BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana utama untuk membawa perubahan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat modern. Masyarakat yang maju adalah masyarakat yang menjadikan pengetahuan sebagai dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Pendidikan adalah usaha untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Dewantara, 2009).

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses yang bertujuan untuk membentuk individu yang berkarakter, memiliki etika, dan mampu berkontribusi dalam kehidupan sosial (Republik Indonesia, 2003).

Adapun tujuan pendidikan di Indonesia pada Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa "Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab" (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003).

Kehidupan yang berkembang akan selalu dikelilingi oleh suasana ilmiah, peradaban yang terus meningkat, serta nilai-nilai pendidikan yang positif. Dalam

masyarakat yang demikian, pendidikan berperan sebagai penggerak utama untuk memberantas kebodohan dan menghindarkan diri dari keterbelakangan serta sikap yang stagnan atau tidak berkembang (Suprijono, 2009).

Disisi lain terdapat urgensi dari eksistensi dalam menuntut ilmu, sebagaimana dari penjelasan hadits berikut ;

Dari Anas bin Malik, Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ **رواه الترميذ**

Dari Anas bin Malik Ra, Nabi Muhammad Bersabda :"Barang siapa keluar dalam rangka menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai ia kembali" (HR. Tirmidzi).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan sebuah komponen yang berperan penting bagi kehidupan manusia dan kemajuan suatu bangsa dan negara. Dengan pendidikan diharapkan membentuk generasi penerus yang berkuliatas dan cerdas. Selain itu, pendidikan adalah upaya sadar yang direncanakan dalam membentuk lingkungan serta proses pembelajaran yang terdapat interaksi aktif antara peserta didik dan guru.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Dalam proses pembelajaran guru menjadi fasilitator utama, guru dan siswa sebagai orang yang terlibat langsung dalam interaksi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar hanya bisa diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan perilaku itu bisa dalam pengetahuan, afektif ataupun psikomotoriknya (Baharuddin & Wahyuni, 2008).

Dalam proses pembelajaran selalu muncul masalah yang kompleks yang dapat mempengaruhi para siswa. Dimana proses pembelajaran berpusat kepada guru yang mendorong siswa menjadi pasif. Fungsi guru harus mengalami perubahan sebagai satu-satunya sumber belajar yang menjadi fasilitator utama dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru sebagai fasilitator dapat

menghubungkan antara teori dan praktik, antara pengetahuan yang diajarkan dan bagaimana pengetahuan itu bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Agar proses pembelajaran lebih interaktif dan inovatif, guru yang kreatif berusaha untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga siswa merasa ada perbedaan dalam setiap pertemuannya, bahkan materi yang disampaikan menjadi mudah dipahami. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan variatif. Dengan cara ini, siswa bukan hanya menjadi pendengar penjelasan materi, tetapi juga berperan aktif dalam mencari dan menyusun materi.

Salah satu metode yang dapat bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu metode *treasure hunt* yang termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif . Dalam pembelajaran, metode *Treasure hunt* dapat diterapkan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar melalui interaksi, kolaborasi, dan eksplorasi (Siti, 2020).

Metode *treasure hunt* memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya efektif dalam konteks pembelajaran. Berkenaan dengan hal itu, metode ini dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dan menemukan harta karun (ilmu), mereka merasakan keberhasilan dan keyakinan terhadap kemampuan diri mereka dalam menyelesaikan sebuah persoalan atau tugas bahkan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara langsung dengan ibu Mila Zakiyah, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan observasi di kelas 7 di MTs Al-Jawami. Bahwa, beliau menyampaikan sebuah materi cenderung masih menggunakan metode konvesional yakni metode ceramah, metode diskusi, pemberian latihan soal atau penugasan. Metode ini menurut peneliti dianggap kurang melibatkan siswa secara langsung bahkan tidak melibatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga sebagian besar siswa terlihat sangat bosan dan jenuh dan juga kurang antusias

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan mereka tidak meyakini dirinya untuk dapat memahami materi, menyelesaikan tugas dengan baik, dan seringkali banyak siswa yang mudah menyerah dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga, melalui obsevasi berdasarkan pengamatan bahwasanya pada kelas VII MTs Al-Jawami memiliki *self efficacy* siswa yang rendah serta dapat ditinjau dari hasil nilai ujian semester yang mencapai 64% siswa mencapai nilai yang dibawah KKM. Setelah memberikan beberapa pertayaan ke sebagian orang siswa, mereka merasa susah untuk memahami suatu materi, bahkan tidak sampai kepada memahami, banyak dari siswa masih belum memiliki keyakinan diri *(self efficacy)* untuk bisa memahami materi pelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Permasalahan yang lebih spesifik yang terdapat di MTs Al-Jawami tepatnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu dalam pembelajaran siswa sebagian besar tidak dapat berpatisipasi aktif dan berkolaborasi dalam pembelajaran secara kelompok, merasa kantuk karena mata pelajaran yang bersifat historis dan kurang motivasi siswa untuk berpartisipasi dapat terdorong untuk ikut serta dan mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton dan membuat siswa jenuh sehingga tidak ada daya tarik siswa untuk mempelajarai Sejarah Kebudayaan Islam serta mereka tidak yakin akan kemampuannya dalam memahami pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Dalam penerapan metode yang interaktif dan inovatif, seperti *treasure hunt* ini dapat menjadi solusi untuk permasalahan rendahnya *self-efficacy* siswa dalam mata pelajaran seperti sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini berjudul "**PENERAPAN METODE *TREASURE HUNT* UNTUK MENINGKATKAN *SELF EFFICACY* SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM** ."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dari itu peneliti dapat menuliskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Treasure Hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Siswa MTs Al-Jawami Cileunyi?
2. Bagaimana *Self Efficacy* siswa pada metode *Treasure Hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Siswa MTs Al-Jawami Cileunyi?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Treasure Hunt* terhadap *Self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Siswa MTs Al-Jawami Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

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.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

a. Diharapkan setelah penilitian ini dapat menjadi potensi serta acuan bagi guru dalam melaksanakaan pembelajaran yang aktif dan inovatif serta untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif.

b. Diharapkan setelah penelitian ini dapat pengetahuan terkait metode *treasure hunt* yang menjadi strategi yang dapat membantu terhadap hasil pembelajaran dalam segi kognitf, afektif, psikomotorik yang lebih meningkat terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

2. Manfaat praktris

a. Manfaat bagi siswa

1) Diharapkan unttuk mencipatkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan metode *treasure hunt*
2) Diharapkan dapat meningkatkan *self efficacy* siswa dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

b. Manfaat bagi guru

1) Diharapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dalam penggunaan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga menjadikan suasana belajar lebih bervariasi.
2) Diharapkan sebagai alternatif guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *treasure hunt* dalam meningkatkan *self efficacy* siswa pada mata pelajaran SKI.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

c. Manfaat bagi lembaga

1) Diharapkan untuk mendukung upaya lembaga dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif.
2) Untuk memberikan pertimbangan mengenai metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan *self efficacy* siswa pada mata pelajaran SKI.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa rendahnya *self efficacy* siswa dalam memahami mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif. Hal tersebut dapat berdampak pada proses pembelajaran siswa menjadi jenuh dan tidak memiliki minat dalam proses belajar. Sehingga diperlukan untuk menggunakan metode yang membuat siswa menyenangkan dalam pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu penerapan metode *Treasure Hunt.*

Secara etimologi (bahasa) kata "*treasure*" mempunyai arti "harta karun". Sedangkan kata "*hunt*" berarti "mencari atau berburu". Metode pembelajaran treasure hunt seperti layaknya berburu harta karun, yang dapat digunakan untuk merangsang siswa melalui game. Dalam metode treasure hunt ini peserta didik bekerja sama dalam kelompok mencari clue mengenai materi pembelajaran. Metode *treasure hunt* (mencari harta karun) yaitu metode permainan dimana peserta didik dilibatkan dalam permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Metode *Treasure Hunt* terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap penyajian (*Presenting Phase*), tahap pengumpulan (*Retrieving Phase*), tahap pengembangan (*Developing Phase*), dan tahap Evaluasi (*Evaluating Phase*) (Kim & Yao, 2010).

Self efficacy adalah suatu keyakinan seseorang akan kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk

menyelesaikan suatu tugas tertentu (Bandura, 1997). Faktor-faktor yang mempengaruhi *self-efficacy* siswa menurut teori Albert Bandura dan penelitian pendidikan lainnya mencakup beberapa aspek, yaitu pengalaman keberhasilan (*Mastery Experiences*), Observasi Model (*Vicarious Experiences*), Dukungan sosial *(Social Persuasion)*¸ Keadaan Emosional dan Fisiologis (*Emotional and Physiological States*) (Bandura, 1997). Siswa dengan *self-efficacy* yang tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan pembelajaran, terlibat secara aktif dalam kegiatan kelas, dan menunjukkan ketekunan yang lebih besar ketika dihadapkan pada kesulitan.

Dalam konteks metode *treasure hunt, self-efficacy* yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih antusias dalam mengeksplorasi petunjuk, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sekelompok, mereka melihat kegiatan ini sebagai peluang untuk menunjukkan kemampuan mereka, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar.

Penelitian ini memfokuskan pada dua variabel utama, yaitu metode *treasure hunt* sebagai variabel independen (X) dan *self-efficacy* siswa sebagai variabel dependen (Y). Metode *treasure hunt* dianggap mampu mempengaruhi *self-efficacy* karena sifatnya yang interaktif dan menantang, sehingga siswa merasa lebih berdaya dalam proses belajar. Dengan adanya tantangan yang menarik, siswa diharapkan dapat mengembangkan *self-efficacy* yang lebih kuat, karena setiap keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan memberikan dorongan positif terhadap keyakinan diri mereka dalam belajar (Dewey, 1938).

Untuk memvisualisasikan kerangka berpikir ini, diagram alur hubungan antar-variabel diusulkan sebagai berikut: Metode *treasure hunt* sebagai variabel independen mengarah pada peningkatan *self-efficacy* siswa, dengan jalur pengaruh berupa tantangan interaktif dan pengalaman berhasil yang didapatkan siswa selama proses pembelajaran SKI. Melalui alur ini, diharapkan siswa akan mengalami peningkatan keyakinan terhadap kemampuan mereka sendiri dalam memahami dan menguasai materi.

UIN SUNAN GUNUNG DJATI

Adapun metode *treasure hunt* langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut:

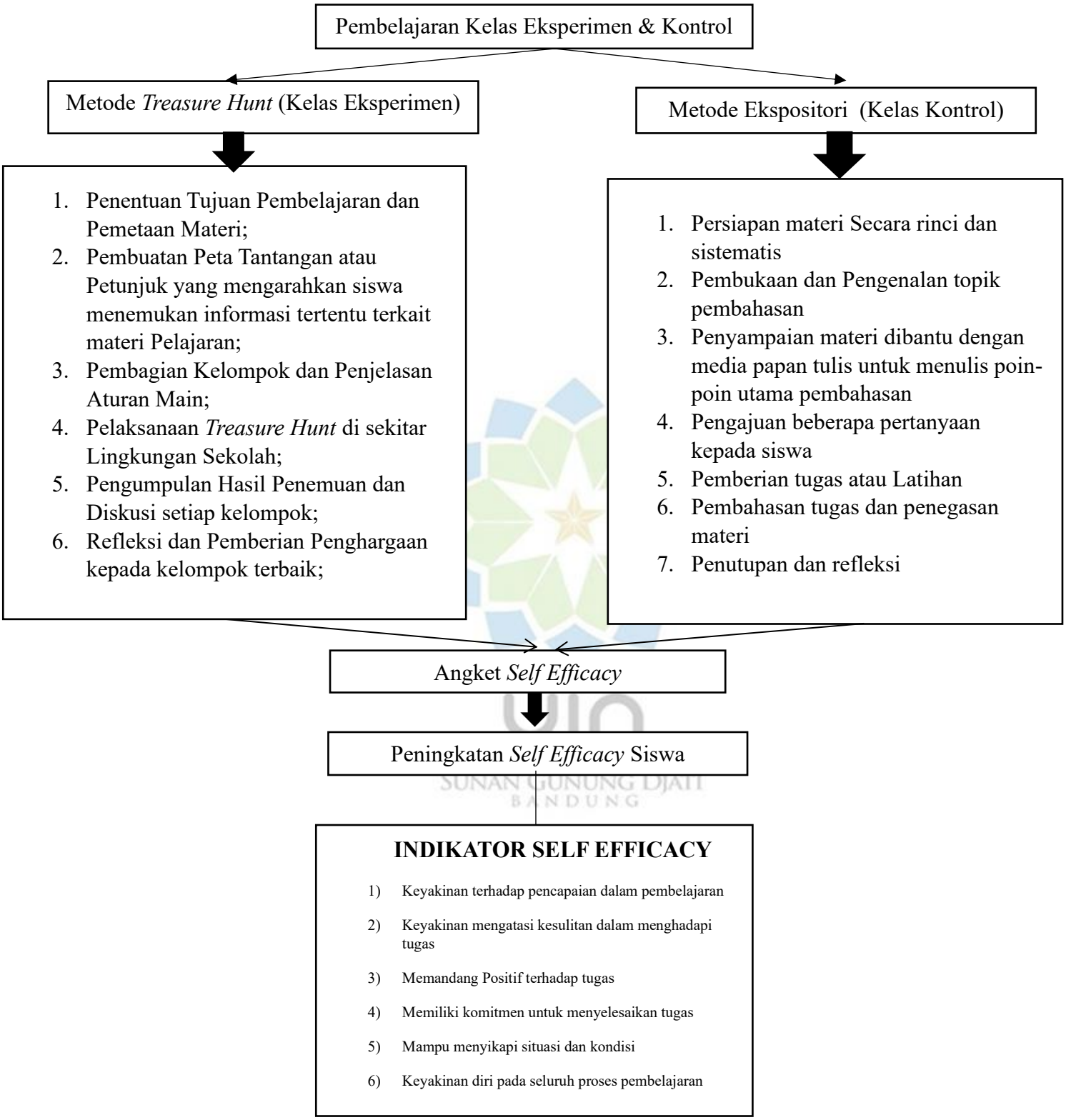
1. Penentuan tujuan pembelajaran dan pemetaan materi;
2. Pembuatan peta tantangan atau petunjuk yang mengarahkan siswa menemukan informasi tertentu terkait materi Pelajaran;
3. Pembagian kelompok dan penjelasan aturan main;
4. Pelaksanaan *treasure hunt* di sekitar lingkungan sekolah;
5. Pengumpulan hasil penemuan dan diskusi setiap kelompok;
6. Refleksi dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik; (Safna & Wulandari, 2022).

Adapun pada kelas kontrol responden diberikan penerapan Metode Ekspositori yang merupakan model pembelajaran untk menciptakan interaksi yang baik dengan siswa dan untuk menghindasi dominasi guru dalam pembelajaran. Cara penerapannya sebagai berikut:

1. Persiapan materi secara rinci dan sistematis
2. Penyajian dan penyampaian topik pembahasan
3. Penyampaian materi dibantu dengan media papan tulis untuk menulis poin-poin utama pembahasan
4. Pengajuan beberapa pertanyaan kepada siswa
5. Pemberian tugas atau Latihan
6. Pembahasan tugas dan penegasan materi
7. Penutupan dan refleksi (Sanjaya, 2016).

Untuk mempermudah alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dibentuk di bawah ini dalam sebuah bagan sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang mengklaim kebenaran suatu hal. Hipotesis dapat diartikan juga sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002). Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penerapan metode *treasure hunt* terhadap *self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VII MTs Al-Jawami.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian sebelumnya telah dilakukan membahas terkait dengan penerapan metode *treasure hunt* ataupun peningkatan *self efficacy*. Meskipun terdapat persamaan, namun penelitian yang akan penulis lakukan memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan antara lain:

1. Irma Agustiana "Penggunaan metode pembelajaran *Treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi" (Skripsi) dengan hasil penelitian penggunaan metode pembelajaran treasure hunt dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dinyatakan meningkat didasarkan pada hasil belajar siswa pra siklus sebesar 66,83 dengan persentase ketuntasan 30%, siklus I mencapai 74,67 dengan persentase ketuntasan 50%, dan siklus II mencapai 93 yang dengan persentase ketuntasan 100%. Sikap dalam aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 15, 43 berkategori cukup ke siklus II sebesar 22, 8 berkategori sangat baik. Persamaan yang penelitian yang dilakukan Irma dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah fokus pada penggunaan metode *Treasure Hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan perbedaannya adalah fokus terhadap hasil belajar siswa (Agustiana, 2023).

2. Nurhayati (2019) “Efektivitas Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran SKI (Perkembangan Islam Pada Masa Khulafaur Rasyidin) di MA Assalam Bangilan Tuban” (Skripsi) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran treasure hunt efektif untuk meningkatkan kerjasa siswa X pada mata pelajaran SKI di MA ASSALAM Bangilan Tuban. Hal itu tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikan pretest dan posttest kelompok ekperimen adalah 0,000 < 0,05 maka dinyatakan bawah hasil pretest dan postest memiliki hasil rata-rata yang berbeda, selain itu pada kelompok kontrol mempunyai nilai siginifikansi 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05 dimana juga terdapat perbedaan rata-rata. dapat diartikan bawah H0 ditolak dan Ha diterima (Nurhayati, 2019). Persamaan penelitian yang dilakukan Nurhayati dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah fokus pada penggunaan metode *Treasure Hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan perbedaannya adalah fokus terhadap peningkatkan kemampuan kerjasama siswa.
3. Pipit Apriyanah (2021) “Efektivitas Model *Flipped Classroom* Pada Pembelajaran Fisika Ditinjau Dari *Self Efficacy* dan Penguasaan Konsep Siswa” (Skripsi) dengan Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat meningkatkan *self efficacy* dan kemampuan penguasaan konsep siswa, hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata N-Gain *self efficacy* pada kelas eksperimen 0,75 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol 0,61 dan N-gain penguasaan konsep pada kelas eksperimen 0,70 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol 0,43 dengan kategori sedang (Apriyanah, 2021). Persamaan penelitian yang dilakukan Pipit dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama keduanya fokus pada *self-efficacy* siswa. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini ialah fokus pada metode penerapan *Flipped Clasroom* dan fokus pada pembelajaran Fisika yang cenderung bersifat eksakta.

4. Savira Maharani (2021) "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap *Self Efficacy* Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat SD Negeri 101865 Batang Kuis Di Kabupaten Deli Serdang T.A 2021/2022" (Skripsi) dengan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 101865 Batang Kuis, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *problem solving* terhadap *self efficacy* siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari *self efficacy* siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Solving adalah 72,2812. Sedangkan rata-rata *self efficacy* siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah 68,0714. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,002 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima (Maharani, 2021). Adapun beberapa persamaan dengan penelitian ini. Keduanya sama-sama meneliti pengaruh suatu model atau metode pembelajaran terhadap *self-efficacy* siswa sebagai variabel dependen. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran data melalui instrumen angket. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Savira. Perbedaan terletak pada model pembelajaran yang digunakan, di mana Savira menerapkan model *Problem Solving*, sedangkan dalam penelitian ini digunakan metode *Treasure Hunt* yang bersifat kooperatif dan berbasis permainan.
5. Selvi Gustina (2025) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Improve* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari *Self Efficacy* Siswa (Skripsi), dengan hasil penelitia yakni analisis data dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran IMPROVE dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. 2) terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang memiliki *self efficacy* tinggi, sedang, dan rendah. 3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran IMPROVE dengan self

efficacy terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran IMPROVE berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari *self efficacy* siswa SMAN 2 Kampar Timur. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Selvi terletak pada fokus kajian terhadap *self-efficacy* siswa sebagai salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, serta sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil atau sikap belajar siswa. Keduanya juga menekankan pentingnya model pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kemampuan atau kepercayaan diri peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan dalam hal model pembelajaran yang digunakan dan materi ajar yang menjadi fokus. Penelitian Selvi menggunakan model pembelajaran IMPROVE yang berbasis pada strategi berpikir kritis dalam konteks pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Treasure Hunt* yang bersifat kolaboratif dan berbasis permainan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, objek kajian Selvi lebih menitikberatkan pada kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai variabel terikat, sedangkan dalam penelitian ini, *self-efficacy* menjadi fokus utama sebagai variabel dependen. Dengan demikian, meskipun memiliki titik temu dalam hal pendekatan dan kajian terhadap *self-efficacy*, perbedaan konteks materi, pendekatan model pembelajaran, serta sasaran variabel menunjukkan arah dan kontribusi yang berbeda dari masing-masing penelitian.