

Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Yudi Irfan Daniel^{1*}, Linda Nurlinasari²

¹ UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia; yudiirfandaniel@gmail.com

² UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia; lindanurlina2002@gmail.com

* Korespondensi

Kata Kunci	Abstrak
Treasure Hunt; Self-Efficacy; Sejarah Kebudayaan Islam.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Treasure Hunt terhadap self-efficacy siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan pendekatan kuasi-eksperimen menggunakan desain nonequivalent control group, penelitian ini melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dengan metode Treasure Hunt dan kelas kontrol dengan metode ekspositori. Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Jawami Bandung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket self-efficacy, lembar observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada skor self-efficacy siswa di kelas eksperimen setelah diterapkannya metode Treasure Hunt. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang membuktikan adanya pengaruh yang bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa metode Treasure Hunt efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI.

Keywords

Treasure Hunt;
Self-Efficacy;
Islamic Cultural History.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Treasure Hunt method on students' self-efficacy in Islamic Cultural History (SKI) subjects. Using a quasi-experimental approach with a nonequivalent control group design, this research involved two classes: the experimental group using the Treasure Hunt method and the control group using expository learning. The research was conducted at MTs Al-Jawami Bandung in the second semester of the 2024/2025 academic year. Data were collected through self-efficacy questionnaires, observation sheets, and documentation, and analyzed using SPSS. The results showed a significant increase in self-efficacy scores in the experimental class after the application of the Treasure Hunt method. Statistical analysis using paired sample t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, proving a meaningful effect. These findings suggest that the Treasure Hunt method is effective in fostering students' confidence, engagement, and motivation in SKI learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#).



Sitasi:

Daniel, Y. I., & Nurlinasari, L. (2024). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Self Efficacy Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 14(2).

1. PENDAHULUAN

Self-efficacy adalah keyakinan diri bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu (Hidayanti, 2023). Konsep ini dikembangkan oleh Albert Bandura dan merupakan bagian dari sistem diri yang mempengaruhi bagaimana seseorang memandang situasi, berperilaku, dan mencapai hasil yang diinginkan. Memiliki efikasi diri yang tinggi dapat meningkatkan komitmen, motivasi, dan usaha untuk meraih cita-cita, sementara efikasi diri yang rendah dapat membuat seseorang merasa kurang percaya diri, mudah menyerah, dan lebih rentan terhadap stres serta depresi (Fatimah et al., 2021). Sebagaimana yang kita ketahui bahwa Pendidikan adalah sarana utama untuk membawa perubahan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat modern dan masyarakat yang maju adalah masyarakat yang menjadikan pengetahuan sebagai dasar dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Khair, 2021)

Permasalahan ini berhubungan dengan kepercayaan diri siswa dalam mempelajari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. 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 (Rezeki et al., 2025).

Dalam proses pembelajaran guru menjadi fasilitator utama, guru dan siswa sebagai orang yang terlibat langsung dalam interaksi aktif dalam proses pembelajaran (Panjaitan & Hafizzah, 2025). 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 (Harlin, 2024). 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 (Iswara & A, 2024). 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 guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan observasi di kelas 7 di MTs Al-Jawami. Bahwa, beliau menyampaikan sebuah materi cenderung masih menggunakan metode konvensional 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 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 observasi 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 pertanyaan 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 berpartisipasi 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.

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Hermayani & Nurasiah, 2025) bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran berdiferensiasi terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas IV, khususnya pada aspek visual, auditori, dan kinestetik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan pada kategori visual dan auditori, yang semula berada pada tingkat "Cukup Aktif" kemudian naik menjadi "Aktif" pada siklus II. Dalam penelitian (Alifah & Suranto, 2024) menunjukkan bahwa metode *Treasure Hunt* mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja sama. Pemilihan metode *Treasure Hunt* didasarkan pada karakteristiknya yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebaya, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan kooperatif. Dalam penelitian (Putri Wulandari, Budiaman, 2024) mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran *Treasure Hunt* mampu meningkatkan hasil keaktifan siswa secara signifikan. Berdasarkan penelitian (Khairummuna Indra et al., 2023) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa pada pembelajaran SKI setelah penerapan Metode *Treasure Hunt* dimana siswa menjadi subjek pengumpulan data dengan 3 metode observasi, wawancara dan tes. Penelitian dari (Suryanti et al., 2022) mengatakan bahwa metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

Sehingga penting sekali penelitian ini dilakuka, karena berkaitan dengan pembelajaran yang monoton dan membuat siswa jenuh sehingga tidak ada daya tarik siswa untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) 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.

Penelitian ini bertujuan 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.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan, yaitu penerapan metode *Treasure Hunt*, terhadap *self-efficacy* siswa. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana peneliti melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Dalam hal ini, kelas VII A dijadikan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode *Treasure Hunt*, sedangkan kelas VII B berperan sebagai kelompok kontrol dengan metode ekspositori. Perbandingan hasil belajar dan *self-efficacy* antara kedua kelompok menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas metode yang diuji.

Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur *self-efficacy* berdasarkan indikator dari Bandura, sehingga data yang diperoleh mencerminkan persepsi dan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta keaktifan siswa selama proses berlangsung, sedangkan dokumentasi dipakai sebagai data pendukung untuk memperkuat keabsahan temuan penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar angket, lembar observasi, serta dokumen pendukung lainnya telah divalidasi terlebih dahulu agar memenuhi syarat reliabilitas dan validitas.

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dipakai untuk menggambarkan data awal, seperti rata-rata, persentase, dan distribusi hasil angket. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk memastikan data memenuhi asumsi uji parametrik, sementara paired sample t-test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan langkah ini, hasil penelitian yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Al-Jawami, Cileunyi Kabupaten Bandung dimulai pada tanggal 8 Mei 2025 – 22 Mei 2025. Penelitian ini termasuk pada penelitian quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas. Dalam penelitian ini memiliki tujuan ialah untuk mengetahui apakah ada peningkatan *self efficacy* siswa yang signifikan setelah penerapan metode treasure hunt pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua sampel yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Setelah peneliti melakukan analisis data penelitian yaitu data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti memiliki beberapa pembahasan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penerapan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*

Metode treasure hunt merupakan metode pembelajaran yang berbasis permainan dimana peserta didik dilibatkan dalam permainan untuk simulasi menyelesaikan suatu tugas atau topik tertentu. Dalam pelaksanaan metode ini, siswa bekerja secara kelompok untuk memecahkan clues atau petunjuk-petunjuk yang tersedia untuk menemukan harta karun. Metode treasure hunt juga termasuk model pembelajaran kooperatif.

Penerapan metode treasure hunt di kelas VII MTs Al-Jawami pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini diterapkan sebanyak tiga kali pertemuan pembelajaran. Di MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung penerapan metode treasure hunt ini merupakan hal yang baru diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sejalan dengan ungkapan guru mata pelajaran SKI yaitu Mila Zakiyah S.Pd. Dalam penerapan metode ini tentu dapat mengajarkan siswa untuk dapat berinteraksi secara aktif dan bekerja sama satu sama lain namun, tetap ada unsur permainan dan kompetisi yang dengan hal ini dapat meningkatkan rasa antusiasme pada siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini objek atau sampel terdiri atas dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun pada kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas VII A yang berjumlah 26 siswa

dan kelas kontrolnya dalam kelas VII B yang berjumlah 25 siswa. Secara keseluruhan jumlah siswa dalam kedua kelas ini ialah 51 siswa.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode treasure hunt ini pada kelas VII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya sebelum pembelajaran berlangsung peneliti memberikan angket pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana self efficacy siswa sebelum diberi treatment. Adapun rincian bagaimana proses pembelajaran berlangsung oleh peneliti di MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung:

Tabel 1. Kegiatan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelompok/Kelas	Kegiatan Pembelajaran
1	Kamis, 8 Mei 2025	07.30- 08.30	Kontrol (Kelas VII B)	Kegiatan pembelajaran konvensional (metode ekspositori)
2.	Kamis, 8 Mei 2025	08.30- 09.30	Eksperimen (Kelas VII A)	Perlakuan (Penerapan Metode <i>Treasure Hunt</i>)
3.	Kamis, 15 Mei 2025	07.30- 08.30	Kontrol (Kelas VII B)	Kegiatan pembelajaran konvensional (metode ekspositori)
4.	Kamis, 15 Mei 2025	08.30- 09.30	Eksperimen (Kelas VII A)	Perlakuan (Penerapan Metode <i>Treasure Hunt</i>)
5.	Kamis, 22 Mei 2025	07.30- 08.30	Kontrol (Kelas VII B)	Kegiatan pembelajaran konvensional (metode ekspositori) dan angket <i>Self Efficacy</i>
6.	Kamis, 22 Mei 2025	08.30- 09.30	Eksperimen (Kelas VII A)	Perlakuan (Penerapan Metode <i>Treasure Hunt</i>) dan angket <i>Self Efficacy</i>

Dalam setiap pertemuan disusun mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang dirancang secara sistematis guna memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan dengan menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari mulai pembukaan sampai penutup pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di pertemuan pertama memang belum menyeluruh dicapai. Sehingga, dalam hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan metode ini pada pertemuan pertama mencapai skor 50% sehingga dapat dinyatakan bahwa ketercapaian dalam tujuan pembelajaran menggunakan metode treasure hunt ini masih keterlaksanaannya "Kurang".

Pada pertemuan kedua, penerapan metode treasure hunt dilakukan secara maksimal. Guru menyampaikan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan antusiasme siswa yang tentu lebih meningkat, dengan setiap orang dalam masing-masing kelompok bekerja sama dengan penuh tanggung jawab dan kompak. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua ini mencapai skor 83,3%, hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga atau pertemuan ini menjadi pertemuan terakhir, seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, pada pertemuan inipun guru menyampaikan dengan menyesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pada pertemuan ini tentu rasa antusiasme siswa makin tinggi dan mereka berkompetitif mencapai tujuan pembelajaran. Pada pertemuan ketiga ini berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan metode treasure hunt mencapai skor

100%, hal ini menunjukkan tidak hanya terlaksana secara “Sangat Baik” tetapi juga dapat menunjukkan peningkatan yang tentu secara signifikan dibandingkan pertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, penerapan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berhasil dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menciptakan eksplorasi pada siswa. Dalam pelaksanaan metode *treasure hunt* sejalan dengan teori bahwa dalam metode *treasure hunt* ini 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). Dalam semua tahapan tersebut dapat tercapai dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan tiga kali pertemuan.

3.2. Self Efficacy Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Setelah pelaksanaan penerapan metode *treasure hunt* di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol, kemudian dilakukan pengukuran terhadap *self efficacy* siswa menggunakan instrument angket. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data berupa hasil angket terkait *self efficacy* siswa. Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan sesuai dengan kriteria *self efficacy* siswa.

Adapun rekap analisis indikator hasil angket mengenai *self efficacy* siswa di Kelas VII MTs Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung. Adapun hasil analisis per-indikator, peneliti menyajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Skor *Self Efficacy* Siswa

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Keyakinan terhadap pencapaian dalam pembelajaran	3,30	Sedang
2	Keyakinan mengatasi kesulitan dalam menghadapi tugas	3,39	Sedang
3	Memandang Positif terhadap tugas	3,38	Sedang
4	Memiliki komitmen untuk menyelesaikan tugas	3,39	Sedang
5	Mampu menyikapi situasi dan kondisi	3,5	Tinggi
6	Keyakinan diri pada seluruh proses pembelajaran	3,49	Tinggi

Hasil perhitungan data nilai yang diperoleh dari kelas yang mendapatkan *treatment* dalam penerapan metode *Treasure Hunt*. Adapun hasil analisis deskriptif dalam penerapan metode *Treasure Hunt* dalam dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket *Self Efficacy* Kelas Eksperimen

Kelas Ekperimen	Angket <i>Self-Efficacy</i>
Nilai Maksimum	77
Nilai Minimum	64
Mean	69,12
Median	68
Modus	68
Standar Deviasi	3,5
Skor	1797

Di kelas eksperimen, hasil skor angket menunjukkan nilai tertinggi sebesar 77 dan nilai terendah dalam kelas ini sebesar 64. Pada rata-rata nilai *self efficacy* 69,12 dengan median dan modusnya sebesar 68. Dengan standar deviasi sebesar 3,5. Dengan hasil ini menunjukkan terdapat variasi skor. Angka ini

setelah diidentifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa eksperimen memiliki *self efficacy* dengan kategori “Sangat Tinggi” setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *treasure hunt*.

Hasil perhitungan data nilai yang diperoleh dari kelas yang menerapkan metode konvensional yaitu metode ekspositori. Adapun hasil analisis deskriptif dalam penerapan metode *ekspositori* dalam dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Self Efficacy Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Angket <i>Self-Efficacy</i>
Nilai Maksimum	74
Nilai Minimum	62
Mean	67,84
Median	68
Modus	70
Standar Deviasi	3,6
Skor	1696

Sementara itu, pada kelas kontrol yang penerapan pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ekspositori, nilai tertingginya mencapai 74 dan nilai terendah sebesar 62. Rata-rata nilai *self efficacy* siswa pada penerapan metode konvensional ini mencapai 67,8 dengan media 68 dan modus 70. Standar deviasi pada kelas kontrol ini 3,6 menunjukkan bahwa terdapat variasi data yang cukup signifikan, meskipun pada rata-rata *self efficacy* berada pada tingkat lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, yaitu “Tinggi”.

Dari hasil hitung perbandingan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam *self efficacy* antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *self efficacy* pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *treasure hunt* mencapai angka 69,12, yang dikategorikan pada tingkat yang “sangat tinggi”, sedangkan kelas kontrol mendapatkan hasil rata-rata sebesar 67,8 yang masuk dalam kategori tinggi. Dalam hasil penelitian ini sejalan dengan ungkapan pendapat Sarbaitinil bahwa metode pembelajaran ialah sebuah faktor eksternal yang sangat krusial dan dapat mempengaruhi *self efficacy* siswa (Sarbaitinil, 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pendekatan metode pembelajaran sehingga hal ini dapat berdampak pada tingkat *self efficacy* siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

3.3. Pengaruh Penerapan Metode Treasure Hunt terhadap Self Efficacy Siswa

Berdasarkan pada uraian data yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui terdapat peningkatan yang signifikan pada penerapan metode *treasure hunt* pada kelas eksperimen yang berjumlah 26 orang. Hal ini dapat diketahui pada hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen yang memperoleh skor tertinggi 77, dan yang terendah 64, dengan rata-rata 69,12 dan standar deviasi 3,5.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hutomo, menyatakan bahwa metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melatih kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang langsung, siswa mendapatkan motivasi baru dan kepercayaan diri dalam memahami materi (Hutomo, 2016).

Dalam penelitian ini selanjutnya ialah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan setelah data diuji normalitas dan homogenitasnya, karena dengan melakukan uji normalitas dapat menunjukkan bahwa hasil data angket dapat terdistribusi normal dan pada uji homogenitas dengan hasil dinyatakan homogen. Tentu dalam hasil penelitian pada uji normalitas dan homogenitas tentu

dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan dalam mengukur dua kelompok data yaitu hasil angket *Self Efficacy* dari kelas eksperimen dan kelas control. Dalam uji normalitas ini kriteria yang digunakan bahwa data dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>			
<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Kelas Eksperimen	0,169	25	0,065
Kelas Kontrol	0,163	25	0,087

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 30*, dalam hasil uji normalitas diatas dipilih metode Kolmogorov-Smirnov karena data menunjukkan lebih dari 50 peserta didik, dalam hasil data diatas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai signifikansi > 0,05 yaitu 0,06, sehingga data di kelas tersebut memenuhi asumsi distribusi normal. Begitupula, dalam kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil di kelas control berdistribusi normal karena menunjukkan >0,05 yaitu 0,08.

b. Uji Homogenitas

Dalam perhitungan uji homogenitas menggunakan interpretasi jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* > 0,05 maka dapat menunjukkan data tersebut bersifat homogen atau tidak seragam. Sedangkan jika nilai signifikasinya (Sig.) pada *Based on Mean* < 0,05 maka data dianggap tidak homogen atau tidak seragam. Tujuan dari uji homogenitas ini tentu untuk menentukan apakah variasi data antara kedua kelompok tersebut seragam atau tidak serta untuk memastikan bahwa data yang dibandingkan memiliki tingkat keragaman yang sebanding. Dalam pengujian homogenitas ini menggunakan metode Anova. Berikut adalah hasil uji homogenitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 30*:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
		<i>Statistic</i>			
<i>Self</i>	<i>Based on Mean</i>	0,495	1	49	0,485
<i>Efficacy</i>	<i>Based on Median</i>	0,579	1	49	0,450
<i>Siswa</i>	<i>Based on Median and</i>	0,579	1	44,729	0,451
	<i>with adjusted df</i>				
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,562	1	49	0,457

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas menggunakan *software IBM SPSS versi 30* nilai signifikansi (Sig.) pada *Based of Mean* > 0,05 yaitu 0,485 > 0,05. Dapat simpulkan bahwa variansi data pada kelas eksperimen dan kelas *control relative* seragam, sehingga penyebaran data antar kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, serta mendapatkan hasil data berdistribusi normal dan homogen. Maka dinyatakan syarat uji parametrik itu telah terpenuhi, tahap selanjutnya ialah uji hipotesis dengan dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dalam hal ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dalam *self efficacy* siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan metode *treasure hunt* dan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ekspositori.

Berikut adalah hasil uji hipotesis (uji *paired sample t-test*) menggunakan *software IBM SPSS* versi 30:

Tabel 7. Uji Paired Sample T-Test

Paired Sample Test				95%	t	df	Sig. (2	
Paired Differences				Confidence			tailed)	
				Interval of the				
				Difference				
Pair	<u>Self Efficacy</u>	Mean	67	Lower	66	128,4	50	0,001
1	Siswa-	Std.Deviation	3,7	Upper	68			
	Kelas	Std.Error Mean	0,5					
	Eksperimen,							
	Kontrol							

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dengan uji t (*uji paired sample t-test*) besarnya pengaruh penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan *self efficacy* siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Al-Jawami Cileunyi, Kabupaten Bandung diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Maka, hipotesisnya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian, metode *Treasure Hunt* sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) pada dasarnya menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas pencarian informasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi kelompok. Menurut teori Bandura, *self-efficacy* siswa dapat berkembang melalui empat sumber utama, yakni pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), dukungan sosial/verbal persuasion, dan pengelolaan kondisi fisiologis/emosional. Penerapan *Treasure Hunt* berperan besar dalam menghadirkan keempat aspek ini. Pertama, melalui pengalaman keberhasilan, siswa merasakan kepuasan ketika berhasil menemukan "harta" atau jawaban, yang menumbuhkan rasa percaya diri. Kedua, saat bekerja dalam kelompok, siswa belajar dari teman sebayanya (pengalaman vikarius), sehingga mereka semakin yakin akan kemampuannya. Ketiga, interaksi dalam kelompok disertai motivasi guru maupun teman sebaya memberikan dorongan verbal yang memperkuat keyakinan diri. Keempat, suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan penuh tantangan dapat mengurangi kecemasan sehingga siswa lebih percaya diri menghadapi pembelajaran.

Temuan penelitian di MTs Al-Jawami yang menunjukkan peningkatan *self-efficacy* sejalan dengan penelitian Agustiana (2023) dan Nurhayati (2019). Peningkatan aktivitas, hasil belajar, serta kolaborasi yang muncul dalam pembelajaran SKI melalui metode *Treasure Hunt* membuktikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga memperkuat keyakinan atas kemampuan dirinya. Dengan demikian, secara teoretis dan empiris dapat disimpulkan bahwa metode *Treasure Hunt* efektif

meningkatkan *self-efficacy* siswa karena sesuai dengan kerangka teori Bandura tentang faktor-faktor yang membentuk keyakinan diri.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Treasure Hunt berpengaruh signifikan dalam meningkatkan *self-efficacy* siswa kelas VII MTs Al-Jawami Kabupaten Bandung. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan skor keaktifan, yakni 50% pada pertemuan pertama, 83,3% pada pertemuan kedua, dan mencapai 100% pada pertemuan ketiga. Rata-rata nilai *self-efficacy* pada kelas eksperimen adalah 69,12 dengan kategori “sangat tinggi”, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 67,8 dengan kategori “tinggi”, serta standar deviasi masing-masing 3,5 dan 3,6. Uji hipotesis dengan paired sample t-test menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$, yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain keterbatasan waktu yang hanya mencakup tiga kali pertemuan, jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah, serta fokus penelitian yang hanya menekankan pada aspek *self-efficacy* tanpa menggali lebih jauh dampaknya pada hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan waktu yang lebih panjang, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar kognitif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, L., & Suranto, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1265. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Dina, L. & Kurniawan, I (2020). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), Universitas Pendidikan Indonesia*, 4.
- Fatimah, S., Manuardi, A. R., & Meilani, R. (2021). Tingkat Efikasi Diri Performa Akademik Mahasiswa Ditinjau Dari Perspektif Dimensi Bandura. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v4i1.8753>
- Florina. (2019). *Self Efficacy dalam Pembelajaran Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Ghufron, M.N. & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Handayani, S.F. (2013). Hubungan Self Efficacy Dengan Prestasi Belajar Siswa Akselerasi. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(2): 1–5.
- Harlin, L. W. B. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *CIRCULAR: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Ekonomi*, 2(2), 99–108. <https://doi.org/10.70115/circular.v2i2.267>
- Hasan, M. (2021). *Moderasi Islam Nusantara: Studi Konsep dan Metodologi*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Hidayanti, N. (2023). Risalah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam Implikasi Self Efficacy Albert Bandura dalam Pendidikan Agama Islam. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1626–1636.

- Huda, M. (2013). Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Treasure Hunt. Malang: UIN Maliki Press.
- Iswara, D. M., & A, P. B. (2024). Metode Pembelajaran yang Sesuai untuk Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5984–6013. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13270>
- Kadir, K. (2015). Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian. PT Rajagrafindo Persada.
- Khair, H. (2021). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Masyarakat Di Era Modern. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 12(2), 24–36. <https://doi.org/10.62815/darululum.v12i2.67>
- Khairummuna Indra, Marhan Hasibuan, & Syarifah, S. (2023). Metode Treasure Hunt, Keaktifan siswa Upaya Penggunaan Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 46–48. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i3.994>
- Mulyadi (2018). *Filosofi Islam Nusantara*. Universitas Malikussaleh.
- Muzayyin Arifin (2019). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol, 5(1), 328–343.
- Pantu, E.A. (2021). Moderasi Usia Dalam Pengaruh Semester Terhadap Efikasi Diri Akademik Pada Pembelajaran Online. *Psikopedagogia: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 10(1): 78–89.
- Putri Wulandari, Budiawan, S. (2024). Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3853–3857.
- Rezeki, U. S., Restuina, C., Sembiring, S. S. B., & ... (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Pair Check Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Pancasila Kelas V Sd Negeri 067243. *Jurnal ...*, 9(1). <http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33): 81–95.
- Rusman (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2).
- Safna, O.P., & Wulandari, S.S. (2022). Pengaruh Metode Treasure Hunt dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Denah dan Arah Mata Angin. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J.W. (2007). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.
- Sarbaitinil, S. (2024). Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasi Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif. *Human: Journal of Community and Public Service*, 3(1).
- Satori, D. & Komariah, A. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Schunk, D.H. (1991). Self-Efficacy and Academic Motivation. *Educational Psychology Review*, 3: 173–208.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2024). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Edisi ke-16)*. Bandung: Alfabeta.

- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suryadi, R.A. (2022). Implementasi Moderasi Beragama dalam Pendidikan Agama Islam. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1).
- Suryanti, Y., Martini, A., & Setiawati, T. (2022). Penggunaan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat. *Sebelas April Elementary Education*, 1(1), 39–47.
- Usmandi (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1): 50–62.
- Wood, R. & Bandura, A. (1989). Social Cognitive Theory of Organizational Management. *Academy of Management Review*, 14: 361–384.
- Yuniati, et al. (2016). Indikator Self Efficacy dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2): 20–35.