

## ABSTRAK

**Nafisya Lutfia (1222020103), 2026.** Penggunaan Metode *Treasure Hunt Learning* Berbantu Media Kartu Materi Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian *Quasi Experiment* di SMPN 2 Cileunyi).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (2) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode tersebut, dan (3) pengaruh penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas mencari, berdiskusi, dan memecahkan masalah sehingga mendorong siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 35 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan uji *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terlaksana dengan kategori sangat baik. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh rata-rata *pre-respond* sebesar 70,46 menjadi 78,63 pada *post-respond*. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,42 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,09 berada pada kategori rendah. Hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga menunjukkan bahwa penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Treasure Hunt Learning*, media kartu materi, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam.