

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Secara hakikat, pendidikan merupakan aktivitas kemanusiaan yang melibatkan manusia secara utuh, baik sebagai subjek maupun objek pendidikan. Pendidikan diselenggarakan oleh manusia, antar manusia, dan untuk manusia dengan tujuan mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan ke arah yang positif. Oleh karena itu, pendidikan tidak dapat dilepaskan dari upaya membentuk individu yang mampu berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran yang bermakna (Husamah et al., 2019).

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Melalui proses pembelajaran terjadi transformasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai yang memungkinkan terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenali karakteristik serta potensi peserta didik, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya agar dapat dioptimalkan secara maksimal (Agustya, 2017). Dalam konteks tersebut, peran guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar yang menyampaikan materi, tetapi juga sebagai pendidik yang berperan dalam membentuk sikap, karakter, dan nilai-nilai peserta didik. Pendidikan dengan demikian dipandang sebagai bentuk investasi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, yang sangat dibutuhkan dalam menunjang pembangunan dan kemajuan suatu bangsa (Purwaningsih et al., n.d.).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendorong peserta didik agar memiliki semangat dan motivasi dalam menuntut ilmu. Islam sendiri sangat menekankan pentingnya motivasi dan kesungguhan dalam belajar. Hal ini sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. *Al-Mujādilah* ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses belajar memiliki nilai yang sangat tinggi dalam Islam dan membutuhkan kesungguhan serta motivasi yang kuat agar ilmu yang diperoleh dapat mengangkat derajat seseorang. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, Rasulullah Saw. juga menegaskan pentingnya usaha aktif dalam menuntut ilmu, sebagaimana dalam hadis:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

Hadis ini menegaskan bahwa proses belajar menuntut adanya usaha, keterlibatan aktif, dan dorongan dari dalam diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran yang hanya bersifat pasif dan berpusat pada guru berpotensi kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi masa kini. Peserta didik generasi z cenderung menyukai pembelajaran yang praktis, inovatif, serta variatif, dan mudah mengalami kejenuhan apabila dihadapkan pada aktivitas belajar yang monoton (Fauzian & Istianah, 2025). Kondisi ini menyebabkan metode pembelajaran konvensional yang minim kreativitas menjadi kurang efektif dalam menumbuhkan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menekankan aspek kualitatif (Laka et al., 2024). Pada praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sering didominasi oleh penyampaian materi secara verbal, sehingga siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pola pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya memengaruhi motivasi belajar dan menyebabkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Daryanto, tingkat pemahaman peserta didik terdiri atas tiga tahapan, yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*). Pembelajaran yang hanya menempatkan siswa pada tahap menerjemahkan menyebabkan pemahaman yang diperoleh masih rendah dan kurang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Cahyono, 2020).

Kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagaimana diuraikan di atas berimplikasi langsung terhadap motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penyampaian materi secara verbal dan minim variasi menyebabkan siswa kurang antusias, pasif, serta tidak menunjukkan dorongan internal yang kuat untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ananda, n.d.). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dapat dilepaskan dari strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Lorenza, n.d.). Padahal, motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi serta menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangkitkan minat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif siswa (Marauleng et al., 2024). Namun, pada kenyataannya motivasi belajar siswa tidak selalu berkembang secara optimal dalam proses pembelajaran (Suharni, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara awal dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan merangkum materi dari buku. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan tingkat antusiasme yang bervariasi selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran yang cenderung satu arah dan minim variasi metode

berpotensi membuat siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang bermakna. Hal ini menunjukkan adanya indikasi bahwa diperlukan upaya pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif agar motivasi belajar dapat berkembang secara lebih optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Treasure Hunt* mampu meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Berdasarkan uraian tersebut, metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang diduga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Akbar et al., 2023).

Metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa (Hidayati, 2024). Pengaruh metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan, memahami, dan mengolah materi pembelajaran. Dengan demikian, metode ini berpotensi memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Assidiq et al., 2025). “Pengaruh Metode *Treasure Hunt Learning* Berbantu Media Kartu Materi terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” karena penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata di lapangan, yaitu rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran PAI. Selain itu, meskipun metode *Treasure Hunt* telah banyak diteliti, kajian yang secara spesifik mengaitkan metode ini dengan motivasi belajar PAI pada jenjang SMP serta didukung media kartu materi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sebelum penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi?
2. Bagaimana setelah penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi?
3. Bagaimana peningkatan hasil penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sebelum penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi
2. Untuk mengetahui setelah penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil penggunaan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam, terkait penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis aktivitas dan pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Guru

Sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa.

- b. Manfaat bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- c. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai sarana pengembangan kemampuan akademik dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah di bidang pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Secara teoretis, motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori hierarki kebutuhan yang dikemukakan

oleh Maslow (1954), yang menyatakan bahwa individu akan terdorong untuk belajar secara optimal apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi secara bertahap, mulai dari kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, hingga aktualisasi diri. Dalam konteks pembelajaran, kondisi tersebut dapat tercapai melalui suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, sehingga kebutuhan akan penghargaan dan aktualisasi diri siswa dapat terpenuhi melalui proses belajar itu sendiri.

Selain itu, teori belajar konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, serta keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan eksplorasi, kerja sama, dan pemecahan masalah diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali masih didominasi oleh metode ceramah, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan peserta didik cenderung pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode *Treasure Hunt Learning*. Metode ini merupakan pembelajaran berbasis aktivitas yang melibatkan pencarian informasi, pemecahan masalah, serta kerja sama kelompok.

Treasure Hunt Learning sejalan dengan teori konstruktivisme karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Selain itu, metode ini juga relevan dengan teori kebutuhan Maslow karena mengandung unsur tantangan, penghargaan, dan pengalaman belajar yang bermakna, yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa mulai dari

kebutuhan rasa aman dalam kelompok hingga kebutuhan penghargaan atas hasil pencarian mereka.

Penggunaan media kartu materi dalam metode ini berfungsi sebagai stimulus visual dan kognitif yang membantu siswa memahami materi secara bertahap dan kontekstual. Media ini juga memfasilitasi diskusi, meningkatkan interaksi antar siswa, serta mendorong keberanian dalam menyampaikan pendapat. Dengan demikian, penggunaan media kartu materi dapat mendukung penerapan metode *Treasure Hunt Learning* dalam memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Secara konseptual, penerapan metode *Treasure Hunt Learning* berbantu media kartu materi diduga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena:

1. Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran
2. Meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial
3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang
4. Memenuhi kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri siswa

Sebaliknya, metode ceramah yang digunakan pada kelas kontrol memiliki karakteristik:

1. Pembelajaran berpusat pada guru
2. Keterlibatan siswa terbatas
3. Interaksi pembelajaran rendah
4. Kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna

Sehingga, metode ceramah cenderung kurang optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode *Treasure Hunt Learning*.

Untuk mengukur motivasi belajar dalam penelitian ini, digunakan indikator yang dikembangkan oleh Uno (2011), yang meliputi:

1. Adanya keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan atau cita-cita
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik

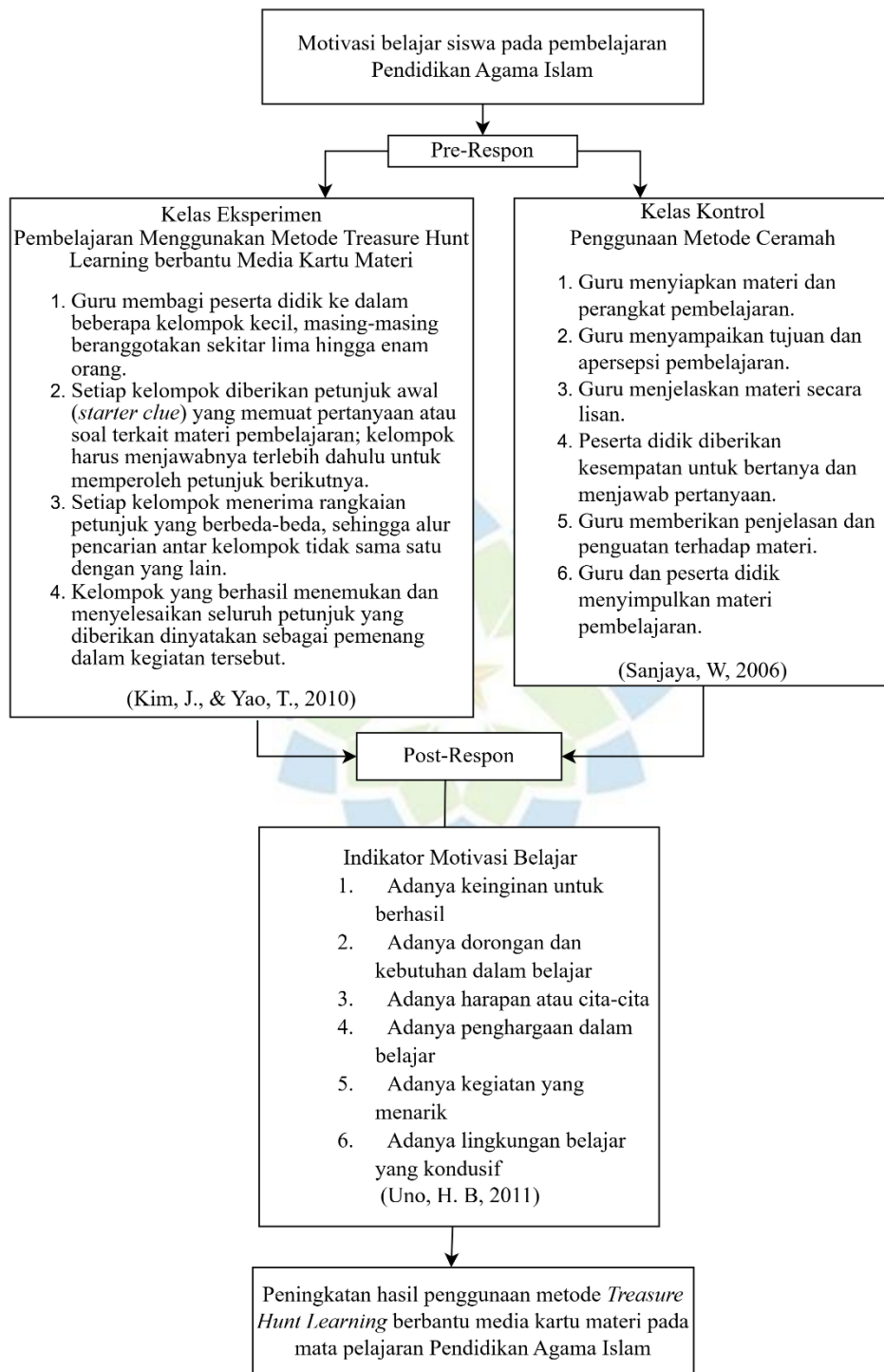
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adapun indikator metode *Treasure Hunt Learning* dalam penelitian ini meliputi:

1. Kegiatan pencarian informasi berdasarkan petunjuk atau instruksi tertentu.
2. Kerja sama kelompok dalam memecahkan masalah atau menemukan jawaban.
3. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan dan menyampaikan informasi.
4. Peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing jalannya pembelajaran.

Adapun kerangka berpikir ini dapat dilihat melalui skema sebagai berikut:





Gambar 1. Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara empiris. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan, yang masih memerlukan pengujian kebenarannya melalui data penelitian. Hipotesis disusun berdasarkan kerangka pemikiran dan kajian teori yang relevan dengan variabel penelitian.

Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, serta hasil studi pendahuluan, diasumsikan bahwa penerapan metode Treasure Hunt Learning berbantu media kartu materi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan metode Treasure Hunt Learning berbantu media kartu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode Treasure Hunt Learning berbantu media kartu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan pokok masalah tersebut, antara lain:

1. Manarwati dan Rachmadyanti (2019) dalam artikel jurnal berjudul *“Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”* yang diterbitkan dalam JPGSD (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar), menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Treasure Hunt mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar IPS. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 58% sebelum tindakan, menjadi 70,83% pada siklus I, dan 83,33% pada

siklus II. Dengan demikian, metode Treasure Hunt terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Manarwati & Rachmadyanti, n.d.).

2. Dela Srindang Bulan (2025) dalam skripsi berjudul *“Pengaruh Metode Pembelajaran Treasure Hunt terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri”* pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode Treasure Hunt dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes matematika untuk mengukur kemampuan berpikir kritis serta lembar observasi guru dan siswa. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji T-Test), dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode Treasure Hunt kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah hingga sedang, namun setelah penerapan terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen (nilai rata-rata posttest: 85,00 pada kelas eksperimen dan 73,62 pada kelas kontrol). Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen sebesar 58,33 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 28,35 (kategori rendah). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Treasure Hunt berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika (Bulan, 2025).
3. Amalia Hidayati (2024) dalam skripsi berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media VCD (Video Compact Disc) Melalui Metode Treasure Hunt terhadap Kemampuan Literasi Sains Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 13 Rejang Lebong”* yang ditulis sebagai skripsi pada Program

Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media VCD melalui metode Treasure Hunt terhadap kemampuan literasi sains siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan 40 siswa kelas V yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*, dan diperoleh t hitung sebesar 8,125 dengan t tabel pada $\alpha = 0,05$ sebesar 2,024, sehingga t hitung $> t$ tabel ($8,125 > 2,024$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan literasi sains yang signifikan antara kelas eksperimen yang diajar dengan media VCD melalui metode Treasure Hunt dan kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen (75,75) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (61,60), yang berarti penggunaan media VCD melalui metode Treasure Hunt berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi sains siswa (Hidayati, 2024).

4. Susi Asnita Asis, Andi Makkasau, dan Ruriani (2023) dalam artikel jurnal berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*" yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Treasure Hunt. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Treasure Hunt dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya persentase indikator motivasi belajar, seperti keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran berlangsung lebih aktif, menantang, dan

menyenangkan sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Treasure Hunt dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Asis & Makkasau, 2025).

5. Aldy, dkk. (2025) dalam artikel jurnal berjudul “*Model Treasure Hunt Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV*” yang diterbitkan dalam JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Treasure Hunt yang dipadukan dengan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Treasure Hunt berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya persentase ketuntasan belajar serta meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model Treasure Hunt berbantuan media gambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Aldy, dkk., 2025).

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Sebelumnya	Persamaan	Perbedaan
1.	Manarwati dan Rachmadyanti dalam artikel jurnal berjudul “ <i>Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa</i> ”	Menggunakan variabel bebas metode Treasure Hunt	a. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar, sedangkan variabel yang akan penulis teliti adalah motivasi belajar. b. Objek dan tempat penelitiannya yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS,

	<i>Kelas IV Sekolah Dasar”.</i>		sedangkan objek yang akan penulis teliti adalah siswa SMP Negeri 2 Cileunyi pada mata pelajaran PAI.
2.	Dela Srindang Bulan tahun 2025 dalam skripsinya yang berjudul <i>“Pengaruh Metode Pembelajaran Treasure Hunt terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Matematika”</i>	Menggunakan variabel bebas metode Treasure Hunt dan desain kuasi eksperimen	a. Variabel terikatnya yaitu kemampuan berpikir kritis, sedangkan variabel yang akan penulis teliti adalah motivasi belajar. b. Objek dan tempat penelitiannya yaitu siswa pada mata pelajaran Matematika, sedangkan objek yang akan penulis teliti adalah siswa SMP Negeri 2 Cileunyi pada mata pelajaran PAI.
3.	Amalia Hidayati tahun 2024 dalam skripsinya yang berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Media VCD melalui Metode Treasure Hunt terhadap Kemampuan Literasi Sains Pembelajaran IPA”</i>	Menggunakan variabel bebas metode Treasure Hunt	a. Variabel terikatnya yaitu kemampuan literasi sains, sedangkan variabel yang akan penulis teliti adalah motivasi belajar. b. Menggunakan media VCD dan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini menggunakan media

			kartu materi pada mata pelajaran PAI.
4.	Susi Asnita Asis, Andi Makkasau, dan Ruriani tahun 2025 dalam jurnal berjudul <i>“Penerapan Model Pembelajaran Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”</i>	Menggunakan variabel bebas model pembelajaran Treasure Hunt dan berfokus pada motivasi belajar	a. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen. b. Objek penelitiannya adalah siswa Sekolah Dasar, sedangkan objek yang akan penulis teliti adalah siswa SMP Negeri 2 Cileunyi.
5.	Aldy dkk. tahun 2025 dalam jurnal yang berjudul <i>“Model Treasure Hunt Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV”</i>	Menggunakan variabel bebas model pembelajaran Treasure Hunt	a. Variabel terikatnya yaitu hasil belajar, sedangkan variabel yang akan penulis teliti adalah motivasi belajar. b. Media yang digunakan adalah media gambar pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu materi pada siswa SMP Negeri 2 Cileunyi dalam pembelajaran PAI.