



PENERAPAN PERMAINAN *TREASURE HUNTING* UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK BANGUN RUANG DI SD NEGERI PANTE CERMIN

Uci Mahlisa*¹, Riska Riani²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Cipta Mandiri, Aceh, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cipta Mandiri, Aceh, Indonesia

* Corresponding Author: ucimahlisa@uncm.ac.id

Abstrak

Treasure hunting adalah sebuah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat tertentu dengan menggunakan bantuan beberapa petunjuk. Berdasarkan observasi awal siswa kelas 1 SD Negeri Pante Cermin, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa masih belum mengenal bentuk-bentuk bangun ruang. Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk bangun ruang yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada siswa kelas 1 SD Negeri Pante Cermin. Metode penelitian yang digunakan berupa quasi eksperimental dengan desain *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan hasil data *pretest* dengan total skor sebesar 54,164% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan melalui permainan *treasure hunting* total skor mengalami peningkatan sebesar 90,413% dengan kriteria penilaian berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menggunakan Uji-t dimana nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72913 sedangkan nilai t_{hitung} yaitu 1,4. Jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terbukti bahwa permainan *treasure hunting* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin.

Kata Kunci : Permainan *Treasure Hunting*, Bentuk Bangun Ruang.

Abstract

Treasure hunting is a game of searching for an object hidden in a certain place using the help of several clues. Based on initial observations of first-grade students of Pante Cermin Elementary School, researchers found that some students were still unfamiliar with geometric shapes. This was due to the lack of learning media regarding geometric shapes used by teachers during the learning process. The aim of this study was to determine the effect of treasure hunting games on the ability to recognize geometric shapes in grade 1 students of Pante Cermin State Elementary School. The research method used was a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The results showed the results of the pretest data with a total score of 54.164% with the criteria of Developing According to Expectations (BSH). However, during the posttest after being given treatment through the treasure hunting game, the total score increased by 90.413% with the assessment criteria of developing Very Well (BSB). Furthermore, the results of the hypothesis testing used the t_{test} where the t_{table} value obtained was 1.72913 while the t_{count} value was 1.4. So $t_{count} < t_{table}$ so that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it is proven that the treasure hunt game influences the ability to recognize geometric shapes in 6-7-year old children at Pante Cermin Elementary School.

Keywords : Treasure Hunt Game, Geometric Shapes.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak merupakan fase yang sangat fundamental dalam kehidupan seorang anak (Kalsum et al., 2023). Dimana pada usia anak-anak ini kemampuan dasar melalui berpikir kreatif dan pembentukan kepribadian anak sedang berkembang dengan pesat. Untuk menunjang hasil pendidikan yang berkualitas, diperlukan stimulasi yang nyata dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak sekolah dasar seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi adalah aspek perkembangan kognitif.

Aspek kognitif mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangan. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Ramadanti et al., 2022). Kognitif juga dimengerti sebagai kemampuan anak dalam berpikir lebih kompleks dan kemampuan untuk melakukan suatu penalaran dalam pemecahan masalah (Dewi et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami tahapan perkembangan kognitif anak dan memberikan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis yang diperlukan.

Salah satu upaya untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran matematika melalui berbagai permainan (Sukmono & Tanto, 2022). Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang melibatkan pengembangan berpikir dan mengolah logika. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal tingkat kedua di Indonesia setelah Taman Kanak-Kanak. Pendidikan untuk anak Sekolah Dasar diharapkan dapat membangun kecintaan anak terhadap bidang perkembangan yang diperkenalkan pada anak. Salah satu bidang yang dikenalkan pada anak adalah bidang pengembangan matematika. Pada bidang pengembangan matematika terdapat pembelajaran tentang geometri, salah satunya mengenai bentuk bangun ruang.

Pembelajaran mengenai bangun ruang penting dikenalkan bagi anak SD mulai dari kelas 1 karena dapat membantu mereka memahami konsep ruang dan bentuk, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan spasial (Azzahra & Jeujan, 2025). Pada awalnya, anak-anak dapat diperkenalkan dengan bangun ruang sederhana seperti kubus, balok, dan bola, serta mempelajari sifat-sifat dasarnya seperti jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut. Seiring dengan perkembangan kemampuan berpikir anak, pembelajaran dapat dilanjutkan dengan memperkenalkan bangun ruang yang lebih kompleks seperti prisma, limas, dan kerucut, serta mempelajari cara menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang tersebut. Dengan demikian, anak-anak dapat memahami konsep bangun ruang secara lebih mendalam dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami bentuk bangunan, menghitung volume air dalam sebuah wadah, atau bahkan membuat desain bangunan sederhana. Pembelajaran bangun ruang juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan problem-solving dan kreativitas mereka.

Pengenalan bangun ruang di Sekolah Dasar dapat dimulai dengan mengenalkan bentuk-bentuk bangun ruang sederhana seperti kubus, balok, dan bola, serta mempelajari sifat-sifat dasarnya seperti jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut (Maharani et al., 2025). Anak-anak dapat belajar mengidentifikasi dan menggambar bentuk-bentuk tersebut, serta memahami konsep ruang dan dimensi. Dengan demikian, anak-anak dapat membangun fondasi yang kuat untuk memahami konsep bangun ruang yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Fitrianiingsih dkk., (2023) juga menjelaskan bahwa geometri yang dipelajari di tingkat dasar adalah mengenal bentuk-bentuk bangun ruang seperti kubus, balok, dan bola. Hal ini berarti bahwa anak-anak di Sekolah Dasar mulai diperkenalkan dengan konsep bangun ruang sederhana untuk membangun fondasi yang kuat dalam memahami konsep geometri yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Dengan mempelajari bentuk-bentuk bangun ruang ini, anak-anak dapat memahami sifat-sifat

dasarnya dan mengembangkan kemampuan berpikir spasial mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa masih belum mengenal bentuk-bentuk bangun ruang. Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk bangun ruang yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran, berlangsung guru hanya memperkenalkan bentuk bangun ruang dari media gambar dan menulis di papan tulis saja. Permasalahan yang menyangkut aktivitas pembelajaran pada siswa dalam mengenalkan bentuk bangun ruang menjadi kurang menarik sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang bermakna bagi siswa.

Permasalahan ini juga disampaikan oleh guru wali kelas 1, beliau menjelaskan bahwa proses dalam mengajari anak untuk memahami bentuk bangun ruang dibuat lebih sederhana dengan mencontohkan ruangan kelas sebagai bentuk kubus atau kotak pensil sebagai bentuk balok. Namun, hanya 5 atau 6 siswa saja yang mengerti mengenai penjelasan dari guru tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas 1 di SD Negeri Pante Cermin belum banyak yang mengetahui bentuk-bentuk bangun ruang yang diajarkan.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti tertarik menggunakan permainan *treasure hunting* pada pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk bangun ruang. Dalam mengenalkan bentuk-bentuk bangun ruang pada siswa dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sesuai agar dapat dipahami dan di mengerti oleh siswa, terutama pada siswa usia 6-7 tahun, salah satunya dengan permainan *treasure hunting*. *Treasure hunting* merupakan model bermain dalam pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif. Dengan diterapkannya proses pembelajaran sambil bermain tentunya hal ini akan dapat menarik minat anak dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran. Dengan sebuah permainan anak dapat lebih aktif, lebih memahami, lebih bersemangat dan bahkan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Keunggulan dari permainan *treasure hunting* dalam penelitian ini adalah ditujukan agar anak mampu melatih ketrampilan fisik dan kemampuan kognitif, melatih konsentrasi. Serta dapat menumbuhkan sikap kerjasama, karena setiap siswa berkontribusi dalam melakukan sebuah permainan, menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap petunjuk, karena setelah memecahkan sebuah petunjuk kelompok akan mendapat harta karun, menumbuhkan semangat anak dalam memecahkan setiap petunjuk, memupuk rasa percaya diri anak, menciptakan keativan setiap kelompok dalam suasana gembira, menciptakan sikap hidup ulet, pantang menyerah, sabar, cermat, dan teliti (Putri et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dalam proses pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada siswa kelas 1 SD Negeri Pante Cermin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *quasi eksperimental* dengan desain *quasi eksperimental*. *Quasi eksperimental* dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (1A) yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada kelas kontrol (1B) juga sama yaitu berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 07 September s/d 13 September 2025.

Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *treasure hunting*, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal

bentuk bangun ruang pada siswa usia 6-7 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pante Cermin untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang. Alasan peneliti menentukan tempat penelitian di SD Negeri Pante Cermin karena peneliti melihat minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya di sekolah itu sangat tinggi dan peneliti pernah melakukan observasi langsung di sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti cukup mengetahui perkembangan pendidikan di SD Negeri Pante Cermin, yang dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

Terdapat dua kelas siswa kelas 1 yaitu kelas 1A dan 1B. Seluruh siswa di SD Negeri Pante Cermin akan menjadi populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. *Random sampling* atau penarikan sampel secara acak (random) adalah sejenis sampling yang memungkinkan setiap elemen dalam populasi yang sedang diteliti (populasi target), mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Sumargo dkk., 2024). Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 1A dan 1B SD Negeri Pante Cermin.

Pada awal penelitian dilakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap pengenalan bentuk bangun ruang. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data awal penelitian mengenai pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang di kelas 1 SD Negeri Pante Cermin. Selanjutnya, pelaksanaan perlakuan atau *treatment* pada saat proses pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun untuk kelas 1A yang dipilih sebagai kelas eksperimen. Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan/*treatment* tersebut. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang serta untuk melihat seberapa efektif penggunaan permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada siswa kelas 1A di SD Negeri Pante Cermin.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi berfungsi untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data dengan mempersiapkan lembar observasi sebagai alat untuk mempermudah pengumpulan data saat penelitian dilakukan. Sedangkan dokumentasi berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak, guru sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan pada saat menerapkan *treatment*, dan lain-lain.

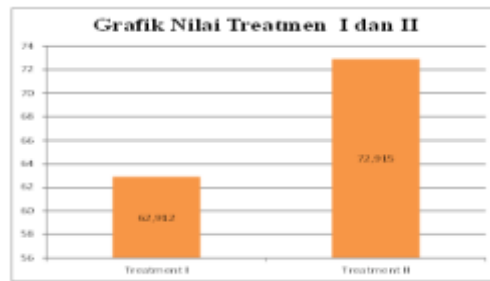
Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk menyimpan bukti-bukti ketika observasi dilakukan seperti foto dan video. Dokumentasi juga dilakukan ketika kegiatan permainan *treasure hunting* berlangsung di kelas. Dengan demikian, kegiatan penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah dan efisien.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan beberapa uji, diantaranya: 1) Uji normalitas, dilakukan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak; 2) Uji-t, digunakan untuk menguji suatu hipotesis, yang mana pada penelitian ini dapat dianalisis melalui cara membandingkan sebuah data sebelum dan setelah tindakan eksperimen; dan 3) Uji hipotesis, diartikan sebagai jawaban sementara pada masalah, dimana hipotesis dapat dirumuskan dalam menggambarkan hubungan antara dua variabel, yakni antara variabel penyebab dengan variabel akibat, serta data yang menggambarkan perbandingan antara satu variabel dari dua sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

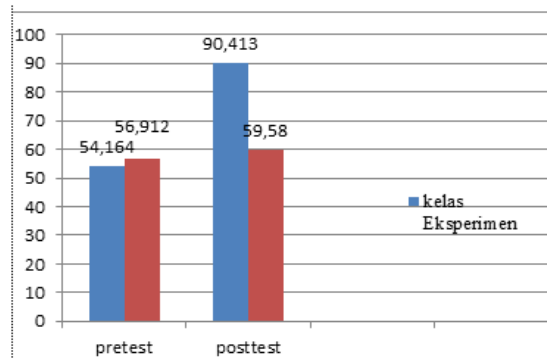
Pelaksanaan penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen (1A) yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada kelas kontrol (1B) juga sama yaitu berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh hasil sebesar 56,912 pada *pretest* kelas kontrol dimana perkembangan siswa Sekolah Dasar berdasarkan interval dapat dikatakan kemampuan mengenal bentuk bangun ruang Mulai Berkembang (MB). Diperoleh hasil sebesar 54,164 pada *pretest* kelas eksperimen dimana perkembangan siswa Sekolah Dasar berdasarkan interval dapat dikatakan kemampuan mengenal bentuk bangun ruang juga Mulai Berkembang (MB).

Setelah melakukan tahapan *pretest* dan diperoleh hasil dari *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment* (*treatment*/perlakuan, merupakan tahapan yang dilakukan setelah *pretest*). *Treatment* pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali. Adapun rekapitulasi nilai *treatment* I dan II kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Grafik Nilai *Treatment* I dan II Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 di atas, terlihat bahwa nilai yang diperoleh pada *treatment* I sebesar 62,912 dan pada *treatment* II 72,915. Berdasarkan interval, kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya peneliti melakukan *posttest* untuk melihat pengaruh *treatment* yang telah dilakukan. Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 90,413 dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun hasil rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 2 di atas, diketahui bahwa hasil uji validitas menggunakan nilai pada *pearson correlation* sebagai r_{hitung} dan menggunakan r_{tabel} yang diperoleh dari tabel nilai *r product moment* dengan ketentuan $r_{(N,\alpha)}$, yaitu $r(10,0.05)$. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka terima H_0 dan hal lainnya, tolak H_0 . Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai dari *Pearson Correlation* sebagai r_{hitung} dan perbandingan dengan $r_{(10,0,0,05)} = 0.444$.

Berdasarkan perolehan dari tabel reliabilitas diatas yang bahwasanya $\alpha = 0,765$ berdasarkan ketentuan bahwa jika alpa lebih besar dari 0,05 maka instrumen lembar observasi tersebut reliabilitas/valid. Menggunakan nilai *cronbach's alpha* sebagai r_{hitung} , yaitu menggunakan r_{tabel} yang diberikan dari tabel *r product moment* dengan ketentuan $r_{(N,\alpha)}$, yaitu $r_{(10,0.05)}$. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka terima H_a dan lainnya ditolak H_o . Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai dari *cronbach's alpha* sebagai $r_{hitung} = 0.809$ dan $r_{tabel}: 0.444$. terlihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka tolak H_o sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator pada lembar observasi adalah *reliable*.

Selanjutnya pengolahan dan analisis data dilakukan dengan cara: 1) Uji normalitas, kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah apabila *P-value* (nilai kolom *Sig* pada tabel *test of normality*) $< \alpha$, maka tolak H_o . Berdasarkan hasil uji normalitas, menunjukkan bahwa nilai signifikan (*p-value*) untuk uji normalitas dengan metode *kolmogorov smirnov* yaitu adalah $>0,05$. Artinya data berdistribusi normal; 2) Uji-t, tujuannya yaitu untuk menguji kebenaran dari hipotesisi penelitian yang dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah tindakan eksperimen dari satu kelompok sampel; dan 3) Uji hipotesis, setelah melakukan uji-t langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:
 H_o : Tidak terdapat pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin.
 H_a : Terdapat pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis, dan nilai t_{hitung} diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Caranya dengan penentuan nilai t_{tabel} di dasarkan pada taraf signifikansi $t_{table}=0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (*db*) degan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Db &= n-1 \\ &= 20-1 \\ &= 19 (1,72913) \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 1,72913. Jadi nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} yaitu $1,4 < 1,72913$, dengan demikian terjadi penolakan pada H_o dan penerimaan pada H_a yang berarti pada kriteria terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang terhadap anak terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan skor sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*). Untuk itu hasil hipotesis diatas menunjukkan adanya pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang di SD Negeri Pante Cermin karena hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pante Cermin, Kecamatan Pante Ceureumen, Kabupaten Aceh Barat. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 07 September s/d 13 September 2025. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (1A) yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pada kelas kontrol (1B) juga sama yaitu berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Kegiatan *pretest* dilakukan pada awal penelitian. *Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada setiap siswa. Nilai *pretest* pada kelas kontrol diperoleh dari guru pada tanggal 07 September 2025 yaitu sebesar 56,91. Sedangkan

pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 08 September 2025 dengan kegiatan *pretest* yang dilakukan pada permainan *Treasure Hunting* untuk mengamati bagaimana kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada siswa. Peneliti memberikan aturan permainan *treasure hunting* pada siswa kelas 1A, Peneliti mengajukan pertanyaan tentang apa saja yang mereka ketahui tentang permainan *treasure hunting*, dan menyebutkan apa saja bentuk-bentuk dari bangun ruang yang mereka ketahui. Setelah dilaksanakan permainan *treasure hunting* pada kegiatan *pretest* peneliti mengamati kemampuan mengenal bentuk bangun ruang dengan menggunakan lembar observasi. Peneliti memberikan gambar dari setiap bentuk bangun ruang seperti kubus, balok, dan bola. Adapun nilai *pretest* yang diperoleh di kelas 1A adalah sebesar 54,16.

Selanjutnya peneliti melakukan *treatment*/perlakuan yang dilaksanakan 2 hari yaitu pada tanggal 9 dan 10 September 2025. Pada hari pertama, kegiatan *treatment* dilakukan dan diawali dengan memberikan pengarahan mengenai permainan *treasure hunting*. Lalu setelah permainan selesai, peneliti memberikan satu lembar kertas HVS pada setiap siswa dan siswa harus menggambar pada kertas bentuk-bentuk bangun ruang yang telah di dapatkan ketika permainan *treasure hunting*. Dari hasil *treatment* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 62,912 dimana berdasarkan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak dapat dikatakan kemampuan mengenal bentuk bangun ruang anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada hari kedua, yaitu pada tanggal 10 September 2025 *treatment* dilakukan dengan menggunakan cara yang sama seperti yang sudah dilakukan pada hari sebelumnya yaitu melalui permainan *treasure hunting*. Kemudian peneliti mengarahkan siswa yang sama untuk menyebutkan setiap bentuk bangun ruang yang telah mereka temukan, lalu membimbing mereka untuk melakukan kegiatan mewarnai dari bentuk bangun ruang yang telah mereka gambar di kertas masing-masing. Dari hasil *treatment* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 72,91. Nilai tersebut berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada *posttest* kelas eksperimen yang dilakukan pada tanggal 11 September 2025, kegiatan yang dilakukan adalah mengkolase gambar bentuk bangun ruang, dan menilai kemampuan mengenal bentuk bangun ruang anak usia 6-7 tahun. Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 90,413 dan dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk bangun ruang anak Berkembang Sangat Baik (BSB). *Posttest* kelas kontrol dilakukan pada tanggal 13 September 2025 dengan meminta nilai pada guru dan diperoleh skor 59,58 yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin yang dapat dibuktikan dengan hasil $t_{tabel} < t_{hitung}$ dimana $t_{tabel} = 1,4$ dan $t_{hitung} = 1,72913$, atau $1,4 < 1,72913$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *treasure hunting* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perolehan hasil data *pretest* dengan total skor sebesar 54,164%, dan pada saat *posttest* telah diberikan dengan menggunakan permainan *treasure hunting* diperoleh total skor sebesar 90,413%. Kemudian setelah pengujian hipotesis menggunakan Uji-t dimana nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72913 sedangkan nilai t_{hitung} yaitu 1,4. Jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk bangun ruang pada anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Pante Cermin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu kemampuan mengenal bentuk bangun ruang anak dapat berkembang

secara optimal apabila guru memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain guru hendaknya memberikan kegiatan-kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya permainan *treasure hunting*, peneliti berharap permainan *treasure hunting* ini dapat diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan kognitif. Selain itu, permainan ini juga merupakan kegiatan yang menyenangkan karena setiap anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa kegembiraan dan keceriaan dapat tercermin saat anak memainkannya. Selanjutnya, peneliti juga berharap permainan *treasure hunting* ini dapat digunakan untuk penelitian yang akan datang mengenai aspek perkembangan anak yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Y. A. S. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1).
- Azzahra, S. S., & Jeujan, M. (2025). Analisis Kemampuan Spasial Visual Siswa Sekolah Dasar Melalui Instrumen Pre-Test dan Post-Test Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4114-4222.
- Dewi, P., Nasution, T. A., Ahmad, W., & Nasution, F. (2023). Keterampilan Berpikir sebagai Bagian dari Proses Kognitif Kompleks Siswa. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(2), 544-552.
- Fitrianiingsih, I. R., Wuryandini, E., & Larasati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang melalui Media Taring Siswa Kelas 1 SDN Gaji 1. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 2904-2913).
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R. A., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
- Maharani, A., Atsa, A., Putri, Z. K. N., & Unaenah, E. (2025). Penggunaan Media Konkret pada Materi Bangun Ruang di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(3), 6303-6310.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118-130.
- Ramadanti, M., Sary, C. P., & Suarni, S. (2022). Psikologi Kognitif (Suatu Kajian Proses Mental dan Pikiran Manusia). *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 56-69.
- Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky VS Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67-81.
- Sumargo, B., Budyanra, S., & Kurniawan, R. (2024). *Metode dan Pengaplikasian Teknik Sampling*. Bumi Aksara.