

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI

OLEH

IRMA AGUSTIANA

NIM 19110063



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI**

SKRIPSI

OLEH

IRMA AGUSTIANA

NIM 19110063



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa terpanjatkan kepada Allah SWT. yang maha pengasih dan maha penyayang. Tidak ada kalimat lain yang dapat ucapkan selain ucapan syukur kepada Allah SWT. atas nikmat-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. yang dinantikan syafaatnya di hari akhir.

Skripsi ini merupakan persembahan kecil bagi kedua orang tua saya. Teruntuk bapak Imam Zaini dan ibu Uswatun Hasanah. Terima kasih atas semua doa, perjuangan, dan dukungannya baik secara moral maupun materil hingga saya dapat menyelesaikan sarjana strata satu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Terima kasih kepada adikku Silva Meiyana yang selalu memberikan energi positif untuk terus semangat dan melawan keputusasaan dalam segala bentuk.

Sahabat terbaik sejak kecil Gilang Hasbi Asshidiqi yang selalu memberi motivasi, dukungan dan bantuan demi kelancaran penulisan skripsi ini. Terima kasih telah menerima segala keluh kesah dan selalu ada.

Teman yang menemani peneliti terjun langsung dalam penelitian Ninit Dwi Novi Astuti. Teman satu kos yang selalu memberi masukan dan semangat Fajar Nur Rohmah, Aside Hike, dan Mardiah.

Teman-teman PAI angkatan 2019 khususnya yang menemani dan membantu proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah segan membantu dan bertukar pikiran.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI
SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Irma Agustiana (19110063)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Mei 2023 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

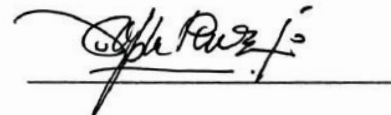
Ketua Sidang
Drs. A. Zuhdi, M. A
196902111995031002

:



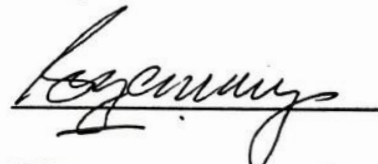
Sekretaris Sidang
Faridatun Nikmah, M. Pd
198912152019032019

:



Penguji Utama
Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
196905262000031003

:



Dosen Pembimbing
Faridatun Nikmah, M. Pd
198912152019032019

:



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
196504031998031002

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI**

Oleh:


Irma Agustiana

NIM. 19110063

Telah disetujui dan disahkan Pada Tanggal 03 Mei 2023

Oleh:

Dosen Pembimbing



Faridatun Nikmah, M. Pd

NIP. 198912152019032019

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Mujtahid, M. Ag

NIP. 197501052005011003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Faridatun Nikmah, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Irma Agustiana

Malang, 3 Mei 2023

Lampiran : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi sisi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Irma Agustiana

NIM : 19110063

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wasaalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Faridatun Nikmah, M. Pd

NIP. 198912152019032019

MOTTO

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمْ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَأَمْشُوا فِي مَنَاجِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

“Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.”¹

(QS. Al-Mulk: 15)

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Surah Al-Mulk: 15* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2010).

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Agustiana

NIM : 19110063

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 3 Mei 2023



Irma Agustiana

NIM. 19110063

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi”**.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada kepada nabi agung Muhammad SAW. yang selalu dinantikan syafaatnya di hari akhir.

Penulisan skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah mendukung kelancaran selesainya skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. M. Zainuddin, M. A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M. Ag, selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Faridatun Nikmah, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang penuh kebijaksanaan dan kesabaran serta berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mencurahkan ilmunya kepada penulis.

6. Bapak Drs. H. Moh. Anwar, M. Pd. I, selaku kepala MTsN 2 Banyuwangi yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di MTsN 2 Banyuwangi.
7. Ibu Sriyana Eko Purwati, S. Pd. I, selaku guru pamong yang memberikan arahan dan bantuan selama penelitian di MTsN 2 Banyuwangi.
8. Serta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah mendoakan, mendukung, dan memberi bantuan kepada penulis.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang dapat meningkatkan kualitas skripsi dari seluruh pihak guna perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini memberi manfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Malang, 30 April 2023



Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pengalihan huruf Arab-Latin dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Tranliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	a	ط	th
ب	b	ظ	zh
ت	t	ع	'
ث	ts	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dz	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	sh	ي	y
ض	dl		

B. Vokal Panjang dan Diftong

Arab	Latin	Arab	Latin
آ	â (a panjang)	أو	aw
إي	î (i panjang)	أي	ay
أو	û (u panjang)		

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS PENULISAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Orisinalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah.....	15
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
1. Metode Pembelajaran.....	18
2. Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i>	23
3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	29
4. Hasil Belajar Siswa.....	36
B. Kerangka Berpikir	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian	42
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Data dan Sumber Data.....	43
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	50
H. Analisis Data	53
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	56
J. Prosedur Penelitian.....	57
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	62
A. Paparan Data	62
1. Profil MTsN 2 Banyuwangi	62
2. Sejarah Singkat MTsN 2 Banyuwangi.....	62
3. Visi dan Misi MTsN 2 Banyuwangi	63
4. Struktur Organisasi MTsN 2 Banyuwangi	64
5. Data Guru dan Tenaga Kependidikan MTsN 2 Banyuwangi.....	66
6. Data Siswa dan Rombongan Belajar MTsN 2 Banyuwangi.....	67
7. Data Sarana dan Prasarana MTsN 2 Banyuwangi	70
8. Ekstrakurikuler MTsN 2 Banyuwangi	71
B. Hasil Penelitian.....	72
1. Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi	72

2. Pelaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi	78
3. Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi	107
BAB V PEMBAHASAN	117
A. Analisis Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi.....	117
B. Analisis Pelaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi.....	119
C. Analisis Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi.....	131
BAB VI PENUTUP	137
A. Kesimpulan	137
B. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1 Konversi Nilai Sikap	46
Tabel 3.3 Konversi Nilai	56
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre Test</i>	79
Tabel 4.2 Pembagian Kelompok	86
Tabel 4.3 Hasil <i>Post Test</i> Siklus I.....	88
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siklus I	90
Tabel 4.5 Hasil <i>Post Test</i> Siklus II	102
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siklus II	103
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre Test</i>	109
Tabel 4.8 Hasil <i>Post Test</i> Siklus I.....	110
Tabel 4.9 Hasil <i>Post Test</i> Siklus II	113
Tabel 5.1 Hasil Test dan Observasi Siklus I	128
Tabel 5.2 Hasil Test dan Observasi Siklus II.....	131
Tabel 5.3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	132
Tabel 5.4 Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa	134
Tabel 5.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian	135

DAFTAR GAMBAR

Tabel 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	83
Tabel 4.2 Bahan Ajar Siklus I	83
Tabel 4.3 Media Pembelajaran Siklus I	84
Tabel 4.4 Kisi - Kisi Soal Siklus I.....	84
Tabel 4.5 Evaluasi Pembelajaran Siklus I.....	85
Tabel 4.6 Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Treasure Hunt</i> Siklus I.....	88
Tabel 4.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	97
Tabel 4.8 Bahan Ajar Siklus II.....	97
Tabel 4.9 Media Pembelajaran Siklus II.....	98
Tabel 4.10 Kisi - Kisi Soal Siklus II.....	98
Tabel 4.11 Evaluasi Pembelajaran Siklus II.....	98
Tabel 4.12 Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Treasure Hunt</i> Siklus II.....	101

DAFTAR BAGAN

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	39
Tabel 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	57
Tabel 4.1 Struktur Organisasi MTsN 2 Banyuwangi	65
Tabel 5.1 Temuan Penelitian.....	136

DAFTAR DIAGRAM

Tabel 4.1 Klasifikasi Guru	66
Tabel 4.2 Klasifikasi Tenaga Kependidikan	67
Tabel 4.3 Data Siswa dan Rombel.....	68
Tabel 4.4 Data Siswa Kelas VII	68
Tabel 4.5 Data Siswa Kelas VIII	69
Tabel 4.6 Data Siswa Kelas IX.....	70
Tabel 4.7 Data Kenaikan Hasil Belajar Siswa.....	116

ABSTRAK

Agustiana, Irma. 2023. *Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Faridatun Nikmah, M. Pd.

Kata kunci: metode pembelajaran treasure hunt, hasil belajar, SKI.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang memuat sejarah perkembangan mulai Islam lahir hingga saat ini. Hal ini menjadikan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengandung banyak materi bacaan. Sehingga menyebabkan kejenuhan apabila pembelajaran tidak menarik dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran pada kenyataannya masih belum sesuai dengan harapan yaitu belajar dengan suasana yang menyenangkan. Seperti kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang kurang optimal.

Tujuan penelitian ini: 1) untuk mengetahui perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi, 2) untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi, 3) untuk mengetahui evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan kualitatif. PTK ini terdiri dari dua siklus dengan tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis data sebelum dan selama di lapangan.

Hasil dari penelitian ini: 1) Perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi yaitu menetapkan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan indikator, mencatat keperluan pada pelaksanaan berupa RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara serta *pre test*. 2) Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dilakukan dalam 2 siklus. Pada pra siklus atau sebelum tindakan dilakukan *pre test* dan pada setiap siklus dilakukan *post test*. 3) Evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dinyatakan meningkat didasarkan pada hasil belajar siswa *pra* siklus sebesar 66,83 dengan persentase ketuntasan 30%, siklus I mencapai 74,67 dengan persentase ketuntasan 50%, dan siklus II mencapai 93 yang dengan persentase ketuntasan 100%. Sikap dalam aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 15, 43 berkategori cukup ke siklus II sebesar 22, 8 berkategori sangat baik.

ABSTRACT

Agustiana, Irma. 2023. *The Implementation of Treasure Hunt Method to Improve Students' Learning Outcome on History of Islamic Culture Subject in MTsN 2 Banyuwangi*. Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiya and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Faridatun Nikmah, M. Pd.

Keywords: treasure hunt learning method, learning outcome, History of Islamic Culture.

The learning of the History of Islamic Culture subject includes Islamic history from its emergence until now. Therefore, the subject has an abundance of reading materials. When the learning is less interesting and fun, it will make students get bored. In reality, the learning implementation has not fulfilled the expectation, that is, to create a fun learning atmosphere. Learning activities using less variative methods may decrease students' learning motivation. They also experience difficulty in comprehending the subject materials, which leads to their less optimum learning outcomes.

The research aims to: 1) reveal the lesson plan using the treasure hunt learning method to improve students' learning outcome on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi, 2) to reveal the implementation of the treasure hunt learning method to improve students' learning outcome on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi, 3) to reveal the evaluation of the treasure hunt learning method implementation to improve students' learning outcome on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi.

The researcher employed CAR (Class Action Research) method and a qualitative approach. The method has two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The researcher collected the data using tests, observation, interviews, and documentation techniques. She analyzed the data before and during the method implementation in the field. The research result shows that: 1) In implementing the treasure hunt learning method to improve students' learning outcome on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi, the researcher prepares the planning by determining the core competencies, basic competencies, learning objectives, and indicators. She also prepares lesson plans, learning materials, learning media, learning evaluations, observation sheets, interview guidance, and pretest. 2) The implementation of the treasure hunt learning method improves students' learning outcomes on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi is conducted in two cycles. The researcher conducts a pretest in the pre-cycle or before the implementation and a post-test after each cycle. 3) The evaluation of the treasure hunt learning method implementation to improve students' learning outcomes on the History of Islamic Culture subject in MTsN 2 Banyuwangi shows the improvement based on the data that pre-cycle students' learning outcomes is 66.83, the mastery learning is 30%. In cycle I, the learning achievement is 74.67, and the mastery learning is 50%. Meanwhile, in cycle II, the learning outcome is 93 and learning mastery is 100%. Students improve their learning activities, from 15.43, categorized as sufficient, in cycle I to 22.8, categorized as excellent in cycle II.

Translator,  Rizka Yanuarti NIPT 201209012263	Date 09-05-2023	Director of Language Center  Prof. Dr. H.M. Abdul Hamid, MA. NIPT 20119302011998031007
---	--------------------	--

مستخلص البحث

أغسطس، إيرا. ٢٠٢٣. استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: فريدة النعمة، الماجستير.



الكلمات الرئيسية: أساليب تعليم صيد الكنز، نتائج التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية.

تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية هو مادة تحتوي على تاريخ التطور منذ نشأة الإسلام حتى الوقت الحاضر. وهذا يجعلها تشمل الكثير من مواد القراءة. مما يسبب الملل إذا لم يكن التعليم ممتعاً ومريحاً. لا يزال تنفيذ التعليم في الواقع غير متوافق مع التوقعات، أي التعليم يجب أن يكون لطيف. مثل أنشطة التعليم التي تستخدم أساليب أقل تنوعاً قد تؤدي إلى انخفاض في تحفيز تعلم الطلاب وصعوبة فهم المادة، مما يؤدي إلى اكتساب نتائج تعليمية دون المستوى الأمثل.

أهداف هذا البحث: (١) معرفة تخطيط استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي، (٢) معرفة تنفيذ استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي، و (٣) معرفة تقويم استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي.

منهج البحث المستخدم هو PTK (البحث الإجمالي في الفصل الدراسي) بمدخل نوعي. يتكون PTK من دورتين مع مراحل كل دورة، وهي التخطيط والتنفيذ والملاحظة والمراجعة. تم جمع البيانات عن طريق تقنية الاختبار والملاحظة والمقابلة والوثائق. تم تحليل البيانات عن طريق تحليل البيانات قبل وأثناء الدراسة.

نتائج هذا البحث: (١) تخطيط استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي، أي وضع الكفاءات الأساسية والكفاءات الرئيسية وأهداف التعليم ومؤثراته، وتسجيل الاحتياجات للتنفيذ في شكل خطط التدريس والمواد التعليمية ووسائل التعليم وتقييم التعليم وتجميع أوراق الملاحظة وإرشادات المقابلة والاختبارات المسبقة. (٢) تنفيذ استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي يتم في دورتين. في الدورة السابقة أو قبل الإجراء، يتم إجراء اختبار مسبق وفي كل دورة يتم إجراء اختبار لاحق. (٣) تقييم استخدام أساليب تعليم صيد الكنز في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة المتوسطة الدينية الحكومية ٢ بانجوانجي ارتفع بناء على نتائج تعلم الطلاب قبل الدورة البالغة ٦٦.٨٣ ٪، وصلت الدورة الأولى إلى ٧٤.٦٧ ٪ بنسبة اكتمال ٥٠ ٪، ووصلت الدورة الثانية إلى ٩٣ ٪ بنسبة اكتمال ١٠٠ ٪. زادت المواقف في أنشطة تعليم الطلاب من الدورة الأولى بنسبة ١٥.٤٣ ٪ في الفئة الكافية إلى الدورة الثانية بنسبة ٢٢.٨ ٪ في فئة جيدة جداً.

Penerjemah,  M. Mubasysyir Munir, MA NIDT: 19860513201802011215	Tanggal 9-5-2023	Validasi Kepala PPT  Prof. Dr. H. M. Abdul Hamid, MA NIP: 19730201 1998031007
---	---------------------	--

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah keperluan setiap manusia untuk meningkatkan kualitas, minat, dan bakat yang dimilikinya. Pendidikan berfungsi menyiapkan siswa dalam rangka pembentukan warga negara yang baik dan mengemban tugas serta pekerjaannya di kemudian hari.² Produk yang diharapkan oleh adanya pendidikan adalah menghasilkan luaran yang mempunyai kemampuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kehidupannya melalui proses pendidikan yang didapat. Pendidikan mengubah pola kehidupan manusia menjadi lebih baik dengan menciptakan generasi yang unggul, kreatif, dan inovatif sesuai minat dan bakat yang dimilikinya. Proses pendidikan dikatakan optimal jika menghasilkan sumber daya yang berkualitas untuk generasi berikutnya. Sehingga pendidikan menjadi kebutuhan pokok yang harus terus dikembangkan relevan dengan perkembangan zaman dan tuntutan pembangunan agar dapat mengembangkan mutu sumber daya manusia.

Pendidikan memiliki makna lain sebagai upaya untuk menyiapkan siswa melalui aktivitas pembelajaran meliputi pengajaran, bimbingan, dan latihan untuk mengembangkan potensi siswa demi kelangsungan hidupnya di masa depan.³ Segala sesuatu yang hendak dilakukan dalam proses pendidikan didasarkan pada rencana yang matang dan komprehensif untuk mewujudkan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang maksimal sehingga tujuan pendidikan

² Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, I. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hal. 2.

³ "UUD RI No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1," n.d.

akan tercapai. Perencanaan tersebut menjadi pegangan dalam pembelajaran mulai dari membuka hingga menutup pelajaran termasuk metode pembelajaran yang digunakan. Melalui perencanaan tersebut pembelajaran harus dikemas menarik dan interaktif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dapat menghantarkan pencapaian hasil belajar yang memuaskan.

Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan sumber belajar. Guru berperan sebagai pendidik atau pembelajar, sementara itu siswa berperan sebagai orang yang belajar atau pemelajar.⁴ Guru menjadi fasilitator siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga pembelajaran berbasis pada siswa atau *student based learning*. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menumbuhkan semangat siswa berperan aktif ketika pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran melalui metode permainan merupakan salah satu pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak-anak atau siswa. Penggunaan permainan tradisional menjadi jenis permainan yang tepat digunakan dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Hal ini dikarenakan permainan tradisional memiliki berbagai dampak positif seperti mengembangkan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial siswa.⁵

Berdasarkan laporan peta ekosistem industri *game* Indonesia 2021 tercatat pengguna *game online* di Indonesia di atas 170 juta jiwa di berbagai

⁴ Elihami dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018), hal. 81.

⁵ Tania Linda Rizky dan Heru Purnomo, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 7, no. 2 (2021), hal. 120.

platform.⁶ Selain itu, menurut laporan Limelight Networks tahun 2021, 69,2% warga Indonesia yang disurvei lebih menyukai bermain *game* daripada menonton televisi atau film. Selain itu, 78,8% dari warga Indonesia menggunakan waktu luangnya untuk menonton konten *gaming* di secara online seperti *Twitch* dan *YouTube*.⁷ Hal ini menunjukkan besarnya ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap budaya *gaming* yang menjadi bukti adanya kegemaran terhadap permainan. *Game online* yang menjadi kegemaran masyarakat tidak memiliki perbedaan jauh dengan permainan tradisional sebagai warisan budaya karena sama-sama sebagai sarana hiburan ketika ada pada situasi yang membosankan.

Permainan tradisional mengandung unsur edukatif dan mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam pembelajaran seperti kerja sama, patuh, tolong-menolong, demokrasi, loyal, dan sebagainya. Sehingga nilai-nilai tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kepekaan terhadap lingkungan belajarnya.⁸ Pelaksanaan pembelajaran pada kenyataannya masih belum sesuai dengan harapan yaitu belajar dengan suasana yang menyenangkan. Seperti kegiatan pembelajaran

⁶ Adiel Manafe, "Data Terkini Jumlah Pemain Game Di Indonesia Dan Sebaran Platformnya," *Netral News Cermin Bangsa.Com*, last modified 2022, <https://www.netralnews.com/data-terkini-jumlah-pemain-game-di-indonesia-dan-sebaran-platformnya/M3lNeWZKbUR2RGZuVKNvK01TMjFVQT09>.

⁷ Pratiwi Agustini, "Industri Gaming Dan Esports Melaju Pesat, Kominfo Buka Kelas," *Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI*, last modified 2022, accessed October 21, 2022, <https://aptika.kominfo.go.id/2022/04/industri-gaming-dan-esports-melaju-pesat-kominfo-buka-kelas/>.

⁸ Ilza Ma'azi Azizah, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk," *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 2 (2016), hal. 282.

yang menggunakan metode yang biasa atau konvensional. Hal ini dapat menimbulkan turunnya motivasi belajar siswa dan dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga berimplikasi pada perolehan hasil belajar yang kurang optimal.⁹

Peneliti telah melakukan observasi di MTsN 2 Banyuwangi, memperlihatkan bahwa proses belajar mengajar di lembaga pendidikan tersebut masih kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak berbasis permainan menjadikan siswa mudah mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal. Selain itu, sebagai Madrasah Tsanawiyah negeri pertama di Banyuwangi yang memiliki fasilitas-fasilitas penunjang pendidikan yang memadai, fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena wilayahnya yang terletak di pedesaan sehingga kurang adanya dorongan dari lingkungan setempat untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang memuat sejarah perkembangan mulai Islam lahir hingga saat ini sehingga mengandung banyak materi bacaan. Sehingga penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menyebabkan kejenuhan pada siswa yang berdampak pada kesulitan dalam menerima materi pelajaran dan menurunnya motivasi belajar siswa yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal.

⁹ Ibid, hal. 280.

Pembelajaran perlu diinovasikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mudah jenuh mengikuti pembelajaran. Diperlukan metode pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan tradisional agar pembelajaran berpusat pada siswa dan juga sebagai bentuk pelestarian warisan budaya terhadap permainan tradisional. Salah satu jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi dan mengatasi kejenuhan siswa adalah permainan berburu harta karun. Sehingga permainan berburu harta karun ini dapat menjadi salah satu metode transfer materi pelajaran.¹⁰

Metode pembelajaran *treasure hunt* atau berburu harta karun adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang membutuhkan kerja sama tinggi karena dilakukan secara berkelompok. Metode pembelajaran ini berbasis permainan interaktif yang memiliki kemampuan untuk mentransfer materi pelajaran kepada siswa dan melatih kemampuan berpikir kritis karena siswa harus mampu memecahkan setiap *clues* atau petunjuk-petunjuk yang diberikan. Siswa akan berburu harta karun sesuai dengan *clues* atau petunjuk-petunjuk yang berkaitan dengan materi pelajaran dan terdapat harta karun di akhir permainan. Pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menerima materi pelajaran. Sehingga penggunaan metode pembelajaran

¹⁰ A Alam dan K Khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021), hal. 62.

berbasis permainan *treasure hunt* dapat menjadi salah satu cara pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

Berdasarkan data dan fakta lapangan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran di MTsN 2 Banyuwangi perlu diinovasikan dengan menghadirkan metode pembelajaran *treasure hunt* sebagai metode pembelajaran berbasis permainan. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan sebelumnya kurang bervariasi. Peneliti menitikberatkan batasan penelitian pada hasil belajar siswa sebagai objek penelitian pada materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) kelas VIII F sebagai kelas kinestetik. Hal ini dikarenakan perolehan hasil belajar sebelumnya yang belum optimal dan kelas yang sesuai dengan gaya belajar pada metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran *treasure hunt* diterapkan karena materi tersebut kurang familier bagi siswa sehingga diperlukan cara penyampaian yang menarik. Sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi?

¹¹ Sulastrri Ari dan Wasidi, “Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar,” *Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2019), hal. 81.

2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.
3. Untuk mengetahui evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut sebagai berikut, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara keilmuan, penelitian ini dapat menambah wawasan dibidang pendidikan khususnya dalam hal penggunaan metode pembelajaran

treasure hunt pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai metode pembelajaran berbasis permainan yang menarik. Selain itu, sebagai bahan untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang profesional yang menggunakan metode pembelajaran yang interaktif serta variatif ketika mengajar sehingga memiliki implikasi yang baik bagi hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi MTsN 2 Banyuwangi khususnya guru mata pelajaran SKI dapat membantu meningkatkan kreativitas mengenai penerapan metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran berbasis permainan *treasure hunt*.
- b. Bagi pengelolaan program studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dapat memperkaya khazanah penelitian terkait metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk bekal pembelajaran terhadap mahasiswa.
- c. Bagi lembaga pendidikan lain maupun kementerian agama dapat menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran terkait penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*.
- d. Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan untuk menunjang penelitian-penelitian selanjutnya dengan perspektif yang berbeda agar menemukan teori-teori baru yang dapat memperkaya keilmuan di bidang metode pembelajaran.

E. Orisinalitas Penelitian

Hasil penelaahan dari penelitian-penelitian yang telah lalu, peneliti tidak mendapatkan penelitian yang sama terkait “Penggunaan Metode Pembelajaran

Treasure Hunt dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi”. Namun, secara umum terdapat penelitian-penelitian yang berkenaan dan relevan dengan penelitian yang sedang diteliti, yakni:

Pertama, skripsi “*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*” karya Raka Swdanhita Hutomo tahun 2016.¹² Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan temuan yaitu fokus untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi. Subjek dan objek penelitian yang digunakan siswa kelas X Pemesinan 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.

Kedua, skripsi “*Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues terhadap Penguasaan Bilangan Romawi*” karya Anisa Nur Rohmah tahun 2017.¹³ Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan temuan yaitu fokus untuk mengetahui siswa dalam menguasai romawi pada mata pelajaran matematika. Subjek dan objek penelitian kelas IV SD Muhammadiyah Temanggung. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperiment*.

Ketiga, jurnal “*Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar*” karya Ari Sulastri dan Wasidi tahun 2019. Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan temuan yaitu berfokus

¹² Raka Swdanhita Hutomo, “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” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal. vi.

¹³ Anisa Nur Rohma, “Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi” (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017), hal. xiv.

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 PTK yang digabungkan dengan *quasi eksperiment*.¹⁴

Keempat, skripsi berjudul “Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung” karya Maskur Ahmad tahun 2018. Dari penelitian tersebut terdapat temuan perbedaan yaitu metode pembelajaran yang digunakan adalah *team teaching* pada pelajaran PAI. Subjek dan objek penelitian kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bdanar Lampung.¹⁵

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Raka Swdanhita Hutomo tahun 2016, Skripsi, <i>Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Metode Treasure Hunt Pada Siswa Kelas X PM 2 Di SMK Negeri 1 Pengasih</i>	1. Penelitian metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> 2. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap	1. Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan model pembelajaran <i>treasure hunt</i> (berburu harta karun) pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan metode <i>treasure hunt</i> terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih.

¹⁴ Ari dan Wasidi, “Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar”, hal. 77.”

¹⁵ Maskur Ahmad, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bdanar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), hal. 6.

	<i>Tahun Ajaran 2015/2016</i>	siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penelitian pada pembelajaran mata pelajaran ekonomi 3. Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 dengan subjek penelitian siswa kelas X PM 2. 	
2.	Anisa Nur Rohmah, 2017, Skripsi, <i>Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi</i>	1. Penelitian pada penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt clues</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian untuk mengetahui penguasaan bilangan romawi siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. 2. Penelitian pada pembelajaran mata pelajaran matematika. 3. Metode penelitian kuantitatif dengan jenis <i>quasi eksperiment</i> yang dilakukan dengan 4 kali perlakuan dalam pembelajaran di kelas. 4. Lokasi penelitian di SD Muhammadiyah Kecamatan Temanggung 	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada pengaruh permainan <i>treasure hunt clues</i> terhadap penguasaan bilangan romawi bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Temanggung

			dengan subjek penelitian siswa kelas IV	
3.	Ari Sulastri dan Wasidi, 2019, Jurnal, <i>Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar</i>	1. Penelitian pada penggunaan metode <i>treasure hunt</i>	1. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode <i>treasure hunt</i> , meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV SD di Gugus II Bengkulu Utara, serta menggambarkan efektivitas penerapan metode <i>treasure hunt</i> dalam peningkatan kerja sama dan prestasi belajar siswa kelas IV SD di Gugus II Bengkulu Utara. 2. Penelitian pada pembelajaran mata pelajaran IPS. 3. Metode PTK yang digabungkan dengan <i>quasi eksperiment</i> . 4. Lokasi penelitian di SMP Negeri 1 Singingi Hilir dengan subjek penelitian siswa kelas VII A.	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> dalam meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV Gugus II Bengkulu Utara.
4.	Maskur Ahmad, 2018, Skripsi, <i>Penerapan Metode Team Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam</i>	1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil	1. Penelitian pada penerapan metode pembelajaran <i>team teaching</i> 2. Penelitian pada pembelajaran PAI 3. Lokasi penelitian di SMP Taman Siswa Teluk	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada penerapan metode pembelajaran <i>team teaching</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama

	<i>Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bdanar Lampung</i>	belajar siswa. 2. Metode Penelitian Tindakan Kelas	Betung Bdanar Lampung	Islam kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung
--	---	---	-----------------------	---

Demikian beberapa hasil penelaahan terhadap penelitian yang telah ada mengenai penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi. Dari penelaahan tersebut pada Penelitian Tindakan Kelas belum ada yang menempatkan objek penelitian pada hasil belajar siswa terhadap pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* di MTsN 2 Banyuwangi. Penelitian sebelumnya menempatkan objek penelitian pada peningkatan aktivitas belajar, hasil belajar, penguasaan bilangan, meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya meskipun terdapat yang menempatkan objek penelitiannya pada peningkatan hasil belajar siswa, akan tetapi mata pelajaran yang diambil adalah mata ekonomi, matematika, IPS, dan PAI.

Ada beberapa alasan penelitian ini lebih difokuskan pada analisis penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi. *Pertama*, proses pembelajaran di satuan pendidikan tersebut masih kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak berbasis permainan menjadikan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal. *Kedua*, sebagai Madrasah

Tsanawiyah negeri pertama di Banyuwangi yang memiliki fasilitas-fasilitas penunjang pendidikan yang memadai, fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena wilayahnya yang terletak di pedesaan sehingga kurang adanya dorongan dari lingkungan setempat untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran. *Ketiga*, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki karakteristik mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menyebabkan siswa kesulitan menerima materi pelajaran dan menurunnya motivasi belajar siswa yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal. Khususnya pada materi yang kurang familier. Sehingga pemilihan KD semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) didasarkan karena salah satu materi yang kurang familier sehingga perlu dihadirkan metode pembelajaran yang tidak monoton seperti mengemas pembelajaran ke dalam permainan.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa meskipun MTsN 2 Banyuwangi terletak di wilayah pedesaan akan tetapi memiliki fasilitas yang memadai sehingga dapat menunjang penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Sehingga penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dimaksudkan agar memberi dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penggunaan metode penelitian tindakan kelas dimaksudkan agar peneliti dapat mengatasi persoalan yang ada dalam lingkup pendidikan khususnya dalam pembelajaran dengan memberi solusi berupa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul dan rumusan masalah, berikut definisi istilah untuk menegaskan makna dan menghindari makna yang kurang jelas:

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah prosedur yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk transfer materi pelajaran untuk meraih tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Metode pembelajaran menjadi upaya seorang guru dalam upaya transfer ilmu pengetahuan agar mudah dipahami oleh siswa melalui pemilihan metode pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakter siswa, dan materi pelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dibutuhkan dalam rangka pengadaan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. *Treasure Hunt*

Treasure hunt adalah metode pembelajaran berbasis permainan tradisional berkelompok yang digunakan sebagai cara transfer materi pelajaran dengan cara berburu harta karun yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tinggi. Metode pembelajaran *treasure hunt* dilakukan dengan analisis pada *clues* atau petunjuk-petunjuk yang diberikan untuk memecahkan persoalan dan menemukan harta karun di akhir permainan. Pengemasan pembelajaran dengan permainan menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan berfokus untuk mendidik siswa untuk mengetahui dan menghayati sejarah Islam. Sejarah Kebudayaan Islam dimaksudkan supaya melekat sebagai pandangan hidup atau cara berpikir siswa dalam meneladani kehidupan Rasulullah, sahabat-sahabat, dinasti-dinasti hingga penyebaran Islam dan Islam masa kini agar dapat mengambil ibrah serta menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan saat ini berdasarkan pola yang telah terjadi sesuai syariat Islam. Selain itu, juga dapat menjadikan tokoh-tokoh muslim sebagai panutan (*role model*).

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah berubahnya siswa menjadi lebih baik yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar diartikan sebagai hasil dari pengembangan potensi siswa mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga menjadi luaran yang unggul. Hasil belajar siswa didapat dengan pengadaaan tes setelah proses pembelajaran dilakukan, portofolio maupun lembar observasi kegiatan siswa. Hasil belajar menunjukkan keefektivitasan pembelajaran melalui pencapaian hasil belajar di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan perubahan karakter siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Pemudahan penulisan dan pemahaman secara komprehensif mengenai penelitian ini dapat dilakukan dengan sistematika penulisan. Berikut sistematika penulisan ini:

BAB I : Pendahuluan yang berisikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian pustaka yang berisikan landasan teori dan kerangka berpikir yang menjadi landasan dalam penelitian ini.

BAB III: Metode penelitian yang berisikan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data, kriteria keberhasilan tindakan dan prosedur penelitian.

BAB IV: Paparan data dan hasil penelitian yang berisikan deskripsi data yang didapat melalui pengumpulan data ketika penelitian.

BAB V : Pembahasan yang berisikan pemaparan dari data hasil penelitian berupa uraian-uraian.

BAB VI: Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan pemahaman secara teoritis maupun praktis dan saran bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Definisi metode pembelajaran

Metode memiliki arti prosedur atau cara yang digunakan agar dapat mencapai suatu tujuan. Metode adalah serangkaian aktivitas (segala sesuatu yang perlu dilakukan) yang telah tertata dengan terstruktur. Sedangkan pembelajaran adalah kegiatan timbal balik antara guru dan siswa dengan melibatkan sumber belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran menjadikan siswa memperoleh perkembangan karakter, pengetahuan, dan keterampilan oleh guru sehingga terjadi perubahan dalam dirinya menjadi pribadi yang lebih baik. Sehingga metode pembelajaran dimaknai sebagai cara yang telah terstruktur dalam kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan hasil belajar yang diharapkan. Metode pembelajaran digunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran dalam aktivitas di kelas saat pembelajaran secara nyata sehingga memudahkan pencapaian tujuan yang dikehendaki.¹⁶

Nana Sudjana menyebutkan metode pembelajaran merupakan prosedur yang diterapkan oleh guru ketika melakukan interaksi dengan siswa saat terjadinya pembelajaran.¹⁷ Metode pembelajaran menjadi

¹⁶ Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016), hal. 166.

¹⁷ *Ibid*, hal. 167.

suatu langkah bagi guru untuk merealisasikan aktivitas pembelajaran agar berjalan optimal. Untuk melaksanakan pembelajaran, materi pelajaran harus disampaikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Peranan metode dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menghadirkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menumbuhkan minat atau motivasi belajar siswa. Semakin bervariasi penggunaan metode pembelajaran, semakin baik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Kesesuaian antara metode pembelajaran yang dipakai dengan tujuan pembelajaran, kondisi, situasi, waktu, kemampuan guru, karakteristik siswa, materi pelajaran, sumber dan fasilitas berimplikasi terhadap efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.¹⁸

b. Fungsi metode pembelajaran

Dalam penggunaan metode pembelajaran, secara umum berfungsi sebagai upaya untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Secara lebih spesifik, fungsi metode pembelajaran adalah:¹⁹

1) Alat motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik memiliki arti tindakan-tindakan yang muncul akibat stimulus dari luar. Metode pembelajaran digunakan sebagai stimulus atau rangsangan dari luar yang dapat menciptakan semangat dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, guru memiliki

¹⁸ Agus Sutisna dan Aay Farihah Hesya, *Metode Pembelajaran Di Era Milenial* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), hal. 39.

¹⁹ Ibid, hal. 37-38.

peran sebagai pemberi motivasi melalui penggunaan metode pembelajaran yang menarik, mengandung penguatan positif, dan sebagainya. Sehingga motivasi ekstrinsik dapat timbul dari penggunaan metode pembelajaran dan penguatan positif.

2) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran memiliki arti suatu cara sistematis dan prosedural yang digunakan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Sehingga metode pembelajaran menjadi bagian dari strategi pembelajaran secara lebih terperinci. Dalam satu strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan metode yang berbeda-beda sesuai dengan kondisi dan karakteristik mata pelajaran. Metode pembelajaran menjadi cara terperinci dalam menyampaikan pelajaran dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.

3) Alat dalam menggapai tujuan pembelajaran

Tujuan merupakan arah atau motivasi yang hendak diraih dan berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan pembelajaran. Diperlukan komponen pembelajaran lain untuk dapat mengoptimalkan perolehan hasil dan tujuan pembelajaran. Salah satu komponen yang diperlukan adalah metode pembelajaran. Melalui penggunaan metode pembelajaran yang sesuai suatu alternatif untuk meraih tujuan pembelajaran. Sehingga penggunaan metode pembelajaran diselaraskan dengan tujuan pembelajaran.

c. Metode pembelajaran berbasis permainan menurut Islam

Metode pembelajaran berbasis permainan merupakan cara penyampaian pembelajaran dengan berbalut permainan. Hal ini dikarenakan bermain bagi anak dapat merangsang berkembangnya potensi diri dan kepribadian anak atau siswa. Nabi Muhammad Saw. dan para sahabat juga menekankan untuk menggunakan permainan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kepribadian, minat, dan bakat anak sehingga anak memiliki kepribadian yang baik, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam hal ini permainan yang dimaksud seperti menunggang kuda, berenang, memanah, maupun permainan lain yang dapat meningkatkan kecerdasan otak dan keterampilan. Nabi Muhammad Saw. tidak pernah melarang anak-anaknya bermain tetapi mengajak anak-anaknya bermain khusus yang dapat mengasak kemampuan fisik dan pikiran anaknya.²⁰

Al-Ghazali mengatakan “Bermain bagi anak merupakan suatu hal yang penting. Karena melarang dari bermain dengan memaksakan terus belajar dapat merusak suasana hatinya, mengganggu kecerdasan, dan tumbuh kembangnya”. Permainan dapat menjadi alat dalam penanaman nilai-nilai pendidikan yang mudah di ingat anak sehingga dapat lebih mudah diimplementasikan dalam kehidupannya.²¹ Melalui stimulus berupa permainan, anak tidak akan merasa terbebani dalam proses pembelajaran dan justru merasa menyenangkan. Belajar yang

²⁰ Rumadani Sagala, *Pendidikan Spiritual Keagamaan (Dalam Teori Dan Praktik)* (Yogyakarta: Suka-Press, 2018), hal. 155-156.

²¹ Ibid.

diikuti dengan permainan justru akan memudahkan pesan dan tujuan yang ingin disampaikan dipahami oleh anak.

Permainan memiliki dampak yang baik bagi perkembangan anak. Sehingga permainan dapat digunakan sebagai sebuah metode dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan permainan itu sendiri juga mengandung nilai-nilai pendidikan. Terlebih permainan memiliki konotasi yang positif bagi anak, karena tidak memberikan tekanan ke anak dan justru menyenangkan bagi mereka. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran dan transfer ilmu, salah satunya adalah permainan berburu harta karun atau *treasure hunt*.²²

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

*Terjemah: "Mudahkanlah dan janganlah kamu mempersulit. Gembirakanlah dan janganlah kamu membuat mereka lari. (HR. Bukhari).*²³

Tersirat dalam hadits tersebut, Rasulullah saw memerintahkan kepada kita untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menyulitkan. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menyulitkan merupakan metode yang ideal dan dapat memberikan hasil belajar yang optimal.²⁴

²² Alam and Khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter." hlm. 63.

²³ HR. Bukhari.

²⁴ Irijus Indrawan, "Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar, Analogi, Tashbih, Dan Amsal)," *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban* 1, no. 2 (2016), hal. 67.

2. Metode Pembelajaran *Treasure Hunt*

a. Definisi metode pembelajaran *treasure hunt*

Treasure hunt atau berburu harta karun adalah metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan tradisional yang memerlukan kemampuan kerja sama tinggi.²⁵ Metode pembelajaran *treasure hunt* memerlukan kerja sama dalam kelompok untuk dapat menyelesaikan *clues* atau petunjuk-petunjuk di dalamnya untuk mendapatkan harta karun. Sehingga penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan kerja sama siswa dan prestasi belajar karena pembelajaran yang dilakukan sambil bermain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menikmati proses pembelajaran dengan baik.²⁶

Treasure hunt merupakan model pembelajaran sederhana menemukan harta karun dengan cara menyelesaikan *clues* atau petunjuk-petunjuk yang diberikan guru yang dapat dilakukan di luar atau dalam kelas.²⁷ *Clues* atau petunjuk-petunjuk yang dimaksudkan adalah menyelesaikan persoalan-persoalan yang relevan dengan materi pelajaran. Sebelum pelaksanaan permainan *treasure hunt* atau berburu harta karun, guru terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran sehingga ketika pelaksanaan berburu harta karun siswa semakin mematangkan dan menambahkan pengetahuan materi pelajaran. Selain

²⁵ Nur Rohma, "Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi.", hal. 10.

²⁶ Ari dan Wasidi, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar.", hal. 83.

²⁷ Hutomo, "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.", hal. 27.

itu, guru menyiapkan daftar benda tersembunyi dan siswa akan diberi duplikat objek yang disembunyikan. Kelompok pertama yang berhasil melewati keseluruhan *clues* atau petunjuk-petunjuk menjadi pemenang.²⁸

Menurut Bell dan Kahrhoff, pembelajaran dengan *treasure hunt* adalah:

*“The Treasure Hunt is designed to have students build factual content on a specific topic. The basic strategy here is to find treasure through clues that hold information (text, graphic, picture, sound, video, etc.) that you feel is essential to understanding the given topic.”*²⁹

Dari teori di atas dapat didefinisikan bahwa perburuan harta karun dirancang untuk membangun pemahaman materi pelajaran lebih faktual. Untuk menjadikan pemahaman materi pelajaran lebih faktual dapat berupa teks, grafik, gambar, suara, video, dan sebagainya sehingga dapat menggambarkan materi pelajaran lebih faktual yang terdapat dalam *clues* atau petunjuk-petunjuk yang juga digunakan untuk menemukan harta karun. Selain itu, permainan harta karun akan menambah informasi baru siswa sehingga pengetahuan yang didapat lebih komprehensif.

²⁸ Ibid.

²⁹ D. Bell dan J. Kahrhoff, *Active Learning Handbook Institute for Excellence In* (St. Louis, Missouri: Webster University, 2006), hal. 28.

Metode pembelajaran *treasure hunt* dapat secara efektif digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran.³⁰ Metode ini mengemasnya pembelajaran dalam bentuk permainan dan terdapat penguatan positif berupa *reward* sebagai harta karun setelah berhasil memecahkan masalah dalam *clues* atau petunjuk-petunjuk yang diberikan. Jawaban ini menunjukkan seberapa komprehensif pemahaman siswa dalam memahami dan mengembangkan materi pelajaran.³¹ Harta karun yang didapat berupa peralatan tulis seperti buku, pensil, pena, rautan, tempat pensil, dan sebagainya. Pemburuan harta karun berisi *clue* atau petunjuk berupa pertanyaan selama pemburuan yang harus dijawab oleh setiap kelompok. Metode ini menyajikan pembelajaran secara sistematis. Sehingga dapat menghindarkan materi yang tumpang tindih. Hal ini dikarenakan terdapat *clues* atau petunjuk-petunjuk berisi materi pelajaran dari awal hingga akhir.³²

b. Tahapan-tahapan metode pembelajaran *treasure hunt*:³³

1) *Presenting phase* atau fase presentasi

Guru terlebih dahulu membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok. Kemudian menjelaskan materi pelajaran dan membacakan peraturan dan arahan permainan berburu karun.

³⁰ Ari dan Wasidi, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar", hal. 82.

³¹ Bell dan Kahrhoff, *Active Learning Hdanbook Institute for Excellence In*, hal. 28.

³² Dong Won Kim dan Jing Tao Yao, "A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of Aweb-Based Learning Support System," *Journal of Universal Computer Science* 16, no. 14 (2010); hal. 1861-1862.

³³ *Ibid*, hal. 1858-1859.

Untuk melanjutkan ke dalam permainan, guru memberi *starter clue*, jika terdapat salah satu siswa yang mampu menjawab maka guru akan memberikan arahan secara lisan, tertulis, maupun gambar sebagai pedoman untuk mendapatkan harta karun.

2) *Retrieving phase* atau fase pengambilan

Siswa berbentuk kelompok menjelajah tempat untuk menemukan harta karun dengan melewati berbagai tantangan melalui *clues* atau petunjuk-petunjuk. Setiap kelompok akan menemui pertanyaan dalam *clues* atau petunjuk-petunjuk yang disembunyikan pada setiap pos yang harus diambil dan dikerjakan untuk dapat melanjutkan ke pos berikutnya.

3) *Developing phase* atau fase berkembang

Setiap kelompok mendapat *clues* atau petunjuk-petunjuk mengembangkan ide dan kemampuan berpikir melalui proses *construct knowledge*. Setiap kelompok menganalisis pertanyaan yang di dapat dari setiap pos. Apabila memerlukan informasi yang lebih banyak dapat mencari informasi pada sumber belajar lain sehingga dapat memperoleh informasi atau pemahaman materi pelajaran yang komprehensif.

4) *Evaluating phase* atau fase evaluasi

Setiap kelompok menerima penghargaan berupa harta karun dan menyimpulkan serta mempresentasikan materi pelajaran yang telah didapat.

Untuk memerinci tahapan-tahapan tersebut, menurut Kim dan Yao dalam Hutomo, alur pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* sebagai berikut:³⁴

- 1) Siswa dikelompokkan secara heterogen dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi pelajaran.
- 3) Setiap kelompok secara bergantian untuk menemukan harta karun
- 4) Setiap kelompok dibagikan *starter clue* atau petunjuk awal yang berkaitan dengan materi pelajaran yang harus diselesaikan untuk mendapat petunjuk berikutnya dan melakukan perburuan harta karun.
- 5) Setiap kelompok diberi arah atau rute pemburuan harta karun yang berbeda-beda yang terdiri dari 5 pos. Dimana pos 1-4 berisi *clue* atau petunjuk berupa soal yang harus dipecahkan. Dan pos 5 berisi harta karun.
- 6) *Clue* atau petunjuk disembunyikan di tempat yang tidak terlihat sehingga siswa harus mencari dan menjawab pada selembar kertas.
- 7) Kelompok tercepat yang dapat memecahkan pertanyaan menjadi pemenang dan setiap kelompok akan mendapat harta karun pada pos terakhir.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan materi yang didapat dalam metode permainan *treasure hunt*.

³⁴ Hutomo, "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. ", hal. 31.

c. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *treasure hunt*:

Kelebihan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*, yaitu:³⁵

- 1) Pembelajaran bisa dilaksanakan di dalam ruangan atau kelas maupun luar ruangan sehingga dapat menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran.
- 2) Siswa menjadi pusat pembelajaran karena berperan penuh dalam permainan.
- 3) Menumbuhkan sikap kerja sama dan berpikir kritis karena untuk memecahkan pertanyaan diperlukan kerja sama dan berpikir kritis antar teman dalam kelompok.
- 4) Memberi motivasi untuk menyelesaikan persoalan karena setelah menyelesaikan persoalan hingga akhir akan mendapat harta karun.

Adapun kekurangan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*, yaitu:

- 1) Memakan banyak waktu karena siswa harus mencari *clue* atau petunjuk dan proses pencarian harta karun bergantian antar kelompok, sehingga guru harus mempersiapkannya dahulu alat dan bahan yang diperlukan untuk mendukung metode pembelajaran tersebut sehingga dapat menghemat waktu.

³⁵ Sutisna dan Hesya, *Metode Pembelajaran Di Era Milenial*, hal. 60-61.

- 2) Jangkauan tempat pembelajaran dalam *treasure hunt* cukup luas sehingga dapat diberi arahan sebelum memulai permainan mengenai batas tempat permainan.
- 3) Siswa akan semakin leluasa untuk bertindak sehingga siswa harus dikondisikan agar tetap tertib.

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Istilah sejarah dalam bahasa Indonesia diambil dari bahasa Arab “*syajarah*” bermakna pohon. Sedangkan dalam bahasa Inggris disebut “*history*” bermakna pengetahuan mengenai kejadian atau gejala khususnya manusia yang kronologis.³⁶ Sehingga sejarah dipahami sebagai suatu aktivitas manusia yang memiliki kaitan dengan peristiwa-peristiwa yang tersusun runtut sesuai dengan waktu terjadinya. Sejarah juga memiliki pengertian lain yaitu tersusun dari serangkaian kejadian masa lalu pengalaman manusia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan disiplin ilmu yang berusaha menggambarkan peristiwa masa lalu manusia yang telah tersusun kronologis yang mengandung pelajaran bagi kehidupan saat ini maupun masa depan.

Kebudayaan merupakan sistem kompleks meliputi adat istiadat, seni, kepercayaan, pengetahuan, moral, hukum, dan kebiasaan-kebiasaan manusia bermasyarakat. Kebudayaan memiliki tiga wujud, yaitu: (1) wujud ideal, yaitu nilai dalam kehidupan manusia, (2) wujud

³⁶ Syamruddin Nasution, *Sejarah Peradaban Islam* (Riau: Pusaka Riau, 2013), hal. 1-2.

kelakuan, yaitu tingkah laku manusia yang mewujudkan karya.³⁷ Sedangkan kebudayaan Islam merupakan kebudayaan yang bernafaskan Islam. Akan tetapi Islam bukan kebudayaan akan tetapi menimbulkan kebudayaan yang disebut dengan kebudayaan Islam. Jika kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia. Sedangkan Islam merupakan bentuk wahyu yang bersumber dari Tuhan.³⁸

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu pengetahuan mengenai gejala manusia yang bersifat kronologis yang menyangkut kebudayaan agama Islam yang memiliki banyak kisah keteladanan dan hal-hal yang perlu dihindari oleh manusia saat ini atau yang mempelajarinya. Sehingga pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi suatu kegiatan untuk mentransfer ilmu pengetahuan oleh guru kepada siswa yang memiliki kaitan dengan kejadian-kejadian di masa lampu yang berhubungan dengan politik, sosial, ekonomi, peradaban, kebudayaan yang di alami oleh masyarakat atau negara Islam.³⁹ Mengingat pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa dapat memperoleh ibrah dari dalamnya dan meneladaninya. Maka SKI diajarkan dalam lembaga pendidikan MI, MTs, dan MA.

³⁷ Ibid.

³⁸ Ibid, hal. 3-4.

³⁹ Ita Rianti, Saiful Bachri, dan Tri Yuniyanto, "Analisis Pembelajaran SKI Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abasiyah Kelas XI IPS MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016," *Cdani* 53, no. 9 (2016), hal. 129.

b. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah

Berdasarkan lampiran Permenag Nomor 000912 Tahun 2013 bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari waktu ke waktu meliputi urusan peribadahan, hubungan dengan manusia lain dan akhlak serta pengembangan sistem kehidupan dalam penyebaran Islam yang dilandasi dengan akidah. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam berfokus pada pengambilan pelajaran atau ibrah dari sejarah Islam di masa lampau, keteladanan tokoh Islam dan merelevansikan dengan gejala sosial, iptek, budaya, politik, ekonomi, seni dan sebagainya untuk perkembangan kebudayaan saat ini dan masa depan berdasarkan pola yang telah terjadi.⁴⁰

Secara substansial, SKI berkontribusi membentuk motivasi belajar siswa agar mampu menghayati, mengetahui, dan mengenal nilai-nilai kearifan yang tertuang dalam sejarah Islam yang berperan dalam membentuk karakter, kepribadian, serta kecerdasan siswa. SKI di ranah MTs merupakan mata pelajaran dengan bahasan asal muasal, perkembangan dan peranan peradaban atau kebudayaan Islam dan tokoh-tokoh yang memiliki sumbangsih dalam sejarah Islam. Ruang lingkup materi pokok mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah terdiri dari:⁴¹

1) Nabi Muhammad Saw.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Direktorat KSKK Madrasah and Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 2019, hal. 214-220.

- 2) Khulafaur Rasyidin.
- 3) Daulah Umayyah.
- 4) Daulah Abbasiyah.
- 5) Daulah Ayyubiyah.
- 6) Daulah Mamluk.
- 7) Sejarah Penyebaran Islam di Indonesia.
- 8) Kerajaan Islam di Indonesia.
- 9) Pesantren dalam Dakwah Islam di Indonesia.
- 10) Nilai-Nilai Islam dan Kearifan Lokal di Indonesia.
- 11) Walisanga.
- 12) Tokoh Penyebar Islam di Indonesia
- 13) Tokoh Pendiri Organisasi Keagamaan di Indonesia.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilingkup Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk.⁴²

- 1) Membentuk pemahaman siswa mengenai perlunya mempelajari norma dan landasan agama Islam ditegakkan oleh Nabi Muhammad Saw.
- 2) Membentuk wawasan siswa mengenai urgensi tempat dan waktu sebagai proses masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa berdasarkan pendekatan ilmiah dalam memahami fakta sejarah secara tepat.

⁴² Rofik, "NILAI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM KURIKULUM MADRASAH," *Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2015), hal. 20.

- 4) Meningkatkan apresiasi siswa terhadap peninggalan-peninggalan sejarah Islam untuk melestarikan dan menjaganya.
 - 5) Meningkatkan kemampuan siswa agar dapat menapaki jejak tokoh-tokoh besar dan memetik ibrah dari kejadian dalam sejarah Islam dan menghubungkan dengan kejadian saat ini.
- c. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah kebudayaan Islam secara umum dianggap memiliki stereotip berisi materi tentang kejadian di masa lalu menyebabkan mata pelajaran ini tidak diminati oleh siswa.⁴³ Mata pelajaran SKI seharusnya menjadi pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan karena berisi tentang rentetan perjalanan Islam. Tetapi kenyataan yang terjadi berbeda, Sejarah Kebudayaan Islam justru bukan mata pelajaran yang mengasyikkan tetapi membosankan dan kurang diminati bagi siswa.⁴⁴ Sejarah Kebudayaan Islam dalam pandangan masyarakat merupakan pelajaran pelengkap dan tidak memiliki kontribusi secara signifikan dalam kehidupan yang memicu pembelajaran menjadi kurang optimal. Kenyataan lapangan serta pola pikir yang demikian turut serta memicu motivasi belajar dari siswa. Kemampuan ingatan siswa menjadi tuntutan dikarenakan materi sejarah yang notabene identik dengan hafalan, hal itu menyebabkan

⁴³ Abdul Rasyid, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi," *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018), hal. 14.

⁴⁴ Hijratul Hasanah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik," *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* 9, no. 2 (2021), hal. 102.

siswa mempelajari materi tanpa didasari oleh motivasi atau kemauan untuk mengetahui dan memahami materi pelajaran.

Hasanah dalam penelitiannya menjelaskan kelemahan pembelajaran SKI diakibatkan oleh bentuk pembelajaran yang kurang bervariasi. Seperti pengadaan media dan metode pembelajaran yang kurang aktif dan interaktif. Terlebih sifat pelajaran yang mengandung banyak bacaan, berpotensi menimbulkan kejenuhan dan menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa.⁴⁵ Pembelajaran SKI juga bergantung pada penguasaan bahan atau materi menyebabkan pembelajaran terkesan kaku dan tidak berpusat pada siswa menyebabkan siswa kehilangan kesempatan agar dapat aktif dalam pembelajaran atau siswa hanya mendengar guru bicara secara pasif.⁴⁶ Hal itu menunjukkan bahwa pada dasarnya pembelajaran SKI memiliki permasalahan yang menimbulkan kejenuhan bagi siswa karena tidak terlibat langsung dalam pembelajaran yang kemudian berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, membutuhkan solusi guna meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan penggunaan metode pembelajaran bervariasi, aktif dan interaktif, khususnya dalam hal ini metode pembelajaran *treasure hunt*.

⁴⁵ Ibid, hal. 107.

⁴⁶ Uswatun Hasanah, "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam," *El Tarikh* 01, no. 2 (2020), hal. 27.

- d. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode *treasure hunt*

Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dapat mengubah stereotip mata pelajaran membosankan karena dilakukan bersama-sama.⁴⁷ Khususnya dalam memecahkan setiap *clue* atau petunjuk yang diberikan untuk mendapatkan harta karun. Sehingga mereka setiap kelompok akan bekerja sama untuk memecahkan *clue* atau petunjuk yang melatih kekompakan. Pembelajaran ini dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas sehingga dapat menekan kebosanan siswa.

Penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam pelajaran SKI dapat dilakukan dengan mengemas materi Sejarah Kebudayaan Islam ke dalam permainan. Karakteristik mata pelajaran SKI yang mengandung banyak materi pelajaran setelah dipaparkan atau dijelaskan oleh guru akan dibalut dengan permainan. Hal ini dikarenakan permainan merupakan kegiatan yang digemari anak-anak sehingga siswa akan menyukainya dan tercipta pembelajaran dengan suasana baru yang tidak membosankan. Kemudian juga terdapat harta karun sebagai penguatan positif bagi siswa yang akan menumbuhkan motivasinya dalam belajar.

⁴⁷ Ibid, hal. 28.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Definisi hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik dari segi sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kriteria tertentu.⁴⁸ Bukti dari keberhasilan belajar adalah terjadi perubahan sikap terlihat dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak mampu menjadi mampu dan tidak menguasai menjadi menguasai. Hasil belajar yang didapat dalam pembelajaran harus mampu diimplementasikan dalam kehidupan luar sekolah yaitu masyarakat. Siswa benar-benar mampu menerapkan apa yang telah didapat dalam madrasah atau sekolah ke dalam kehidupannya baik dalam bersosialisasi, memecahkan masalah, dan sebagainya.

Hasil belajar dapat memperlihatkan keefektifitasan pembelajaran dalam capaian tujuan pembelajaran. Sehingga hasil belajar dengan proses pembelajaran memiliki keterkaitan karena hasil belajar adalah akibat dari pada sebuah proses. Hasil belajar diperoleh dengan melalui tes di akhir kegiatan pembelajaran. Tes adalah suatu prosedur atau cara untuk melakukan penilaian dalam dunia pendidikan. Tes hasil belajar merupakan instrumen yang dipakai dalam mengevaluasi hasil belajar yaitu materi pelajaran yang telah dipelajari.

⁴⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 3.

Tes yang baik mengandung syarat-syarat, yaitu: efisien, objektif, valid, reliabel, baku dan memiliki norma.⁴⁹

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Luaran pembelajaran yang dihasilkan, dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal, diantaranya.⁵⁰

1) Faktor internal

- a) Minat, ketertarikan pada suatu hal tanpa intervensi dari orang lain untuk menyukainya. Dengan minat yang dimiliki menimbulkan perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan salah satunya hasil belajar. Tingginya minat belajar akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya.
- b) Bakat, kemampuan bawaan sebagai potensi siswa yang perlu untuk dikembangkan dengan cara dilatih. Tiap-tiap siswa mempunyai bakat yang berbeda-beda akan tetapi meskipun memiliki bakat sedikit dapat diasah untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya.
- c) Motivasi, dorongan untuk bertindak melakukan sesuatu. Dorongan ini menumbuhkan perasaan siswa untuk semangat belajar. Motivasi dapat bersumber dari diri siswa, penggunaan metode dan media pembelajaran, dan sebagainya.

⁴⁹ Abdul Kadir, "Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar," *Al-Ta'dib* 8, no. 2 (2015), hal. 71.

⁵⁰ Leni Marlina dan Solehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2021), hal. 69-72.

- d) Cara belajar, metode yang digunakan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan gaya dan cara belajar yang disenangi siswa. Seperti belajar sambil mendengarkan musik, belajar di lingkungan sekitar, belajar dengan bermain dan sebagainya.
- 2) Faktor eksternal
- a) Lingkungan sekolah atau madrasah, tempat siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Lingkungan sekolah berinteraksi langsung dengan siswa dalam penyampaian materi pelajaran sehingga hasil dari proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh lingkungan madrasah. Meliputi: metode dan media pembelajaran yang digunakan serta budaya madrasah.
 - b) Lingkungan keluarga, lingkungan pertama sebelum anak atau siswa terjun ke sekolah sehingga menjadi pembentuk utama siswa. Keluarga berperan sebagai stimulus bagi anak untuk mencapai keberhasilan di sekolah maupun bermasyarakat. Hal ini dikarenakan sebelum di lingkungan sekolah anak terlebih dahulu dibekali pendidikan dari lingkungan keluarga.
- c. Indikator hasil belajar

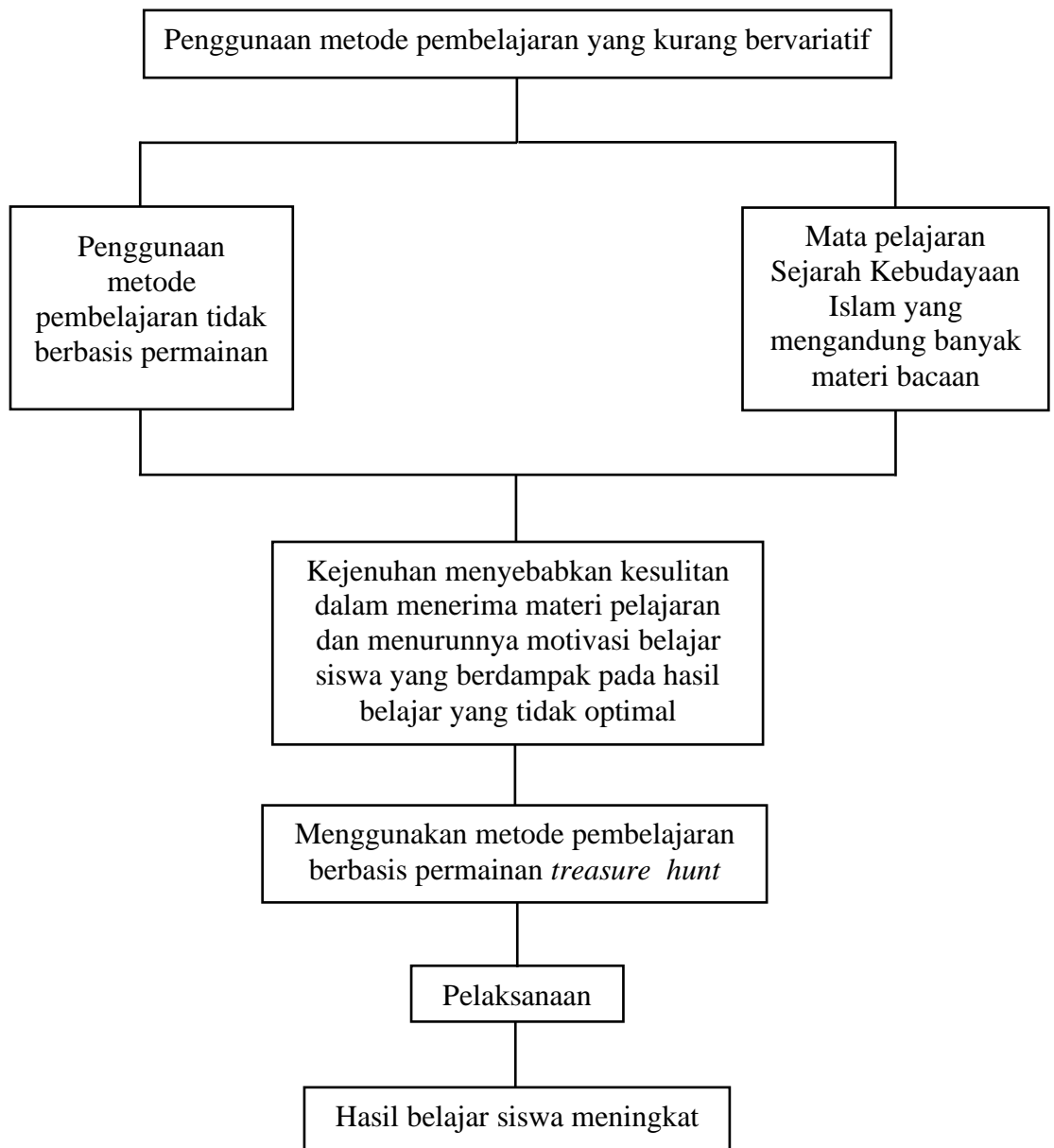
Indikator hasil belajar merupakan batas yang harus dicapai untuk menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Berikut indikator keberhasilan hasil belajar, yaitu:⁵¹

1. Proses pembelajaran minimal mencapai kualitas “baik” (untuk tujuan umum dari penelitian) ditunjukkan dari hasil belajar siswa.

⁵¹ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta: Erlangga, 2014). hal. 35.

2. Peningkatan perilaku siswa (misalnya, aspek minat belajar, keaktifan siswa, kerja sama, motivasi belajar dan lain-lain) minimal “baik”.
3. Rata-rata hasil belajar minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

B. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *CAR (Classroom Action Research)*. Menurut Wijaya, PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas memiliki fokus di aktivitas pembelajaran yang terjadi di dalam maupun luar kelas.⁵² Tindakan yang dilakukan merupakan tindakan baru yang menggantikan tindakan yang telah dilakukan agar dapat meningkatkan proses dan hasil dari pembelajaran.⁵³ PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah penelitian bersiklus yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait pendidikan dan pembelajaran melalui alternatif-alternatif tindakan dengan implikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.⁵⁴ PTK yang digunakan dalam penelitian ini memiliki desain eksperimen karena penelitian ini diawali dengan perencanaan, adanya perlakuan atau tindakan terhadap subjek penelitian, dan adanya evaluasi terhadap hasil yang dicapai sesudah adanya perlakuan atau tindakan.⁵⁵

⁵² Candra Wijaya dan Syahrums, *Penelitian Tindakan Kelas: Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru* (Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013), hal. 36.

⁵³ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hal. 142.

⁵⁴ Tritjahjo Danny Soesilo, *Ragam Dan Prosedur Penelitian Tindakan* (Salatiga: Satya Wacana University Press, 2019), hal. 93.

⁵⁵ Mu'alimin and Rahmat Arofah Cahyadi Hari, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek, Ganding* (Pasuruan, 2014), hal. 12.

Penggunaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) pada penelitian ini dikarenakan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran berupa kurang inovatifnya metode pembelajaran yang digunakan sehingga perolehan hasil belajar siswa kurang maksimal. Sehingga dengan alternatif tindakan berupa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi solusi dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang kemudian berdampak pada hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas jenis partisipan. Penelitian tindakan kelas jenis partisipan adalah penelitian yang dilaksanakan dengan keterlibatan secara langsung peneliti dalam proses penelitian tersebut.⁵⁶ Kehadiran peneliti memiliki peran sebagai perencana, pelaksana, pengamat, pengumpul data, dan penganalisis data serta melaporkan hasil penelitian.⁵⁷

Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai peneliti dan guru atau yang melaksanakan tindakan pembelajaran. Kedatangan peneliti di MTsN 2 Banyuwangi sebanyak 9 kali mulai dari Senin, 9 Januari 2023 hingga Kamis, 2 Februari 2023 terhitung dari peneliti mengantarkan surat penelitian ke MTsN 2 Banyuwangi hingga selesai melakukan penelitian. Proses penelitian didukung oleh salah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu ibu Sriyana Eko Purwati, S. Pd. I karena ibu Sriyana Eko Purwati, S. Pd.I merupakan guru yang mengajar pada kelas VIII F.

⁵⁶ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori Dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 28.

⁵⁷ Ibid, hal. 29.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di MTsN 2 Banyuwangi yang beralamatkan di Jl. Hayam Wuruk No. 38, desa Sambimulyo, kecamatan Bangorejo, kabupaten Banyuwangi. Peneliti memilih sekolah ini dengan beberapa alasan, diantaranya:

1. Proses belajar mengajar di MTsN 2 Banyuwangi masih kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak berbasis permainan menjadikan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal.
2. MTsN 2 Banyuwangi sebagai madrasah Tsanawiyah negeri pertama di Banyuwangi memiliki fasilitas-fasilitas penunjang pendidikan yang memadai, akan tetapi fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena wilayahnya yang terletak di pedesaan sehingga kurang adanya dorongan dari lingkungan setempat untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik.

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini merupakan siswa kelas VIII F MTsN 2 Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 22 laki-laki dan 8 perempuan. Alasan pengambilan kelas ini sebagai subjek penelitian karena gaya belajar kelas ini adalah kinestetik, dimana sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan yaitu *treasure hunt*. Data ini didapat berdasarkan keterangan guru Sejarah Kebudayaan Islam yang diperoleh dari tes awal masuk yang dilakukan oleh guru BK. Siswa yang

memiliki gaya belajar kinestetik dapat lebih mudah belajar dengan metode pembelajaran yang mengarah pada aktivitas gerak.

D. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, terdapat 2 jenis sumber data yang digunakan, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Berikut sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni:

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang didapatkan dari sumber pertama atau subjek penelitian secara langsung. Data primer didapatkan dari pihak subjek penelitian menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes maupun angket atau instrumen penelitian lain yang dipilih sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.⁵⁸

Dalam penelitian ini sumber data primer didapat dari siswa kelas VIII F. Penelitian ini memperoleh data primer dari siswa kelas VIII F MTsN 2 Banyuwangi sebagai subjek penelitian sebagai sumber pertama berupa:

- a. Lembar tes berupa soal-soal yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- b. Lembar observasi digunakan untuk pengamatan proses pembelajaran. Bentuk lembar observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui aktivitas pembelajaran selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.
- c. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan wawancara agar tidak keluar dari topik. Pedoman wawancara

⁵⁸ Ibid, hal. 84.

berfungsi untuk mengetahui pembelajaran di MTsN 2 Banyuwangi dan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.

2. Sumber data sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber tidak langsung atau tidak berasal dari subjek penelitian akan tetapi mengandung informasi yang memiliki kaitan dengan penelitian. Data sekunder dapat berbentuk dokumentasi.⁵⁹ Sumber data sekunder digali peneliti untuk mendukung penelitian. Sumber data dalam penelitian ini didapat dari guru SKI melalui wawancara mengenai pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *treasure hunt*. Selain itu, sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Dokumentasi berguna untuk memenuhi data penelitian yang didapat dari hasil penelitian yang berasal dari dokumen dan rekaman.⁶⁰ Dokumentasi dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran termasuk di dalamnya berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), absensi siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran, dan jurnal. Selain itu, juga artikel, buku, sumber-sumber informasi *online* dan penelitian terdahulu yang mendukung data dan informasi dalam penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang dipergunakan untuk mengukur variabel-variabel dari penelitian. Instrumen menjadi alat dalam pengumpulan data yang digunakan di sebuah penelitian sesuai dengan objek

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, hal. 149-150.

penelitian yang telah ditentukan.⁶¹ Dalam penelitian ini, terdapat 3 jenis instrumen penelitian yang digunakan, yaitu:

1. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Tes hasil belajar memiliki fungsi untuk data dan bahan evaluasi bagi guru dan sekolah dalam melihat perkembangan siswa dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa.⁶² Tes yang digunakan dalam bentuk *pre test* sebelum pembelajaran dimulai dan *post test* setelah pelaksanaan pembelajaran. *Pre test* digunakan agar memiliki informasi awal mengenai kemampuan siswa menguasai materi pelajaran. Sementara *post test* berguna untuk mengukur kemampuan siswa menguasai materi pelajaran setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar siswa diperoleh dengan membandingkan hasil *post test* pada siklus I dengan siklus lainnya melalui peningkatan hasil belajar. *Pre test* dan *post test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal.

2. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan alat yang berguna untuk melakukan pengamatan yang berisi indikator-indikator sebagai pedoman dalam observasi. Indikator-indikator yang digunakan berisi acuan sebagai batasan-batasan dalam melakukan observasi sehingga observasi yang dilakukan terarah dan terstruktur serta data yang dihasilkan tidak

⁶¹ I Komang Sukendra dan I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hal. 1.

⁶² *Ibid*, hal. 5.

menyimpang atau bias. Lembar observasi berfungsi untuk mendapatkan informasi pada variabel yang selaras dengan tujuan penelitian yang valid dan reliabel.⁶³

Lembar observasi pada penelitian ini, penilaian dilakukan menggunakan skala rating (*rating scale*). Skala rating merupakan memberikan prosedur sistematis dan terstruktur dalam melaporkan hasil evaluasi dengan metode observasi. Skala rating yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis *numerical rating scale*. Jenis ini dilakukan dengan memberi nilai kolom-kolom penilaian berskala 1 – 5 yang masing-masing menggunakan kriteria-kriteria tertentu.⁶⁴ Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam interval aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1
Konversi nilai sikap

Interval	Konversi
5 – 8	Sangat kurang
9 – 12	Kurang
13 – 16	Cukup
17 – 20	Baik
21 – 25	Sangat baik

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara merupakan alat yang digunakan untuk menggali informasi mengenai sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*. Pedoman wawancara berisi acuan

⁶³ Ibid, hal. 4.

⁶⁴ Mujadi, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PENERAPAN NILAI- NILAI YANG TERKANDUNG DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH," *Pendidikan Dasar Islam* 11, no. 1 (2019), hal. 165.

yang digunakan dalam pelaksanaan wawancara agar wawancara terarah. Pedoman wawancara berisi indikator dan pertanyaan yang akan ditanyakan pada informan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya:

1. Tes

Tes merupakan alat penilaian berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa sehingga mendapatkan jawaban yang benar dan tepat. Tes dapat berbentuk tulisan (tes tulis), lisan (tes lisan) maupun tindakan (tes tindakan). Tes digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dengan melihat perolehan hasil belajar siswa berkenaan dengan penguasaan materi pelajaran yang telah diajarkan terutama dalam aspek kognitif atau pengetahuan siswa.⁶⁵

Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes tulis jenis pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk meminimalkan waktu yang digunakan pada materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Peneliti bertindak untuk memberikan tes tulis kepada siswa untuk mengamati penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tes tulis diberikan pada sebelum tindakan atau pra siklus untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal siswa atau *pre test* dan juga dilakukan setelah selesai proses pembelajaran untuk menilai kemampuan siswa

⁶⁵ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hal. 35.

dalam menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan atau *post test*. *Pre test* dilakukan pada Selasa, 17 Januari 2023. Sedangkan *post test* siklus I dilakukan pada Selasa, 24 Januari 2023 dan *post test* siklus II dilakukan pada Selasa, 31 Januari 2023.

2. Observasi

Menurut Sugiyono observasi adalah proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis dalam objek penelitian. Observasi menjadi suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada kegiatan yang berlangsung. Pengamatan perlu direncanakan dan dicatat agar menghasilkan data yang valid.⁶⁶

Observasi pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengamati proses pembelajaran yaitu aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*. Penelitian ini menggunakan bentuk observasi partisipan yaitu peneliti melibatkan diri atau ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan mengamati secara langsung pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* serta membuat catatan atas peristiwa yang telah terjadi di dalam proses pembelajaran mengenai aktivitas siswa saat proses belajar mengajar. Untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh melalui penggunaan lembar observasi aktivitas siswa. Peneliti melakukan observasi pada Selasa, 17 Januari untuk mengamati kondisi madrasah dan siswa sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Selanjutnya Selasa, 24 Januari 2023 untuk

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 45.

mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada siklus I. Selanjutnya Selasa, 31 Januari untuk mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada siklus II.

3. Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara digunakan untuk mengonstruksi mengenai orang, kegiatan, fenomena, perasaan, motivasi, dan sebagainya. Untuk memperoleh data diperlukan pedoman wawancara agar wawancara lebih terarah.⁶⁷

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara terstruktur agar komunikasi antara peneliti dan informan memiliki pola yang baik dan menghindari pertanyaan yang keluar dari topik penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah ibu Sriyana Eko Purwati, S. Pd.I selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII F yang dilakukan pada Rabu, 1 Februari 2023. Informan selanjutnya adalah siswa kelas VIII F sejumlah 5 siswa yaitu Ageng Surya Wahyu, Aprilia Dwi Anggraeni, Elyasa Farhan Maulana, Mohammad Assegaf Al Habsy, dan Wahyu Nilasari yang dilakukan pada Selasa, 31 Januari 2023. Pada pengumpulan data menggunakan wawancara peneliti dibantu dengan buku catatan dan kamera.

⁶⁷ Hardani and dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hal. 137.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang memiliki arti barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang telah ada. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya monumental seseorang.⁶⁸

Dalam penelitian ini, dokumentasi memiliki fungsi agar mengetahui gambaran umum dan proses pembelajaran di MTsN 2 Banyuwangi. Dokumentasi dalam penelitian ini profil MTsN 2 Banyuwangi, visi dan misi MTsN 2 Banyuwangi, struktur organisasi, data guru dan siswa, ekstrakurikuler, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), absensi siswa, dan foto-foto kegiatan sebagai bukti adanya penelitian.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengukuran validitas instrumen yang dipakai untuk melihat hasil belajar siswa yakni tes hasil belajar dan observasi. Pengecekan keabsahan data digunakan untuk melihat kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian. Teknik yang dilakukan untuk mengecek keabsahan data adalah:⁶⁹

1. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan merupakan perpanjangan keikutsertaan dalam penelitian. Perpanjangan pengamatan dilakukan untuk mengecek kesesuaian data yang di dapat selama pengamatan yang kemudian di cek

⁶⁸ Ibid, hal. 150.

⁶⁹ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hal. 90.

kembali. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti mengecek kembali kesesuaian data untuk melihat kebenaran data yang didapat sebelum perpanjangan pengamatan.⁷⁰ Pada penelitian ini, peneliti mengecek kembali setelah mendapatkan data dengan melakukan perpanjangan pengamatan di lapangan pada siklus berikutnya untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.

2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan merupakan pengamatan dilakukan secara lebih teliti dan kontinu. Sehingga didapat data dan alur kejadian yang lebih sistematis dan pasti.⁷¹ Pada penelitian ini, peningkatan ketekunan dilakukan melalui pengecekan tes hasil belajar siswa yang telah dikerjakan untuk memastikan benar salah tes yang telah dikerjakan. Dan juga mengecek lembar observasi siswa agar dapat melihat aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Peneliti juga memberi deskripsi data yang teliti dan tersistem mengenai objek yang diteliti berbekal membaca literatur seperti buku maupun jurnal-jurnal dan dokumentasi terkait temuan yang diteliti.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber, cara dan waktu yang berbeda. Perbedaan sumber dengan cara dan waktu yang

⁷⁰ Ibid, hal. 90-91.

⁷¹ Ibid, hal. 92.

berbeda sebagai bentuk perbandingan terhadap data yang telah didapat. Berikut jenis triangulasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:⁷²

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah pengecekan data yang didapatkan dari berbagai sumber yang berbeda. Pada penelitian ini dilakukan melalui pengecekan data dari sumber yang berbeda dengan melihat tes, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai siswa kelas VIII F. Sumber-sumber lain ini tidak disamaratakan. Akan tetapi seluruh data dianalisis kemudian menghasilkan kesimpulan.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan melakukan tes terhadap data dengan memeriksa data dengan teknik berbeda akan tetapi dengan sumber tetap. Pada penelitian ini, data hasil belajar siswa yang telah diperoleh melalui tes, di cek kembali menggunakan dokumentasi dan observasi.

c. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu merupakan pengecekan data dengan waktu dan kondisi yang berbeda. Hal ini dikarenakan waktu dan kondisi yang berbeda berpengaruh terhadap pemberian data yang valid. Pada penelitian ini, triangulasi waktu dilakukan di waktu yang berbeda yaitu pada siklus berikutnya.

⁷² Ibid, hal. 94-96.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan dalam pencarian dan penyusunan data yang dilakukan secara sistematis dan diperoleh melalui tes, observasi, catatan lapangan, wawancara maupun dokumentasi dengan cara menyusun data dalam klasifikasi yang sesuai, menggambarkannya sesuai dengan elemen-elemen, melaksanakan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih data yang digunakan dan menarik kesimpulan hingga menjadi data yang utuh dan mudah dipahami.⁷³ Proses analisis data yang dilakukan selama observasi ini terbagi ke dalam:

1. Analisis data sebelum di lapangan

Analisis dilakukan pada data sekunder untuk menentukan rumusan masalah atau fokus penelitian. Rumusan masalah bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti melakukan penelitian.⁷⁴ Analisis data sebelum penelitian pada penelitian ini didapat dengan analisis data sekunder berupa data penelitian terdahulu atau dokumentasi berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan hasil belajar siswa.

2. Analisis data selama di lapangan

Menurut Miles dan Huberman dalam Abdussamad, analisis data selama di lapangan dilakukan secara kontinu hingga tuntas sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisis data selama di lapangan, yaitu:⁷⁵

a. *Data reduction* (reduksi data),

Reduksi data merupakan proses pemilihan pokok-pokok data

⁷³ Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, hal. 159.

⁷⁴ Ibid, hal. 160.

⁷⁵ Ibid, hal. 160-162.

atau merangkum data yang difokuskan pada poin-poin penting dari penelitian. Data yang telah direduksi akan memiliki gambaran yang jelas dan dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data lebih jauh jika diperlukan atau menemukan data mengandung hasil temuan dan pengembangan teori yang relevan.

Pada penelitian ini, data-data yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi direduksi berdasarkan hasil tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data-data yang tidak diperlukan dipisahkan agar terkumpul data-data pokok atau diperlukan dalam penelitian.

b. *Data display* (penyajian data)

Pasca dilakukan reduksi data, lalu dapat dilakukan penyajian data. Penyajian data berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mencerna fakta di lapangan dan merancang penelitian pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini, data-data yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi disajikan sesuai dengan rumusan masalah yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Data-data disajikan secara terstruktur sesuai dengan rumusan masalah sehingga mudah dipahami.

c. *Verification* (penarikan kesimpulan)

Penarikan kesimpulan adalah temuan baru berupa deskripsi atau gambaran objek berupa teori. Penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini penarikan kesimpulan akan menjawab rumusan masalah mengenai penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi. Kesimpulan pada siklus I bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak terdapat bukti kuat yang mendukung pada pengumpulan data siklus selanjutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan awal didukung dengan bukti kuat pada siklus selanjutnya yang valid dan konsisten maka kesimpulan awal merupakan kesimpulan yang kredibel. Pada penelitian ini terdapat 2 siklus. Kesimpulan pada siklus I dikuatkan oleh kesimpulan pada siklus II mengenai penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.

Sementara itu, analisis data juga dihitung melalui rumus statistik sederhana untuk mengetahui nilai rata-rata:

$$X = \frac{\Sigma}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata nilai

Σ = Jumlah semua nilai data

n = Jumlah data

Sedangkan untuk mengukur persentase ketuntasan siswa, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

Σn = Jumlah siswa yang tuntas

ΣN = Jumlah seluruh siswa

Kemudian pedoman konversi nilai siswa sebagai berikut:⁷⁶

Tabel 3.3
Konversi nilai

Interval	Kategori	Konversi
90 – 100	A	Sangat baik
80 – 89	B	Baik
70 – 79	C	Cukup baik
60 – 69	D	Kurang baik
≥ 59	E	Sangat kurang baik

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian tindakan kelas diasumsikan berhasil apabila dilakukan tindakan perbaikan kualitas pembelajaran yang berdampak terhadap perilaku dan hasil belajar siswa. Berikut penjabaran indikator keberhasilan tindakan, diantaranya:⁷⁷

1. Indikator proses pembelajaran minimal mencapai kualitas “baik” (untuk tujuan umum dari penelitian) ditunjukkan dari hasil belajar siswa.
2. Indikator peningkatan perilaku siswa (misalnya, aspek minat belajar, keaktifan siswa, kerja sama, motivasi belajar dan lain-lain) minimal “baik”.

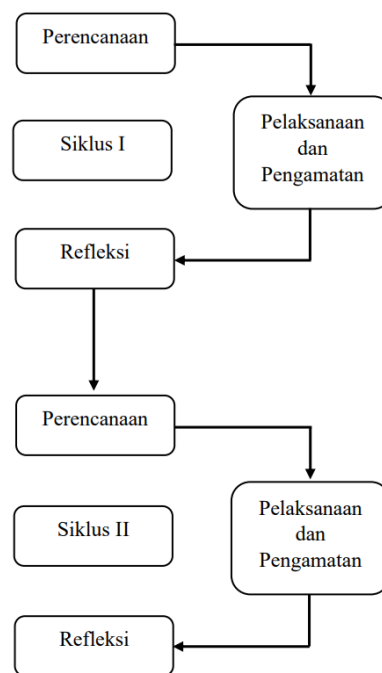
⁷⁶ Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran, Ciptapustaka Media* (Medan: Ciptapustaka Media, 2015), hal. 163.

⁷⁷ Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*, hal. 35.

3. Indikator rata-rata hasil belajar minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

J. Prosedur Penelitian

Dalam PTK ini digunakan alur penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam implementasinya Kemmis dan Mc Taggart menggabungkan tahapan pelaksanaan dan pengamatan. Hal ini dikarenakan observasi dilakukan dengan mengamati tindakan yang dilakukan. Berikut tahapan dalam penelitian tindakan kelas:⁷⁸



Bagan 3.1
Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Peneliti menetapkan prosedur penelitian terkait penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

⁷⁸ Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, dan S Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, Dan Mudah* (Bdanung: Alfabeta, 2013), hal. 24.

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi menurut Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti merencanakan tindakan dilakukan dengan menyusun rencana kegiatan pada siklus I dan tes yang akan diberikan kepada siswa. Tahapan yang dilakukan peneliti pada perencanaan tindakan, yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I.
- 2) Menyiapkan bahan ajar atau sumber pembelajaran siklus I berupa LKPD.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran siklus I yang dibutuhkan rute berburu harta karun dan kata ganti tempatnya serta *clues* atau petunjuk-petunjuk berbentuk soal.
- 4) Menyusun evaluasi pembelajaran siklus I.

b. Pelaksanaan dan pengamatan

Peneliti menerapkan metode pembelajaran baru yaitu metode pembelajaran *treasure hunt* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat dan melakukan pengamatan. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan awal:

- 1) Pembukaan pelajaran meliputi salam dan berdoa bersama.
- 2) Pengecekan kehadiran siswa.

3) Guru menjelaskan KI, KD dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti:

- 1) Guru menjabarkan metode pembelajaran yang akan pakai yakni *treasure hunt*.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa yang heterogen jenis kelaminnya.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).
- 4) Guru kemudian membacakan peraturan dan langkah-langkah permainan *treasure hunt*.
- 5) Guru memberikan *starter clue* untuk melihat pemahaman siswa, jika ada yang bisa menjawab pertanyaan maka dilanjutkan. Akan tetapi jika terdapat pertanyaan yang tidak terjawab maka guru harus menjelaskan materi lagi hingga salah satu siswa bisa menjawab *starter clue*.
- 6) Guru akan memberi rute berburu harta karun secara lisan dengan nama tempat yang dijelaskan dengan ungkapan-ungkapan yang berbeda-beda setiap kelompok.
- 7) Guru meminta siswa berburu harta karun bergantian antar kelompok yang terdapat 5 pos. Dimana pos 1-4 berisi *clues* atau petunjuk-petunjuk yang harus dipecahkan berupa pertanyaan seputar materi pelajaran yang harus dijawab pada kertas. Sedangkan pos 5 berisi harta karun.

- 8) Guru memberi *reward* sebagai harta karun di akhir pada pos 5.
- 9) Setiap kelompok mempresentasikan hasil pemburuan harta karun di depan kelas.
- 10) Guru memberi tes tulis berupa *post test* pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Kegiatan penutup:

- 1) Guru meminta siswa mengutarakan kesulitan belajarnya.
- 2) Guru dan siswa menarik kesimpulan mengenai materi pelajaran yang sudah dipelajari.
- 3) Penutupan pelajaran meliputi doa dan salam.

Pengamatan dilakukan didasari pada lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti dengan tujuan agar mendapatkan informasi aktivitas belajar dari awal hingga selesai pemberian tindakan yang berbentuk hasil belajar siswa. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan permasalahan yang terjadi dalam menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk dikaji ulang pada tahap refleksi.

c. Refleksi

Refleksi dipakai untuk mengkaji segala sesuatu yang belum atau telah terjadi, hasil tindakan, alasan terjadi dan langkah yang selanjutnya dilakukan. Hasil refleksi pada siklus I berguna untuk pengambilan langkah dalam siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih optimal dari siklus I.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, dalam siklus II terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II adalah perbaikan terhadap kekurangan atau kelemahan yang terjadi pada siklus I. Pada tahap refleksi siklus II berguna untuk menelaah hasil belajar dari siswa, apabila dalam refleksi siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa maka harus diteruskan pada siklus berikutnya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil MTsN 2 Banyuwangi

Madrasah tsanawiyah negeri 2 Banyuwangi merupakan salah satu Madrasah atau sekolah jenjang menengah pertama negeri di Banyuwangi. Madrasah ini terletak di Jalan Hayam Wuruk, No. 38 Po Box 205, desa Sambimulyo, kecamatan Bangorejo, kabupaten Banyuwangi, provinsi Jawa Timur. Nomor telepon madrasah ini adalah 0333-397560 dengan alamat email mtsnsambirejo@gmail.com. Madrasah ini telah terakreditasi A dengan NPSN 20581622 dan NSS 121135100002. Saat ini kepala MTsN 2 Banyuwangi adalah bapak Drs. H. Moh. Anwar, M. Pd. I.

2. Sejarah Singkat MTsN 2 Banyuwangi

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Banyuwangi. MTsN 2 Banyuwangi merupakan madrasah jenjang menengah pertama tertua di Banyuwangi. Sejarah didirikannya MTsN 2 Banyuwangi bermula ketika terjadinya pemberontakan PKI (Partai Komunis Indonesia) pada tahun 1965 di Banyuwangi. Ketika itu, masyarakat Banyuwangi khususnya desa Sambirejo yang merasakan dampak dari kekejaman PKI menyadari pentingnya pendidikan. Sehingga masyarakat sekitar mulai memikirkan untuk pendirian madrasah atau sekolah. Sebagai mayoritas masyarakat muslim, sehingga disepakati bahwa akan dibentuk sekolah lanjutan pertama yang berasaskan Islam pada masa jabatan kepala desa bapak Lisno. Pada tahun 1966 ibu Hj. Shinto mewakafkan tanahnya untuk dijadikan

tempat pendidikan. Dengan dibantu tokoh-tokoh masyarakat setempat didirikanlah MTs Persiapan Sambirejo pada tahun 1967.

MTs Persiapan Sambirejo ini memiliki siswa awal berjumlah 83 siswa dengan jumlah kelas 2 kelas dan guru berjumlah 12 orang. Seiring berjalannya waktu MTs Persiapan di Sambirejo ini semakin berkembang hingga akhirnya terbit SK Penegerian sesuai syarat dengan Surat Keputusan Menteri Agama No. 137 tahun 1970 tanggal 09 Juli 1970 tentang Penegerian Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Persiapan Negeri Sambirejo kabupaten Banyuwangi menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTs AIN) di Sambirejo, Banyuwangi. Kemudian dengan turunnya SK Dirjen Departemen Agama RI diubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sambirejo atau MTsN Sambirejo. Kemudian berdasarkan Keputusan Menteri Agama (Kemenag) nomor 675/2016 nama di MIN, MTsN, dan MAN di Jawa Timur mengalami perubahan sesuai urutan di kabupaten sehingga MTsN Sambirejo diubah menjadi MTsN 2 Banyuwangi.

3. Visi dan Misi MTsN 2 Banyuwangi

a. Visi Madrasah

“Terwujudnya madrasah sebagai pusat pembentukan sumber daya insani yang berakhlakul karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan.”

b. Misi Madrasah

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan potensi peserta didik.

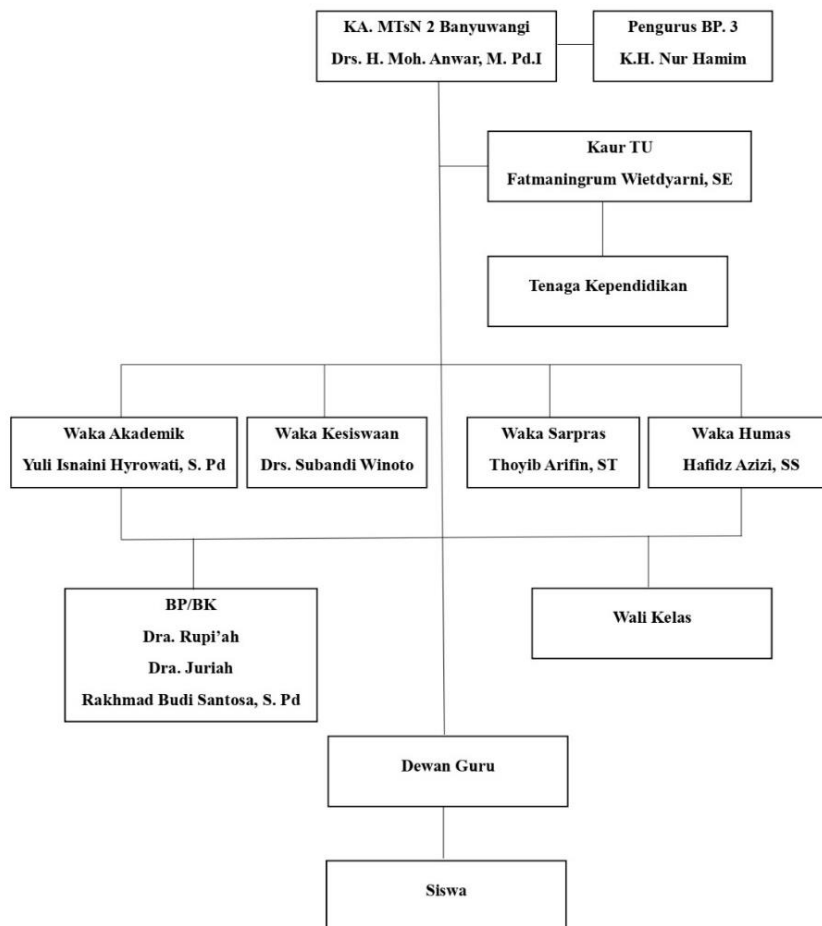
- 2) Melaksanakan pendidikan yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.
 - 3) Mewujudkan peserta didik yang unggul, mandiri, inovatif, produktif, berwawasan global dan pembelajaran sepanjang hayat.
 - 4) Melaksanakan inovasi sumber pembelajaran berbasis teknologi dan informatika.
 - 5) Melaksanakan pengembangan implementasi manajemen berbasis madrasah (MBM) mengenai otonomi madrasah, transparansi, akuntabilitas, partisipasi, fleksibilitas dan kontinuitas program, keuangan, hasil program oleh pihak madrasah.
 - 6) Menciptakan lingkungan madrasah yang Bersih, Indah, Rapi dan Sehat dalam upaya melestarikan lingkungan.
4. Struktur Organisasi MTsN 2 Banyuwangi

Struktur organisasi dalam setiap lembaga menjadi suatu bentuk pelaksana tujuan. MTsN 2 Banyuwangi memiliki struktur organisasi untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dengan perannya masing-masing sehingga setiap peran dapat dilaksanakan dengan baik. Berikut struktur organisasi MTsN 2 Banyuwangi:

- a. K.H. Nur Hamim sebagai BP. 3.
- b. Drs. H. Moh. Anwar, M. Pd. I sebagai kepala MTsN 2 Banyuwangi.
- c. Fatmaningrum Wietdyarni, SE sebagai kepala urusan tata usaha MTsN 2 Banyuwangi.
- d. Yuli Isnaini Hyrowati, S. Pd sebagai wakil kepala akademik MTsN 2 Banyuwangi.

- e. Drs. Subandi Winoto sebaga wakil kepala kesiswaan MTsN 2 Banyuwangi.
- f. Thoyib Arifin, ST sebagai wakil kepala sarana dan prasarana MTsN 2 Banyuwangi.
- g. Hafidz Azizi, SS sebagai wakil kepala hubungan masyarakat MTsN 2 Banyuwangi.

Adapun struktur organisasi dijabarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Bagan 4.1
Struktur Organisasi MTsN 2 Banyuwangi

5. Data Guru dan Tenaga Kependidikan MTsN 2 Banyuwangi

Guru dan tenaga kependidikan merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Guru berperan sebagai pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, membimbing, mengarahkan, mengajar, melatih, dan mengevaluasi siswa. Sedangkan tenaga kependidikan berperan dalam melaksanakan segala pengelolaan, administrasi, pengawasan, pengembangan, dan pelayanan teknis demi tercapainya pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan.

Peneliti menguraikan terkait guru dan tenaga kependidikan di MTsN 2 Banyuwangi terdapat 48 orang. Terdiri dari 37 guru dengan klasifikasi guru ASN (Aparatur Sipil Negara) berjumlah 33 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 16 perempuan. Kemudian GTT (Guru Tidak Tetap) berjumlah 4 orang yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Peneliti memaparkan data guru di MTsN 2 Banyuwangi ke dalam diagram berikut:

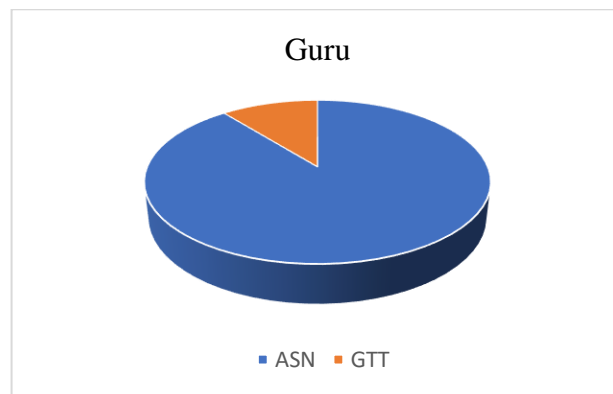


Diagram 4.1

Klasifikasi Guru

Tenaga kependidikan berjumlah 11 orang dengan klasifikasi 7 orang tergolong ASN (Aparatur Sipil Negara) yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Kemudian PTT (Pegawai Tidak Tetap) berjumlah

4 orang yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Peneliti memaparkan data tenaga kependidikan di MTsN 2 Banyuwangi ke dalam diagram berikut:



Diagram 4.2

Klasifikasi Tenaga Kependidikan

6. Data Siswa dan Rombongan Belajar MTsN 2 Banyuwangi

Siswa merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan sebagai subjek pendidikan. Pembelajaran dapat berlangsung apabila adanya interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan sumber belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan data siswa dan rombongan belajar MTsN 2 Banyuwangi, secara keseluruhan siswa MTsN 2 Banyuwangi berjumlah 513 siswa yang terdiri dari tiga tingkatan kelas yaitu kelas VII yang terdiri dari 84 laki-laki dan 91 perempuan, kelas VIII yang terdiri dari 84 laki-laki dan 84 perempuan, serta kelas IX yang terdiri dari 84 laki-laki dan 86 perempuan. Berikut dinyatakan dalam grafik:

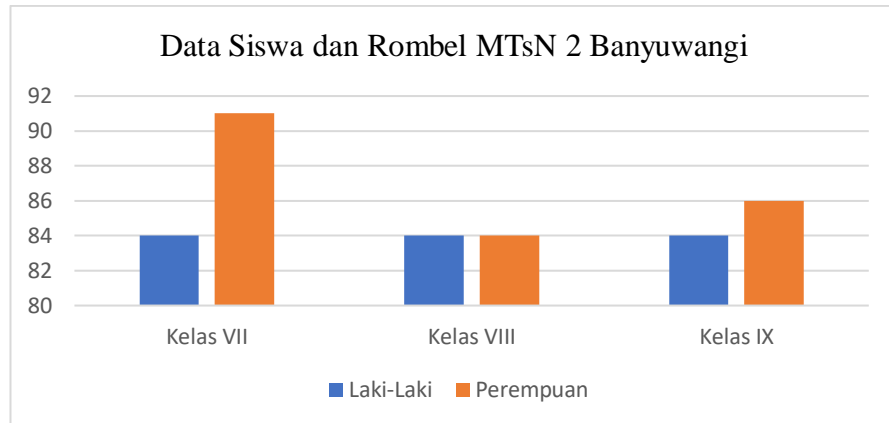


Diagram 4.3

Data Siswa dan Rombel

Siswa pada kelas VII terdapat 175 siswa terbagi ke dalam kelas VII A berjumlah 26 siswa yang berjumlah 8 laki-laki dan 18 perempuan. Kelas VII B berjumlah 28 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Kelas VII C berjumlah 19 siswa terdiri dari 7 laki-laki dan 12 perempuan. Kelas VII D berjumlah 26 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan. Kelas VII E berjumlah 27 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 16 perempuan. Kelas VII F berjumlah 23 siswa terdiri dari 18 laki-laki dan 5 perempuan. Kelas VII G berjumlah 26 terdiri dari 12 laki-laki dan 14 perempuan. Berikut dinyatakan dalam grafik:

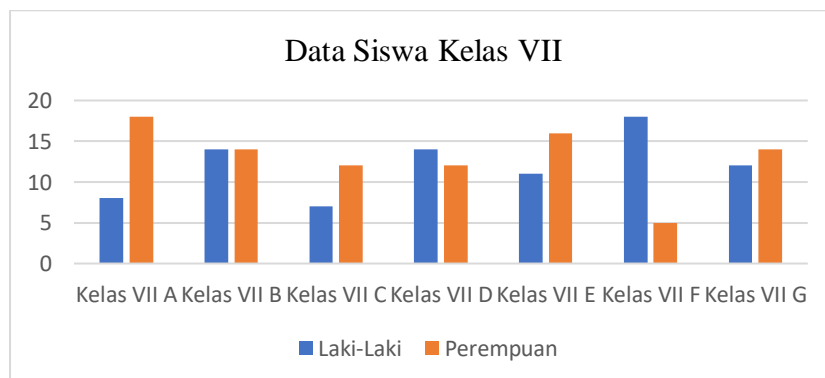


Diagram 4.4

Data Siswa kelas VII

Siswa pada kelas VIII berjumlah 168 siswa yang terbagi ke dalam kelas VIII A yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 23 perempuan. Kelas VIII B yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 21 perempuan. Kelas VIII C yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 18 perempuan. Kelas VIII D yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 24 laki-laki dan 6 perempuan. Kelas VIII E yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 20 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas VIII F yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 22 laki-laki dan 8 perempuan. Berikut dinyatakan dalam grafik:

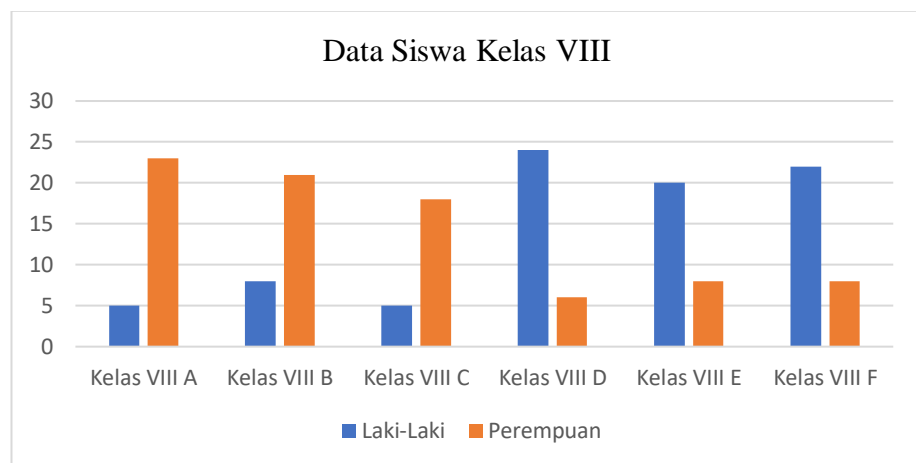


Diagram 4.5

Data Siswa kelas VIII

Siswa pada kelas IX berjumlah 170 siswa yang terdiri dari kelas IX A berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 6 laki-laki dan 24 perempuan. Kelas IX B berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 6 laki-laki dan 24 perempuan. Kelas IX C berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 10 perempuan. Kelas IX D berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 10 perempuan. Kelas IX E berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 18 laki-

laki dan 10 perempuan. Kelas IX F berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 8 perempuan. Berikut dinyatakan dalam grafik:

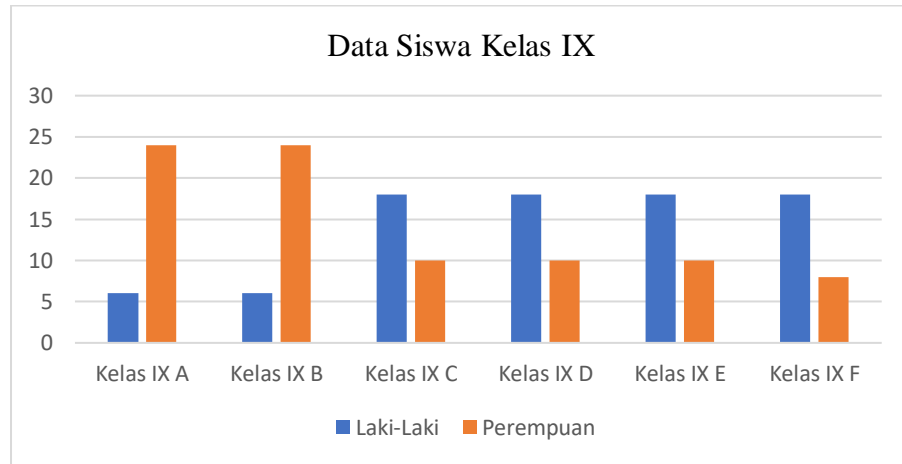


Diagram 4.6

Data Siswa kelas IX

7. Data Sarana dan Pra Sarana MTsN 2 Banyuwangi

Sarana dan prasarana menjadi alat penunjang secara langsung maupun tidak langsung yang mendukung terjadinya keberlangsungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin lengkap sarana dan prasarana yang dimiliki suatu lembaga pendidikan maka semakin mudah pula berlangsungnya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data terkait sarana dan prasarana yang ada di MTsN 2 Banyuwangi bahwa layak sebagai lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat belajar mengajar. MTsN 2 Banyuwangi selalu melakukan perbaikan terhadap sarana dan prasarana yang mengalami kerusakan, tidak sesuai standar, maupun tidak sesuai perkembangan zaman.

Sarana dan prasarana yang ada di MTsN 2 Banyuwangi meliputi ruang kelas VII yang meliputi kelas VIIA, VIIV, VII C, VII D, VII E, VII

F, dan VII G. Kemudian ruang kelas VIII yang meliputi kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, dan VIII F. Kemudian ruang kelas IX yang meliputi kelas IX A IX B, IX C, IX D, IX E, dan IX F. Kemudian ruang kepala sekolah, ruang wakil kepala, ruang guru, ruang tata usaha, ruang BK (Bimbingan Konseling), aula, mushola, perpustakaan, koperasi siswa, kantin, lapangan upacara, lapangan sepak bola, lapangan basket, ruang OSIS, UKS, 4 laboratorium komputer, laboratorium bahasa, laboratorium IPA, 12 kamar mandi, parkir mobil, 2 parkir sepeda motor, parkir sepeda, dan wifi.

8. Ekstrakurikuler MTsN 2 Banyuwangi

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar jam pelajaran untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. MTsN 2 Banyuwangi menorehkan banyak prestasi baik secara akademik maupun non-akademik. Hal ini dikarenakan siswa telah dibekali ekstrakurikuler yang dapat diikuti sesuai minat dan bakatnya. Berikut ekstrakurikuler yang ada di MTsN 2 Banyuwangi, yaitu: pramuka, PMR (Palang Merah Remaja), tahfidz, hadrah, drum band, tari, musik, *english club*, sepak bola, bola voli, bulu tangkis, tenis meja, catur, paduan suara, pencak silat, dan jurnalistik atau KIR (Karya Ilmiah Remaja).

B. Hasil Penelitian

1. Perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi

Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, melakukan observasi pra lapangan pada 15 Desember 2022. Berdasarkan penelitian pra-lapangan, peneliti mengkhususkan penelitian pada siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi sebagai kelas kinestetik yang sesuai dengan penelitian yang diteliti. Hal ini dikarenakan pada awal masuk siswa telah dikelompokkan oleh guru BK (Bimbingan Konseling) sesuai gaya belajarnya. Sebagai kelas dengan gaya belajar kinestetik akan tetapi penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menjadikan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang kurang optimal. Khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran yang memiliki karakteristik mengandung banyak materi bacaan diperlukan kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran pada kelas kinestetik agar siswa dapat belajar dengan baik sesuai gaya belajarnya. Sesuai dengan yang disampaikan oleh guru SKI:

*“menggunakan metode yang melibatkan banyak aktivitas gerak siswa khususnya pada kelas VIII F ini yang memiliki gaya belajar kinestetik. Karena pada awal kelas VII sudah dikelompokkan sesuai gaya belajarnya oleh guru BK. Seperti metode bermain peran, karya wisata, sosio drama, atau berbasis permainan.”*⁷⁹
[SE.RM1.01]

⁷⁹ Wawancara kepada ibu Sriyana Eko Purwanto, yakni salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi [1 Februari 2023].

Peneliti meminta izin penelitian kepada kepala MTsN 2 Banyuwangi pada Senin, 9 Januari 2023. Setelah diizinkan untuk melakukan penelitian, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran SKI ibu Sriana Eko Purwati, S.Pd.I. untuk menentukan waktu pelaksanaan tindakan dengan melihat program semester dengan materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Hal ini dikarenakan materi ini masih kurang familier bagi siswa sehingga diperlukan cara yang menarik untuk menyampaikannya. Seperti dalam wawancara AD:

*“karena banyak bacaannya jadi belajarnya harus dengan cara yang menyenangkan bukan menegangkan atau membosankan terlebih pada materi yang asing.”*⁸⁰ [AD.RM1.01]

Kemudian AD menambahkan:

*“sebelum belajar dengan bermain ini belajar dilakukan di dalam kelas saja dan tidak ada permainan.”*⁸¹ [AD.RM1.02]

Perencanaan dilakukan agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan ketentuan lembaga pendidikan. Di MTsN 2 Banyuwangi siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Sehingga pembelajaran dilakukan tanpa meminta siswa menggunakan *smartphone*. Seperti yang dijelaskan oleh guru SKI:

“menggunakan metode pembelajaran yang disarankan kurikulum 2013. Pembelajaran dipusatkan pada siswa seperti metode inkuiri, diskusi, demonstrasi, dan sebagainya. Tetapi aktivitas gerak siswa

⁸⁰ Wawancara kepada siswa Aprilia Dwi, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸¹ Wawancara kepada siswa Aprilia Dwi, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

*masih kurang terlebih untuk kelas kinestetik dan MTsN 2 Banyuwangi yang melarang siswanya membawa smartphone membuat kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik.*⁸² [SE.RM1.02]

Wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas VIII F terkait pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berikut pandangan salah satu siswa kelas VIII F yaitu AS terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

*“sebelum ini biasanya dilakukan dengan cara biasa seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan peta konsep.”*⁸³ [AS.RM1.01]

Kemudian AS juga menjelaskan:

*“cocoknya dilakukan pembelajaran yang bebas dan bisa bermain jadi tidak membosankan.”*⁸⁴ [AS.RM1.02]

Siswa lain EF juga mengutarakan terkait pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebagai berikut:

*“biasanya belajar dengan guru menerangkan materi kemudian siswa diberi tugas, presentasi, membuat peta konsep, dan sebagainya.”*⁸⁵ [EF.RM1.01]

EF juga menambahkan:

*“belajar harusnya santai bisa sambil bermain, berjalan-jalan, dan bebas.”*⁸⁶ [EF.RM1.02]

Pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang menjadi pertimbangan perencanaan dipertimbangkan. Pemilihan metode pembelajaran *treasure hunt* agar pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi, di

⁸² Wawancara kepada ibu Sriyana Eko Purwanto, yakni salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi [1 Februari 2023].

⁸³ Wawancara kepada siswa Agung Surya, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸⁴ Wawancara kepada siswa Agung Surya, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸⁵ Wawancara kepada siswa Elyasa Farhan, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸⁶ Wawancara kepada siswa Elyasa Farhan, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

tempat yang berbeda-beda, dan sesuai dengan dunia siswa yang masih membutuhkan bermain. Seperti yang dijelaskan oleh WN:

*“sebelum ini belajar dilakukan seperti biasa saja tidak menggunakan permainan dan hanya di dalam kelas. Sehingga belajar sering membosankan apalagi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak bacaannya.”*⁸⁷ [WN.RM1.01]

Kemudian WN menambahkan:

*“metode yang berbeda-beda sehingga tidak membosankan.”*⁸⁸ [WN.RM1.02]

MA juga memaparkan:

*“biasanya belajar dengan cara mendengarkan guru kemudian mengerjakan LKS, tanya jawab, diskusi, dan menyimpulkan materi pelajaran.”*⁸⁹ [MA.RM1.01]

MA melanjutkan:

*“metode yang tidak kaku dan menyenangkan.”*⁹⁰ [MA.RM1.02]

Berdasarkan wawancara tersebut, sejalan dengan alternatif yang peneliti berikan yaitu menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F pada semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Perencanaan dilakukan untuk menjadi rancangan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan perencanaan penelitian

⁸⁷ Wawancara kepada siswa Wahyu Nilasari, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸⁸ Wawancara kepada siswa Wahyu Nilasari, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁸⁹ Wawancara kepada siswa Mohammad Assegaf, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁹⁰ Wawancara kepada siswa Mohammad Assegaf, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

untuk mempermudah pelaksanaan atau tindakan baru yang akan diterapkan. Perencanaan penelitian dilakukan sebagai berikut:

- a. Menetapkan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), tujuan pembelajaran, dan indikator. Materi yang digunakan adalah materi yang kurang familier bagi siswa sehingga digunakan materi Daulah Ayyubiyah. Adapun Kompetensi inti yang digunakan adalah KI.1 “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. KI.2 “Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. KI.3 “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata”. Sedangkan kompetensi dasar yang digunakan 1.7 “Menghayati semangat juang yang dimiliki para pemimpin Daulah Ayyubiyah serupakan spirit ajaran Islam”, 2.7 “Menjalankan sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah”, 3.7 “Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil)”, 4.7 “Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah”. Kemudian indikator yang akan digunakan adalah 1) Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal

(Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil), 2) Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil). Tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil) dan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al-Adil dan Al-Kamil).

- b. Mencatat keperluan pada pelaksanaan berupa RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
- c. Menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara yang akan digunakan pada siklus I dan siklus seterusnya. Peneliti menyusun lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur tingkah laku atau sikap siswa yang berisi 5 indikator. Indikator-indikator tersebut yaitu: Aktif dalam kegiatan pembelajaran, semangat mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Sedangkan kisi-kisi wawancara disusun untuk menjadi pedoman bagi peneliti mengenai aspek-aspek yang harus ditanyakan yang berhubungan dengan penelitian.

- d. Membuat *pre test* yang akan digunakan pada pelaksanaan sebelum tindakan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menerima materi pelajaran. Sehingga *pre test* disusun sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. *Pre test* terdiri dari soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.
2. Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi

Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dilakukan oleh peneliti pada kelas VIII F sebagai kelas dengan gaya belajar kinestetik yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* dilakukan dalam 2 siklus.

Siklus dalam penelitian tindakan ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap objek yang bersangkutan yaitu MTsN 2 Banyuwangi. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi terkait pembelajaran di MTsN 2 Banyuwangi khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII F. Sebelum pelaksanaan, terdapat pra siklus atau sebelum tindakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menerima materi pelajaran, dilakukan hingga siklus II

karena telah ada peningkatan dari siklus I. Berikut tahapan pelaksanaan penelitian:

a. Sebelum tindakan (Pra siklus)

Peneliti memberikan tes pada tahap pra tindakan ini berupa *pre test* yang berisi 20 soal berbentuk pilihan ganda. *Pre test* ini berfungsi untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menerima materi pelajaran dan mengetahui kesulitan siswa mengenai materi pelajaran yang hendak diajarkan. Dari *pre test* juga dapat melihat indikasi kesulitan siswa yang dilihat nilai *pre test* yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peneliti melakukan *pre test* diikuti oleh siswa kelas VIII F yang berjumlah 30 siswa pada Selasa, 17 Januari 2023.

Tabel 4.1
Hasil Pre Test

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	ASW	80	√	
2.	AAMP	65		√
3.	AFB	65		√
4.	AFF	70		√
5.	ARF	70		√
6.	ADA	55		√
7.	AAP	60		√
8.	BDR	60		√
9.	DAAS	75	√	
10.	EFM	65		√
11.	EL	65		√
12.	FWP	75	√	
13.	GPR	60		√
14.	GLL	75	√	
15.	MATS	65		√
16.	MDI	60		√
17.	MV	70		√
18.	MTPR	55		√
19.	MAJN	75	√	
20.	MBSS	65		√
21.	MAA	65		√

22.	MRS	70		√
23.	MA	75	√	
24.	MDF	60		√
25.	RYF	75	√	
26.	RKN	65		√
27.	TDA	75	√	
28.	VMRA	55		√
29.	WN	75	√	
30.	ZVR	60		√
Jumlah		2005		
Persentase Ketuntasan		30%		
Rata-Rata		66,83		

*Nama dengan inisial

Dari hasil tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh dari siswa kelas VIII F yaitu 66,83 yang memiliki keterangan kurang baik (D) dan dinyatakan masih belum memenuhi KKM yaitu 75. Selain itu, persentase ketuntasan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sebesar 75% karena hanya sebesar 30%. Selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* yang diawali pada siklus I.

b. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada Kamis, 19 Januari 2023 hingga Selasa, 24 Januari 2023 dengan materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) yang diikuti oleh 30 siswa yang terdiri dari 22 laki-laki dan 8 perempuan. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang

telah dibuat dan dilakukan dalam 1 pertemuan dengan alokasi waktu 2 JP (2 x 40 menit) pada pukul 10.00 – 11.20.

1) Perencanaan siklus I

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses penyusunan rencana yang nantinya akan diterapkan pada tahap pelaksanaan. Perencanaan pada siklus I dilakukan, sebagai berikut:

a) Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Peneliti yang juga berperan sebagai guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman pembelajaran agar pembelajaran berjalan secara efektif. Peneliti menyusun RPP yang terdiri dari: a) Identitas lembaga pendidikan yang berisi satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, pertemuan, dan alokasi waktu. b) Kompetensi inti. c) Kompetensi dasar. d) Indikator. e) Tujuan pembelajaran. f) Materi pokok. g) Metode pembelajaran. h) Media, alat, dan sumber pembelajaran. i) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran. j) Penilaian.

b) Menyusun bahan ajar atau sumber pembelajaran

Bahan ajar menjadi komponen penting agar siswa mampu memahami pelajaran dengan baik. Materi pada bahan ajar disusun berdasarkan kurikulum. Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al

Adil dan Al Kamil) dengan indikator Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Guru menyusun bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

c) Menyiapkan media pembelajaran

Pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* atau berburu harta karun memerlukan media sebagai alat yang digunakan untuk membantu pelaksanaannya. Peneliti membuat daftar rute sebagai petunjuk arah yang harus ditempuh untuk mendapatkan harta karun disertakan dengan ciri-ciri tempat tersebut yang akan dibacakan secara lisan, *clues* yang berisi soal yang harus dipecahkan setiap pos. Dimana 4 pos pertama berisi *clues* berupa soal dan pos terakhir atau ke-5 berisi harta karun. Sehingga guru juga menyiapkan harta karun sebagai *reward* bagi siswa karena telah berhasil menyelesaikan pemburuan harta karun berupa buku.

d) Menyusun lembar evaluasi

Lembar evaluasi sebagai bentuk penilaian siswa terhadap proses belajar. Peneliti membuat kisi-kisi soal terlebih dahulu agar soal yang diberikan tepat. Peneliti mengukur keberhasilan siswa sebagai refleksi menggunakan lembar penilaian *post test* yang berbentuk pilihan ganda yang

berjumlah 20 soal yang dikerjakan setelah siswa menerima materi pelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I

Satuan Pendidikan	MTsN 2 Banyuwangi		
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam	Pertemuan	2
Kelas/Semester	VIII/Genap	Alokasi Waktu	2 x 40 menit (1 pertemuan)
Materi Pokok	Daulah Ayyubiyah		

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena

Gambar 4.1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I



Gambar 4.2

Bahan Ajar Siklus I

Rute Berburu Harta Karun

- Kelompok 1:** kelas => lapangan => mushola => koperasi => perpustakaan =>selatan perpustakaan
- Kelompok 2:** kelas => mushola => lapangan =>perpustakaan => koperasi => barat koperasi
- Kelompok 3:** kelas => mushola => koperasi => lapangan => perpustakaan => selatan perpustakaan
- Kelompok 4:** kelas => lapangan => perpustakaan => koperasi => mushola => barat mushala
- Kelompok 5 :** kelas => lapangan => mushola => koperasi => perpustakaan => selatan perpustakaan

Clue Rute Berburu Harta Karun

- **Lapangan:** aku setiap hari melewati tempat ini, banyak orang berlalu lalang di bawah terik matahari.
- **Koperasi:** kamu adalah tempat tujuanku saat jam istirahat tiba, saat di tempatmu senyumku menjadi merekah.
- **Mushola:** aku berkomunikasi dengan-Nya di tempat ini untuk mendapat petunjuk.
- **Perpustakaan:** aku mengunjungimu ketika aku merasa bingung akan tugasku, tapi aku mudah bosan jika terus-terusan berada disana.

Gambar 4.3

Media Pembelajaran Siklus I

Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

Pre Test dan Post Test

MTsN 2 Banyuwangi

2022/2023

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Penyusun : Irma Agustiana

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan,	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkawal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	• Daulah Ayyubiyah.	C4	3.7.1. Menunjukkan pendiri dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	1

Gambar 4.4

Kisi-kisi soal Siklus I

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Petunjuk:
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

POST TEST

1. Shalahuddin Al-Ayyubi mendirikan daulah Ayyubiyah dan menggunakan nama A-Ayyubi yang dinisbahkan pada....
 - a. Ayahnya
 - b. Ibunya
 - c. Kakeknya
 - d. Pamannya
2. Tujuan utama Shalahuddin Al-Ayyubi berperang dengan pasukan Salib adalah untuk membebaskan....
 - a. Baitul Makmur
 - b. Baitul Hikmah
 - c. Baitul Maqdis
 - d. Baitul Haram
3. Sikap apa yang ditunjukkan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi Ketika akan membebaskan Baitul Maqdis yang masih dikuasai pasukan Salib?
 - a. Melakukan serangan membabi buta
 - b. Melemparkan menjanik untuk menghancurkan kota

Gambar 4.5

Evaluasi Belajar Siklus I

2) Pelaksanaan dan pengamatan siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan secara langsung oleh peneliti karena peneliti juga sekaligus berperan sebagai guru yang dilakukan pada Selasa, 24 Januari 2023. Penelitian ini menerapkan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Penelitian dilakukan pada jam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan alokasi waktu pada RPP yaitu 2 x 40 menit. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama agar diberi kelancaran dalam proses pembelajaran

- b) Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa.
- c) Guru menjelaskan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.
- d) Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari yaitu semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Inti kegiatan pembelajaran

- e) Guru menjelaskan mengenai metode pembelajaran *treasure hunt* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- f) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok, siswa terbagi ke dalam 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa masing-masing kelompok yang heterogen jenis kelaminnya karena jumlah secara keseluruhan berjumlah 30 siswa.

Tabel 4.2
Pembagian Kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
ASW	AAMP	AFB	AFF	ARF
ADA	AAP	EL	GIL	TDA
VAMRA	WN	ZVR	BDR	DAAS
EFM	GPR	MATS	MDI	MV
MTPR	MAJ	MBSS	MAA	MRS
MA	MDF	RYF	RKN	FWP

- g) Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi pelajaran semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

- h) Siswa diperbolehkan bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami.
- i) Setelah siswa memahami penjelasan guru, guru membacakan peraturan dan langkah-langkah permainan *treasure hunt*.
- j) Guru memberikan *starter clue* untuk melihat pemahaman siswa dan menandakan mulainya perburuan harta karun. Kelompok yang berhasil menjawab *starter clue* akan diberi arahan secara lisan sebagai petunjuk berburu harta karun dengan nama tempat yang diganti dengan ciri-ciri atau kiasan.
- k) Perburuan harta karun dilakukan bergantian antar kelompok dengan waktu 10 menit per kelompok dengan jalur atau peta yang berbeda-beda.
- l) Setiap kelompok melakukan pemburuan harta karun yang terdiri dari 5 pos. Pos 1 sampai 4 berisi *clue* berisi soal yang harus dipecahkan. Soal-soal tersebut disembunyikan di bawah pot bunga, keset, batu, tumbuhan, dan sebagainya. Pada pos 5 berisi *reward* berupa buku tulis sebagai hadiah bagi siswa karena berhasil melakukan perburuan harta karun.
- m) Setiap kelompok mempresentasikan materi yang didapat melalui pemburuan harta karun bergantian antar kelompok untuk menambah materi pelajaran dan wawasan yang didapat.

- n) Guru memberi *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat materi menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* selama 10 menit.

Kegiatan penutup

- o) Guru meminta siswa mengutarakan kesulitan belajarnya.
- p) Guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- q) Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
- r) Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.



Gambar 4.5

Pembelajaran Menggunakan Metode Treasure Hunt

Hasil *post test* pada siklus I dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Post Test Siklus I

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum tuntas
1.	ASW	90	√	
2.	AAMP	70		√
3.	AFB	70		√
4.	AFF	75	√	
5.	ARF	80	√	

6.	ADA	75	√	
7.	AAP	75		√
8.	BDR	75	√	
9.	DAAS	80	√	
10.	EFM	70		√
11.	EL	70		√
12.	FWP	80	√	
13.	GPR	70		√
14.	GLL	80	√	
15.	MATS	70		√
16.	MDI	70		√
17.	MV	85	√	
18.	MTPR	60		√
19.	MAJN	85	√	
20.	MBSS	70		√
21.	MAA	65		√
22.	MRS	80	√	
23.	MA	85	√	
24.	MDF	65		√
25.	RYF	80	√	
26.	RKN	70		√
27.	TDA	80	√	
28.	VMRA	65		√
29.	WN	85	√	
30.	ZVR	65		√
Jumlah		2240		
Persentase Ketuntasan		50%		
Rata-Rata		74,67		

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII F adalah 74,67 yang memiliki keterangan cukup (C) akan tetapi belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, persentase ketuntasan belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan sebesar 75% karena hanya mencapai 50%. Sehingga diperlukan perbaikan.

Pengamatan dilakukan ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.

Aktivitas belajar dalam siklus I dianalisis berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar siswa yang didapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi siswa diberi dinilai sesuai dengan indikator yang muncul sebesar 1 - 5. Indikator-indikator tersebut yaitu: keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Nilai diberikan berdasarkan kemunculan indikator pada pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Siklus I

No.	Nama	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	ASW	5	5	5	3	1	19
2.	AAMP	3	3	3	3	5	17
3.	AFB	4	5	2	2	3	16
4.	AFF	4	4	2	2	4	16
5.	ARF	3	5	3	2	2	15
6.	ADA	3	5	3	3	1	15
7.	AAP	4	3	2	2	5	16
8.	BDR	5	3	2	2	4	16
9.	DAAS	3	4	2	3	2	14
10.	EFM	3	4	2	2	1	12

11.	EL	3	4	2	2	3	14
12.	FWP	2	4	3	4	2	15
13.	GPR	4	3	4	2	5	18
14.	GLL	4	3	2	2	4	15
15.	MATS	3	5	2	3	3	16
16.	MDI	3	4	3	2	4	16
17.	MV	3	4	3	4	2	16
18.	MTPR	3	5	2	3	1	14
19.	MAJN	3	4	2	2	3	14
20.	MBSS	2	5	3	3	3	16
21.	MAA	4	4	2	2	4	16
22.	MRS	4	4	3	3	2	16
23.	MA	2	5	5	2	1	15
24.	MDF	3	4	2	2	5	16
25.	RYF	3	4	3	2	3	15
26.	RKN	4	4	3	2	4	17
27.	TDA	3	5	2	2	2	14
28.	VMRA	2	2	3	3	1	11
29.	WN	4	4	3	3	5	19
30.	ZVR	2	4	2	3	3	14
Jumlah		98	122	80	75	88	463
Rata-rata		3,27	4,07	2,67	2,5	2,93	15,43

Keterangan kategori indikator:

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

Keterangan kategori jumlah skor:

1. E (sangat kurang) = 5 – 8
2. D (kurang) = 9 – 12
3. C (cukup) = 13 – 16
4. B (baik) = 17 – 20
5. A (sangat baik) = 21 – 25

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada siklus I, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dinyatakan cukup. Hal

tersebut dilihat dari rata-rata aktivitas siswa sebesar 15,43 yang tergolong ke dalam kategori cukup. Hal ini sikap siswa masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang harus memiliki perilaku baik. Terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki yaitu pada indikator ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Hal ini dikarenakan rata-rata pada indikator ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues* sebesar 2,67 yang berkategori kurang. Sedangkan kedisiplinan dalam melakukan permainan sebesar 2,5 yang berkategori kurang. Dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan sebesar 2,93 yang berkategori kurang.

3) Refleksi siklus I

Peneliti melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Peneliti memaparkan kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajaran berdasarkan nilai *post test*, observasi, dan wawancara. Kelebihan pada siklus I yaitu hasil belajar siswa meningkat daripada *pre test* yang dilihat dari perbandingan nilai *pre test* dan *post test*. Kemudian keaktifan dan semangat siswa saat pembelajaran juga meningkat daripada pembelajaran sebelumnya karena pembelajaran yang dilakukan tidak berbasis permainan.

Kekurangan yang terdapat dalam siklus I adalah meskipun hasil belajar siswa meningkat daripada *pre test* akan tetapi masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan penelitian tindakan kelas karena rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,67 yang memiliki keterangan cukup (C) belum mencapai KKM sebesar 75 dan persentase ketuntasan sebesar 50%. Kemudian rata-rata aktivitas siswa sebesar 15,43 yang berkategori cukup belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang harus berkategori baik. Kekurangan tersebut pada indikator ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues* dikarenakan waktu yang terbatas dengan pertanyaan yang luas sehingga penyelesaian masalah belum tuntas. Kemudian kurangnya kedisiplinan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa bergurau dan ke luar arena pemburuan harta karun. Dan juga kurangnya ketepatan waktu siswa dalam menyelesaikan pemburuan harta karun sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dari waktu yang ditentukan setiap kelompok 10 menit hal ini dikarenakan siswa kesulitan menentukan petunjuk setiap pos yang dibacakan secara lisan dan jawaban setiap *clue* yang panjang. Meskipun demikian siswa menyukai metode pembelajaran ini karena berbeda dengan metode yang biasa digunakan seperti yang disampaikan oleh WN:

“suasana pembelajaran menjadi beda yang awalnya hanya di dalam kelas menjadi di dalam dan luar kelas.

Sehingga memberikan suasana baru yang menyenangkan.”⁹¹ [WN.RM2.01]

AD juga mengatakan:

“pelaksanaannya saya suka karena juga belajar di luar kelas sambil jalan-jalan.”⁹² [AD.RM2.01]

Seperti yang dikatakan juga oleh MA:

“senang belajar dengan bermain berburu harta karun karena merasa bermain saja tetapi mendapatkan ilmu.”⁹³ [MA.RM2.01]

Peneliti melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus selanjutnya yaitu siklus II untuk melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I, yaitu:

- a. Memberikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban lebih singkat.
- b. Memberikan peraturan dan arahan yang lebih jelas mengenai pemburuan harta karun dengan memberikan peta berburu harta karun agar tidak keluar dari jalur pemburuan harta karun.
- c. Mempersingkat pertanyaan dan jawaban berisi poin penting saja.

b. Siklus II

Siklus I masih menunjukkan adanya kekurangan sehingga diadakan siklus lanjutan sebagai perbaikan yaitu siklus II. Pada

⁹¹ Wawancara kepada Wahyu Nilasari, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁹² Wawancara kepada Aprilia Dwi, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁹³ Wawancara kepada Mohammad Assegaf, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

penelitian tindakan kelas ini, siklus II dilakukan dengan 4 tahapan seperti pada siklus I, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2023 sampai Selasa, 31 Januari 2023. Adapun hasil setiap tahapan dalam siklus II, yaitu:

1) Perencanaan tindakan siklus II

Penelitian pada siklus I yang masih belum optimal karena memiliki kekurangan perlu adanya siklus II sebagai perbaikan. Perencanaan pada siklus II direncanakan dengan matang dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan pada siklus I agar siklus II mencapai hasil yang meningkat dari siklus I. Perencanaan pada siklus II dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Peneliti yang juga berperan sebagai guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman pembelajaran agar pembelajaran berjalan secara efektif. Penyusunan RPP disesuaikan dengan perbaikan siklus I. Komponen-komponen RPP sama seperti siklus I yang membedakan hanya media, alat, dan sumber pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran.

b. Menyusun bahan ajar atau sumber pembelajaran

Bahan ajar menjadi komponen penting agar siswa mampu memahami pelajaran dengan baik. Materi pada

bahan ajar disusun berdasarkan kurikulum. Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) dengan indikator Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Guru menyusun bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

c. Menyiapkan media pembelajaran

Pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* atau berburu harta karun memerlukan media sebagai alat yang digunakan untuk membantu pelaksanaannya. Media pembelajaran yang digunakan pada siklus II memiliki perbedaan dengan siklus I. Pada siklus II guru membuat peta sebagai petunjuk arah yang memudahkan siswa untuk melakukan pemburuan harta karun. Kemudian teka-teki yang berisi soal yang harus dipecahkan setiap pos yang terdiri dari 5 pos. Dimana 4 pos pertama berisi teka-teki berupa soal yang berbeda dengan siklus I dan pos terakhir atau ke-5 berisi harta karun. Sehingga guru juga menyiapkan harta karun sebagai *reward* bagi siswa karena telah berhasil menyelesaikan pemburuan harta karun yang berisi bolpoin, pensil, penghapus, dan rautan.

d. Menyusun lembar evaluasi

Lembar evaluasi sebagai bentuk penilaian siswa terhadap proses belajar. Lembar evaluasi yang digunakan pada siklus II merupakan *post test* berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. *Post test* yang digunakan sama seperti *post test* pada siklus I. Hal ini dikarenakan KD yang diajarkan sama seperti KD pada siklus I.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus II

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Banyuwangi			
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam	Pertemuan	2
Kelas/Semester	VIII/Genap	Alokasi Waktu	2 x 40 menit (1 pertemuan)
Materi Pokok	Daulah <u>Ayyubiyah</u>		

A. Kompetensi Inti

- KL1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KL2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KL3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KL4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,

Gambar 4.6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II



Gambar 4.7

Media Pembelajaran Siklus II



Gambar 4.7
Bahan Ajar Siklus II

Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda Siklus II

Post Test

MTsN 2 Banyuwangi

2022/2023

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Penyusun : Irma Agustiana

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	• Daulah Ayyubiyah.	C4	3.7.1. Menunjukkan pendiri dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	1

Gambar 4.9
Kisi-Kisi Soal Siklus II

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

POST TEST SIKLUS II

- Shalahuddin Al-Ayyubi mendirikan daulah Ayyubiyah dan menggunakan nama A-Ayyubi yang dinisbahkan pada....
 - Ayahnya
 - Ibunya
 - Kakeknya
 - Pamannya
- Tujuan utama Shalahuddin Al-Ayyubi berperang dengan pasukan Salib adalah untuk membebaskan....
 - Baitul Makmur
 - Baitul Hikmah
 - Baitul Maqdis
 - Baitul Haram
- Sikap apa yang ditunjukkan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi Ketika akan membebaskan Baitul Maqdis yang masih dikuasai pasukan Salib?
 - Melakukan serangan membabi buta

Gambar 4.10
Evaluasi Pembelajaran Siklus II

2) Pelaksanaan dan pengamatan siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada Selasa, 31 Januari 2023. Pada siklus II ini peneliti juga berperan sebagai guru. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat pada perencanaan siklus II yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* yang dilakukan pada kelas VIII F dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama agar diberi kelancaran dalam proses pembelajaran
- b) Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa.
- c) Guru menjelaskan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.
- d) Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari yaitu semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Inti kegiatan pembelajaran

- e) Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan sama seperti pertemuan sebelumnya yaitu *treasure hunt*.
- f) Guru meminta siswa berkumpul bersama kelompoknya berdasarkan kelompok yang telah dibuat.

- g) Guru meminta siswa untuk membaca LKPD dan sumber belajar lain yang disediakan pada materi pelajaran semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).
- h) Siswa diperbolehkan bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami.
- i) Setelah siswa memahami penjelasan guru, guru membacakan peraturan, langkah-langkah, dan batasan arena permainan *treasure hunt* agar siswa lebih disiplin, tidak keluar arena permainan, dan mempersingkat waktu pemburuan harta karun.
- j) Guru memberikan *starter clue* untuk melihat pemahaman siswa dan menandakan mulainya perburuan harta karun. Kelompok yang berhasil menjawab *starter clue* akan diberi peta berburu harta karun untuk memudahkan siswa melakukan pemburuan harta karun.
- k) Perburuan harta karun dilakukan bergantian antar kelompok dengan waktu 10 menit per kelompok dengan jalur atau peta yang berbeda-beda.
- l) Setiap kelompok melakukan pemburuan harta karun yang terdiri dari 5 pos. Pos 1 sampai 4 berisi *clue* berisi soal yang harus dipecahkan. Soal-soal tersebut disembunyikan di bawah pot bunga, keset, batu, tumbuhan, dan sebagainya. Pada pos 5 berisi *reward* berupa bolpoin, pensil, penghapus,

dan rautan sebagai hadiah bagi siswa karena berhasil melakukan perburuan harta karun.

- m) Siswa diminta untuk mengerjakan *clue* berisi soal dan menulisnya pada selembar kertas untuk dapat melanjutkan ke rute pemburuan harta karun berikutnya dan mempresentasikan di depan guru untuk mengecek jawaban.
- n) Guru memberi *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat materi menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* selama 10 menit.

Kegiatan penutup

- o) Guru meminta siswa mengutarakan kesulitan belajarnya.
- p) Guru mengajak siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- q) Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama.
- r) Guru menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.



Gambar 4.12

Pembelajaran Menggunakan Metode Treasure Hunt

Hasil *post test* pada siklus II dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Post Test Siklus II

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1.	ASW	100	√	
2.	AAMP	95	√	
3.	AFB	95	√	
4.	AFF	100	√	
5.	ARF	100	√	
6.	ADA	100	√	
7.	AAP	95	√	
8.	BDR	90	√	
9.	DAAS	95	√	
10.	EFM	85	√	
11.	EL	95	√	
12.	FWP	95	√	
13.	GPR	95	√	
14.	GLL	100	√	
15.	MATS	95	√	
16.	MDI	85	√	
17.	MV	90	√	
18.	MTPR	95	√	
19.	MAJN	95	√	
20.	MBSS	95	√	
21.	MAA	80	√	
22.	MRS	90	√	
23.	MA	100	√	
24.	MDF	90	√	
25.	RYF	95	√	
26.	RKN	80	√	
27.	TDA	100	√	
28.	VMRA	80	√	
29.	WN	100	√	
30.	ZVR	80	√	
Jumlah		2790		
Persentase Ketuntasan		100%		
Rata-Rata		93		

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII F setelah melakukan pembelajaran

menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* adalah 93 yang memiliki keterangan sangat baik (A). Rata-rata nilai tersebut telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Kemudian persentase ketuntasan menunjukkan angka 100%.

Pengamatan tindakan pada siklus II dilakukan sama seperti siklus I yaitu dilakukan oleh peneliti yang mengamati siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan tindakan pada siklus II difokuskan pada beberapa indikator berikut: keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Hasil pengamatan tindakan yang didapat sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Siklus II

No.	Nama	Indikator					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	ASW	5	5	5	5	5	25
2.	AAMP	5	5	5	4	5	24
3.	AFB	5	5	4	4	5	23
4.	AFF	3	5	4	3	5	20
5.	ARF	5	5	4	5	3	22
6.	ADA	5	5	5	3	5	23
7.	AAP	5	5	5	5	5	25
8.	BDR	3	4	4	5	5	21
9.	DAAS	4	5	5	5	3	22
10.	EFM	5	4	5	5	5	24
11.	EL	4	5	5	4	5	23
12.	FWP	5	4	4	5	3	21

13.	GPR	5	5	5	5	5	25
14.	GLL	5	3	4	5	5	22
15.	MATS	4	5	5	3	5	22
16.	MDI	5	4	5	5	5	24
17.	MV	4	5	5	5	3	22
18.	MTPR	5	5	5	4	5	24
19.	MAJN	5	5	5	5	5	25
20.	MBSS	5	5	3	5	5	23
21.	MAA	4	4	5	5	5	23
22.	MRS	5	4	5	4	3	21
23.	MA	4	5	5	4	5	23
24.	MDF	3	5	3	5	5	21
25.	RYF	5	4	4	4	5	22
26.	RKN	4	5	5	5	5	24
27.	TDA	5	5	5	5	3	23
28.	VMRA	3	3	5	4	5	20
29.	WN	5	5	5	5	5	25
30.	ZVR	5	4	5	3	5	22
Jumlah		135	138	139	134	138	684
Rata-rata		4,5	4,6	4,63	4,47	4,6	22,8

Keterangan kategori indikator:

1. Sangat kurang = 1
2. Kurang = 2
3. Cukup = 3
4. Baik = 4
5. Sangat baik = 5

Keterangan kategori jumlah skor:

1. E (sangat kurang) = 5 – 8
2. D (kurang) = 9 – 12
3. C (cukup) = 13 – 16
4. B (baik) = 17 – 20
5. A (sangat baik) = 21 – 25

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada siklus II, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dinyatakan sangat baik. Hal tersebut dilihat dari rata-rata aktivitas siswa sebesar 22,8

yang tergolong ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menyatakan telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sikap siswa yang harus berkategori baik. Kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari perbaikan dan peningkatan dari siklus I pada indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran yang awalnya rata-rata 3,27 meningkat menjadi 4,5. Pada indikator semangat dalam mengikuti permainan dari yang awalnya 4,07 menjadi 4,6. Indikator ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues* awalnya 2,67 menjadi 4,63. Kedisiplinan siswa dalam melakukan permainan yang awalnya 2,5 menjadi 4,47. Kemudian pada indikator ketepatan waktu siswa dalam menyelesaikan permainan dari yang awalnya 2,93 menjadi 4,6. Sehingga siklus II telah mengalami perbaikan dan peningkatan dari siklus I atau telah mencapai tujuan penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, maka peneliti menghentikan tindak lanjut atau tidak melanjutkan pada siklus selanjutnya karena telah mencapai tujuan yang diinginkan.

3) Refleksi siklus II

Tahap terakhir dari suatu siklus penelitian tindakan kelas adalah refleksi. Refleksi menjadi upaya untuk mengkaji segala sesuatu yang terjadi ataupun tidak terjadi dan segala sesuatu yang dihasilkan ataupun belum dihasilkan dari pelaksanaan tindakan. Pada refleksi siklus II peneliti memaparkan kelebihan dan

kekurangan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas VIII F. Kelebihan dan kekurangan tersebut diperoleh dari hasil tes belajar atau *post test*, hasil observasi, dan wawancara. Kemudian peneliti juga melihat perkembangan atau peningkatan dari siklus I pada siklus II. Seperti penjelasan guru SKI yaitu SE:

*“pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode treasure hunt berjalan dengan lancar sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Murid-murid itu terlihat sangat antusias karena jarang sekali belajar sambil bermain.”*⁹⁴
[SE.RM2.01]

Pelaksanaan metode pembelajaran *treasure hunt* yang tidak pernah di terapkan di MTsN 2 Banyuwangi menjadikan siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. seperti yang dikatakan oleh AS siswa kelas VIII F:

*“pelaksanaannya seru, jarang-jarang belajar sambil bermain.”*⁹⁵ [AS.RM2.01]

Siswa lain EF menambahkan:

“pembelajarannya yang sambil bermain sangat menarik menjadi lebih senang setelah belajar di kelas cukup lama.”[EF.RM2.01]

Kelebihan pada siklus II yaitu: tingkat pemahaman siswa meningkat dari siklus I. Hal ini terlihat dari hasil *post test* siklus II yang lebih tinggi daripada siklus I. Dimana rata-rata hasil *post test* siswa pada siklus I sebesar 69,5 yang mengalami peningkatan

⁹⁴ Wawancara kepada ibu Sriyana Eko Purwanto, yakni salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi [1 Februari 2023].

⁹⁵ Wawancara kepada Agung Surya, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

pada siklus II menjadi 93. Kemudian persentase ketuntasan juga meningkat dari siklus I sebesar 50% pada siklus II sebesar 100%. Selain itu, kelebihan lain adalah aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menjawab menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan.

Berdasarkan observasi tersebut, peningkatan pada siklus II telah mengatasi kekurangan pada siklus I. Dan tujuan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* telah tercapai yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi pada kelas VIII F. Sehingga peneliti menghentikan pemberian siklus pada penelitian tindakan kelas karena pada siklus II telah mengalami peningkatan dari siklus I dan tujuan yang hendak dicapai telah tercapai.

3. Evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi

Pelaksanaan tindakan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi kelas VIII F telah selesai dilakukan. Kemudian peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Dari data

yang didapat, siswa kelas VIII F pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil), memiliki hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan wawancara dengan AD yakni:

*“karena santai yang justru mudah dipahami.”*⁹⁶ [AD.RM3.01]

AD menambahkan:

*“belajarnya lebih rileks jadi mudah diingat.”*⁹⁷ [AD.RM3.02]

Guru SKI juga menegaskan:

*“pembelajaran dengan berburu harta karun mempermudah siswa karena dapat membantu menyampaikan materi dengan penuh semangat sehingga siswa banyak yang merasa senang dan semakin mudah dipahami.”*⁹⁸ [SE.RM3.01]

Kemudian guru SKI menambahkan:

*“semakin murid mudah memahami maka akan semakin tinggi juga nilai yang didapat.”*⁹⁹ [SE.RM3.02]

Dari penelitian tindakan yang terdiri dua siklus diperoleh peningkatan nilai sebagai berikut:

a. Sebelum tindakan (pra siklus)

Sebelum tindakan dilakukan dengan memberikan *pre test* sejumlah 20 soal yang berjenis pilihan ganda sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Sehingga nantinya terdapat sinkronisasi dengan proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari *pre test* sebagai berikut:

⁹⁶ Wawancara kepada Aprilia Dwi, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁹⁷ Wawancara kepada Aprilia Dwi, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

⁹⁸ Wawancara kepada ibu Sriyana Eko Purwanto, yakni salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi [1 Februari 2023].

⁹⁹ Wawancara kepada ibu Sriyana Eko Purwanto, yakni salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi [1 Februari 2023].

Tabel 4.7
Hasil Pre Test

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	ASW	75	80	√	
2.	AAMP		65		√
3.	AFB		65		√
4.	AFF		70		√
5.	ARF		70		√
6.	ADA		55		√
7.	AAP		60		√
8.	BDR		60		√
9.	DAAS		75	√	
10.	EFM		65		√
11.	EL		65		√
12.	FWP		75	√	
13.	GPR		60		√
14.	GLL		75	√	
15.	MATS		65		√
16.	MDI		60		√
17.	MV		70		√
18.	MTPR		55		√
19.	MAJN		75	√	
20.	MBSS		65		√
21.	MAA		65		√
22.	MRS		70		√
23.	MA		75	√	
24.	MDF		60		√
25.	RYF		75	√	
26.	RKN		65		√
27.	TDA		75	√	
28.	VMRA		55		√
29.	WN		75	√	
30.	ZVR		60		√
Jumlah			2005	9	21
Nilai tertinggi			80		
Nilai terendah			55		
Jumlah nilai			2005		
Rata-rata			66,83		
Persentase ketuntasan			30%		
Persentase ketidaktuntasan			70%		

Dari tabel tersebut, didapat rata-rata nilai *pre test* siswa sebesar 66,83 yang memiliki keterangan kurang baik (D). Angka rata-rata ini menunjukkan di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75.

Nilai tertinggi pada *pre test* ini sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 55. Kemudian persentase ketuntasan siswa sebesar 30%, dimana hanya terdapat 9 siswa yang tuntas. Persentase ketidaktuntasan siswa sebesar 70%, dimana terdapat 70% atau 21 siswa yang tidak tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM. Sehingga persentase ketuntasan tidak memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sebesar 75%.

Hasil *pre test* menunjukkan bahwa siswa kelas VIII F pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan tindakan dalam proses pembelajaran. Karena hasil *pre test* belum mencapai tujuan pembelajaran dan perolehan hasil belajar belum optimal. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada siklus I.

b. Siklus I

Siklus I dilakukan *post test* berjumlah 20 soal seperti *pre test* berjenis pilihan ganda sebagai bentuk evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Adapun hasil belajar siswa pada *post test* siklus I yakni:

Tabel 4.8
Hasil Post Test Siklus I

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	ASW	75	90	√	
2.	AAMP		70		√
3.	AFB		70		√
4.	AFF		75	√	
5.	ARF		80	√	
6.	ADA		75	√	

7.	AAP		75	√	
8.	BDR		75	√	
9.	DAAS		80	√	
10.	EFM		70		√
11.	EL		70		√
12.	FWP		80	√	
13.	GPR		70		√
14.	GLL		80	√	
15.	MATS		70		√
16.	MDI		70		√
17.	MV		85	√	
18.	MTPR		60		√
19.	MAJN		85	√	
20.	MBSS		70		√
21.	MAA		65		√
22.	MRS		80		√
23.	MA		85	√	
24.	MDF		65		√
25.	RYF		80	√	
26.	RKN		70		√
27.	TDA		80	√	
28.	VMRA		65		√
29.	WN		85	√	
30.	ZVR		65		√
Jumlah			2240	15	15
Nilai tertinggi			90		
Nilai terendah			65		
Jumlah nilai			2240		
Rata-rata			74,67		
Persentase ketuntasan			50 %		
Persentase ketidaktuntasan			50 %		

Dari tabel tersebut didapat rata-rata nilai *post test* siklus I siswa sebesar 74,67 memiliki keterangan cukup (C). Meskipun dalam kategori cukup akan tetapi keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti permainan tinggi. Menurut salah satu siswa kelas VIII F yaitu EF:

“menyenangkan jadi lebih semangat menjawab pertanyaan.”¹⁰⁰ [EF.RM3.01]

Kemudian EF menambahkan:

“memahami materi tidak sulit dan merasa terbebani.”¹⁰¹
[EF.RM3.01]

Rata-rata nilai pada siklus I meningkat dibandingkan *pre test*.

Hal ini dikarenakan pada *pre test* nilai siswa memiliki rata-rata sebesar 66,83 dan kemudian pada siklus I sebesar 74,67. Akan tetapi adanya peningkatan ini masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sebesar 75. Nilai tertinggi yang didapat siswa pada *post test* siklus I sebesar 90 sedangkan nilai terendah sebesar 65. Selanjutnya persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan pada *post test* siklus I sama yaitu 50%. Persentase ketuntasan mencapai 50% yang berarti mengalami peningkatan dari *pre test* dari angka 30% menjadi 50%. Sehingga persentase ketuntasan tidak memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sebesar 75%.

Hasil *post test* siklus I menunjukkan siswa kelas VIII F pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih memerlukan tindakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan dan tujuan masih belum tercapai yaitu hasil belajar siswa yang optimal sehingga perlu untuk meningkatkan pemahamannya agar mendapat hasil belajar yang

¹⁰⁰ Wawancara kepada Elyasa Farhan, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰¹ Wawancara kepada Elyasa Farhan, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

meningkat dan optimal. Dengan demikian peneliti melanjutkan pemberian tindakan pada siklus II.

c. Siklus II

Siklus II sebagai kelanjutan dari siklus I juga dilakukan *post test* yaitu *post test* siklus II. *Post test* pada siklus II berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang dikerjakan setelah siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Adapun hasil belajar siswa pada *post test* siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Post Test Siklus II

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	ASW	75	100	√	
2.	AAMP		95	√	
3.	AFB		95	√	
4.	AFF		100	√	
5.	ARF		100	√	
6.	ADA		100	√	
7.	AAP		95	√	
8.	BDR		90	√	
9.	DAAS		95	√	
10.	EFM		85	√	
11.	EL		95	√	
12.	FWP		95	√	
13.	GPR		95	√	
14.	GLL		100	√	
15.	MATS		95	√	
16.	MDI		85	√	
17.	MV		90	√	
18.	MTPR		95	√	
19.	MAJN		95	√	
20.	MBSS		95	√	
21.	MAA		80	√	
22.	MRS		90	√	
23.	MA		100	√	

24.	MDF		90	√	
25.	RYF		95	√	
26.	RKN		80	√	
27.	TDA		100	√	
28.	VMRA		80	√	
29.	WN		100	√	
30.	ZVR		80	√	
Jumlah			2790	30	0
Nilai tertinggi			100		
Nilai terendah			80		
Jumlah nilai			2790		
Rata-rata			93		
Persentase ketuntasan			100 %		
Persentase ketidaktuntasan			0 %		

Dari tabel tersebut didapat nilai rata-rata siswa pada *post test* siklus II sebesar 93 yang memiliki keterangan sangat baik (A). Nilai rata-rata pada *post test* siklus II meningkat daripada nilai rata-rata pada *post test* siklus I. Pada *post test* siklus I nilai rata-rata sebesar 74,67 yang meningkat pada *post test* siklus II menjadi 93. Dari rata-rata nilai *post test* siklus II meningkat dan telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Nilai tertinggi yang didapat pada *post test* siklus II adalah sebesar 100 sedangkan nilai terendah sebesar 80. Persentase kelulusan pada *post test* siklus II juga mengalami peningkatan dari yang awalnya pada *post test* siklus I sebesar 50% meningkat menjadi 100% atau keseluruhan siswa tuntas.

Permainan berburu harta karun ini juga meningkatkan semangat belajar siswa karena permainannya yang seru. Berikut wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII F seperti MA:

*“setelah diajak bermain berburu harta karun menghilangkan kebosanan dari pembelajaran biasanya sehingga semangat belajar dan nilai belajar meningkat.”*¹⁰² [MA.RM3.01]

MA melanjutkan:

*“materi mudah dipahami karena seru.”*¹⁰³ [MA.RM3.02]

Seperti yang dikatakan juga oleh WN siswa kelas VIII F:

*“ada karena semakin paham.”*¹⁰⁴ [WN.RM3.01]

WN melanjutkan:

*“belajar sambil bermain harta karun membuat belajar tidak membosankan dan mudah dipahami.”*¹⁰⁵ [WN.RM3.02]

AS menambahkan:

*“sangat memahamkan karena belajar sambil bersenang-senang.”*¹⁰⁶ [AS.RM3.01]

Dilanjutkan oleh AS:

*“mudah dipahami dan menyenangkan soalnya biasanya bosan ikut pembelajaran.”*¹⁰⁷ [AS.RM3.02]

Hasil *post test* siklus II menunjukkan bahwa siswa kelas VIII F yang berjumlah 30 siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan dan mencapai tujuan penelitian tindakan kelas yaitu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti memberhentikan penelitian tindakan kelas pada siklus II atau tidak melanjutkan siklus II ke siklus berikutnya karena telah mencapai tujuan pembelajaran. Berikut bagan peningkatan hasil belajar siswa:

¹⁰² Wawancara kepada Mohammad Assegaf, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰³ Wawancara kepada Mohammad Assegaf, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰⁴ Wawancara kepada Wahyu Nilasari, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰⁵ Wawancara kepada Wahyu Nilasari, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰⁶ Wawancara kepada Agung Surya, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

¹⁰⁷ Wawancara kepada Agung Surya, yakni salah satu siswa kelas VIII F di MTsN 2 Banyuwangi [31 Januari 2023].

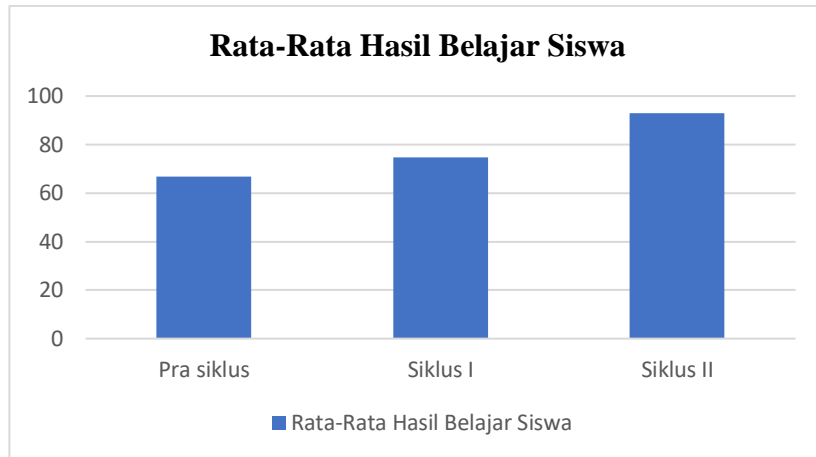


Diagram 4.7

Data kenaikan hasil belajar siswa

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Perencanaan Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi

Perencanaan menurut KBBI merupakan proses, cara, perbuatan merencanakan (merancangkan).¹⁰⁸ Menurut Terry dalam Weni Kurniawati perencanaan merupakan suatu penetapan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.¹⁰⁹ Enoch dalam Rusydi Ananda mengatakan perencanaan merupakan suatu proses mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹¹⁰ Perencanaan dapat digunakan untuk segala aktivitas agar dapat berjalan dengan baik termasuk di dalamnya perencanaan penelitian. Dari pengertian-pengertian tersebut, perencanaan dalam penelitian ini merupakan suatu persiapan yang harus dilakukan sebelum dilakukannya pelaksanaan tindakan kelas melalui penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2

¹⁰⁸ KBBI, "Definisi Perencanaan," last modified 2022, accessed March 10, 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

¹⁰⁹ Weni Kurniawati, "Desain Perencanaan Pembelajaran," *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021), hal. 4.

¹¹⁰ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: LPPPI, 2019), hal. 7.

Banyuwangi kelas VIII F yang berjumlah 30 siswa. Materi yang digunakan adalah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII F sehingga peneliti melakukan penelitian pada aktivitas belajar dan perolehan hasil belajar siswa.

Perencanaan sebelum melakukan pelaksanaan dilakukan untuk mengoptimalkan selama pelaksanaan agar memperoleh tujuan yang dikehendaki. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun perencanaan sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F. Berupa menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Perencanaan yang disusun dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: menetapkan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), tujuan pembelajaran, dan indikator dengan materi pokok yang kurang familier yaitu Daulah Ayyubiyah, mencatat keperluan pada pelaksanaan berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Kemudian menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara yang akan digunakan pada pelaksanaan serta membuat *pre test* yang akan digunakan pada pelaksanaan sebelum tindakan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum menerima materi pelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa melalui tindakan baru. Tindakan baru yang dimaksud adalah penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Metode pembelajaran *treasure hunt* merupakan metode pembelajaran berbasis

permainan berburu harta karun sehingga siswa tidak akan mudah bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan secara bersiklus dengan jumlah siklus sesuai kebutuhan, yaitu 2 siklus. Setiap siklus dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Dengan tahapan pelaksanaan dan pengamatan digabung.

Perencanaan menjadi hal penting untuk dalam melaksanakan tindakan dengan baik dan mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Tujuan yang dimaksud adalah memperbaiki hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal ini dikarenakan cara penyampaian pembelajaran sebelumnya tidak dilakukan dengan metode berbasis permainan sehingga siswa mudah bosan mengikuti proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki materi bacaan banyak sehingga proses pembelajaran perlu dikemas secara menarik. Dengan demikian siswa kelas VIII F MTsN 2 Banyuwangi dapat melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) dengan berbasis permainan yang menyenangkan.

B. Analisis Pelaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi

Pelaksanaan merupakan penerapan tindakan baru menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* sebagai solusi untuk mengatasi

permasalahan di suatu lingkup pendidikan. Dalam penelitian ini, peneliti telah terlebih dahulu melaksanakan observasi sebelum penelitian dimulai. Dari hasil observasi awal tersebut ditemukan permasalahan bahwa proses belajar mengajar di lembaga pendidikan tersebut masih kurang bervariasi dalam penggunaan metode pembelajarannya. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak berbasis permainan menjadikan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal. Pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt* menciptakan pembelajaran lebih faktual karena pembelajaran lebih hidup dengan belajar di dalam dan luar kelas. Selain itu, sebagai Madrasah Tsanawiyah negeri pertama di Banyuwangi yang memiliki fasilitas-fasilitas penunjang pendidikan yang memadai, fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena wilayahnya yang terletak di pedesaan sehingga kurang adanya dorongan dari lingkungan setempat untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki karakteristik mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan, penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menyebabkan siswa kesulitan menerima materi pelajaran dan menurunnya motivasi belajar siswa yang berimplikasi terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tidak optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menghadirkan alternatif dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan yaitu *treasure hunt* atau berburu harta karun sehingga metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan siswa tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dilakukan setelah peneliti memberi *pre test* pada subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII F. *Pre test* dilakukan dengan siswa mengerjakan soal berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal terkait materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Hasil *pre test* memperoleh nilai rata-rata 66,83 dengan jumlah 9 siswa tuntas dan 21 siswa tidak tuntas. Dimana masih terdapat banyak siswa yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas melalui penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*. Tujuannya agar hasil belajar siswa meningkat karena pembelajaran dikemas menyenangkan dan tidak membosankan pada materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Metode pembelajaran *treasure hunt* dilakukan dengan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan. Mengacu pada teori langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *treasure hunt*, meliputi *presenting phase* atau fase presentasi, *retrieving phase* atau fase pengambilan, *developing phase* atau fase berkembang, dan *evaluating phase* atau fase evaluasi. Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dengan subjek penelitian siswa kelas VIII F dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi dalam setiap siklusnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Menyusun (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai acuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan. RPP yang dibuat oleh guru dalam penelitian ini memuat: a) Identitas lembaga pendidikan yang berisi satuan pendidikan yaitu MTsN 2 Banyuwangi, mata pelajaran yaitu Sejarah Kebudayaan Islam, kelas/semester yaitu VIII F/Genap, materi pokok yaitu Daulah Ayyubiyah, pertemuan yaitu 2, dan alokasi waktu yaitu 2 x 40 menit. b) Kompetensi inti. c) Kompetensi dasar. d) Indikator. e) Tujuan pembelajaran. f) Materi pokok. g) Metode pembelajaran. h) Media, alat, dan sumber pembelajaran. i) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. j) Penilaian sebagaimana RPP terlampir.

RPP yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran disajikan terkait mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Pada materi tersebut materi diajarkan menggunakan cara atau metode pembelajaran *treasure hunt*. Sehingga rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru memuat cara pembelajaran menggunakan *treasure hunt* yang didukung oleh komponen-komponen lain seperti media pembelajaran.

Menyiapkan bahan ajar sebagai suatu bahan atau materi yang disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa belajar yang disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku.¹¹¹ Dengan bahan ajar yang tepat guru akan dapat mengajar secara lebih sistematis sehingga guru perlu memilih bahan ajar yang tepat. Bahan ajar berdasarkan bentuknya terdiri dari bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Guru membuat bahan ajar cetak berbentuk LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang berisi identitas, materi, dan petunjuk pembelajaran. LKPD siklus I memuat indikator menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.¹¹² Menurut Rudi Bretz dalam Talizaro Tafonao terdapat 8 jenis media pembelajaran, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visuak gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, dan media cetak.¹¹³

¹¹¹ Endang Nuryasana and Noviana Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (2020), hal. 969.

¹¹² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), hal. 105.

¹¹³ Ibid, hal. 106.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *treasure hunt* adalah media cetak dan audio. Media cetak dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan media cetak sebagai media yang paling tepat sesuai kondisi siswa dan peserta didik. Hal ini dikarenakan di MTsN 2 Banyuwangi siswa tidak diperbolehkan membawa *smartphone* dan LCD proyektor pada keseluruhan kelas dalam tahap renovasi sehingga akan kesulitan apabila menggunakan jenis media pembelajaran lain. Media tersebut berupa buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI, LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen, LKPD, daftar rute sebagai petunjuk arah yang harus ditempuh untuk mendapatkan harta karun disertakan dengan ciri-ciri tempat tersebut yang dibacakan secara lisan oleh guru, *clue* atau petunjuk yang berisi soal yang harus dipecahkan setiap pos yang terdiri dari 5 pos. Dimana 4 pos pertama berisi teka-teki berupa soal dan pos terakhir atau ke-5 berisi harta karun. Sehingga guru menyiapkan harta karun sebagai *reward* bagi siswa karena telah berhasil menyelesaikan pemburuan harta karun berupa buku.

Menyusun evaluasi pembelajaran sebagai proses untuk menentukan hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian. Evaluasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan suatu

proses pembelajaran.¹¹⁴ Guru membuat kisi-kisi soal terlebih dahulu untuk mengukur soal sesuai dengan kemampuan siswa. Pada penelitian ini, peneliti membuat evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes tulis berupa soal berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang sebelumnya telah membuat kisi-kisi soal terlebih dahulu. Soal-soal diambil dari bahan ajar yang digunakan dan disesuaikan dengan indikator soal. Soal ini digunakan dalam *pre test* pada pra tindakan, *post test I* pada siklus I, dan *post test II* pada siklus II dikarenakan masih dalam KD yang sama yaitu menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Soal tersebut digunakan sebagai evaluasi sebelum siswa memperoleh tindakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* (pra tindakan) dan setelah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* (siklus I) serta peningkatan setelah penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam memperbaiki kekurangan pada siklus I (siklus II).

b. Pelaksanaan dan pengamatan

Pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan perencanaan yang telah dibuat. Pada pelaksanaan juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode pembelajaran berburu harta karun. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat memuat

¹¹⁴ Idrus L, "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, no. 2 (2019), hal. 923.

indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Berikut pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*:¹¹⁵

1. *Presenting phase* atau fase presentasi

Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Kemudian guru menjelaskan materi terkait semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) dan membacakan peraturan serta arahan permainan berburu karun. Untuk melanjutkan ke dalam permainan, guru memberi *starter clue*, jika terdapat salah satu siswa yang mampu menjawab maka guru akan memberikan peta sebagai pedoman dan petunjuk untuk mendapatkan harta karun.

2. *Retrieving phase* atau fase pengambilan

Siswa menerima orientasi dari fase presentasi dengan menjelajah tempat sesuai dengan rute yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok diberi rute secara lisan terkait tempat *clue* atau pertanyaan yang disembunyikan. Tempat tersebut tidak disebutkan secara langsung akan tetapi disebutkan ciri-ciri dan kiasannya sehingga siswa harus menebak terlebih dahulu. Setiap kelompok memiliki rute pemburuan harta karun yang berbeda-

¹¹⁵ Kim dan Yao, "A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of Aweb-Based Learning Support System", hal. 1858-1859.

beda. Siswa akan menemui pertanyaan dalam *clues* atau petunjuk-petunjuk yang disembunyikan seperti di bawah pot, keset, batu, dan ubin yang terdapat pada setiap pos yang harus di ambil dan dikerjakan dalam lembar kertas.

3. *Developing phase* atau fase berkembang

Siswa mendapat *clues* atau petunjuk-petunjuk mengembangkan ide dan kemampuan berpikir melalui proses *construct knowledge*. Siswa menganalisis pertanyaan yang di dapat dari setiap pos. Apabila memerlukan informasi yang lebih banyak dapat mencari informasi pada sumber belajar lain berupa LKPD, buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI. dan LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen, sehingga dapat memperoleh informasi atau pemahaman materi pelajaran yang komprehensif.

4. *Evaluating phase* atau fase evaluasi

Di akhir pos pemburuan harta karun siswa menerima penghargaan berupa harta karun dan mempresentasikan materi pelajaran yang telah di dapat dari *clue* pada pos 1-4. Kemudian siswa mengerjakan *post test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan metode *treasure hunt*.

c. Refleksi

Pelaksanaan pada siklus I diperoleh hasil belajar dan aktivitas belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yakni:

Tabel 5.1
Hasil Test dan Observasi Siklus I

Rata - Rata nilai <i>Post test</i>		Rata - Rata Aktivitas Belajar Siswa	
74,67	Cukup	15,43	Cukup

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II seperti pada siklus I dilakukan dengan menyusun (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. pada penyusunan RPP sama seperti siklus I yang membedakan terdapat pada bagian media pembelajaran yang digunakan berupa peta dan langkah-langkah pembelajaran karena berdasarkan kekurangan pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II. Dimana presentasi tidak dilakukan di akhir pembelajaran akan tetapi setelah berhasil memecahkan *clue* atau petunjuk langsung dipresentasikan kepada guru.

Menyiapkan bahan ajar seperti pada siklus I berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD siklus II memuat indikator menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Menyiapkan media pembelajaran siklus II berbentuk media cetak. Media tersebut berupa buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020.

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI, LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022.

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen, LKPD, peta berburu harta karun, *clues* berisi soal yang harus dipecahkan setiap pos yang terdiri dari 4 pos dan 1 pos berisi harta karun berupa pensil, bolpoin, penghapus, dan rautan.

Menyusun evaluasi pembelajaran pada siklus I sama seperti pada siklus II karena KD yang digunakan sama seperti siklus I yaitu menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

b. Pelaksanaan dan pengamatan

Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pada pelaksanaan juga dilakukan pengamatan terkait sikap dalam aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi siswa. Indikator lembar observasi sama seperti pada siklus I yaitu memuat indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan. Berikut pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*:¹¹⁶

1. *Presenting phase* atau fase presentasi

Kelompok pada siklus II sama seperti kelompok pada siklus I. Hal ini dikarenakan untuk memudahkan pemburuan harta

¹¹⁶ Ibid.

karun. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan meminta untuk memahami LKPD yang berisi poin-poin penting mengenai semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). Setelah siswa memahami LKPD tersebut, guru membacakan peraturan dan batasan arena pemburuan harta karun sedetail mungkin. Sama seperti pada siklus I, untuk melanjutkan ke dalam permainan, guru memberi *starter clue*, jika terdapat salah satu siswa yang mampu menjawab maka guru akan memberikan peta sebagai pedoman dan petunjuk untuk mendapatkan harta karun.

2. *Retrieving phase* atau fase pengambilan

Sebagaimana dalam siklus I, setiap kelompok melakukan pemburuan harta karun secara bergantian sesuai arahan peta yang didapat. Kemudian setiap kelompok mencari *clue* yang berisi pertanyaan dan menjawabnya pada lembar kertas.

3. *Developing phase* atau fase berkembang

Setelah menemukan *clue* berbentuk pertanyaan, setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan pertanyaan tersebut. Dapat juga mencari jawaban pada LKPD, buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI. dan LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen dan

mencatatnya pada selembar kertas. Pada setiap pos setelah berhasil memecahkan pertanyaan dipresentasikan kepada guru untuk melihat ketepatan jawaban.

4. *Evaluating phase* atau fase evaluasi

Di akhir pos pemburuan harta karun siswa menerima penghargaan berupa harta karun pada pos 5 kemudian menyimpulkan materi yang didapat selama pemburuan harta karun dan tidak perlu mempresentasikan karena telah dipresentasikan per pos. Selanjutnya jawaban dan kesimpulan dikumpulkan pada guru. Guru juga memberikan *post test* untuk mengevaluasi pembelajaran.

c. Refleksi

Pelaksanaan pada siklus II diperoleh hasil belajar dan aktivitas belajar telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan sebagai berikut:

Tabel 5.2
Hasil Test dan Observasi Siklus II

Rata - Rata nilai <i>Post test</i>		Rata - Rata Aktivitas Belajar Siswa	
93	Sangat baik	22,8	Sangat baik

C. Analisis Evaluasi Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 2 Banyuwangi

Evaluasi merupakan proses menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria tertentu.¹¹⁷ Evaluasi digunakan untuk menentukan nilai atau

¹¹⁷ Suarga, "Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran," *Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019), hal. 329.

keberhasilan hasil belajar siswa yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran. sehingga dapat mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran terwujud. Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan dalam penelitian tindakan kelas berupa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII F diperoleh hasil belajar yang meningkat karena aktivitas belajar siswa yang baik dan interaktif.

Peneliti melakukan evaluasi terhadap penelitian ini dimulai dari hasil *pre test*, *post test* siklus I, dan *post test* siklus II pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F. Soal evaluasi tersebut berbentuk tulis yang berisi 20 soal berbentuk pilihan ganda. Hasil *pre test* didapat dari nilai sebelum siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*. Sedangkan *post test* didapat dari hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam siklus I dan siklus II. Rekapitulasi hasil belajar siswa diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5.3
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Hasil Pre Test		Hasil Post Test Siklus I		Hasil Post Test Siklus II	
		Nilai	Status	Nilai	Status	Nilai	Status
1.	ASW	80	Tuntas	90	Tuntas	100	Tuntas
2.	AAMP	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
3.	AFB	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
4.	AFF	70	Belum tuntas	75	Tuntas	100	Tuntas
5.	ARF	70	Belum tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
6.	ADA	55	Belum tuntas	75	Tuntas	100	Tuntas
7.	AAP	60	Belum tuntas	75	Belum tuntas	95	Tuntas

8.	BDR	60	Belum tuntas	75	Tuntas	90	Tuntas
9.	DAAS	75	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
10.	EFM	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	85	Tuntas
11.	EL	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
12.	FWP	75	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
13.	GPR	60	Belum Tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
14.	GLL	75	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
15.	MATS	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
16.	MDI	60	Belum tuntas	70	Belum tuntas	85	Tuntas
17.	MV	70	Belum tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
18.	MTPR	55	Belum tuntas	60	Belum tuntas	95	Tuntas
19.	MAJN	75	Tuntas	85	Tuntas	95	Tuntas
20.	MBSS	65	Belum tuntas	70	Belum tuntas	95	Tuntas
21.	MAA	65	Belum tuntas	65	Belum tuntas	80	Tuntas
22.	MRS	70	Belum tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
23.	MA	75	Tuntas	85	Tuntas	100	Tuntas
24.	MDF	60	Belum tuntas	65	Belum tuntas	90	Tuntas
25.	RYP	75	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
26.	RKN	65	Belum Tuntas	70	Belum tuntas	80	Tuntas
27.	TDA	75	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
28.	VMRA	55	Belum tuntas	65	Belum tuntas	80	Tuntas
29.	WN	75	Tuntas	85	Tuntas	100	Tuntas
30.	ZVR	60	Belum tuntas	65	Belum tuntas	80	Tuntas
Jumlah		2005		2240		2790	
Rata-rata		66,83		74,67		93	
Keterangan		Kurang baik		Cukup		Sangat baik	
Persentase ketuntasan		30%		50%		100%	

Berdasarkan tabel tersebut, didapat kesimpulan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari *pre test* ke *post test I* hingga ke *post test II*. Dari hasil *pre test* nilai rata-rata siswa sebesar 66,83 berkategori kurang baik dengan ketuntasan memiliki persentase sebesar 30%. Pada siklus I siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 74,67 berkategori cukup dengan tingkat persentase ketuntasan sebesar 50%. Selanjutnya pada siklus II meningkat lagi rata-rata nilai siswa menjadi 93 berkategori sangat baik dengan persentase ketuntasan sebesar 100% atau keseluruhan siswa memenuhi KKM. Sehingga persentase ketuntasan mencapai kriteria keberhasilan tindakan sebesar 75%.

Hasil observasi sikap aktivitas belajar siswa terkait keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, semangat dalam mengikuti permainan, ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*, kedisiplinan dalam melakukan permainan, dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan didapat dari pengamatan berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil observasi tersebut diketahui mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut rekapitulasi aktivitas belajar siswa:

Tabel 5.4
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa

Indikator	Rata-rata	Kategori	Keterangan
Siklus I	15,43	Cukup	Meningkat
Siklus II	22,8	Sangat baik	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap dalam rata-rata aktivitas belajar siswa semakin meningkat dari siklus I sebesar 15,43 berkategori cukup ke siklus II sebesar 22,8 berkategori sangat baik. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil aktivitas belajar siswa dengan indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran sebesar 3,27 meningkat pada siklus II menjadi

4,5. Indikator semangat dalam mengikuti permainan siklus I sebesar 4,07 meningkat pada siklus II menjadi 4,6 Ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues* pada siklus I sebesar 2,67 meningkat pada siklus II menjadi 4,63. Selanjutnya kedisiplinan dalam melakukan permainan pada siklus I sebesar 2,5 yang meningkat pada siklus II menjadi 4,47. Ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan pada siklus I sebesar 2,93 meningkat pada siklus II menjadi 4,6.

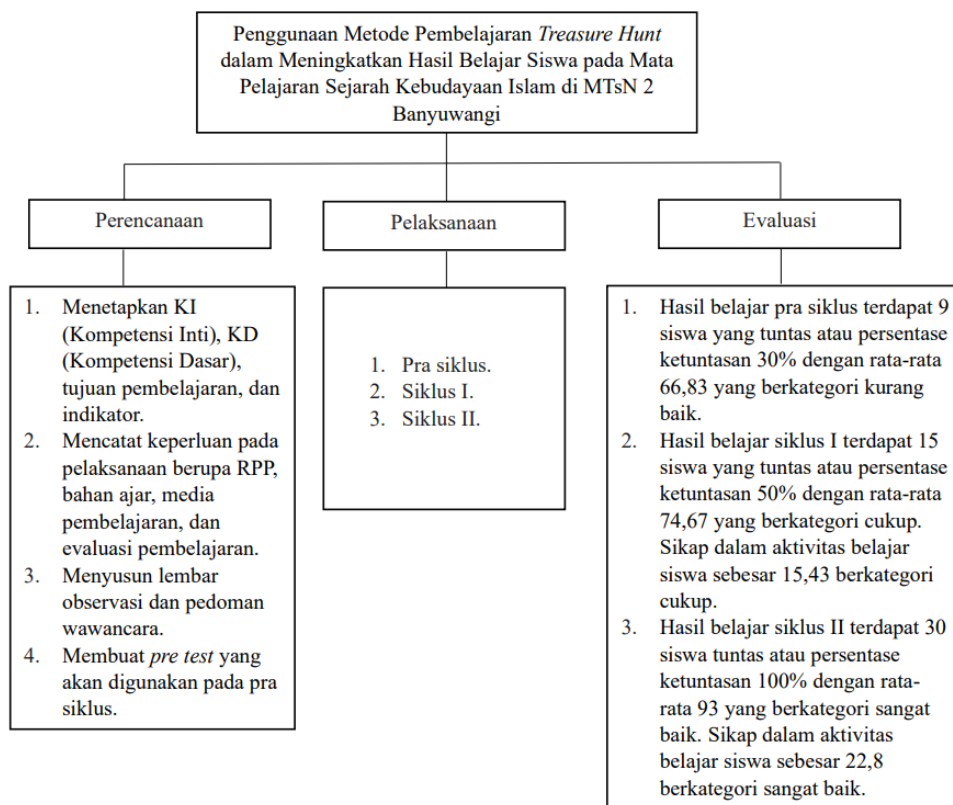
Adapun rekapitulasi hasil penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi kelas VIII F dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.5
Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Uraian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	66,83	74,67	93
2	Jumlah siswa tuntas	9	15	30
3	Persentase ketuntasan	30%	50%	100%
4	Nilai sikap dari aktivitas belajar siswa	-	15,43	22,8

Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil penelitian terkait penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) kelas VIII F dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Adanya peningkatan dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat menjadi alternatif cara penyampaian pembelajaran yang bervariasi dan menarik berbasis permainan. Kelebihan-

kelebihan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* lebih banyak dibandingkan dengan kekurangan yang ditimbulkan. Bentuk keefektivitasan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat dilihat dari ketercapaian kriteria keberhasilan tindakan melalui meningkatnya sikap dalam aktivitas belajar siswa menjadi sangat baik. Kemudian perolehan hasil belajar berkategori sangat baik dan persentase ketuntasan lebih dari 75%.



Bagan 5.1

Temuan Penelitian

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penarikan kesimpulan disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi yaitu dengan menetapkan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), tujuan pembelajaran, dan indikator. Mencatat keperluan pada pelaksanaan berupa RPP, bahan ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Kemudian menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara serta menyusun *pre test* yang akan digunakan pada pra siklus.
2. Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dilakukan dalam 2 siklus. Pada pra siklus atau sebelum tindakan dilakukan *pre test* dan pada setiap siklus dilakukan *post test*. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt* atau berburu harta karun sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII F pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

3. Evaluasi penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi dinyatakan meningkat didasarkan pada rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus atau sebelum tindakan mencapai 66,83 yang berkategori kurang baik dengan persentase ketuntasan 30%. Siklus I mencapai 74,67 yang berkategori cukup dengan persentase ketuntasan 50%. Siklus II mencapai 93 yang berkategori sangat baik dengan persentase ketuntasan 100%. Sikap dalam aktivitas belajar siswa juga meningkat dengan rata-rata siklus I sebesar 15,43 yang berkategori cukup dan pada siklus II menjadi 22,8 yang berkategori sangat baik.

B. Saran

Setelah penarikan simpulan dari hasil penelitian, berikut peneliti menyampaikan saran:

1. Bagi MTsN 2 Banyuwangi, diharapkan dapat menjadi lembaga pendidikan yang kreatif dan bervariasi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Dengan fasilitas-fasilitas pendidikan yang dimiliki dapat dimanfaatkan sebanyak mungkin untuk membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Sehingga meskipun terletak di wilayah pedesaan tanpa tuntutan lebih tetap melakukan cara pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi guru khususnya guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran. Terlebih mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki karakteristik mengandung banyak materi bacaan pembelajaran dapat dilakukan berbasis permainan *treasure hunt*.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih banyak mempelajari permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan dan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan alternatif yang tepat. Selain itu, kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Agustini, Pratiwi. "Industri Gaming Dan Esports Melaju Pesat, Kominfo Buka Kelas." *Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI*. Last modified 2022. Accessed October 21, 2022. <https://aptika.kominfo.go.id/2022/04/industri-gaming-dan-esports-melaju-pesat-kominfo-buka-kelas/>.
- Ahmad, Maskur. "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018. [http://repository.radenintan.ac.id/3905/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3905/1/Skripsi%20Full.pdf).
- Alam, A, and K Khotimah. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter." *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021): 58–77. <https://muhibbul-arabiyah.iain-jember.ac.id/index.php/pba/article/view/9%0Ahttps://muhibbul-arabiyah.iain-jember.ac.id/index.php/pba/article/download/9/14>.
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LPPPI, 2019.
- Ari, Sulastri, and Wasidi. "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar." *Ilmiah Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2019): 77–85. <https://ejournal.unib.ac.id/diadi/article/download/17435/8273>.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, and Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran. Ciptapustaka Media*. Medan: Ciptapustaka Media, 2015.
- Bell, D., and J. Kahrhoff. *Active Learning Handbook Institute for Excellence In*. St. Louis, Missouri: Webster University, 2006.
- Elihami, Elihami, and Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *Edumaspul - Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 79–96. <https://ummaspul-e-journal.id/maspuljr/article/view/17>.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. I. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.

- Hardani, and Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- Hasanah, Hijratul. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi Dengan Media Komik.” *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora* 9, no. 2 (2021): 101–113. <http://eprints.walisongo.ac.id/4072/>.
- Hasanah, Uswatun. “Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam.” *El Tarikh* 01, no. 2 (2020): 23–34. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/eltarikh/article/view/6535>.
- Hutomo, Raka Swandhita. “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.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. <http://eprints.uny.ac.id/36221/>.
- Idrus L. “EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, no. 2 (2019): 920–935. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/adara/article/view/427>.
- Indrawan, Irjus. “Model Pembelajaran Nabi Muhammad SAW (Hiwar , Analogi , Tashbih, Dan Amtsal).” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 1, no. 2 (2016). <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/43>.
- Kadir, Abdul. “Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar.” *Al-Ta’dib* 8, no. 2 (2015): 70–81. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/411>.
- KBBI. “Definisi Perencanaan.” Last modified 2022. Accessed March 10, 2023. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Quran*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2010.
- Kim, Dong Won, and Jing Tao Yao. “A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of Aweb-Based Learning Support System.” *Journal of Universal Computer Science* 16, no. 14 (2010): 1853–1881. <https://lib.jucs.org/articles.php?id=29735>.
- Kurniawati, Weni. “Desain Perencanaan Pembelajaran.” *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2021): 1–10. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/issue/view/3>.
- Ma’azi Azizah, Ilza. “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV

MIN Ngronggot Nganjuk.” *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 2 (2016). <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/214>.

Madrasah, Direktorat KSKK, and Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 2019.

Manafe, Adiel. “Data Terkini Jumlah Pemain Game Di Indonesia Dan Sebaran Platformnya.” *Netral News Cermin Bangsa.Com*. Last modified 2022. <https://www.netralnews.com/data-terkini-jumlah-pemain-game-di-indonesia-dan-sebaran-platformnya/M3lNeWZKbUR2RGZuVKNvK01TMjFVQT09>.

Marlina, Leni, and Solehun. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong.” *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2021): 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>.

Mu’alimin, and Rahmat Arofah Cahyadi Hari. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek*. Ganding. Pasuruan, 2014.

Mujadi. “PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI PENERAPAN NILAI- NILAI YANG TERKANDUNG DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH.” *Pendidikan Dasar Islam* 11, no. 1 (2019). <https://media.neliti.com/media/publications/284618-pengembangan-instrumen-penilaian-sikap-s-36714c9e.pdf>.

Nasution, Syamruddin. *Sejarah Peradaban Islam*. Riau: Pusaka Riau, 2013.

Nur Rohma, Anisa. “Pengaruh Permainan Treasure Hunt Clues Terhadap Penguasaan Bilangan Romawi.” Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/521/>.

Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. “Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (2020): 967–974. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/177>.

Rasyid, Abdul. “Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi.” *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 13–25. <https://ejournal.stkipdamsel.ac.id/index.php/scl/article/view/8>.

- Rianti, Ita, Saiful Bachri, and Tri Yuniyanto. "Analisis Pembelajaran SKI Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abasiyah Kelas XI IPS MAN 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016." *Candi* 53, no. 9 (2016): 127–142. <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/42821>.
- Rizky, Tania Linda, and Heru Purnomo. "Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD Pendahuluan Secara Umum Minat Siswa Dalam Pembelajaran Sangat Penting Untuk Diperhatikan . Minat Yang Ada Dalam Diri." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 7, no. 2 (2021): 118–126. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/1211>.
- Rofik. "NILAI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM KURIKULUM MADRASAH." *Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2015). <https://media.neliti.com/media/publications/117985-ID-nilai-pembelajaran-sejarah-kebudayaan-is.pdf>.
- Sagala, Rumadani. *Pendidikan Spiritual Keagamaan (Dalam Teori Dan Praktik)*. Yogyakarta: Suka-Press, 2018.
- Sidiq, Umar, and Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Soesilo, Tritjahjo Danny. *Ragam Dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press, 2019.
- Suarga. "Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran." *Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 327–338. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12344>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukendra, I Komang, and I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Sutisna, Agus, and Aay Farihah Hesyah. *Metode Pembelajaran Di Era Milenial*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103-114.
<https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>.

Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Taniredja, Tukiran, Irma Pujiati, and S Nyata. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, Dan Mudah*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Trianto. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.

Wijaya, Candra, and Syahrums. *Penelitian Tindakan Kelas: Melejitkan Kemampuan Penelitian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru*. Medan: Citapustaka Media Perintis, 2013.

Yusuf Aditya, Dedy. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016): 165–174.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1023>.

HR. Bukhari, n.d.

“UUD RI No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1,” n.d.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2573/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 27 Desember 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MTsN 2 Banyuwangi
di
Banyuwangi

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Irma Agustiana
NIM : 19110063
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : **Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi**
Lama Penelitian : **Januari 2023** sampai dengan **Maret 2023** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran II Surat Keterangan Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 BANYUWANGI
Jalan Hayam Wuruk Nomor 38 Sambimulyo Bangorejo Banyuwangi
Telepon (0333) 399394 ; Faksimile (0333) 399394
Email : mtsnsambirejo@gmail.com

Nomor : 024/Mts.13.30.2/PP.00.5/01/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Malang

Menindaklanjuti Surat Saudara Nomor : 2573/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 tanggal 27 Desember 2022 Perihal Izin Penelitian Untuk memenuhi tugas skripsi, bersama ini kami memberikan izin kepada Mahasiswa :

NIM : 19110063
Nama : Irma Agustiana
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Untuk mengadakan Penelitian selama 3 (tiga) bulan di Lingkungan MTsN 2 Banyuwangi.

Adapun untuk waktu pelaksanaan bisa dikoordinasikan lebih lanjut dengan waka kurikulum.

Demikian atas perhatian nya disampaikan terima kasih.

Bangorejo, 09 Januari 2023

Kepala,

Moh. Anwar

Lampiran III Profil Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Banyuwangi

PROFIL MTSN 2 BANYUWANGI

KECAMATAN BANGOREJO KABUPATEN BANYUWANGI



MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 BANYUWANGI

BANGOREJO BANYUWANGI

Jalan Hayam Wuruk, No. 38 Po Box 205

Email: mtsnsambirejo@gmail.com

KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI

2022/2023

PROFIL MADRASAH

1. Sejarah Berdirinya Madrasah

MTsN 2 Banyuwangi berdiri pada tahun 1967 di desa Sambimulyo, kecamatan Bangorejo, kabupaten Banyuwangi, provinsi Jawa Timur dengan nama awal MTs Persiapan Sambirejo. MTs Persiapan Sambirejo berubah nama sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Agama No. 137 tahun 1970 tanggal 09 Juli 1970 tentang Penegerian Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Persiapan Negeri Sambirejo kabupaten Banyuwangi menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTs AIN) di Sambirejo, Banyuwangi. Kemudian dengan turunya SK Dirjen Departemen Agama RI diubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Sambirejo atau MTsN Sambirejo. Kemudian berdasarkan Keputusan Menteri Agama (Kemenag) nomor 675/2016 nama di MIN, MTsN, dan MAN di Jawa Timur mengalami perubahan sesuai urutan di kabupaten sehingga MTsN Sambirejo diubah menjadi MTsN 2 Banyuwangi.

2. Identitas Madrasah

Nama madrasah	: MTsN 2 Banyuwangi
Berdiri tahun	:1967
Akreditasi	: A
Jumlah rombel	: 19
Jumlah siswa	: 511
Jumlah guru	: 37
• ASN	: 33
• Non ASN	: 4

Jumlah tenaga kependidikan :11

- ASN : 7
- Non ASN : 4

Kepala madrasah : Drs. H. Moh. Anwar, M. Pd. I

Alamat madrasah : Jalan Hayam Wuruk, No. 38,
Sambimulyo, Bangorejo, Banyuwangi, Jawa Timur

3. Visi dan Misi MTsN 2 Banyuwangi

a. Visi Madrasah

“Terwujudnya madrasah sebagai pusat pembentukan sumber daya insani yang berakhlakul karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan”.

b. Misi Madrasah

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan potensi peserta didik.
- 2) Melaksanakan pendidikan yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.
- 3) Mewujudkan peserta didik yang unggul, mandiri, inovatif, produktif, berwawasan global dan pembelajaran sepanjang hayat.
- 4) Melaksanakan inovasi sumber pembelajaran berbasis teknologi dan informatika.
- 5) Melaksanakan pengembangan implementasi manajemen berbasis madrasah (MBM) mengenai otonomi madrasah, transparansi, akuntabilitas, partisipasi, fleksibilitas dan kontinuitas program, keuangan, hasil program oleh pihak madrasah.

- 6) Menciptakan lingkungan madrasah yang Bersih, Indah, Rapi dan Sehat dalam upaya melestarikan lingkungan.

4. Ekstrakurikuler MTsN 2 Banyuwangi

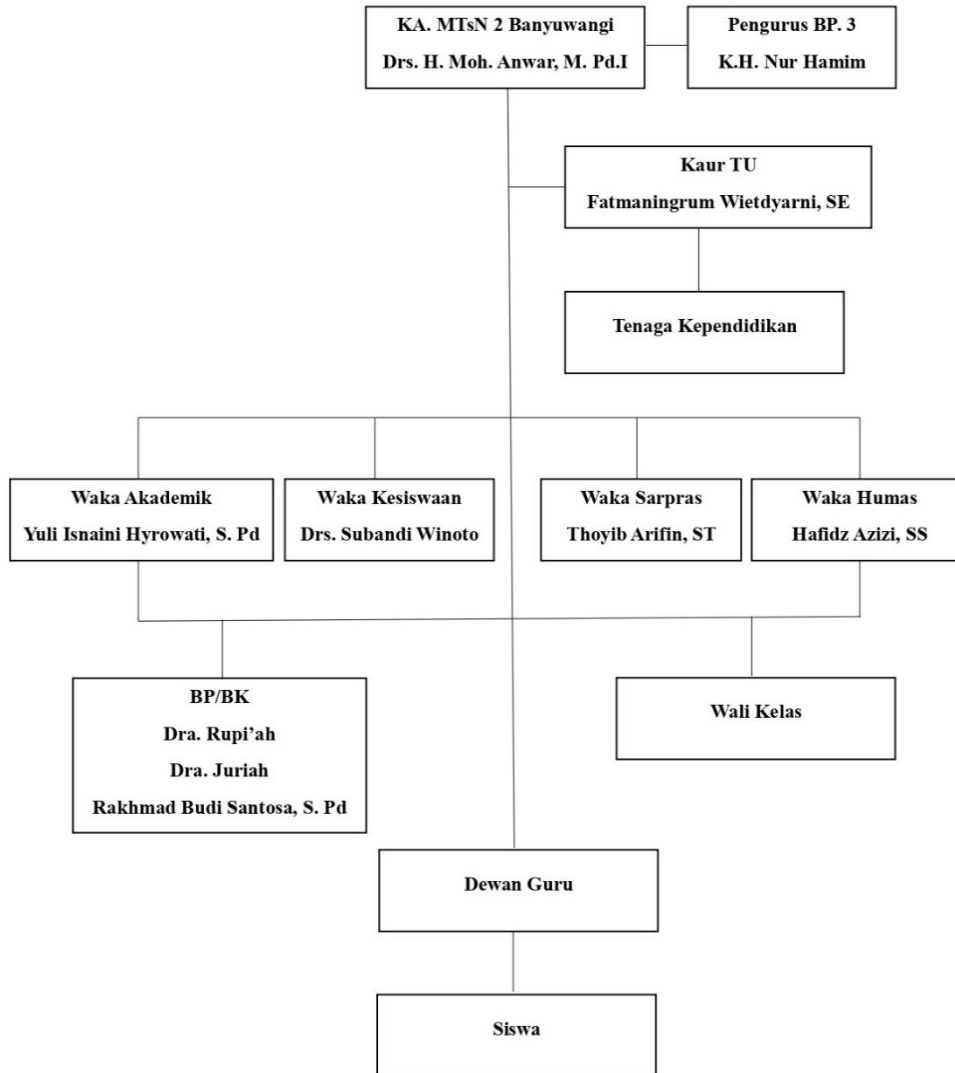
Pramuka, PMR (Palang Merah Remaja), tahfidz, hadrah, drum band, tari, musik, *english club*, sepak bola, bola voli, bulu tangkis, tenis meja, catur, paduan suara, pencak silat, dan jurnalistik atau KIR (Karya Ilmiah Remaja).

5. Sarana dan Prasarana MTsN 2 Banyuwangi

No.	Fasilitas	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang kelas	19	Baik
2.	Ruang kepala madrasah	1	Baik
3.	Ruang wakil kepala	1	Baik
4.	Ruang guru	1	Baik
5.	Ruang tata usaha	1	Baik
6.	Ruang BK	1	Baik
7.	Laboratorium komputer	4	Baik
8.	Laboratorium bahasa	1	Baik
9.	Laboratorium IPA	1	Baik
10.	Aula	1	Baik
11.	Lapangan upacara	1	Baik
12.	Lapangan sepak bola	1	Baik

13.	Lapangan basket	1	Baik
14.	Aula	1	Baik
15.	Mushola	1	Baik
16.	Perpustakaan	1	Baik
17.	Koperasi	1	Baik
18.	Kantin	1	Baik
19.	Ruang OSIS	1	Baik
20.	UKS	1	Baik
21.	Kamar mandi	12	Baik
22.	Parkir mobil	1	Baik
23.	Parkir sepeda motor	2	Baik
24.	Parkir sepeda	1	Baik
25.	Wifi	1	Baik

6. Struktur Organisasi MTsN 2 Banyuwangi



Lampiran IV Kisi - Kisi dan Transkrip Wawancara

KISI - KISI PEDOMAN WAWANCARA

Variabel	Sub-Variabel	Indikator	Pertanyaan Penelitian	
			Guru	Siswa
Penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> pada mata pelajaran SKI	Perencanaan Penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> pada mata pelajaran SKI	Jenis metode pembelajaran yang sering digunakan	1. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	1. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?
		Pemilihan metode pembelajaran	2. Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	2. Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?
	Pelaksanaan Penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> pada mata pelajaran SKI	Penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i>	3. Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	3. Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?
	Evaluasi Penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> pada mata pelajaran	Pertimbangan hasil penerapan	4. Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	4. Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian

	SKI			materi pelajaran?
		Dampak penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i>	5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?

TRANSKRIP WAWANCARA GURU

Narasumber : Sriyana Eko Purwati, S. Pd.I

Jabatan : Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Februari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Kalau saya menggunakan metode pembelajaran yang disarankan kurikulum 2013. Pembelajaran dipusatkan pada siswa, sehingga saya menggunakan metode inkuiri, diskusi, demonstrasi, dan sebagainya. Tetapi aktivitas gerak siswa masih kurang terlebih untuk kelas kinestetik sehingga siswa mudah bosan mengikuti pembelajaran. Terlebih MTsN 2 Banyuwangi yang melarang siswanya membawa <i>smartphone</i> membuat saya kesulitan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi. Nah, teknologi yang digunakan sekedar penggunaan LCD proyektor.	[SE.RM1.02]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Kalau menurut saya, yang paling tepat ini menggunakan metode yang melibatkan banyak aktivitas gerak siswa khususnya pada kelas VIII F ini yang memiliki gaya belajar kinestetik. Karena pada awal kelas VII sudah dikelompokkan sesuai gaya belajarnya oleh guru BK. Seperti metode bermain peran, karya wisata, sosio drama, atau berbasis permainan.	[SE.RM1.01]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan	Menurut saya, pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode <i>treasure hunt</i> berjalan dengan lancar sesuai dengan RPP	[SE.RM2.01]

	pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	yang telah dibuat. Murid-murid itu terlihat sangat antusias karena jarang sekali belajar sambil bermain.	
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Iya sangat mempermudah karena dapat membantu menyampaikan materi dengan penuh semangat sehingga siswa banyak yang merasa senang dan semakin mudah dipahami.	[SE.RM3.01]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Tentu saja ada, semakin murid mudah memahami maka akan semakin tinggi juga nilai yang didapat.	[SE.RM3.02]

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Narasumber : Ageng Surya Wahyu

Jabatan : Siswa kelas VIII F

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Sebelum ini biasanya dilakukan dengan cara biasa seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan peta konsep.	[AS.RM1.01]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Cocoknya belajar yang bebas dan bisa bermain jadi tidak membosankan.	[AS.RM1.02]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	Pelaksanaannya seru, jarang-jarang belajar sambil bermain kayak gini.	[AS.RM2.01]
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Sangat memahami karena belajarnya terasa tidak belajar karena sambil bersenang-senang.	[AS.RM3.01]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Sepertinya ada karena saya rasa mudah dipahami dan menyenangkan soalnya biasanya kayak bosan ikut pembelajaran.	[AS.RM3.02]

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Narasumber : Aprilia Dwi Anggraeni

Jabatan : Siswa kelas VIII F

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Sebelum belajar dengan bermain ini belajar dilakukan di dalam kelas saja dan tidak ada permainan sehingga belajarnya kurang santai dan membosankan.	[AD.RM1.02]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Karena banyak bacaannya jadi belajarnya harus dengan cara yang menyenangkan bukan menegangkan atau membosankan terlebih pada materi yang asing.	[AD.RM1.01]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	Pelaksanaannya saya suka karena juga belajar di luar kelas sambil jalan-jalan.	[AD.RM2.01]
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Iya, karena sangat santai yang justru mudah dipahami.	[AD.RM3.01]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Ada karena belajarnya lebih rileks jadi mudah diingat.	[AD.RM3.02]

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Narasumber : Elyasa Farhan Maulana

Jabatan : Siswa kelas VIII F

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Biasanya belajar dengan guru menerangkan materi kemudian siswa diberi tugas, presentasi, membuat peta konsep, dan sebagainya.	[EF.RM1.01]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Harusnya ya santai bisa sambil bermain, berjalan-jalan, dan bebas.	[EF.RM1.02]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	Pembelajarannya yang sambil bermain sangat menarik menjadi lebih senang setelah belajar di kelas cukup lama.	[EF.RM2.01]
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Iya mempermudah, memahami materi tidak sulit dan merasa terbebani.	[EF.RM3.02]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Ada karena senang jadi lebih semangat menjawab pertanyaan.	[EF.RM3.01]

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Narasumber : Mohammad Assegaf Al Habsy

Jabatan : Siswa kelas VIII F

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Menurut saya, biasanya belajar dengan cara mendengarkan guru kemudian kita diminta untuk mengerjakan LKS, tanya jawab, diskusi, dan menyimpulkan materi pelajaran.	[MA.RM1.01]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Metode yang tidak kaku dan menyenangkan.	[MA.RM1.01]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	Saya sangat senang belajar dengan bermain berburu harta karun karena merasa bermain saja tetapi mendapatkan ilmu.	[MA.RM2.01]
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Iya mempermudah karena seru.	[MA.RM3.02]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Setelah diajak bermain berburu harta karun menghilangkan kebosanan dari pembelajaran biasanya sehingga menjadi semakin semangat belajar. Jadi nilai belajar juga meningkat.	[MA.RM3.01]

TRANSKRIP WAWANCARA SISWA

Narasumber : Wahyu Nilasari

Jabatan : Siswa kelas VIII F

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Tempat : Ruang kelas

Topik : Metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII F

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan sebelum diterapkannya metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Sebelum ini belajar dilakukan seperti biasa saja tidak menggunakan permainan dan hanya di dalam kelas. Sehingga belajar sering membosankan apalagi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak bacaannya.	[WN.RM1.01]
2.	Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran SKI?	Metode yang berbeda-beda sehingga tidak membosankan.	[WN.RM1.02]
3.	Menurut Anda, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>treasure hunt</i> ?	Suasana pembelajaran menjadi beda yang awalnya hanya di dalam kelas menjadi di dalam kelas dan luar kelas. Sehingga memberikan suasana baru yang menyenangkan.	[WN.RM2.01]
4.	Menurut Anda, apakah penggunaan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> mempermudah penyampaian materi pelajaran?	Sangat cocok digunakan pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak bacaannya sehingga belajar sambil bermain harta karun membuat belajar tidak membosankan dan mudah dipahami.	[WN.RM3.02]
5.	Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran <i>treasure hunt</i> ?	Ada karena semakin paham.	[WN.RM3.01]

Lampiran V Lembar Observasi

Lembar Observasi Siswa

Siklus I

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Banyuwangi

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VIII F/Genap

Hari/Tanggal : Selasa, 24 Januari 2023

Petunjuk!

Berilah skor sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada kolom aktivitas dan beri keterangan sesuai pedoman penilaian!

No.	Nama	Aktivitas																				Jml skor					
		1					2					3					4						5				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5
1.	ASW				√				√				√				√			√						19	
2.	AAMP			√				√				√					√								√	17	
3.	AFB				√				√			√					√						√			16	
4.	AFF				√				√			√					√							√		16	
5.	ARF			√					√			√					√				√					15	
6.	ADA			√					√			√					√			√						15	
7.	AAP				√			√				√					√			√					√	16	
8.	BDR				√			√				√					√			√				√		16	
9.	DAAS			√					√			√					√			√			√			14	
10.	EFM			√					√			√					√			√			√			12	
11.	EL			√					√			√					√			√			√			14	
12.	FWP		√						√			√					√			√			√			15	
13.	GPR				√			√				√			√			√			√			√		18	
14.	GLL				√			√				√					√			√			√			15	
15.	MATS			√					√			√					√			√			√			16	

16.	MDI		√					√				√			√				√		16
17.	MV		√					√				√			√				√		16
18.	MTPR		√					√				√			√				√		14
19.	MAJN		√					√				√			√				√		14
20.	MBSS	√						√				√			√				√		16
21.	MAA			√				√				√			√				√		16
22.	MRS			√				√				√			√				√		16
23.	MA	√						√				√			√				√		15
24.	MDF		√					√				√			√				√		16
25.	RYF		√					√				√			√				√		15
26.	RKN			√				√				√			√				√		17
27.	TDA		√					√				√			√				√		14
28.	VMRA	√				√						√			√				√		11
29.	WN			√				√				√			√				√		19
30.	ZVR	√						√				√			√				√		14
Jumlah																				463	
Rata-rata																				15,43	

Keterangan indikator aktivitas:

1. Aktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Semangat mengikuti permainan
3. Ketepatan dalam menyelesaikan atau menjawab *clues*
4. Kedisiplinan dalam melakukan permainan
5. Ketepatan waktu dalam menyelesaikan permainan

Pedoman Penilaian:

$$\Sigma \text{ skor minimal} = 5 (1 \times 5)$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 25 (5 \times 5)$$

$$\text{Selisih skor tertinggi dan terendah} = 20$$

$$\text{Skor minimal tiap aspek} = 1$$

Skor maksimal tiap aspek = 5

Rentang nilai = $5 - 1 = 4$ (setiap kategori memiliki rentangan)

Keterangan kategori:

1. E (sangat kurang) = 5 – 8
2. D (kurang) = 9 – 12
3. C (cukup) = 13 – 16
4. B (baik) = 17 – 20
5. A (sangat baik) = 21 – 25

Banyuwangi, 04 Desember 2022

Peneliti

Irma Agustiana

Lembar Observasi Siswa

Siklus II

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Banyuwangi

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas/Semester : VIII F/Genap

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

Petunjuk!

Berilah skor sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada kolom aktivitas dan beri keterangan sesuai pedoman penilaian!

No.	Nama	Aktivitas																									Jml skor			
		1					2					3					4					5								
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1.	ASW				√					√					√					√					√				√	25
2.	AAMP				√					√					√					√					√				√	24
3.	AFB				√					√				√					√					√				√	23	
4.	AFF			√						√				√					√					√				√	20	
5.	ARF				√					√				√					√					√			√	22		
6.	ADA				√					√				√					√					√				√	23	
7.	AAP				√					√				√					√					√				√	25	
8.	BDR			√						√				√					√					√				√	21	
9.	DAAS				√					√				√					√					√			√	22		
10.	EFM				√					√				√					√					√				√	24	
11.	EL				√					√				√					√					√				√	23	
12.	FWP				√					√				√					√					√			√	21		
13.	GPR				√					√				√					√					√				√	25	
14.	GLL				√			√						√					√					√				√	22	
15.	MATS				√					√				√					√					√				√	22	
16.	MDI				√					√				√					√					√				√	24	

Rentang nilai $= 5 - 1 = 4$ (setiap kategori memiliki rentangan 4)

Keterangan kategori:

1. E (sangat kurang) $= 5 - 8$
2. D (kurang) $= 9 - 12$
3. C (cukup) $= 13 - 16$
4. B (baik) $= 17 - 20$
5. A (sangat baik) $= 21 - 25$

Banyuwangi, 04 Desember 2022

Peneliti

Irma Agustiana

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus I

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Banyuwangi			
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam	Pertemuan	2
Kelas/Semester	VIII/Genap	Alokasi Waktu	2 x 40 menit (1 pertemuan)
Materi Pokok	Daulah Ayyubiyah		

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.7 Menghayati semangat para juang yang dimiliki para pemimpin Daulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam.
- 2.7 Menjalankan sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah.

3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

4.7 Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil, dan Al Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah.

C. Indikator

1. Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).
2. Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

E. Materi Pokok

Daulah Ayyubiyah.

F. Metode Pembelajaran

Treasure hunt atau berburu harta karun.

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran:
 - a. LKPD
 - b. Buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI.
 - c. LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen.
 - d. Peta berburu harta karun.
 - e. *Clues* atau petunjuk-petunjuk.
2. Alat dan bahan:
 - a. Spidol.
 - b. *Clues* atau petunjuk-petunjuk.
 - c. Peta berburu harta karun.

- d. *Reward* atau penghargaan.
3. Sumber:
 - a. LKPD
 - b. Buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI.
 - c. LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen.

H. Langkah - Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa menjawab salam guru.
2. Siswa berdoa bersama.
3. Siswa melihat kehadiran teman dengan melihat sekelilingnya.
4. Siswa memahami KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Siswa mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya dan mengkorelasikan dengan materi yang akan dipelajari.
6. Siswa memahami rencana kegiatan yang akan dilakukan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.

Kegiatan Inti (60 menit)

Mengamati:

1. Siswa membentuk kelompok masing-masing 6 siswa tiap kelompok secara heterogen.
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Menanya:

3. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan berkenaan dengan penjelasan guru mengenai semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Mengumpulkan informasi/data

4. Siswa membaca LKPD, buku Direktorat KSKK Madrasah SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII dan LKS SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII untuk memperoleh pemahaman lebih komprehensif.

Menalar/mengasosiasi

5. Setiap kelompok secara bergantian menjawab *starter clue* atau petunjuk awal.
6. Kelompok pertama yang berhasil menjawab melanjutkan ke tempat pemburuan berikutnya dan menyelesaikan *clue* berisi pertanyaan seputar materi pelajaran yang terdapat pada kertas yang disembunyikan dengan menjawab pada selembar kertas.
7. Setelah berhasil menjawab guru akan memberi *clue* secara lisan untuk melanjutkan ke tempat pemburuan selanjutnya begitu seterusnya hingga tempat ke-5.
8. Siswa mencari *reward* atau penghargaan pada tempat pemburuan harta karun ke-5.
9. Pemburuan harta karun dilakukan bergiliran antar kelompok hingga kelompok terakhir.

Mengomunikasikan

10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pemburuan harta karun di depan kelas.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Siswa mengerjakan *post test* berbentuk pilihan ganda untuk menilai pemahamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran.
3. Siswa berdoa bersama.
4. Siswa menjawab salam.

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

- Teknik: pengamatan sikap
- Bentuk: lembar pengamatan

No.	Nama Siswa	Religius				Nasionalis				Integritas				Mandiri				Gotong royong				Skor	Nilai	Kon.
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																								
2.																								
3.																								
....																								

Pedoman penilaian sikap:

Skor = jumlah perolehan angka seluruh aspek

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Konversi nilai} = \frac{\text{Nilai}}{100} \times 4$$

Kategori nilai dapat dilihat pada tabel konvensi nilai sikap (Kurang (K), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB)).

Siswa memperoleh nilai:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80 – 100).

Baik : apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70 – 79).

Cukup : apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60 – 69).

Kurang : apabila memperoleh skor kurang 2,40 (kurang dari 60%).

2. Penilaian Pengetahuan

- Teknik: tes tertulis.
- Bentuk: pilihan ganda.
- Instrumen:

Kunci jawaban

Pedoman penilaian pengetahuan

(20 X 5 = 100)

3. Penilaian Keterampilan

- a. Teknik: presentasi dan diskusi.
- b. Bentuk: lembar observasi.
- c. Instrumen:

No.	Nama Siswa	Aspek/Skor				Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.						
2.						
3.						
....						

Keterangan:

- (1) Kedalaman materi.
- (2) Ketepatan materi dengan yang telah disampaikan.
- (3) Ketepatan menjawab pertanyaan.
- (4) Kemampuan merespon balik jawaban.

Malang, 04 Desember 2022

Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Irma Agustiana

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Siklus II

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Banyuwangi			
Mata Pelajaran	Sejarah Kebudayaan Islam	Pertemuan	3
Kelas/Semester	VIII/Genap	Alokasi Waktu	2 x 40 menit (1 pertemuan)
Materi Pokok	Daulah Ayyubiyah		

A. Kompetensi Inti

- KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.7 Menghayati semangat para juang yang dimiliki para pemimpin Daulah Ayyubiyah merupakan spirit ajaran Islam.
- 2.7 Menjalankan sikap tegas dan toleran dalam meneladani semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah.
- 3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

- 4.7 Mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil, dan Al Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah.

C. Indikator

1. Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).
2. Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

E. Materi Pokok

Daulah Ayyubiyah.

F. Metode Pembelajaran

Treasure hunt atau berburu harta karun.

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran:
 - a. LKPD
 - b. Buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI.
 - c. LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen.
 - d. Peta berburu harta karun.
 - e. *Clues* atau petunjuk-petunjuk.
2. Alat dan bahan:
 - a. Spidol.
 - b. *Clues* atau petunjuk-petunjuk.
 - c. Peta berburu harta karun.
 - d. *Reward* atau penghargaan.

3. Sumber:
 - a. LKPD
 - b. Buku Direktorat KSKK Madrasah. 2020. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Jakarta: Kementerian Agama RI.
 - c. LKS Guru PAI Madrasah Tsanawiyah. 2022. SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII. Sragen: Prima Pustaka Sragen.

H. Langkah - Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa menjawab salam guru.
2. Siswa berdoa bersama.
3. Siswa melihat kehadiran teman dengan melihat sekelilingnya.
4. Siswa memahami KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Siswa mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya dan mengkorelasikan dengan materi yang akan dipelajari.
6. Siswa memahami rencana kegiatan yang akan dilakukan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.
7. Siswa mengerjakan *pre test* berbentuk pilihan ganda.

Kegiatan Inti (60 menit)

Mengamati:

1. Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya.
2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai poin penting semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Menanya:

3. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan berkenaan dengan penjelasan guru mengenai semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Mengumpulkan informasi/data

4. Siswa membaca buku Direktorat KSKK Madrasah SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII dan LKS SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs KELAS VIII untuk memperoleh pemahaman lebih komprehensif.

Menalar/mengasosiasi

5. Setiap kelompok secara bergantian menjawab *starter clue* atau petunjuk awal.
6. Kelompok pertama yang berhasil menjawab melanjutkan ke tempat pemburuan berikutnya dengan bantuan peta berburu harta karun yang diberikan oleh guru.
7. Siswa menyelesaikan *clue* berisi pertanyaan seputar materi pelajaran yang disembunyikan pada setiap pos di peta untuk melanjutkan ke tempat pemburuan selanjutnya begitu seterusnya hingga tempat ke-5 dan mencatatnya di kertas.
8. Siswa mencari *reward* atau penghargaan pada tempat pemburuan harta karun ke-5.
9. Pemburuan harta karun dilakukan bergiliran antar kelompok hingga kelompok terakhir.

Mengomunikasikan

10. Salah satu anggota kelompok mengomunikasikan jawaban dari *clue* atau petunjuk pada guru di setiap pos pemburuan harta karun sebelum melanjutkan ke pos berikutnya.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Siswa mengerjakan *post test* berbentuk pilihan ganda untuk menilai pemahamannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran.
3. Siswa berdoa bersama.
4. Siswa menjawab salam.

I. Penilaian

1. Penilaian Sikap

- a. Teknik: pengamatan sikap
- b. Bentuk: lembar pengamatan

No.	Nama Siswa	Religius				Nasionalis				Integritas				Mandiri				Gotong royong				Skor	Nilai	Kon.
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.																								
2.																								
3.																								
....																								

Pedoman penilaian sikap:

Skor = jumlah perolehan angka seluruh aspek

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Konversi nilai} = \frac{\text{Nilai}}{100} \times 4$$

Kategori nilai dapat dilihat pada tabel konvensi nilai sikap (Kurang (K), Cukup (C), Baik (B), Sangat Baik (SB)).

Siswa memperoleh nilai:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80 – 100).

Baik : apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70 – 79).

Cukup : apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60 – 69).

Kurang : apabila memperoleh skor kurang 2,40 (kurang dari 60%).

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik: tes tertulis.
- b. Bentuk: pilihan ganda.
- c. Instrumen:

Kunci jawaban

Pedoman penilaian pengetahuan

(20 X 5 = 100)

3. Penilaian Keterampilan

- a. Teknik: presentasi dan diskusi.
- b. Bentuk: lembar observasi.
- c. Instrumen:

No.	Nama Siswa	Aspek/Skor				Jumlah
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.						
2.						
3.						
....						

Keterangan:

- (1) Kedalaman materi.
- (2) Ketepatan materi dengan yang telah disampaikan.
- (3) Ketepatan menjawab pertanyaan.
- (4) Kemampuan merespon balik jawaban.

Malang, 04 Desember 2022

Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Irma Agustiana



MTSN 2 BANYUWANGI

LKPD

SIKLUS I

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII/GENAP

**SEMANGAT JUANG PARA PEMIMPIN DAULAH
AYYUBIYAH YANG TERKENAL (SHALAHUDDUN
AL-AYYUBI, AL-ADIL DAN AL KAMIL**

NAMA SISWA :

NO. ABSEN :

KELAS :



Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="834 282 1356 495">1. Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). <li data-bbox="834 495 1356 707">2. Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Shalahuddin Al-Ayyubi (564 – 589 H / 117 – 1193 M)

Shalahuddin Al-Ayyubi merupakan pendiri dan sultan pertama Daulah Ayyubiyah. Memiliki nama lengkap Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmuddin bin Ayyub. Shalahuddin berasal dari bangsa Kurdi, memiliki ayah yang bernama Najmuddin Ayyub dan paman bernama Assaduddin Syirkuh. Nama Daulah Ayyubiyah dinisbahkan kepada kakek Shalahuddin yaitu Ayyub.

Shalahuddin memiliki jiwa pemimpin yang telah terbentuk sejak dini. Shalahuddin memiliki karakter yang rendah hati, santun, dan penyayang. Dimana Shalahuddin tumbuh dalam lingkungan keluarga yang agamis dan kstaria. Ketika kecil, Shalahuddin telah dididik oleh ayahnya untuk menghafal Al-Quran dan hadits, mempelajari ilmu kalam serta sastra yang dipelajarinya di madrasah. Ketika kecil Shalahuddin memiliki cita-cita untuk menjadi ulama atau orang yang ahli dalam bidang agama. Hal ini dikarenakan Shalahuddin

gemar berdiskusi mengenai Al-Quran, hadith, kalam, fiqih, dan hal-hal yang berhubungan dengan Islam. Selain mempelajari ilmu agama, Shalahuddin juga belajar terkait teknik dan strategi perang serta politik yang diajarkan secara langsung oleh ayahnya. Shalahuddin melanjutkan pendidikannya ke Damaskus untuk mempelajari teologi suni selama 10 tahun. Kemudian terjun ke dunia politik dan militer.

Ayah dan paman Shalahuddin mengabdikan pada Daulah Abbasiyah yaitu pada gubernur Seljuk bernama Imaduddin Zanki. Kemudian ayahnya diangkat menjadi gubernur Balbel dan menjadi pembantu dekat raja Suriah bernama Nuruddin Zangi. Nuruddin Zangi kemudian menjadikan ayah Shalahuddin sebagai kepala divisi militer di Damaskus. Sedangkan paman Shalahuddin diminta oleh Nuruddin Zangi untuk memimpin pasukan muslim dalam membantu perdana menteri daulah Fathimiyah bernama Syawar menghadapi penyerbuan tentara Salib ke Mesir. Ketika itu Shalahuddin berusia 26 tahun dan bergabung dalam pasukan tersebut. Akan tetapi Syawar bersekongkol dengan tentara salib sehingga ditangkap oleh Shalahuddin dan pamannya atas perintah Nuruddin Zangi. Sehingga gubernur Suriah digantikan oleh Assaduddin Syirkuh (paman Shalahuddin). Kemudian paman Shalahuddin wafat dan digantikan oleh Shalahuddin yang berhasil menguasai Mesir dan Suriah pada usia 45 tahun. Shalahuddin juga berhasil menundukkan Daulah Fathimiyah di Mesir dan patuh kepada daulah Abbasiyah. Kemudian Shalahuddin mendirikan daulah Ayyubiyah yang beraliran suni menggantikan daulah Fathimiyah yang runtuh yang beraliran Syiah.

Shalahuddin Al-Ayyubi menjadi pendiri dan sultan pertama daulah Ayyubiyah yang menjabat selama 12 tahun. Shalahuddin wafat di Damaskus tahun 1193 M ketika berusia 57 tahun. Strategi politik dan militer yang dilakukan Shalahuddin ketika menjadi pemimpin daulah Ayyubiyah adalah memilih perdana menteri (Al-Qadhi Al-Fadhil dan Al-Katib Al-Isfahani) dan sekretaris pribadi (Bahruddin bin Syaddad) yang cerdas dan terdidik serta tidak membuat kekuasaan terpusat di Mesir akan tetapi membagi wilayah kekuasaannya kepada saudara-saudara dan keturunannya, sehingga melahirkan 10 cabang dinasti Ayyubiyah yaitu di Mesir, Damaskus, Aleppo, Hamah,

Homs, Mayyafaiqin, Sinjar, Kayfa, Yaman, dan Kerak). Menghadapi serangan tentara Salib dengan menaklukkan negara-negara kecil yang dipersatukan untuk melawan tentara Salim, membangun benteng Qal'atul Jabal, tahun 1192 berhasil menguasai kembali baitul maqdis atau Yerusalem melalui gencatan senjata dan toleransi. Shalahuddin membangun tembok kota di Kairo dan bukit Muqattam pada tahun 1183 M sebagai benteng pertahanan yang bernama Qal'atul Jabal.

Strategi ekonominya adalah bekerja sama dengan penguasa muslim wilayah lain dan menggalakkan perdagangan dengan kota-kota di laut tengah (Tripoli, Tunisia, Al-Jazair, Granada, Roma, Konstantinopel, dll), lautan Hindia (Aden, Muskat, Gujarat, dll) dan menyempurnakan sistem perpajakan.

Strategi dalam bidang keagamaan adalah menjadi pembaharu di Mesir dengan mengembalikan kembali pada aliran Suni. Sehingga Shalahuddin diberi gelar *Al-Mu'izz li Amiril Mu'minin* (penguasa yang mulia). Gelar lain yang dimiliki Shalahuddin adalah *Sultanul Islam Wal Muslimin* (pemimpin umat Islam dan kaum muslimin) karena menguasai berbagai wilayah meliputi Mesir, Naubah, Yaman, Tripoli, Suriah, dan Maghrib pemberian khalifah al-Mustadi.

Shalahuddin ketika menjadi pemimpin daulah Ayyubiyah menemui perang besar antara umat Islam dan Kristen yang disebut dengan perang Salib. Pada saat itu, sedang terjadi perang Salib periode kedua (periode reaksi atau kebangkitan umat Islam) yang berlangsung tahun 1144 – 1192 M. Perang ini bertujuan untuk membebaskan kembali *Baitul Maqdis*. Strategi yang dilakukan Shalahuddin dengan menyatukan Mesir, Suriah, Nubah, Yaman, Tripoli, dan beberapa wilayah lain agar koalisi umat Islam semakin kuat untuk melawan tentara Salib. Hingga akhirnya perang Salib periode kedua ini dimenangkan oleh umat Islam dan *Baitul Maqdis* jatuh ke tangan umat Islam. Meskipun demikian Shalahuddin tetap toleransi dan tidak memiliki dendam. Shalahuddin tetap mengunjungi orang-orang Kristen dan memperbolehkan orang-orang Kristen berziarah ke *Baitul Maqdis*.

2. Al-Adil Saifuddin (596 – 615 H / 1200 – 1218 M)

Sultan Al-Adil Saifuddin memiliki nama lengkap Al-Malik Al-Adil Saifuddin Abu Bakar bin Ayyub. Al-Adil merupakan putra dari Najmuddin Ayyub atau adik dari Shalahuddin Al-Ayyubi. Al-Adil merupakan pemimpin daulah Ayyubiyah keempat yang berkuasa selama 18 tahun yang berkedudukan di Damaskus.

Karir politik dan militer Al-Adil bermula ketika pada tahun 1168 – 1169 M mengikuti pamannya Assaduddin Syirkuh dan saudaranya Shalahuddin Al-Ayyubi ekspedisi militer ke Mesir. Pada tahun 1174 M, menguasai Mesir atas nama Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi, sedangkan Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi mengembangkan pemerintahan di Damaskus. Tahun 1169 M, dapat memadamkan pemberontakan orang-orang Kristen Koptik di Qift-Mesir. Pada tahun 1186-1195 M, kembali ke Mesir untuk memerangi pasukan Salib. Pada tahun 1192-1193 M, menjadi gubernur di wilayah utara Mesir. Pada tahun 1193 M, menghadapi pemberontakan Izzuddin di Mosul. Menjadi gubernur Suriah.

Tahun 1200 M Al-Adil diangkat menjadi Sultan di Damaskus atau Sultan daulah Ayyubiyah keempat. Strategi yang dilakukan ada mendorong perdagangan-perdagangan dan menjalin hubungan baik terhadap tentara Salib. Al-Adil sangat pandai dalam mengatur strategi dan teknik dalam perang. Al-Adil juga sangat gigih dalam membela agama Islam sehingga tetap terjun langsung ke medan perang meskipun berusia lanjut. Hingga akhirnya sakit dan meninggal ketika sedang berperang pada tahun 1218 M dan digantikan putranya yaitu Al-Kamil.

3. Al-Kamil Muhammad (615 – 635 H / 1218 – 1238 M)

Al-Kamil Muhammad memiliki nama lengkap Al-Malik Al-Kamil Nasruddin Abu Al-Malik Muhammad. Al-Kamil merupakan putra dari Al-Adil Saifuddin. Pada tahun 1218 hingga 1219, Al-Kamil berhasil menggagalkan tentara Salib dalam merebut Mesir, sehingga pasukan Salib hanya menguasai Konstantinopel hingga Dimyat.

Tahun 1219, Al-Kamil Muhammad atau Malik al-Kamil (anak dari Al-Adil Saifuddin) hampir kehilangan tahta karena konspirasi kaum Kristen

koptik yang ingin menjatuhkan Al-Kamil dan menggantikannya dengan yang lebih lemah. Al-Kamil kemudian pergi ke Yaman untuk menghindari konspirasi itu dan konspirasi itu berhasil dipadamkan oleh saudaranya bernama Al-Mu'azzam yang menjabat sebagai Gubernur Suriah. Al-Kamil membangun kembali tembok di Yerusalem yaitu tembok Ratapan yang dirobohkan oleh Al-Muazzam. Kemudian juga Mengembalikan salib asli yang dulu terpasang di Kubah batu Baitul Maqdis kepada orang-orang Kristen.

Februari tahun 1229 M, Al-Kamil menyepakati perdamaian selama 10 tahun dengan Frederick II karena banyak yang merongrong kekuasaan Al-Kamil, yang berisi antara lain: Ia mengembalikan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya kepada pasukan salib, Kaum muslimin dan Yahudi dilarang memasuki kota itu kecuali di sekitar Masjidil Aqsa dan Masjid Umar. Sehingga Masjidil Aqsa dan Yerusalem menjadi milik tentara Salib dan sebagai gantinya Dimyat diserahkan kepada tentara Islam. Kemudian Al-Kamil wafat pada tahun 1238 M.

Daftar Pustaka

Maimunah, Siti. Repositori UIN Sunan Kalijaga. Diakses pada 12 Desember 2022.
http://digilib.uin-suka.ac.id/19234/13/013_Siti%20Maimunah%2C%20S.Ag.%2C%20M.Hum._KONTRIBUSI%20SHALAHUDDIN%20AL-AYYUBI%20DALAM%20PERKEMBANGAN%20PERADABAN%20ISLAM%20ABAD%20KE-12%20M.pdf.

Evaluasi Belajar

Petunjuk!

Perhatikan arahan guru mengenai arahan pembelajaran menggunakan permainan *treasure hunt!*

Soal terlampir dalam permainan.



MTSN 2 BANYUWANGI

LKPD

SIKLUS II

SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII/GENAP

**SEMANGAT JUANG PARA PEMIMPIN DAULAH
AYYUBIYAH YANG TERKENAL (SHALAHUDDUN
AL-AYYUBI, AL-ADIL DAN AL KAMIL**

NAMA SISWA :

NO. ABSEN :

KELAS :



Kompetensi Dasar	Indikator
Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil). 2. Menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat menyimpulkan semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Shalahuddin Al-Ayyubi (564 – 589 H / 117 – 1193 M)

a. Biografi:

Biografi	
Nama lengkap	Shalahuddin Yusuf Al-Ayyubi Abdul Muzaffar Yusuf bin Najmuddin bin Ayyub
Tempat dan tahun lahir	Tikrit, Irak tahun 532 H/1137 M
Suku	Kurdi
Nama kakek	Al-Ayyub
Nama ayah	Najmuddin Ayyub
Nama paman	Assaduddin Syirkuh

Pendidikan	Sastra, ilmu kalam, menghafal Al-Qur'an dan hadits, teknik dan strategi perang, serta ilmu politik.
Cita-cita	Ulama
Wafat	Damaskus tahun 1193 M usia 57 tahun

b. Prestasi:

Aspek	Prestasi
Keagamaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembalikan aliran masyarakat Mesir ke aliran Sunni dari Syiah sehingga diberi gelar <i>Al-Mu'izz li Amiril Mu'miniin</i> (penguasa yang mulia). • Toleransi dan tidak memiliki dendam dengan orang-orang Kristen. Shalahuddin tetap mengunjungi orang-orang Kristen dan memperbolehkan orang-orang Kristen berziarah ke <i>Baitul Maqdis</i>.
Politik dan militer	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih perdana menteri (Al-Qadhi Al-Fadhil dan Al-Katib Al-Isfahani) dan sekretaris pribadi (Bahruddin bin Syaddad) yang cerdas dan terdidik serta tidak membuat kekuasaan terpusat di Mesir akan tetapi membagi wilayah kekuasaannya kepada saudara-saudara dan keturunannya, sehingga melahirkan 10 cabang dinasti Ayyubiyah yaitu di Mesir, Damaskus, Aleppo, Hamah, Homs, Mayyafaiqin, Sinjar, Kayfa, Yaman, dan Kerak). • Strategi dan persenjataan perang yang canggih seperti menggunakan bahan peledak untuk melontarkan peluru, berperang menggunakan kuda, melatih buruh merpati untuk menyampaikan informasi, memberi semangat dengan menggunakan alat musik seperti rebana dan gendang, serta menyertakan ulama di medan perang untuk membacakan Al-Quran dan hadits yang

	<p>berhubungan dengan jihad untuk mengobarkan semangat prajurit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguasai berbagai wilayah meliputi Mesir, Naubah, Yaman, Tripoli, Suriah, dan Maghrib pemberian khalifah al-Mustadi sehingga diberi gelar <i>Sultanul Islam Wal Muslimin</i> (pemimpin umat Islam dan kaum muslimin). • Membebaskan kembali <i>Baitul Maqdis</i> dengan cara menyatukan wilayah-wilayah lain meliputi Mesir, Suriah, Nubah, Yaman, Tripoli, dan beberapa wilayah lain agar koalisi umat Islam semakin kuat untuk melawan tentara Salib. • Membangun tembok kota di Kairo dan bukit Muqattam pada tahun 1183 M sebagai benteng pertahanan yang bernama Qal'atul Jabal
Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan penguasa muslim wilayah lain dan menggalakkan perdagangan dengan kota-kota di laut tengah (Tripoli, Tunisia, Al-Jazair, Granada, Roma, Konstantinopel, dll), lautan Hindia (Aden, Muskat, Gujarat, dll). • Menyempurnakan sistem perpajakan • Bergerak di bidang industri-industri senjata, tekstil, kain tenun, baju sutra yang disulam, sabun, parfum, kemenyan, pelana kuda, kaca, barang-barang tembikar dan kapal. • Menjalin kerja sama yang baik dengan Kristen Koptik dan berdiskusi bersama.
Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi anggaran pendidikan sama seperti anggaran perang. • Membentuk departemen pendidikan dan penerjemah sebagai perubahan dari lembaga sebelumnya yang

	<p>dibangun oleh Daulah Ayyubiyah bernama Darul Hikmah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki kurikulum Al-Azhar dan ditambahkan pelajaran fisika, kimia, astronomi, biologi, dan ilmu hitung. • Membangun beberapa lembaga pendidikan di berbagai kota seperti di Kairo, Damaskus, dan Hadramaut. • Membangun masjid-masjid.
Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun rumah sakit di Yerusalem.

2. Al-Adil Saifuddin (596 – 615 H / 1200 – 1218 M)

a. Biografi:

Biografi	
Nama lengkap	Al-Malik Al-Adil Saifuddin Abu Bakar bin Ayyub
Tempat dan tahun lahir	Damaskus tahun 1145 M
Suku	Kurdi
Nama kakek	Al-Ayyub
Nama ayah	Najmuddin Ayyub
Nama paman	Assaduddin Syirkuh
Pendidikan	Agama, teknik dan strategi perang.
Wafat	31 Agustus 1218 M berusia 73 tahun

b. Prestasi

Aspek	Prestasi
Politik dan militer	<ul style="list-style-type: none"> • Mengatur strategi dan teknik dalam perang. • Terjun langsung ke medan perang meskipun berusia lanjut. • Membangun ulang pertahanan Ayyubiyah salah satunya di Damaskus

Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong perdagangan-perdagangan dan menjalin hubungan baik terhadap tentara Salib. • Memperkenalkan reformasi sistem keuangan dan perpajakan
---------	---

3. Al-Kamil Muhammad (615 – 635 H / 1218 – 1238 M)

a. Biografi:

Biografi	
Nama lengkap	Al-Malik Al-Kamil Nasiruddin Abu Al-Ma'ali Muhammad
Tempat dan tahun lahir	Kairo tahun 1177 M
Suku	Kurdi
Nama kakek	Najmuddin Ayyub
Nama ayah	Al-Malik Al-Adil Saifuddin Abu Bakar bin Ayyub
Nama paman	Shalahuddin Al-Ayyubi
Pendidikan	Agama, teknik dan strategi perang.
Wafat	Damaskus, 6 Maret 1238 M berusia 61 tahun

b. Prestasi

Aspek	Prestasi
Politik dan militer	<ul style="list-style-type: none"> • Menggagalkan tentara Salib dalam merebut Mesir, sehingga pasukan Salib hanya menguasai Konstantinopel hingga Dimyat. • Tahun 1219, Al-Kamil Muhammad atau Malik al-Kamil (anak dari Al-Adil Saifuddin) hampir kehilangan tahta karena konspirasi kaum Kristen koptik yang ingin menjatuhkan Al-Kamil dan menggantikannya dengan yang lebih lemah. Al-Kamil kemudian pergi ke Yaman untuk menghindari konspirasi itu dan konspirasi itu

	<p>berhasil dipadamkan oleh saudaranya bernama Al-Mu'azzam yang menjabat sebagai Gubernur Suriah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membangun kembali tembok di Yerusalem yaitu tembok Ratapan yang dirobuhkan oleh Al-Muazzam. • Mengembalikan salib asli yang dulu terpasang di Kubah batu Baitul Maqdis kepada orang-orang Kristen. • Menyepakati perdamaian selama 10 tahun dengan Frederick II karena banyak yang merongrong kekuasaan Al-Kamil, yang berisi antara lain: Ia mengembalikan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya kepada pasukan salib, Kaum muslimin dan Yahudi dilarang memasuki kota itu kecuali di sekitar Masjidil Aqsa dan Masjid Umar. Sehingga Masjidil Aqsa dan Yerusalem menjadi milik tentara Salib dan sebagai gantinya Dimiyat diserahkan kepada tentara Islam.
Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong perdagangan-perdagangan dan menjalin hubungan baik terhadap tentara Salib.

Daftar Pustaka

Maimunah, Siti. Repositori UIN Sunan Kalijaga. Diakses pada 12 Desember 2022.
http://digilib.uin-suka.ac.id/19234/13/013_Siti%20Maimunah%2C%20S.Ag.%2C%20M.Hum._KONTRIBUSI%20SHALAHUDDIN%20AL-AYYUBI%20DALAM%20PERKEMBANGAN%20PERADABAN%20ISLAM%20ABAD%20KE-12%20M.pdf.

Evaluasi Belajar

Petunjuk!

Perhatikan arahan guru mengenai arahan pembelajaran menggunakan permainan *treasure hunt!*

Soal terlampir dalam permainan.

Lampiran VIII Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Siklus I

Rute Berburu Harta Karun Siklus I

Kelompok 1: kelas => lapangan => mushola => koperasi => perpustakaan =>selatan perpustakaan

Kelompok 2: kelas => mushola => lapangan =>perpustakaan => koperasi => barat koperasi

Kelompok 3: kelas => mushola => koperasi => lapangan => perpustakaan => selatan perpustakaan

Kelompok 4: kelas => lapangan => perpustakaan => koperasi => mushola => barat mushala

Kelompok 5 : kelas => lapangan => mushola => perpustakaan => koperasi => utara koperasi

Clue Rute Berburu Harta Karun

- **Lapangan:** aku setiap hari melewati tempat ini, banyak orang berlalu lalang di bawah terik matahari.
- **Koperasi:** kamu adalah tempat tujuanku saat jam istirahat tiba, saat di tempatmu senyumku menjadi merekah.
- **Mushola:** aku berkomunikasi dengan-Nya di tempat ini untuk mendapat petunjuk.
- **Perpustakaan:** aku mengunjungimu ketika aku merasa bingung akan tugasku, tapi aku mudah bosan jika terus-terusan berada disana.

Clues atau Soal Berburu Harta Karun Siklus I

1. Bagaimana masa kecil Shalahuddin Al-Ayyubi dan pendidikan apa yang diberikan keluarganya?

2. Bagaimana strategi pemerintahan dan ekonomi yang ditetapkan Shalahuddin Al-Ayyubi?

3. Siapakah Al-Adil Saifuddin? Sebutkan prestasinya dan ambil hikmah yang dapat diteladani!

4. Bagaimana kebijakan yang diambil oleh Al-Kamil Muhammad terhadap pasukan salib?



Clues atau Soal Berburu Harta Karun Siklus II

1. Sebutkan poin penting dalam biografi Shalahuddin Al-Ayyubi!

2. Sebutkan poin penting prestasi Shalahuddin Al-Ayyubi ketika menjadi pemimpin daulah Ayyubiyah!

3. Sebutkan poin penting prestasi Al-Adil Saifuddin ketika menjadi pemimpin daulah Ayyubiyah!

4. Sebutkan poin penting prestasi Al-Kamil Muhammad ketika menjadi pemimpin daulah Ayyubiyah!

Lampiran IX Evaluasi Pembelajaran

Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

Pre Test dan Post Test

MTsN 2 Banyuwangi

2022/2023

Mata pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam

Penyusun : Irma Agustiana

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.1. Menunjukkan pendiri dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	1
2.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung,</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.2. Menguraikan perang yang dilakukan oleh pendiri dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	2

	menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.						
3.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.3. Menguraikan sikap pendiri dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	3
4.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	33.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.4. Memerinci karir politik Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	4
5.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi,</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.5. Menafsirkan sikap positif Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	5

	seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).					
6.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.6. Menyimpulkan hikmah meneladani perjuangan Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	6
7.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.7. Mengaitkan perang salib dengan kebijakan Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	7

	mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.						
8.	<p>b KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.8. Menyimpulkan aliran yang diikuti oleh Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	8
9.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.9. Menelaah keberhasilan di bidang keilmuan Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	9
10.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.10. Mendiferensiasikan aliran masyarakat Mesir masa Dinasti	Pilihan Ganda	10

	fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).			Fathimiyyah dan Dinasti Al-Ayyubiyah.		
11.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.11. Menguraikan kebijakan keagamaan Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	11
12.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.12. Menguraikan sikap Shalahuddin Al-Ayyubi yang dapat diteladani.	Pilihan Ganda	12

	yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.						
13.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.13. Memerinci prestasi-prestasi Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	13
14.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.14. Menguraikan sikap yang dimiliki Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	14
15.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.15. Menafsirkan prestasi Shalahuddin Al-Ayyubi dibidang militer.	Pilihan Ganda	15

	fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.						
16.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.16. Menguraikan gelar Shalahuddin Al-Ayyubi.	Pilihan Ganda	16
17.	KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.17. Menyimpulkan pemimpin Dinasti Al-Ayyubiyah yang berbakat mengatur strategi perang.	Pilihan Ganda	17

	yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.						
18.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-seni, Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.18. Menguraikan profesionalisme Al-Adil Saifuddin sebagai pemimpin Dinasti Al-Ayyubiyah.	Pilihan Ganda	18
19.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C4	3.7.19. Mendeteksi pemimpin Dinasti Al-Ayyubiyah yang dicaci maki karena menyerahkan Baitul Maqdis kepada pasukan Salib.	Pilihan Ganda	19
20.	<p>KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait</p>	3.7 Menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al-seni, Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil).	Daulah Ayyubiyah	C5	3.7.20. Menyimpulkan isi perjanjian damai antara Al-Kamil Muhammad dan Frederick II.	Pilihan Ganda	20

fenomena dan kejadian tampak mata. KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.					
--	--	--	--	--	--

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Mata Pelajaran :

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

PRE TEST DAN POST TEST

1. Shalahuddin Al-Ayyubi mendirikan daulah Ayyubiyah dan menggunakan nama Al-Ayyubi yang dinisbahkan pada....
 - a. Ayahnya
 - b. Ibunya
 - c. Kakeknya
 - d. Pamannya

2. Tujuan utama Shalahuddin Al-Ayyubi berperang dengan pasukan Salib adalah untuk membebaskan....
 - a. Baitul Makmur
 - b. Baitul Hikmah
 - c. Baitul Maqdis
 - d. Baitul Haram

3. Sikap apa yang ditunjukkan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi ketika akan membebaskan Baitul Maqdis yang masih dikuasai pasukan Salib?
 - a. Melakukan serangan membabi buta
 - b. Melemparkan menjanik untuk menghancurkan kota
 - c. Menangkapi para penduduk Baitul Maqdis
 - d. Mengedepankan upaya damai untuk menghormati kota suci

4. Karir politik Shalahuddin Al-Ayyubi diawali ketika dirinya dan pamannya Asaduddin Syirkuh diminta untuk membantu khalifah Al-Adid di Mesir melawan pasukan Salib, sebagai imbalan atas jasanya, khalifah memberikan jabatan penting kepada pamannya dan kemudian dirinya. Jabatan apa yang diberikan oleh khalifah Al-Adid....

- a. Perdana menteri
 - b. Panglima perang
 - c. Hakim agung
 - d. Pembantu khalifah
5. Sikap yang ditunjukkan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi setelah berhasil membebaskan Baitul Maqdis adalah, kecuali....
 - a. Menjamin keamanan bagi penduduk kota
 - b. Membebaskan panglima perang musuh dan diminta meninggalkan kota
 - c. Menjadikan Baitul Maqdis pusat pemerintahan Ayyubiyah
 - d. Mempersilahkan orang Nasrani beribadah tanpa gangguan
 6. Sikap keperwiraan yang patut diteladani dari sosok pendiri daulah Ayyubiyah adalah sikap toleransi dengan pemeluk agama lain, disaat Shalahuddin Al-Ayyubi berhasil menguasai Baitul Maqdis. Wujud toleransi itu adalah....
 - a. Haus, rakus terhadap harta dan ingin menguasai penuh Baitul Maqdis
 - b. Melarang dan mengusir orang Nasrani yang mengunjungi Baitul Maqdis
 - c. Merampas hak-hak umat beragama lainnya termasuk umat Islam
 - d. Mengizinkan umat Nasrani untuk dapat berziarah ke Baitul Maqdis
 7. Setelah kaum Muslimin berhasil menguasai Baitul Maqdis, kaum Nasrani tetap di perbolehkan untuk beribadah dengan syarat....
 - a. Membayar pajak
 - b. Tidak membawa senjata
 - c. Harus masuk Islam dulu
 - d. Menjadi budak orang Islam
 8. Dibidang keagamaan, Shalahuddin Al-Ayyubi lebih condong dalam menganut aliran apa?
 - a. Wahabi
 - b. Salafi
 - c. Sunni
 - d. Syi'ah
 9. Selain menonjol dalam bidang kemiliteran, Shalahuddin juga menaruh perhatian dalam bidang keilmuan diantaranya sebagai berikut, kecuali....
 - a. Membangun Majelis keilmuan
 - b. Memberikan beasiswa bagi fakir miskin
 - c. Mendirikan Baitul Hikmah
 - d. Mendirikan Universitas
 10. Shalahuddin Al-Ayyubi mengembalikan aliran keagamaan masyarakat Mesir menjadi Sunni dari yang sebelumnya beraliran....
 - a. Syi'ah
 - b. Ibadhi
 - c. Mu'tazilah
 - d. Khawarij
 11. Langkah-langkah yang dilakukan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi untuk mengembalikan aliran Sunni di Mesir adalah, kecuali....
 - a. Menangkap siapa saja yang menolak aliran Sunni

- b. Mengoptimalkan juru dakwah
 - c. Menjadikan masjid Al-Azhar tidak hanya tempat ibadah tetapi juga sebagai pusat pendidikan Sunni
 - d. Membangun madrasah-madrasah
12. Akhlak dari Shalahuddin Al-Ayyubi yang terkenal, baik dikalangan umat muslim maupun kafir adalah, kecuali....
- a. Beliau pemimpin yang bijaksana
 - b. Memiliki pasukan yang tangguh
 - c. Sangat hebat dalam memanah
 - d. Memiliki sikap kesatria, santun dan pemaaf
13. Berikut adalah prestasi-prestasi yang ditorehkan oleh Shalahuddin Al-Ayyubi pada masa pemerintahannya yaitu, kecuali....
- a. Mendirikan madrasah-madrasah
 - b. Memecat pejabat korup
 - c. Mengganti Qodhi Syi'ah dengan Qodhi Sunni
 - d. Menaklukkan seluruh dataran Eropa
14. Shalahuddin Al-Ayyubi dikenal memiliki sikap toleransi yang tinggi, hal itu ditunjukkan dengan....
- a. Memaksa penduduk daerah taklukan masuk Islam
 - b. Mengizinkan penduduk daerah taklukan beribah sesuai keyakinannya
 - c. Tidak mengizinkan kaum Nasrani memasuki Baitul Maqdis
 - d. Melarang pasukan Salib berziarah ke Baitul Maqdis
15. Prestasi Shalahuddin Al-Ayyubi dalam bidang militer adalah....
- a. Menaklukan Baitul Maqdis
 - b. Menguasai benua Eropa dan Asia
 - c. Menaklukan Konstantinopel
 - d. Menaklukan Andalusia
16. Shalahuddin Al-Ayyubi menjalankan roda pemerintahan Daulah Ayyubiyah dengan sangat baik sehingga mendapat julukan dari Khalifah Al-Mustadi yaitu....
- a. Al-Amru li Amirul Mukminin
 - b. Al-Muizz li Amirul Mukminin
 - c. Al-Rofi li Ahsabul Mukminin
 - d. Al-Hakam li Amirul Mukminin
17. Saudara muda Shalahuddin Al-Ayyubi yang memiliki kemampuan mengatur strategi yang berbakat dan efektif adalah....
- a. As-Asraf
 - b. Al-Kamil
 - c. Al-Adil I
 - d. Al-Maqrib
18. Al-Adil Saifuddin merupakan sultan yang memiliki hubungan baik dengan negara-negara Salib. Akan tetapi ketika perang salib terjadi tetap menunjukkan profesionalismenya dengan....
- a. Ikut terjun ke medan perang meskipun berusia lanjut

- b. Memerintah pasukan muslim menghadapi pasukan Salib
 - c. Menghentikan perang karena memiliki hubungan baik dengan negara-negara Salib
 - d. Melakukan perdamaian dengan pasukan Salib
19. Putra dari Al-Adil I yang dicaci maki karena menyerahkan Baitul Maqdis kepada pasukan Salib adalah....
- a. Asaduddin Syirkuh
 - b. Al-Kamil
 - c. Al-Adil II
 - d. Nuruddin Zangi
20. Apa isi perjanjian damai selama 10 tahun yang disepakati oleh Al-Kamil Muhammad dan Frederick II...
- a. Mengembalikan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya ke pasukan Salib serta kaum Muslimin dan kaum Yahudi dilarang memasuki kota tersebut
 - b. Mengembalikan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya ke pasukan Salib serta kaum Muslimin dan kaum Yahudi dilarang memasuki kota tersebut kecuali masjidil Aqsa dan masjid Umar
 - c. Mempertahankan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya serta pasukan Salib dilarang memasuki kota tersebut
 - d. Mempertahankan Yerusalem dan kota-kota suci lainnya serta pasukan Salib diperbolehkan memasuki kota tersebut

Lampiran X Foto Kegiatan Pembelajaran



Permainan Berburu Harta Karun



Foto Wawancara dengan Guru SKI



Foto Bersama Guru SKI dan Siswa



Foto Ruang Kelas

BIODATA MAHASISWA



A. Data Pribadi

3. Nama : Irma Agustiana
4. Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 4 Agustus 2001
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat Asal : Dusun Selorejo RT.2/RW.3, Desa
Temurejo, Kecamatan Bangorejo,
Kabupaten Banyuwangi.
7. Nomor Telepon : 085847323595
8. E-mail : irma210116@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

- MI Al-Jazari Selorejo Kabupaten Banyuwangi
- MTsN 2 Banyuwangi
- SMAN 1 Purwoharjo Kabupaten Banyuwangi

C. Riwayat Pendidikan Non-Formal

- PP. Roudhotut Tholibin Kedungringin Banyuwangi
- Madin Nurul Jadid Selorejo Banyuwangi

D. Riwayat Organisasi

- Sekretaris Gerakan Mengajar Desa Wilayah Banyuwangi (2021)
- Bendahara PAC. IPPNU Banyuwangi (2021-sekarang)
- Anggota UKM Koperasi Mahasiswa Padang Bulan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2020)

Jurnal Bimbingan Skripsi

10/02/23, 07:59

System Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax: (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 19110063
Nama : IRMA AGUSTIANA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : FARIDATUN NIKMAH, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TREASURE HUNT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTSN 2 BANYUWANGI

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	13 Oktober 2022	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Judul penelitian, latar belakang dan solusi, rumusan masalah dan tujuan	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
2	27 Oktober 2022	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Orisinalitas penelitian dan definisi istilah	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
3	09 November 2022	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Landasan teori dan kerangka berpikir	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
4	17 November 2022	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Metode Penelitian, alasan jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, analisis data penelitian dan indikator keberhasilan tindakan	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
5	03 Desember 2022	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Penulisan proposal skripsi sesuai pedoman, footnote dan daftar pustaka	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
6	31 Maret 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi mengenai revisi BAB III tentang rumusan masalah PTK berjumlah 3 meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
7	05 April 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi mengenai BAB IV mengenai paparan data dan hasil penelitian. Memperbaiki penempatan bagan, tabel, dan diagram	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
8	07 April 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi BAB IV mengenai hasil penelitian ditulis sesuai jumlah rumusan masalah.	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
9	10 April 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi BAB V mengenai pembahasan yang enjabarkan hasil penelitian	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
10	12 April 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi BAB V mengenai pembahasan pada bagian hasil belajar dan observasi harus ada keterangan seperti sangat baik, baik, dan sebagainya	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
11	01 Mei 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi mengenai abstrak harus berisi latar belakang, tujuan, metode, dan hasil penelitian	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi
12	03 Mei 2023	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi mengenai tata cara penulisan seperti tabel menggunakan spasi 1	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 3 Mei 2023
Dosen Pembimbing 1

FARIDATUN NIKMAH, M.Pd

Kajuri / Kajurdi



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Irma Agustiana

Nim : 191110063

Program Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.




Kediri, 9 Mei 2023
Afwadzi

Sertifikat Plagiasi