

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku individu terhadap situasi tertentu, yang terjadi secara berulang-ulang dalam situasi tersebut. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai positif sebagai suatu hasil dari pengalaman dalam pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Hakikat belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan serangkaian proses tertentu. Proses belajar dilakukan dengan usaha peserta didik sendiri, sementara pendidik hanya memfasilitasi dan menstimulasi untuk mendorong kreativitas peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang efektif (Sulaiman, 2017).

Hasil belajar merujuk pada keterampilan yang diperoleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya, hasil belajar mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang merupakan refleksi dari pengalaman belajar yang dialami siswa selama proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Hasil belajar pada dasarnya adalah penilaian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang, dengan dampak yang bertahan lama atau bahkan permanen. Hasil belajar ini berperan dalam membentuk kepribadian individu yang berorientasi pada pencapaian terbaik, sehingga memengaruhi pola pikir dan mendorong perilaku kerja yang positif (Saputra, 2016).

Hasil belajar tidak dapat dirasakan secara langsung, melainkan harus melalui kerja sama yang optimal dari semua komponen dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar melibatkan tiga aspek utama, yaitu kecerdasan intelektual (IQ), emosional (EQ), dan spiritual (SQ), yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Ketiga aspek ini memengaruhi kemampuan peserta didik secara keseluruhan. Pendidik dan peserta didik dituntut untuk mengembangkan ketiga

jenis kecerdasan tersebut. Dalam hal kecerdasan intelektual, hasil pembelajaran diukur terutama dari kemampuan intelektual peserta didik. Di sisi lain, pendidik juga harus memiliki kemampuan yang memadai untuk memadukan metode dan strategi pembelajaran. Kecerdasan emosional pun memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena emosi baik dari pendidik maupun peserta didik dapat memengaruhi hasil belajar. Seorang pendidik yang mampu mengelola emosinya dengan baik akan mampu melampaui batas kemampuan dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Perubahan sebagai hasil dari belajar ini diupayakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sanjaya, menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memenuhi tahapan pencapaian pengalaman belajar pada satu kompetensi dasar. Dengan demikian, hasil belajar siswa menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik secara optimal maupun sebaliknya (Sadirman, 2018).

Keberhasilan proses belajar dapat diwujudkan melalui pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajarnya (Sudjana, 2017). Hasil belajar dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Hal ini sangat penting karena berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai sejauh mana siswa memahami atau menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru, sekaligus mengevaluasi tingkat pencapaian tujuan pembelajaran (Irsyad Zamjani, 2020).

Hasil belajar siswa yang rendah dapat menjadi kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, hasil belajar yang baik dihasilkan dari penerapan metode pembelajaran yang tepat. Diantara upaya yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil belajar yang optimal, pendidik perlu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan langkah awal dalam perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa SMPN 1 Arjasari Bandung, peneliti memperoleh informasi bahwa untuk mencapai hasil belajar yang

baik, terutama pada pembelajaran PAI, pendidik sebenarnya telah menggunakan berbagai metode pembelajaran, selain itu juga pendidik secara rutin melakukan evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, meskipun berbagai langkah telah diambil, hasilnya masih belum optimal dan kurang efektif, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan.

Dalam proses pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan pendidik. Faktor-faktor seperti rasa mengantuk, kejenuhan, kurangnya konsentrasi, kurangnya interaksi antar siswa, dan kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran menjadi penyebab utama. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Terlebih pada materi Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung banyak bacaan. Akibatnya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tes, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum maksimal. Rendahnya hasil belajar ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan kemampuan siswa, tetapi juga pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai, kurang menarik, dan minim interaksi aktif antar siswa.

Seiring dengan berbagai kendala yang dihadapi, upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PAI, perlu dirancang dengan strategi yang tepat. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah melalui pemilihan metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran merupakan serangkaian prosedur yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (M.Ilyas & Syahid, 2018). Metode ini menjadi salah satu cara bagi guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan agar lebih mudah dipahami oleh siswa, dengan memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Penggunaan metode pembelajaran bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif (Alam & Khotimah, 2021). Semakin kreatif seorang guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, semakin efektif pula proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini

dapat mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar, karena penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh mereka (Rohman, 2013). Inovasi guru dalam memilih metode pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mereka (Rahmawati & Listiani, 2023).

Metode pembelajaran yang inovatif, seperti *Tresure Hunt*, telah diidentifikasi sebagai salah satu solusi potensial untuk mengatasi masalah ini. Metode ini mengintegrasikan aktivitas fisik dan intelektual, mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Sulastri & Wasidi, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode pembelajaran *Tresure Hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya di kelas VIII SMPN 1 Arjasari.

SMPN 1 Arjasari adalah sebuah sekolah SMP Negeri yang beralamat di Jl. Raya Arjasari – Cisalak, Kabupaten Bandung. SMP Negeri ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 1999. Saat ini SMPN 1 Arjasari memakai panduan kurikulum merdeka. SMPN 1 Arjasari berada di bawah naungan kepala sekolah dengan nama Deni Permana, dengan guru yang berjumlah 45 orang, siswa laki-laki 417 orang dan siswa perempuan berjumlah 422 orang.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk beraktivitas secara aktif di dalamnya. Peneliti menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt*. *Treasure Hunt* terdiri dari kata *tresure* (harta karun) dan *hunt* (berburu). Secara istilah, *Treasure Hunt* merujuk pada permainan yang melibatkan pencarian harta karun atau benda tertentu yang telah disembunyikan di berbagai lokasi, dengan bantuan petunjuk-petunjuk yang telah disiapkan sebelumnya (Nuha, 2018). Metode *Treasure Hunt* ini merupakan salah satu jenis pembelajaran dalam pendekatan *Cooperative Learning*. Dalam penerapannya, metode ini menekankan keterampilan siswa dalam bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam sebuah kelompok (Jamil, Permainan Cerdas dan Kreatif, 2016).

Metode pembelajaran *Treasure Hunt* atau berburu harta karun adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Metode ini menggunakan permainan interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, karena siswa harus memecahkan petunjuk-petunjuk yang diberikan. Dalam kegiatan ini, siswa berburu harta karun dengan mengikuti petunjuk yang berkaitan dengan materi pelajaran, hingga akhirnya menemukan harta karun di akhir permainan. Kolaborasi antara pembelajaran dan permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah siswa memahami materi. Dengan demikian, metode *Treasure Hunt* dapat menjadi salah satu cara efektif untuk menyampaikan pengetahuan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa (Sulastri & Wasidi, 2019). Dengan demikian, melalui metode pembelajaran *Treasure Hunt* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 Arjasari Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 Arjasari Bandung?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di VIII SMPN 1 Arjasari Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 Arjasari Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 Arjasari Bandung.
3. Mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 1 Arjasari Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran *Treasure Hunt*, sekaligus mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini sebagai sumber informasi dan inspirasi kepada pihak civitas akademika SMPN 1 Arjasari Bandung mengenai bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini sebagai bahan informasi dan masukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- c. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- d. Manfaat bagi penulis

Manfaat bagi penulis dari penelitian ini sebagai bekal dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik juga penambahan wawasan dan memperkaya pengetahuan.

e. Manfaat bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain dari penelitian ini sebagai acuan atau dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan salah satu tipe pembelajaran dalam pendekatan model *Cooperative Learning*. Metode ini menekankan pengembangan keterampilan kerja sama siswa dalam menyelesaikan berbagai tugas secara kolaboratif dalam kelompok (Jamil, 2018). Dalam penerapannya, metode ini memungkinkan guru merancang pembelajaran melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, terutama dalam hal kerja sama tim. Metode permainan *Treasure Hunt* merupakan metode pembelajaran yang bersifat menantang, menarik, dan mampu mendorong pengembangan keterampilan kerja sama siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Budimansyah, 2018).

Penggunaan metode *Treasure Hunt* yang dipadukan dengan permainan bertujuan untuk melibatkan keaktifan siswa melalui pengembangan keterampilan kerja sama, baik dalam kelompok maupun secara individu. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kerja sama siswa, sekaligus menumbuhkan keaktifan dan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Pelaksanaan metode *Treasure Hunt* ini menjadi sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Khairummuna Indra et al., 2023). Metode ini dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar karena penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh mereka.

Metode *Treasure Hunt*, atau permainan mencari harta karun, adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif, baik di dalam maupun di luar ruangan. Dalam metode ini, siswa diberikan tantangan untuk menjawab soal yang disertai dengan petunjuk-petunjuk yang mengarahkan

mereka menuju "harta karun". Beragam aktivitas menarik dimasukkan ke dalam permainan ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan membangkitkan minat siswa dalam berkolaborasi serta bekerja dalam kelompok (Rahmawati & Listiani, 2023).

Metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan ini memberikan stimulus kepada siswa untuk belajar secara berkelompok dengan memecahkan soal yang disertai petunjuk-petunjuk yang disediakan. Petunjuk tersebut dirancang oleh guru untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Menurut (Miaz, 2012), pemecahan masalah adalah proses yang kompleks, yang memerlukan penerapan strategi tertentu dan evaluasi hasil untuk mencapai solusi yang optimal. Metode *Treasure Hunt* tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal materi SKI. Melalui metode ini, siswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman terhadap materi, meskipun dilakukan dalam bentuk permainan. Dalam dunia pendidikan, *Treasure Hunt* memiliki potensi besar untuk menyalurkan pengetahuan, karena sifatnya yang menantang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias (Hutomo, 2016). Dengan menerapkan proses belajar sambil bermain, maka akan meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan perilaku peserta didik (Suarsana et al., 2013).

Sebelum permainan *Treasure Hunt* dimulai, guru akan terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar saat permainan berlangsung, siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan mereka tentang materi tersebut. Guru juga mempersiapkan daftar benda yang akan disembunyikan, dan setiap siswa akan diberikan salinan objek yang tersembunyi. Kelompok yang berhasil menyelesaikan semua petunjuk dan menemukan benda-benda tersebut terlebih dahulu akan menjadi pemenang (Hutomo, 2016).

Menurut Bell dan Kahrhoff, pembelajaran dengan menggunakan metode *Treasure Hunt* bertujuan untuk membantu siswa membangun pemahaman faktual tentang suatu topik. Strategi dasar dalam metode ini adalah menemukan harta karun melalui petunjuk yang berisi informasi penting, seperti teks, grafik, gambar, suara, video, dan lainnya, yang dianggap esensial untuk memahami topik yang diberikan

(Bell, 2006). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perburuan harta karun dirancang untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran secara lebih nyata. Materi tersebut dapat berupa berbagai bentuk informasi yang terdapat dalam petunjuk-petunjuk yang digunakan untuk menemukan harta karun. Selain itu, permainan ini juga menambah wawasan baru bagi siswa, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan komprehensif.

Metode pembelajaran *Treasure Hunt* dapat secara efektif digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran (Sulastrri & Wasidi, 2019). Metode ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan penguatan positif berupa hadiah, yaitu harta karun, setelah siswa berhasil memecahkan masalah melalui petunjuk-petunjuk yang diberikan. Hadiah tersebut menjadi indikator seberapa mendalam pemahaman siswa dalam memahami dan mengembangkan materi pelajaran. Harta karun yang diperoleh berupa peralatan tulis, seperti buku, pensil, pena, rautan, tempat pensil, dan lainnya. Dalam perburuan harta karun, terdapat petunjuk berupa pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok. Metode ini menyajikan pembelajaran secara terstruktur, sehingga dapat mencegah terjadinya materi yang tumpang tindih. Hal ini dikarenakan petunjuk-petunjuk yang diberikan mencakup materi pelajaran secara keseluruhan, dari awal hingga akhir.

Tahapan-tahapan metode pembelajaran *Treasure Hunt*: (Kim & Yao, 2010)

1. *Presenting phase* (fase presentasi)

Guru pertama-tama membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok. Setelah itu, guru menjelaskan materi pelajaran dan membacakan peraturan serta petunjuk permainan berburu harta karun. Untuk memulai permainan, guru memberikan petunjuk pertama. Jika ada siswa yang berhasil menjawab, guru akan memberikan arahan, baik secara lisan, tertulis, maupun gambar, sebagai panduan untuk menemukan harta karun.

2. *Retrieving phase* (fase pengambilan)

Siswa, yang dibagi dalam kelompok-kelompok, akan menjelajahi lokasi untuk menemukan harta karun dengan melewati berbagai tantangan melalui petunjuk-petunjuk. Setiap kelompok akan menghadapi pertanyaan dalam

petunjuk yang disembunyikan di setiap pos, yang harus dijawab dan diselesaikan untuk dapat melanjutkan ke pos berikutnya.

3. *Developing phase* (fase berkembang)

Setiap kelompok menerima petunjuk-petunjuk yang dirancang untuk mengembangkan ide dan kemampuan berpikir melalui proses konstruksi pengetahuan. Setiap kelompok menganalisis pertanyaan yang diperoleh dari setiap pos. Jika diperlukan informasi tambahan, mereka dapat mencari sumber belajar lain untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan memperdalam pemahaman materi pelajaran secara komprehensif.

4. *Evaluating phase* (fase evaluasi)

Setiap kelompok menerima penghargaan berupa harta karun dan kemudian menyimpulkan serta mempresentasikan materi pelajaran yang telah mereka pelajari selama permainan.

Hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang lebih baik, baik dalam aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan, sesuai dengan kriteria tertentu (Sudjana, 2017). Bukti keberhasilan belajar terlihat dari perubahan sikap, seperti dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, yang awalnya tidak mampu menjadi mampu, dan yang tidak menguasai menjadi menguasai. Hasil belajar yang diperoleh selama pembelajaran harus dapat diterapkan dalam kehidupan di luar sekolah, yaitu dalam masyarakat. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam berinteraksi sosial, memecahkan masalah, dan sebagainya.

Hasil belajar juga mencerminkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil belajar dan proses pembelajaran saling terkait, karena hasil belajar adalah akibat dari proses tersebut. Hasil belajar biasanya diukur melalui tes yang dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran. Tes adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk menilai hasil belajar dalam dunia pendidikan. Tes hasil belajar berfungsi sebagai instrumen untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Tes yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu efisien, objektif, valid, reliabel, baku, dan memiliki norma (Kadir. Abdul, 2015).

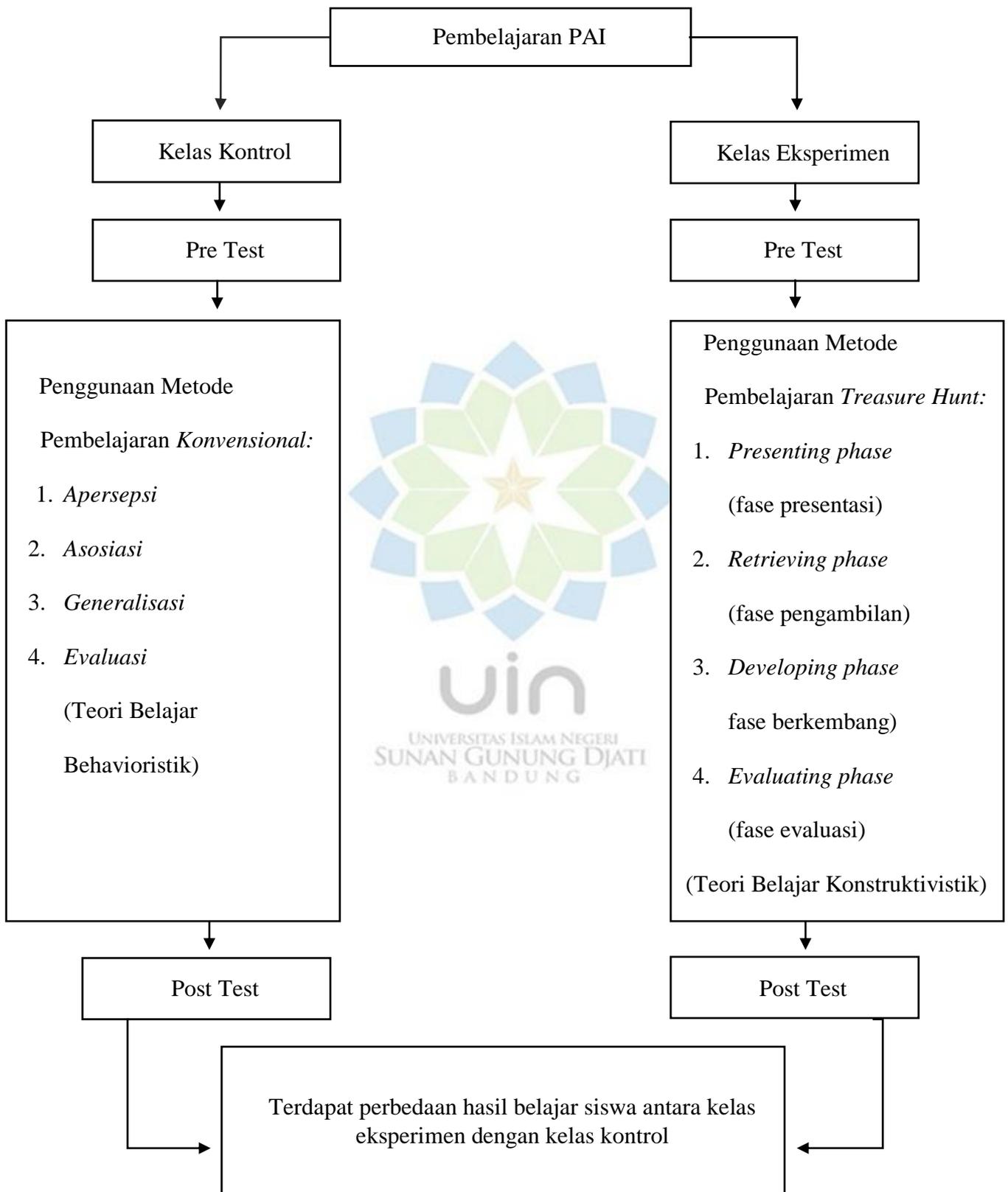
Dengan demikian, hasil belajar sangat bergantung pada keefektifan pembelajaran. Jika pembelajaran tidak efektif, maka hasil belajarnya pun akan kurang optimal. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya dan proses pembentukan yang dilakukan secara berkelanjutan antara guru dan siswa, dengan tujuan utama membentuk akhlak mulia. Proses ini menekankan penanaman nilai-nilai Islam ke dalam jiwa, perasaan, dan pemikiran siswa, dengan karakteristik utamanya berupa keserasian dan keseimbangan (Firmansyah, 2019).

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, apabila dituangkan dalam skema yaitu sebagai berikut:



SKEMATIS



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk kalimat pernyataan. Disebut sementara karena jawaban ini hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, namun belum bersifat empiris. Dengan demikian, hipotesis merupakan pernyataan awal yang masih perlu diuji kebenarannya. Salah satu hal yang perlu dibuktikan adalah hubungan antara dua variabel yang dianalisis (Rachman. et al., 2024). Variabel-variabel yang diteliti adalah metode pembelajaran *Treasure Hunt* (X) dan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI (Y).

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah: “penggunaan metode pembelajaran *Treasure Hunt* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI”. Artinya, jika pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* berdampak baik/positif, maka hasil belajar PAI pun akan baik/positif. Begitupula sebaliknya, jika pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* berdampak kurang/negatif, maka aktivitas belajar PAI pun akan kurang/negatif.

Untuk menguji kebenarannya digunakan rumus: jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak (H_a diterima), dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima (H_a ditolak) (F. Hikmawati, 2020).

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif antara metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

H_a : Terdapat pengaruh positif antara metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ini adalah penelitian dengan judul yang relevan namun terdapat beberapa perbedaan dalam objek, tempat, dan variabel dalam penelitiannya. Adapun hasil penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari Raka Swandhita Hutomo tahun 2016 yang berjudul “*Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016*” (Hutomo, 2016). Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan temuan yakni berfokus pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi. Subjek dan objek penelitian adalah siswa kelas X Pemesinan 2 di SMK Negeri 1 Pengasih pada tahun ajaran 2015/2016.
2. Hasil penelitian dari Ari Sulastri dan Wasidi, tahun 2016 yang berjudul “*Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar*”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan temuan yaitu berfokus meningkatkan prestasi belajar dan kerja sama pada mata pelajaran IPS. Subjek dan objek penelitian kelas IV SD di Gugus II Bengkulu Utara. Metode yang digunakan adalah PTK yang digabungkan dengan *Quasi Eksperiment* (Sulastri & Wasidi, 2019).
3. Hasil penelitian dari Khairummuna Indra tahun 2022 yang berjudul “*Upaya Penggunaan Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negri 1 Langkat*”. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan ada perbedaan temuan yaitu berfokus pada meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. Subjek dan objek penelitian kelas VIII di MTS Negri 1 Langkat (Indra et al., 2023).
4. Hasil penelitian dari Irma Agustiana tahun 2023 yang berjudul “*Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN 2 Banyuwangi*”. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan ada perbedaan temuan yaitu berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Subjek dan objek penelitian kelas VIII di MTSN 2 Banyuwangi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (I. Agustiana, 2023).

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang sudah dilakukan sebelumnya, maka penelitian yang penulis maksud di sini sama halnya dalam metode *Treasure Hunt*. Namun yang membedakan adalah penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil

data yang akan diperoleh dalam penelitian ini berupa angka serta dilaksanakan di SMPN 1 Arjasari Bandung Kelas VIII Semester Genap.

