Sedangkan perbedaannya penelitian Erna Kurniasih menggunakan teknik *treasure hunt game* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui layanan bimbingan kelompok dan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus. Sedangkan penelitian peneliti sendiri menggunakan penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI dan menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4. Skripsi yang disusun oleh Nanik Handayani, pada tahun 2016, dengan judul “Implementasi Teknik Consequence Wheel dalam Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Mandiri Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ismailiyyah Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016”.⁵⁷ Dengan kesimpulan sebagai berikut: 1) Implementasi teknik Consequence Wheel ini sudah baik dan tepat, ini terlihat dari setelah pelaksanaan teknik Consequence Wheel pada pembelajaran fiqih siswa mampu meningkatkan kreatifitas berpikir mandiri. 2) Faktor pendukung dan penghambat implementasi teknik Consequence Wheel pada pembelajaran fiqih diantaranya adalah: dari faktor pendukung yaitu, Lingkungan sekitar sekolah yang tenang, Media belajar yang memadai, dan kemampuan guru yang baik dalam mengatur kelas. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu : Kuwalitas SDM siswa yang rendah, Kurangnya pemahaman guru, Kurangnya pemahaman siswa dan minimnya media belajar. 3) Hasil dari Implementasi teknik Consequence Wheel ini sudah jelas hasilnya, karena sudah menjadikan siswa memiliki kreatifitas berfikir mandiri, dan sadar akan perilaku baik. Persamaan penelitian Nanik Handayani dengan penelitian ini adalah terletak pada pokok pembahasan yaitu sama-sama

⁵⁷ Nanik Handayani, *Implementasi Teknik Consequence Wheel dalam Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Mandiri Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ismailiyyah Nalumsari Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Kudus, Kudus, 2016.

membahas tentang kreatifitas berpikir dan menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.. Sedangkan perbedaanya penelitian Nanik Handayani menggunakan teknik consequence wheel dalam meningkatkan kreatifitas berpikir mandiri siswa pada mata pelajaran Fiqih. Sedangkan penelitian peneliti sendiri menggunakan penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI.

5. Skripsi yang disusun oleh Iseh Asih Fitrotin, pada tahun 2016, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Achievement Grouping dan Teknik Pembelajaran Individualized Instruction terhadap Kreatifitas Berpikir Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A & VIII B Di MTs N 1 Kudus Tahun 2015/2016”.⁵⁸ Dengan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan *achievement grouping*, *individualized instruction* dalam kategori baik yaitu sebesar 79,2 & 68,4 dan kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran fiqih dalam kategori cukup sebesar 89,52. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *achievement grouping* dengan kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran fiqih, dengan menggunakan model $\hat{Y} = + X_1$, & *achievement grouping* mempunyai hubungan yang positif & cukup signifikan dengan kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *individualized instruction* dengan kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran fiqih, dengan menggunakan model $\hat{Y} = + X_2$. 4) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *achievement grouping* dan *individualized instruction* terhadap kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran fiqih, dengan menggunakan model $\hat{Y} = + X_1 + X_2$, serta secara simultan terdapat hubungan yang positif & signifikan dengan kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran fiqih. Persamaan penelitian Iseh

⁵⁸ Iseh Asih Fitrotin, *Pengaruh Model Pembelajaran Achievement Grouping dan Teknik Pembelajaran Individualized Instruction terhadap Kreatifitas Berpikir Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A & VIII B Di MTs N 1 Kudus Tahun 2015/2016*, Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Kudus, Kudus, 2016.

Asih Fitrotin dengan penelitian ini adalah terletak pada pokok pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang kreatifitas berpikir. Sedangkan perbedaanya penelitian Iseh Asih Fitrotin menggunakan model pembelajaran achievement grouping dan teknik pembelajaran individualized instruction terhadap kreatifitas berpikir peserta didik pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan penelitian peneliti sendiri menggunakan penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI dan menggunakan pendekatan kualitatif yang disajikan secara deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

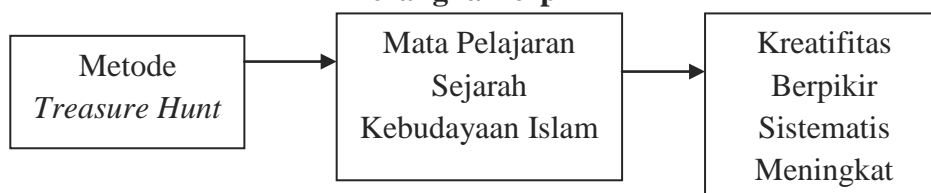
C. Kerangka Berpikir

Salah satu aspek yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena itu penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan efek positif dari segi psikologis maupun aktifitas fisik.

Proses belajar mengajar kreatifitas merupakan dasar yang paling sering digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat diharapkan peserta didik dapat memahami, mengetahui, mengaplikasikan, dan terampil dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam kegiatan sehari-hari. Dengan demikian diharapkan guru mengembangkan kreatifitasnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan tujuan penelitian dan kajian teori yang sudah dibahas di atas, selanjutnya akan diuraikan kerangka berpikir mengenai penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan kreatifitas berpikir sistematis siswa pada mata pelajaran SKI di MA Nahjatus Sholihin Plawangan Kragan Rembang, yaitu:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternative adalah metode *treasure hunt*. Metode *treasure hunt* biasanya digunakan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak yaitu berupa peraturan permainan sebagai pengarah agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang disediakan oleh guru. Dalam pemecahan masalah guru mengaplikasikan metode *treasure hunt* agar lebih bervariasi dan menyenangkan. Metode ini sangat cocok untuk materi pelajaran yang bersifat kognitif seperti pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih luas. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya dibutuhkan metode yang sesuai karakteristik mata pelajaran SKI. Metode *treasure hunt* digunakan pada materi SKI dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sangat luas karena sudah terpetakan terbukti di akhir permainan siswa menyusun peta konsep. Hasil belajar dengan cara ini lebih mudah diingat dan mudah ditransfer untuk memecahkan masalah. Dengan begitu penerapan metode *treasure hunt* dalam mata pelajaran SKI dapat meningkatkan kreatifitas berpikif sistematis siswa.