ABSTRAK

Linda Nurlinasari, 1212020137, 2025.”Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian *Quasi Experiment* pada siswa kelas VII di MTs Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung)

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di dalam kelas, metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan penugasan. Hal ini dapat berpengaruh pada kepercayaan diri atau *self efficacy* siswa untuk bisa memahami materi pelajaran dan seringkali banyak siswa yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dapat ditinjau dari hasil nilai ujian semester yang mencapai 64% siswa mencapai nilai yang dibawah KKM. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode *treasure hunt*.

Tujuan penelitian ini ialah untuk (1) Untuk mengetahui penerapan metode *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Siswa MTs Al-Jawami Cileunyi. (2) Untuk mengetahui *self efficacy* siswa pada metode *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Siswa MTs Al-Jawami Cileunyi. (3) Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *treasure hunt* terhadap *self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas Siswa VII MTs Al-Jawami Cileunyi.

Penelitian ini memiliki dasar pada pemikiran bahwa metode *treasure hunt* ini merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan *self efficacy* siswa. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis yang diajukan adalah H_a penerapan metode *treasure hunt* terdapat peningkatan terhadap *self efficacy* siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Bentuk desain tersebut dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian (1) Proses pembelajaran dengan penerapan metode *treasure hunt* terlaksana dengan sangat baik. Hal ini berdasarkan pada rata rata hasil observasi guru dengan skor 83,3% kriteria “Baik”. (2) *Self efficacy* siswa setelah menerapkan metode *treasure hunt* pada kelas eksperimen rata-rata nilai 69,12, sedangkan pada kelas kontrol 67,84. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. (3) Pengaruh penerapan metode *treasure hunt* terhadap *self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi khulafaur rasyidin memiliki pengaruh dengan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang secara empiris dapat terjawab adanya pengaruh pada penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan *self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: Metode, *Self Efficacy*, *Treasure Hunt*