

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING TREASURE HUNT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK
KONFLIK SOSIAL DI KELAS XI IPS MAN 3 KEDIRI**

SKRIPSI

Oleh:

FENINA FERAMITHA IMRAN

NIM. 220102110040



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGARUH *GAME BASED LEARNING TREASURE HUNT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK
KONFLIK SOSIAL DI KELAS XI IPS MAN 3 KEDIRI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana*

Oleh:

FENINA FERAMITHA IMRAN

NIM. 220102110040



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul **Pengaruh *Game Based Learning Treasure Hunt* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri** oleh **Fenina Feramitha Imran** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 9 Mei 2026.

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

Pembimbing,



Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial Di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri*" oleh Fenina Feramitha Imran ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 22 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. H. Ali Nasith, M.Si, M.Pd.I
NIP. 196407051986031003

: 

Penguji

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019031012

: 

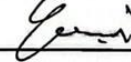
Sekretaris Sidang

Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

: 

Pembimbing

Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Muh. Yunus, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fenina Feramitha Imran
Lamp : -

Malang, 9 Juni 2026

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamualaikum. Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan dari segi isi, bahasa maupun teknik penelitian dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Fenina Feramitha Imran

NIM : 220102110040

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri

Wassalamualaikum Wr. Wb
Pembimbing,



Dr. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fenina Feramitha Imran

NIM : 220102110040

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri

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 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 plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Juni 2026

Hormat saya,



Fenina Feramitha Imran

220102110040

LEMBAR MOTTO

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan”*

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

*Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and
moving into new chapters of your life is about catch and release.*

-Taylor Swift

“It will pass everything you’ve gone through it will pass”

-Rachel Vennya

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, kesehatan, kemudahan, serta pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang penuh ilmu dan keberkahan. Dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Bahrul Imron dan Ibu Hartatik, yang selalu menjadi alasan terbesar saya untuk terus berjuang dan tidak menyerah dalam menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, dukungan, perhatian, serta pengorbanan yang begitu besar dalam setiap langkah kehidupan saya. Terima kasih karena selalu percaya pada setiap proses yang saya jalani, menguatkan ketika saya merasa lelah, serta menjadi tempat pulang yang penuh kehangatan. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan besarnya jasa dan ketulusan yang telah diberikan. Semoga karya ini menjadi salah satu bentuk bakti, rasa syukur, dan kebanggaan yang dapat saya persembahkan untuk Ayah dan Mami.
2. Adik saya tercinta, Andien Sarahizzat Imran, yang selalu menjadi salah satu penyemangat dalam setiap proses yang saya jalani. Terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, serta kebersamaan yang selalu memberikan semangat untuk terus melangkah dan menyelesaikan pendidikan ini. Semoga pencapaian

ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk terus belajar, meraih cita-cita, dan saling mendukung dalam setiap langkah kehidupan.

3. Kepada dosen pembimbing sekaligus dosen wali saya, Bapak Dr. Muh. Yunus, M.Si., saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, arahan, motivasi, perhatian, serta ilmu yang telah diberikan sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan ketulusan dalam membimbing saya selama menjalani proses akademik, baik sebagai mahasiswa bimbingan maupun sebagai mahasiswa perwalian. Setiap nasihat, masukan, dan dukungan yang diberikan menjadi bekal berharga dalam perjalanan pendidikan saya. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah Bapak berikan menjadi amal jariyah yang senantiasa mengalir manfaatnya.
4. Kepada Darmo's Family, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan kepada saya. Terima kasih karena telah menerima saya dengan penuh kehangatan dan menjadi bagian dari perjalanan hidup saya selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Setiap doa, motivasi, dan kepedulian yang diberikan menjadi salah satu sumber kekuatan bagi saya untuk terus berjuang dan menyelesaikan setiap proses dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang berlipat ganda.
5. Kepada *cousin* saya, Ho Nurul Iman, terima kasih telah menjadi salah satu penyemangat dalam perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih

karena selalu menghadirkan cerita, tawa, dan obrolan-obrolan yang mampu mengembalikan semangat ketika saya merasa lelah dan jenuh. Kehadiranmu menjadi pengingat bahwa di tengah padatnya proses dan berbagai tantangan, selalu ada alasan untuk tersenyum. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta kesuksesan dalam setiap langkah kehidupanmu.

6. Kepada sahabat saya sejak masa SMA, Nastasya Najwa Kirana, terima kasih telah menjadi teman yang selalu hadir dalam setiap cerita, suka maupun duka, sejak bangku sekolah hingga saat ini. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, perhatian, serta kebersamaan yang selalu diberikan selama saya menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi cerita, saling menguatkan dalam setiap proses, dan selalu percaya bahwa saya mampu melewati setiap tantangan. Semoga persahabatan ini senantiasa terjaga, dan semoga Allah SWT melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta kesuksesan dalam setiap langkah kehidupanmu.
7. Kepada sahabat-sahabat saya sejak masa maba, Fitriya, Sofi, dan Wulan, Naya, Arina terima kasih telah menjadi teman seperjalanan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan. Bersama kalian, saya belajar bahwa perjalanan akademik tidak hanya tentang menyelesaikan tugas dan penelitian, tetapi juga tentang saling menguatkan, berbagi pengalaman, dan tumbuh bersama dalam setiap proses. Terima kasih atas setiap kenangan, kebersamaan, dan cerita yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan ini. Semoga

Allah SWT senantiasa menjaga persahabatan kita dan memberikan kemudahan serta kesuksesan dalam setiap langkah kehidupan.

8. Kepada Sobat Shubuh, Danang, Fiqi, Afif, dan Wulan, terima kasih telah menemani setiap langkah perjalanan saya sejak seminar proposal hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Hampir setiap hari kita lalui bersama, saling berbagi semangat, tawa, cerita, dan saling mengingatkan untuk tetap bertahan di tengah berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang selalu hadir dan menjadikan perjalanan ini penuh dengan kenangan yang akan selalu saya ingat. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga persahabatan kita, melimpahkan keberkahan, serta mengantarkan kita pada impian dan kesuksesan masing-masing.
9. Kepada keluarga HIMAGA, khususnya Nahda, Bila, dan Indah, terima kasih atas setiap cerita, pengalaman, dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama. Terima kasih telah menjadi teman bertumbuh, belajar, dan saling menguatkan selama menjalani berbagai proses di bangku perkuliahan. Semoga setiap langkah yang kita tempuh senantiasa diberi kemudahan, keberkahan, dan kesuksesan oleh Allah SWT, serta semoga tali silaturahmi ini tetap terjaga dengan baik.
10. Kepada diri saya sendiri Fenina Feramitha Imran, terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan dan terus melangkah meskipun tidak selalu mudah. Terima kasih karena mampu melewati berbagai proses, tekanan, keraguan, rasa lelah, dan berbagai tantangan yang hadir selama perjalanan

perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Perjalanan ini mengajarkan bahwa keberhasilan bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang keberanian untuk bangkit setiap kali merasa ingin menyerah. Terima kasih karena tetap percaya bahwa setiap usaha dilakukan dengan sungguh-sungguh akan menemukan jalannya sendiri. Semoga segala perjuangan ini menjadi awal dari langkah-langkah baik yang lebih besar di masa depan dan menjadi jalan untuk membahagiakan kedua orang tua serta mewujudkan impian yang selama ini diperjuangkan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan proposal skripsi berjudul “Pengaruh *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri” dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntuk umat manusia dari kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni Din al-Islam.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya dukungan, arahan, serta kontribusi pemikiran dari berbagai pihak yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini. Dengan penuh keredahan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Muh. Yunus, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah Membimbing saya hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta wawasan yang sangat berharga selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepada kedua orang tua tercinta, serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, motivasi, serta menjadi sumber kekuatan dan semangat terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini.
7. Kepala MAN 3 Kediri yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MAN 3 Kediri.
8. Seluruh guru dan tenaga kependidikan MAN 3 Kediri yang telah memberikan bantuan, arahan, serta dukungan selama proses penelitian berlangsung.
9. Seluruh peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri yang telah bersedia menjadi responden penelitian dan berpartisipasi dengan baik selama proses pengumpulan data sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.
10. Sahabat, teman-teman seperjuangan, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi

penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan.

Malang, 13 Juni 2026

Penulis,

Fenina Feramitha Imran

NIM. 220102110040

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	1
DAFTAR GAMBAR.....	1
DAFTAR LAMPIRAN	2
ABSTRAK	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH:	8
C. TUJUAN PENELITIAN:	8
D. MANFAAT PENELITIAN.....	9
E. ORISINALITAS	11
F. DEFINISI ISTILAH	20
BAB II KAJIAN TEORI	25
A. URGENSI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF.....	25
B. GAME-BASED LEARNING (GBL) <i>TREASURE HUNT</i>	30
C. MOTIVASI BELAJAR.....	40
D. KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL	48
E. PERSPEKTIF DALAM ISLAM.....	54
F. HIPOTESIS PENELITIAN	60
G. KERANGKA BERPIKIR.....	61
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN.....	65
B. LOKASI PENELITIAN	66
C. VARIABEL PENELITIAN.....	67
D. POPULASI DAN SAMPEL.....	67
F. INSTRUMEN PENELITIAN.....	71
G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	78
H. VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN	79
I. UJI RELIABILITAS	80
J. DAYA PEMBEDA	80
K. KESUKARAN	83
L. TEKNIK ANALISIS DATA	86
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	90
A. PAPARAN DATA SEKOLAH	90
B. PAPARAN DATA SUBJEK PENILIAN	95

C. TAHAP PERANCANGAN PRODUK	96
D. PELAKSANAAN PENELITIAN.....	104
E. HASIL UJI INSTRUMEN PENELITIAN.....	109
F. HASIL ANALISIS DATA MOTIVASI BELAJAR	120
G. HASIL ANALISIS HASIL PRETEST DAN POSTTEST KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL	124
H. STATISTIK DESKRIPTIF KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL (N-GAIN) 126	
I. UJI NORMALITAS KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL.....	127
J. UJI HIPOTESIS KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL.....	128
BAB V PEMBAHASAN	131
A. MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH PENERAPAN <i>GAME BASED LEARNING TREASURE HUNT</i>	131
B. KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL SETELAH PENERAPAN <i>GAME BASED LEARNING</i> BERBASIS <i>TREASURE HUNT</i>	135
C. PERBEDAAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MENELAAH DAMPAK KONFLIK SOSIAL ANTARA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL	141
BAB VI PENUTUP	146
A. KESIMPULAN	146
B. SARAN	147
LAMPIRAN-LAMPIRAN	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3. 1Desain Pretest Posttest Control Group	66
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI IPS.....	68
Tabel 3. 3 Angket Instrumen Motivasi Belajar	72
Tabel 3. 4 Instrumen Tes Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial	74
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi daya pembeda.....	82
Tabel 3. 6 Hasil Daya Pembeda	82
Tabel 3. 7 Tingkat Kesukaran.....	84
Tabel 3. 8 Hasil Tingkat Kesukaran	85
Tabel 3. 9 Hasil Persentase Motivasi Belajar.....	87
Tabel 3. 10 Kategori N-Gain	88
Tabel 4 1 Pembagian Subjek Penelitian.....	95
Tabel 4 2 Hasil Validitas Motivasi Belajar.....	111
Tabel 4 3 Hasil Validitas Motivasi Belajar Tahap Kedua.....	113
Tabel 4 4 Hasil Validitas Soal Dampak Konflik Sosial.....	114
Tabel 4 5 Hail Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	116
Tabel 4 6 Hasil Uji Realibilitas Tahap Kedua	118
Tabel 4 7 Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar	119
Tabel 4 8 Hasil Uji Realiabilitas Soal Dampak Konflik Sosial	120
Tabel 4 9 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar.....	120
Tabel 4 10 Normalitas Motivasi Belajar	122
Tabel 4 11 Hipotesis Motivasi Belajar	123
Tabel 4 12 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest.....	124
Tabel 4 13 Statistik Deskriptif Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (N-Gain).....	126
Tabel 4 14 Uji Normalitas Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial	128
Tabel 4 15 Hipotesis Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial.....	129
Tabel 4 16 Hasil Mean Rank N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	130
Tabel 4 17 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar.....	171
Tabel 4 18 Normalitas Motivasi Belajar	171
Tabel 4 19 Hipotesis Motivasi Belajar	172
Tabel 4 20 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest.....	172
Tabel 4 21 Statistik Deskriptif Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (N-Gain).....	173
Tabel 4 22 Uji Normalitas Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial	173
Tabel 4 23 Hipotesis Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial.....	174

Tabel 4 24 Hasil Mean Rank N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	174
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Peta lokasi <i>Treasure Hunt</i>	37
Gambar 2 2 Contoh QR code untuk tantangan <i>Treasure Hunt</i>	38
Gambar 4 1 Peta Treasure Hunt yang Digunakan dalam Pembelajaran	100
Gambar 4 2 QR Code yang Digunakan pada Media Treasure Hunt	101
Gambar 4 3 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	121
Gambar 4 4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial	125
Gambar 4 5 Perbandingan Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	155
Lampiran 2 Instrumen Angket dan Angket	157
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi/Instrumen	161
Lampiran 4 Distribusi Jawaban Peserta Didik	163
Lampiran 5 Data SPSS.....	171
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	175
Lampiran 7 Biodata Penulis	177

ABSTRAK

Imran, Fenina Feramitha. 2026. Pengaruh *Game Based Learning Treasure Hunt* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Muh. Yunus, M.Si.

Kata kunci: *Game Based Learning, Treasure Hunt*, Motivasi Belajar, Kemampuan Menelaah, Konflik Sosial.

Pembelajaran Sosiologi di sekolah masih didominasi metode konvensional yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kemampuan peserta didik dalam menganalisis fenomena dan dampak konflik sosial di masyarakat. Sebagai solusi, diterapkan inovasi *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* yang mengintegrasikan unsur permainan, kerja sama, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya *Game Based Learning Treasure Hunt*, mengetahui kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial setelah penerapan metode tersebut, serta menganalisis perbedaan motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning Treasure Hunt* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas XI IPS MAN 3 Kediri.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 137 peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar tes kemampuan menelaah, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *N-Gain Score*, serta uji Mann-Whitney U.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan rata-rata 59,50 dan kelas kontrol dengan rata-rata 59,22 tidak memiliki perbedaan yang signifikan, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji Mann-Whitney U sebesar 0,309 ($>0,05$). Sebaliknya, kemampuan menelaah dampak konflik sosial menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,677, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,281. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi $<0,001$ ($<0,05$). Dengan demikian, *Game Based Learning Treasure Hunt* efektif meningkatkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial, namun belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

Imran, Fenina Feramitha. 2026. *The Influence of Treasure Hunt Game-Based Learning on Learning Motivation and the Ability to Analyze the Impacts of Social Conflict in Class XI Social Sciences at MAN 3 Kediri*. Undergraduate Thesis. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Muh. Yunus, M.Si.

Keywords: *Game-Based Learning, Treasure Hunt, Learning Motivation, Analyzing Ability, Social Conflict.*

Sociology learning in schools is still dominated by conventional teaching methods, causing students to be passive during the learning process. This condition affects students' learning motivation and their ability to analyze social phenomena and the impacts of social conflict in society. As a solution, a *Treasure Hunt-based Game-Based Learning* approach was implemented by integrating elements of games, collaboration, and problem-solving.

This study aims to determine students' learning motivation after the implementation of *Treasure Hunt Game-Based Learning*, to identify students' ability to analyze the impacts of social conflict after the implementation of the method, and to analyze the differences in learning motivation and the ability to analyze the impacts of social conflict between students who participated in learning through *Treasure Hunt Game-Based Learning* and those who received conventional instruction in Class XI Social Sciences at MAN 3 Kediri.

This quantitative study employed a quasi-experimental method using a *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. The sample consisted of 137 students of Class XI Social Sciences at MAN 3 Kediri who were divided into experimental and control groups. Data were collected through a learning motivation questionnaire and an analytical ability test, then analyzed using descriptive statistics, *N-Gain Score*, and the Mann–Whitney U test.

The results showed that there was no significant difference in learning motivation between the experimental group, with a mean score of 59.50, and the control group, with a mean score of 59.22, as indicated by the Mann–Whitney U significance value of 0.309 (>0.05). In contrast, students' ability to analyze the impacts of social conflict showed a significant improvement in the experimental group, with an average *N-Gain* score of 0.677, which was higher than that of the control group (0.281). The Mann–Whitney U test also revealed a significance value of <0.001 (<0.05). Therefore, *Treasure Hunt Game-Based Learning* was effective in improving students' ability to analyze the impacts of social conflict; however, it did not have a significant effect on students' learning motivation.

ملخص

عمران، فينينا فيراميثا. ٢٠٢٦. أثر التعلم القائم على الألعاب بطريقة البحث عن الكنز في دافعية التعلم والقدرة على تحليل آثار الصراع الاجتماعي لدى طلاب الصف الحادي (Treasure Hunt) عشر بقسم العلوم الاجتماعية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري. بحث جامعي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الدكتور محمد يونس، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، البحث عن الكنز، دافعية التعلم، القدرة على التحليل، الصراع الاجتماعي.

لا يزال تدريس علم الاجتماع في المدارس يعتمد إلى حد كبير على الأساليب التقليدية التي تجعل الطلاب أكثر سلبية في عملية التعلم. وقد أدى ذلك إلى انخفاض دافعية التعلم وضعف قدرة الطلاب على تحليل الظواهر الاجتماعية وآثار الصراع الاجتماعي في المجتمع. وللتغلب على هذه المشكلة، تم تطبيق نموذج التعلم القائم على والذي، (Treasure Hunt) المعتمد على طريقة البحث عن الكنز (Game Based Learning) الألعاب يدمج عناصر اللعب والتعاون وحل المشكلات

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دافعية التعلم لدى الطلاب بعد تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، بطريقة البحث عن الكنز، والتعرف على قدرتهم على تحليل آثار الصراع الاجتماعي بعد تطبيق هذا النموذج وكذلك تحليل الفروق في دافعية التعلم والقدرة على تحليل آثار الصراع الاجتماعي بين الطلاب الذين تعلموا باستخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب بطريقة البحث عن الكنز والطلاب الذين تعلموا باستخدام الطريقة التقليدية في الصف الحادي عشر بقسم العلوم الاجتماعية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري.

مع تصميم المجموعتين، (Quasi-Experiment) استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي مع تصميم المجموعة غير المتكافئة (Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design). وتكونت عينة الدراسة من ١٣٧ طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر بقسم العلوم الاجتماعية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة كديري، موزعين على فصل تجريبي وفصل ضابط. وجمعت البيانات من خلال استبانة دافعية التعلم واختبار القدرة على تحليل آثار الصراع الاجتماعي، ثم خللت باستخدام (Mann-Whitney U) واختبار مان-ويتني، (N-Gain Score) الإحصاء الوصفي، ومعامل الكسب المعدل

أظهرت نتائج الدراسة أن دافعية التعلم لدى الطلاب في الفصل التجريبي بمتوسط قدره ٥٩,٥٠، وفي الفصل الضابط بمتوسط قدره ٥٩,٢٢، لم تُظهر فروقًا ذات دلالة إحصائية، حيث بلغت قيمة الدلالة في اختبار مان ويتني ٠,٣٠٩ ($< ٠,٠٥$). وعلى العكس من ذلك، أظهرت القدرة على تحليل آثار الصراع الاجتماعي تحسُّناً ٠,٦٧٧ مقارنةً بالفصل الضابط الذي (N-Gain) ملحوظاً في الفصل التجريبي، إذ بلغ متوسط الكسب المعدل ٠,٢٨١. وقد دعمت نتائج اختبار مان-ويتني هذه النتيجة بقيمة دلالة أقل من ٠,٠٠١ ($> ٠,٠٥$). وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن التعلم القائم على الألعاب بطريقة البحث عن الكنز فعال في تنمية قدرة الطلاب على تحليل آثار الصراع الاجتماعي، إلا أنه لم يُظهر تأثيراً ذا دلالة إحصائية في رفع دافعية التعلم لدى الطلاب

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 158 tahun 1987 dan no 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

C. Vokal Diftong

وْ = aw

يْ = ay

وْ = u

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MAN 3 Kediri berperan penting dalam membentuk peserta didik berkarakter, peduli terhadap lingkungan sosial dan mampu beradaptasi dengan tantangan global.¹ Dalam pelaksanaannya, mata Pelajaran IPS di sekolah ini mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, ekonomi, sosiologi dan geografi untuk mengembangkan pemahaman komprehensif siswa tentang fenomena sosial yang terjadi disekitar mereka.² Di era globalisasi, pembelajaran IPS di MAN 3 Kediri juga dihadapkan pada tantangan besar untuk menyiapkan siswa menjadi warga dunia yang aktif, kritis, dan reflektif terhadap isu-isu sosial seperti kesenjangan ekonomi, konflik sosial, serta perubahan iklim. Dalam bidang Ilmu Sosial, Pengajaran Sosiologi memiliki fungsi penting dalam memelihara identitas nasional dan memperkuat rasa nasionalisme siswa dengan mempromosikan nilai-nilai patriotism, solidaritas, dan tanggung jawab sosial.³

Dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah masih belum optimal karena banyak siswa kesulitan memahami dan menjelaskan kembali konsep sosial dengan bahasa mereka sendiri. Kesulitan ini muncul karena siswa cenderung hanya

¹ Alyada Ulya Et Al., "Konsep Dasar IPS Dan Implementasinya Di Sekolah," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 8, No. 2 (2023): 225–37, <https://doi.org/10.22437/Gentala.V8i2.29970>.

² Izza Lathifah Et Al., "Tantangan Implementasi Kurikulum Pendidikan IPS Di Era Globalisasi," *Concept: Journal Of Social Humanities And Education* 2, No. 4 (2023): 213–23, <https://doi.org/10.55606/Concept.V2i4.784>.

³ Aida Afrina Et Al., "The Role Of Historical Science In Social Studies Learning Materials For Increasing Values Of Student's Nationalism," *The Innovation Of Social Studies Journal* 3, No. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.20527/Iis.V3i1.3769>.

menghafal materi tanpa mampu menghubungkannya dengan realitas fenomena di sekitarnya. Selain itu, pembelajaran IPS di beberapa sekolah masih berfokus pada aspek teoritis, sehingga siswa juga cenderung pasif dan kurang terlatih berpikir kritis dalam memahami fenomena sosial yang kompleks, termasuk konflik yang terjadi di masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya menumbuhkan kemampuan analitis siswa dalam melihat hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa sosial. Pembelajaran Ilmu Sosial diharapkan dapat memupuk kepekaan sosial, empati, dan kompetensi praktis siswa, membekali mereka untuk menghadapi masalah kehidupan nyata dan terlibat aktif sebagai anggota Masyarakat yang bijaksana dan bertanggung jawab.⁴

Konflik sosial merupakan gejala yang wajar terjadi dalam kehidupan masyarakat akibat perbedaan kepentingan, nilai, dan cara pandang antarindividu maupun kelompok. Fenomena ini dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti intoleransi, tawuran pelajar, hingga konflik agraria yang berdampak negatif terhadap kerukunan sosial.⁵ Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang konflik sosial menjadi penting karena mampu mendorong siswa untuk mengenali penyebab dan dampak konflik, sekaligus menumbuhkan sikap toleran terhadap perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran sosiologi dalam Kurikulum Merdeka berperan penting membekali siswa dengan

⁴ Wardatun Nadziro Et Al., “Identifikasi, Tahapan, Dan Dampak Konflik Pada Lembaga Pendidikan Di MIS Al-Hidayah Kaliwates,” *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 3, No. 3 (2023): 82–93, <https://doi.org/10.51903/education.v3i3.437>.

⁵ Nasrun Nurhakim Et Al., “Intoleransi Antar Umat Beragama Di Indonesia,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, No. 1 (2024): 50–61, <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.126>.

keterampilan resolusi konflik serta kemampuan berpikir kritis dalam memahami tahapan dan dampak konflik sosial.⁶

Pembelajaran IPS tidak hanya mengenalkan konsep sosial, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis agar siswa mampu mengambil pelajaran dari berbagai fenomena konflik di masyarakat dan memahami dampaknya terhadap kehidupan sosial.⁷ Melalui pendidikan IPS, nilai-nilai perdamaian, toleransi, dan karakter warga negara yang baik dapat ditanamkan untuk mencegah terjadinya konflik serta memperkuat solidaritas antarindividu. Selain itu, guru sosiologi memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran sosial melalui pembelajaran yang membiasakan siswa bersikap simpatik, peduli, dan peka terhadap lingkungan sosialnya sebagai wujud implementasi Pendidikan karakter.⁸

Dalam pratiknya, guru IPS masih menghadapi tantangan dalam menerapkan standar proses Kurikulum Merdeka karena pembelajaran masih didominasi pendekatan satu arah melalui metode ceramah dan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran interaktif.⁹ Kondisi ini membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menelaah fenomena sosial. Rendahnya motivasi belajar siswa pun

⁶ Fritz Hotman Syahmahita Damanik, "Mengembangkan Keterampilan Resolusi Konflik melalui Pembelajaran Sosiologi dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Atas," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 983–92, <https://doi.org/10.58230/27454312.350>.

⁷ Silvi Nur Afifah, *Strategi Pembelajaran Berbasis Konflik Sosial Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp 1 Bandung*, n.d.

⁸ Mohammad Richi et al., "Peran Guru Sosiologi dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial Peserta Didik di Era Transformasi Digital," *Education : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 24–29, <https://doi.org/10.51903/education.v3i1.286>.

⁹ Tarisa Fitriani And Ferani Mulianingsih, *Hambatan Guru Ips Dalam Implementasi Standar Proses Kurikulum Merdeka Di Smp Negeri 22 Semarang*, 2024.

semakin memperkuat kesulitan tersebut, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif.¹⁰

Untuk mengatasi rendahnya keaktifan dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada siswa, diperlukan inovasi pendekatan pembelajaran interaktif dan eksperiensial yang diterapkan melalui model pembelajaran aktif.¹¹ Terdapat berbagai cara untuk mengatasi hal tersebut, di antaranya melalui penerapan pendekatan *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Collaborative Learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa serta kapasitas mereka untuk berkolaborasi.¹² Selain itu, penerapan multimedia interaktif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa.¹³

Model *Game-Based Learning* (GBL) menekankan pembelajaran melalui pengalaman bermain yang menarik dan interaktif, yang meningkatkan keterlibatan siswa. Media berbasis permainan edukatif telah terbukti efektif dalam merangsang partisipasi aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna.¹⁴ Selain itu,

¹⁰ Joko Dery Waluyo Et Al., “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smp Mu’alimin Wonodadi, Blitar,” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2, No. 1 (2023): 116–27, <https://doi.org/10.54066/Jupendis.V2i1.1184>.

¹¹ Alisya Putri Nurhikmawati Et Al., *Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, 1 (2024).

¹² Iwan Ramadhan, “Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Xi Ips 1,” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (2021): 358–69, <https://doi.org/10.37329/Cetta.V4i3.1352>.

¹³ Mega Novela Ulina Manurung Et Al., “Strategi Kreatif Multimedia Pombejra Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Pada Muatan Ips,” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4, No. 1 (2024): 51–60, <https://doi.org/10.23887/Jmt.V4i1.65296>.

¹⁴ Yohanes Bahari, *Literatur Review : Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*, N.D.

penerapan GBL secara digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena menggabungkan unsur hiburan dengan nilai edukatif.¹⁵

Model pembelajaran berbasis permainan seperti *Treasure Hunt* terbukti efektif dalam mendorong partisipasi aktif dan motivasi siswa dengan melibatkan mereka dalam tugas pencarian informasi dan kegiatan pemecahan masalah secara kooperatif.¹⁶ Permainan *Treasure Hunt* menciptakan suasana belajar yang menarik dengan mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu, komponen tantangan dan kerja sama timnya terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan berpikir kritis.¹⁷

Pendekatan *Experiential Learning* menekankan bahwa pemahaman siswa terbentuk melalui pengalaman langsung, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan dalam konteks nyata.¹⁸ Sementara itu, *Konstruktivisme* menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui keterlibatan sosial dan pengalaman belajar yang bermakna, daripada sekedar menyerap informasi. Dengan demikian, penerapan *Treasure Hunt* sejalan dengan kedua teori

¹⁵ Annisa Agustin Annisa And Raras Kartika Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis *Game Based Learning* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas," *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* 7, No. 2 (2025): 309–20, <https://doi.org/10.33503/Prismatika.V7i2.1030>.

¹⁶ Liftianah Ade Martia And Nurafni Nurafni, "The Impact Of *Treasure Hunt* Games On Learning Outcomes In Time Measurement," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 14, No. 2 (2023): 515–25, <https://doi.org/10.24042/Ajpm.V14i2.18237>.

¹⁷ Ririn Rubiyanti Et Al., *Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik*, 2023.

¹⁸ Winja Kumari, "Implementasi Metode Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (Jpbisk)* 6, No. 1 (2024): 39–50, <https://doi.org/10.56325/Jpbisk.V6i1.117>.

tersebut karena memberikan pengalaman belajar bermakna yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri.¹⁹

Penelitian Anggraini dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 91%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 79%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁰

Sebagian besar penelitian sebelumnya tentang *Game-Based Learning* berfokus pada peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara umum.²¹ Penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh permainan *Treasure Hunt* terhadap kemampuan kognitif tingkat menengah atas, seperti menelaah dampak konflik sosial dalam pembelajaran IPS, masih sangat terbatas.²² Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memperkaya kajian tentang efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam konteks sosial yang bersifat analitis.

¹⁹ Muhamad Zaryl Gapari, "Efektivitas Model Pembelajaran Kolb Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ips Kelas Xi Ma Mu'allimin Nw Pancor," *Islamika* 3, No. 1 (2021): 108–22, <https://doi.org/10.36088/Islamika.V3i1.1021>.

²⁰ Putri Nur Anggraini et al., "Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat," *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3723–30, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>.

²¹ Silma Aufiya Naila Husna Et Al., *Efektivitas Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Santri Tpa Al-Iman Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*, 2, No. 4 (2025).

²² Diane Apeah-Kubi, "Interactive Learning For Impact: Game-Based Learning In Social Work Education," *Journal Of Teaching In Social Work* 45, No. 3 (2025): 623–41, <https://doi.org/10.1080/08841233.2025.2469565>.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis permainan *Treasure Hunt* terhadap kemampuan siswa dalam C4 menelaah dampak konflik sosial. *Treasure Hunt* dipilih karena mekanisme permainannya menuntut siswa untuk mencari informasi, mengurai petunjuk, membandingkan data, serta menarik kesimpulan dari situasi yang ditemukan proses yang secara langsung melatih keterampilan analisis sesuai tuntutan C4. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat belajar secara lebih aktif, reflektif, dan kontekstual dalam memahami fenomena sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan pada mata pelajaran Sosiologi di tingkat sekolah menengah atas.

Penelitian ini memiliki signifikansi dalam memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam menelaah dampak konflik sosial.²³ Temuan ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang *Game-Based Learning* sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran Sosiologi di era Kurikulum Merdeka.²⁴ Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap kemampuan kognitif tingkat menengah atas (C4) dalam konteks materi konflik

²³ Asep Tutun Usman et al., *Game-Based Learning for the Digital Age: A Narrative Review across Educational Levels*, n.d.

²⁴ Gandung Wirawan et al., "Exploring Students' Perceptions of Mobile Game-Based Social Studies Learning Model," *Yupa: Historical Studies Journal* 6, no. 2 (2024): 181–87, <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.3379>.

sosial, dengan penerapan model *Treasure Hunt* di MAN 3 Kediri sebagai bentuk pembelajaran berbasis pengalaman yang menyenangkan.²⁵

B. Rumusan masalah:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan *Game Based Learning Treasure Hunt* dalam materi dampak konflik sosial di kelas XI IPS MAN 3 Kediri?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menelaah setelah materi dampak konflik sosial setelah diterapkan *Game Based Learning Treasure Hunt* di kelas XI IPS MAN 3 Kediri?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning Treasure Hunt* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas XI IPS MAN 3 Kediri?

C. Tujuan penelitian:

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap motivasi belajar dan kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial pada peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri.

²⁵ Aisyah Zakaria and Nur Yasmin Khairani Zakaria, "The Impact of Digital Game-Based Learning Tools on Motivation, Engagement, and Performance in Language Education: A Systematic Literature Review," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 14, no. 1 (2025): Pages 2235-2251, <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i1/24954>.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri setelah diterapkannya *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*.
2. Mengetahui kemampuan peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri dalam menelaah dampak konflik sosial setelah diterapkannya *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas XI IPS MAN 3 Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kerangka teoritis pembelajaran berbasis permainan, khususnya melalui penerapan model *Treasure Hunt* dalam konteks pembelajaran Sosiologi. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan evaluasi ilmiah tentang bagaimana media pembelajaran interaktif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat pemahaman C4 menurut Taksonomi Bloom, dengan fokus pada tema dampak konflik sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa dalam menjelaskan dampak konflik sosial melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kooperatif, dan relevan secara kontekstual.

b. Bagi Guru:

Penelitian ini memperkenalkan strategi pembelajaran berbasis permainan inovatif yang mendorong keterlibatan peserta didik, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kinerja pembelajaran, terutama dalam menganalisis konsep-konsep sosial.

c. Bagi Sekolah:

Penelitian ini berfungsi sebagai referensi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran aktif yang tidak hanya mendukung penerapan Kurikulum Merdeka tetapi juga merangsang motivasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas Pendidikan Ilmu Sosial di tingkat sekolah menengah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan terkait penerapan *Game Based Learning* dalam peningkatan motivasi belajar maupun kemampuan analitis siswa pada berbagai konteks materi sosial atau tingkat Pendidikan yang berbeda.

E. Orisinalitas

1. Annisa dan Raras (2025) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPS” yang diterbitkan dalam bentuk jurnal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui pendekatan eksperimen, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model GBL dapat meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Model pembelajaran yang digunakan menekankan pada aktivitas kolaboratif antar peserta didik dalam menyelesaikan tantangan permainan yang berbasis konsep IPS.
2. Rahmawati dan Putra (2024) menulis penelitian berjudul “Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis” dalam bentuk jurnal Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong siswa berpikir logis, serta meningkatkan keterampilan analisis terhadap permasalahan sosial.
3. Islam, Komalasari, dan Ardiansyah (2024) dalam jurnal Ideas Publishing menulis penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model GBL terhadap peningkatan

motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, karena model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

4. Wulandari (2024) dalam skripsinya berjudul “Penggunaan Motode *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS” meneliti efektivitas permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Tindakan kelas (PTK) dan menunjukkan hasil bahwa permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan berorientasi pada kerja sama kelompok.
5. Aprianti, Fadillah, dan Wibowo (2024) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Digital *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran” yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Digital *Game Based Learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DGBL memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta membantuk siswa memahami materi Sejarah secara lebih kontekstual.
6. Berda Asmara dan Afib Rulyansah (2024) menulis penelitian dalam Jurnal Entita berjudul “Spurring Student Activity Trough Action *Game Based Learning* (GBL) Method in Sociology Learning.” Penelitian ini berfokus pada penerapan metode GBL untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam

pembelajaran sosiologi. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan GBL berbasis aksi mampu meningkatkan interaksi, kerja sama, serta keaktifan siswa di kelas.

7. Muhammad Saeed et al. (2024) dalam jurnal Archives of Educational Studies menulis penelitian berjudul “The Effects of *Game Based Learning* on Cognitive and Affective Aspects of Secondary School Student.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh GBL terhadap perkembangan aspek kognitif dan afektif siswa sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir analitis siswa, sekaligus berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir analitis siswa, sekaligus memperkuat sikap dan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran aktif.
8. Nahampun, Gurning, dan rekan-rekan (2024) dalam Jurnal Sidu melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen untuk mengukur perubahan tingkat motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis game. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara signifikan melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif sederhana.
9. Gonzales et al. (2024) menulis penelitian berjudul “Exploring Grade 9 Students’ Perspectives on Game-Based Learning in Social Studies Education” dalam JHED Journal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penerapan *Game Based*

Learning dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan GBL karena dianggap merarik, mendorong partisipasi, dan membantu memahami konsep sosial secara lebih konkret.

10. Neta Kligler-Vilenchik dan Amichai-Hamburger (2024) dalam jurnal *Information, Communication & Society* (Taylor & Francis) menulis penelitian berjudul “Using Social Impact Game to Overcome Intractable Conflicts: The Case of Fact Finders and PeaceMaker.” Penelitian ini membahas penggunaan permainan edukatif berbasis simulasi sosial untuk memahami dan mengatasi konflik sosial di tingkat global. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital berbasis konflik dapat meningkatkan kesadaran sosial, empati, serta kemampuan siswa dalam memahami dinamika sosial dan perdamaian melalui pengalaman interaktif.

Tabel 1 1Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dl l), dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Annisa & Raras (2025), <i>Penggunaan Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS</i> , Jurnal	Keduanya menerapkan konsep <i>Game Based Learning</i> pada pembelajaran IPS.	Terdapat perbedaan pada variable yang diteliti, di mana penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial. Selain itu, konteks penelitian dilakukan pada jenjang SMA di MAN 3 Kediri.	Mengintegrasikan Game Based Learning berbasis Treasure Hunt untuk mengukur kemampuan menelaah dampak konflik sosial (C4) dan motivasi belajar secara bersamaan.
2	Rahmawati & Putra (2024), <i>Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis</i> , Jurnal	Sama-sama memandang permainan edukatif sebagai sarana meningkatkan keterampilan kognitif siswa	Terdapat perbedaan pada variabel penelitian, yaitu penelitian ini menekankan pada keterampilan berpikir kritis, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial. selain itu, Lokasi dan subjek	Mengkaji kemampuan menelaah dampak konflik sosial sebagai indikator kognitif dalam pembelajaran IPS.

			penelitian juga berbeda.	
3	Islam, Komalasari, & Ardiansyah (2024), <i>Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik</i> , Jurnal Ideas Publishing	Kedua penelitian sama-sama meneliti pengaruh model <i>Game Based Learning</i> terhadap aspek motivasi belajar peserta didik	Penelitian ini berfokus pada pengaruh GBL terhadap motivasi belajar secara umum dalam mata Pelajaran IPS, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada pengaruh GBL <i>Treasure Hunt</i> terhadap kemampuan menelaah dampak konflik sosial sekaligus peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI IPS di MAN 3 Kediri	Menambahkan variabel kemampuan menelaah dampak konflik sosial selain motivasi belajar.
4	Wulandari (2024), <i>Penggunaan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS</i> , Skripsi	Kedua peneliti sama-sama menerapkan metode permainan <i>Treasure Hunt</i> dalam pembelajaran IPS dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.	Terdapat perbedaan pada variabel yang diukur, di mana penelitian ini berfokus pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar umum, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada jenjang SMA.	Menggunakan <i>Treasure Hunt</i> untuk mengukur kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada siswa SMA.
5	Aprianti, Fadillah, & Wibowo	Kedua penelitian sama-sama	Penelitian ini menggunakan	Menerapkan <i>Treasure Hunt</i>

	(2024), <i>Pengaruh Digital Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran</i> , Jurnal Pendidikan	menerapkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada rumpun ilmu sosial.	permainan digital dalam pembelajaran Sejarah, sedangkan penelitian sekarang menerapkan permainan non digital <i>Treasure Hunt</i> dalam konteks pembelajaran sosiologi. Fokus penelitian ini juga diperluas dengan mengukur kemampuan menelaah konflik sosial sebagai indikator kognitif.	non-digital pada materi konflik sosial dalam pembelajaran IPS/Sosiologi.
6	Berda Asmara & Afib Rulyansah, <i>Spurring Student Activity Through Action Game-Based Learning (GBL) Method in Sociology Learning</i> , Jurnal Entita, 2024.	Kedua penelitian sama-sama menerapkan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dalam konteks pembelajaran sosiologi untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik.	Terdapat perbedaan pada variabel yang diteliti, di mana penelitian ini berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada kemampuan mendeskripsikan dampak konflik sosial.	Mengukur kemampuan menelaah dampak konflik sosial sebagai capaian kognitif tingkat tinggi (C4).
7	Muhammad Saeed et al., <i>The Effects of Game-Based Learning on Cognitive and Affective Aspects of Secondary School Students</i> , Archives of	Kedua penelitian menelaah penerapan <i>Game Based Learning</i> dalam pembelajaran di tingkat sekolah	Terdapat perbedaan pada fokus penelitian, yaitu penelitian ini menilai aspek kognitif dan afektif secara	Memfokuskan analisis pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial dalam konteks IPS.

	Educational Studies, 2024.	menengah serta pengaruhnya terhadap aspek kognitif siswa.	umum, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial dalam pembelajaran IPS.	
8	Nahampun, Gurning, et al. (2024), <i>Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar</i> , Jurnal Sidu	Kedua penelitian menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.	Penelitian ini dilakukan pada jenjang SD dan berfokus pada perubahan tingkat motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis game, sedangkan penelitian sekarang diterapkan di jenjang SMA dengan tambahan variabel kemampuan menelaah dampak konflik sosial.	Menguji efektivitas Game Based Learning berbasis Treasure Hunt pada jenjang SMA dengan dua variabel sekaligus.
9	Gonzales, R. et al., <i>Exploring Grade 9 Students' Perspectives on Game-Based Learning in Social Studies Education</i> , JHED Journal, 2024.	Kedua penelitian mengkaji penggunaan <i>Game Based Learning</i> pada mata pelajaran Ilmu Sosial dan menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.	Terdapat perbedaan pada fokus penelitian, yaitu penelitian ini menggali persepsi siswa terhadap GBL, sedangkan penelitian sekarang mengukur secara empiris pengaruh GBL terhadap kemampuan menelaah dampak konflik sosial.	Menguji pengaruh GBL secara empiris terhadap motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial.

10	Neta Kligler-Vilenchik & Amichai-Hamburger, <i>Using Social Impact Games to Overcome Intractable Conflicts: The Case of Fact Finders and PeaceMaker, Information, Communication & Society</i> (Taylor & Francis), 2024.	Kedua penelitian sama-sama memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman dan penyelesaian konflik sosial.	Terdapat perbedaan pada konteks dan populasi penelitian, di mana penelitian ini dilakukan dalam konteks global dan berbasis simulasi digital, sedangkan penelitian sekarang dilakukan pada peserta didik SMA di Indonesia dengan bentuk permainan <i>Treasure Hunt</i> .	Mengadaptasi konsep permainan terkait konflik sosial ke dalam pembelajaran IPS melalui <i>Treasure Hunt</i> pada konteks pendidikan Indonesia.
----	---	---	--	--

Berdasarkan tinjauan terhadap sepuluh penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar studi terdahulu berfokus pada penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata Pelajaran IPS termasuk Sejarah, Sosiologi, Geografi, dan Ekonomi. Meskipun menunjukkan hasil positif terhadap aspek afektif dan kognitif secara umum, belum banyak penelitian yang secara spesifik menelaah pengaruh permainan *Treasure Hunt* terhadap kognitif tingkat menengah, khususnya dalam menelaah dampak konflik sosial. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dalam konteks penerapan model *Treasure Hunt* di MAN 3 Kediri untuk mengembangkan kemampuan analitis siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus

memperluas kajian tentang efektivitas *Game Based Learning* dalam pembelajaran Sosiologi di era Kurikulum Merdeka.

F. Definisi Istilah

Agar tidak ada interpretasi yang salah, berikut adalah penjelasan tentang beberapa istilah penting yang digunakan dalam judul penelitian “Pengaruh Permainan Pembelajaran *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri” sebagai berikut.

1. Game Based Learning Treasure Hunt

Pada penelitian ini, metode *Game Based Learning Treasure Hunt* diartikan sebagai strategi belajar berbasis permainan yang mengabungkan unsur eksplorasi, pemecahan masalah, dan kerja sama kelompok melalui aktivitas pencarian petunjuk atau harta karun di lingkungan belajar MAN 3 Kediri. Metode ini diterapkan pada mata Pelajaran Sosiologi kelas XI untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam menemukan informasi dan memahami konsep materi konflik sosial melalui tantangan yang menyenangkan dan bermakna. Melalui penerapan metode ini, diharapkan siswa mampu memahami materi konflik sosial secara lebih konkret, meningkatkan interaksi sosial antarsesama, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap fenomena sosial yang dipelajari di kelas.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada penelitian ini merupakan dorongan internal maupun eksternal yang muncul pada diri peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sosiologi menggunakan metode *Game Base Learning Treasure Hunt*. Motivasi ini terlihat dari minat siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, serta keinginan untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang subjek yang diajarkan. Dalam konteks penelitian ini, motivasi pembelajaran menjadi bagian dari aspek penting yang diukur untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode *Game Based Learning Treasure Hunt* mampu menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sosiologi di kelas XI IPS MAN 3 Kediri.

3. Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Kemampuan menelaah dampak konflik sosial dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan kognitif peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri dalam menganalisis, menguraikan, mengidentifikasi, serta menghubungkan berbagai dampak yang timbul dari terjadinya konflik sosial di Masyarakat. Kemampuan ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat menggali hubungan sebab-akibat, menafsirkan perubahan sosial, serta mengelompokkan dan menilai berbagai bentuk dampak konflik, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam Taksonomi Bloom, kemampuan ini termasuk dalam ranah kognitif tingkat tinggi (C4-menganalisis) yang menuntut peserta didik untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian, menemukan pola keterkaitan, serta memberikan penjelasan analitis berdasarkan data atau kasus

konflik yang dipelajari. Penelitian ini mengukur kemampuan tersebut untuk melihat efektivitas penerapan model *Game Based Learning Treasure Hunt* dalam mendorong kemampuan analitis siswa terhadap konsep-konsep sosiologi, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam, kritis, dan bermakna.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika diskusi dalam penelitian ini disusun secara sistematis untuk menyediakan pemahaman yang komprehensif mengenai keseluruhan isi penelitian. Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, orisinalitas penelitian, definisi operasional variabel, serta sistematikan pembahasan secara keseluruhan. Bagian ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami arah dan fokus penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat kajian teoritis yang berkaitan dengan variabel penelitian, yaitu *Game Based Learning*, model *Treasure Hunt*, dan motivasi belajar peserta didik. Di dalamnya dijelaskan konsep, karakteristik, Langkah-langkah, kelebihan, serta keterbatasan masing-masing variabel berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu. Selain itu, bab ini juga mencakup

penelitian-penelitian sebelumnya serta kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam perumusan hipotesis penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan realibilitas, serta teknik analisis data. Bab ini juga mengurikan tahapan pelaksanaan penelitian secara sistematis.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data di lapangan. Data disajikan dalam bentuk tabel, diagram, maupun deskripsi naratif yang memberikan gambaran tentang hasil temuan sesuai dengan tujuan penelitian.

5. BAB V PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian dan interpretasi terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori-teori yang telah diuraikan pada Bab II serta hasil penelitian terdahulu yang relavan, sehingga mampu menjawab rumusan masalah penelitian secara teoritis maupun empiris.

6. BAB VI PENUTUP

Bab terakhir ini berisi Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, baik untuk kepentingan praktis maupun penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Urgensi Metode Pembelajaran Inovatif

1. Pengertian Metode pembelajaran

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, pendidik menerapkan pendekatan yang sistematis melalui penggunaan metode pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi secara efektif. Salah satu pendekatan inovatif dalam Pendidikan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu metode yang mengintegrasikan dinamika permainan untuk mendorong motivasi, partisipasi, dan pemahaman konseptual peserta didik.²⁶ Pada konteks pembelajaran IPS, GBL dapat dikombinasikan dengan *Game Based Assessment for Social Studies* (GASI), yaitu penggunaan permainan sebagai metode penilaian yang memungkinkan guru menilai pemahaman dan keterampilan siswa secara interaktif dan real time. Penerapan GBL dan GASI terbukti mampu mendorong siswa belajar secara aktif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membuat materi yang kompleks menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami.²⁷

Dalam konteks Pendidikan modern, metode pengajaran telah bergeser dari berorientasi pada konten menjadi menekankan pengembangan keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir kritis yang dimiliki peserta didik. Menurut Joyce dan

²⁶ Irwanto Irwanto et al., "Exploring High School Students' Attitudes towards Digital Game-Based Learning: A Perspective from Indonesia," *Journal of Education and E-Learning Research* 11, no. 1 (2023): 1–7, <https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i1.5272>.

²⁷ Tresna Aditya et al., "The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 8, no. 4 (2021): 654, <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>.

Weil, metode pembelajaran merupakan seperangkat model yang dirancang agar siswa memiliki kemampuan untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna melalui eksplorasi dan refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat dalam jurnal *The Importance of Innovative Teaching Methods in Enhancing the Quality of Teaching* yang menegaskan bahwa metode pembelajaran inovatif berkontribusi besar pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang aktif, fleksibel, dan berbasis pengalaman nyata.²⁸

Selain itu, hasil tinjauan literatur oleh *Innovation in Education: A Review of the Literature on Methods and Practices* juga menyoroti bahwa inovasi dalam metode pembelajaran harus diarahkan pada peningkatan keterlibatan siswa dan efektivitas proses belajar-mengajar dengan menyesuaikan perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21.²⁹ Dalam konteks mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran yang inovatif memiliki urgensi tinggi karena menuntut guru untuk mengaitkan konsep sosial dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini ditegaskan dalam jurnal *Tantangan dan Inovasi dalam Pembelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama di Era Globalisasi* bahwa metode pembelajaran inovatif di IPS dapat membantu siswa memahami fenomena sosial secara kontekstual dan kritis.³⁰

²⁸ Iejrd, *The Importance Of Innovative Teaching Methods In Enhancing The Quality Of Teaching*, Osf, 2021, <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8CYG4>.

²⁹ Loso Judijanto, *Innovation In Education: A Review Of The Literature On Methods And Practices*, N.D.

³⁰ Fianisya Widyarini And Yusuf Suharto, "Tantangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Menengah Pertama Di Era Globalisasi," *Journal Of Innovation And Teacher Professionalism* 3, No. 2 (2024): 357–62, <https://doi.org/10.17977/Um084v3i22025p357-362>.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan fondasi penting Pendidikan. Inovasi pendekatan pengajaran terutama dalam Ilmu Sosial sangat dibutuhkan untuk memungkinkan siswa melampaui pemahaman teoritis menuju penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari.³¹

2. Urgensi dan Peran Metode Pembelajaran dalam Pendidikan

Pemilihan metode belajar yang tepat memainkan peran penting guna mendorong proses belajar yang menarik, bermakna, dan berfokus pada pelajar. Pada kenyataannya, banyak sekolah tetap menerapkan belajar berpusat kepada guru, guru lebih mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara berperan pasif sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan, kreativitas, dan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata Pelajaran IPS atau Sosiologi yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap fenomena sosial.³²

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru perlu beralih menuju pendekatan student-centered learning yang mendorong siswa aktif mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman dan kerja kelompok yang kolaboratif. Pendekatan ini memungkinkan siswa membangun pemahaman sendiri, bukan sekedar menerima penjelasan guru.³³ Salah

³¹ M. Zaenurrozzikin Et Al., "Inovasi Pembelajaran Ips: Dari Hafalan Ke Pemahaman, Selaras Dengan Merdeka Belajar," *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 3, No. 4 (2025): 100–108, <https://doi.org/10.61132/Arjuna.V3i4.2207>.

³² Elsa Nabila Mustofa And Hindun Hindun, "Perbandingan Teacher Center Learning Dan Student Center Learning Dalam Sebuah Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 4, No. 1 (2023): 58–67, <https://doi.org/10.55606/Jupensi.V4i1.3107>.

³³ Fadhilatus Sholihah Ahfa And Dimas Galih, *Penerapan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Sma*, N.D.

satu metode inovatif yang diterapkan dalam model *Game Based Learning*(GBL) dengan adalah metode *Treasure Hunt* , yang menepatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, tetapi juga berlatih berpikir kritis, bekerja sama, dan memecahkan masalah sosial secara kontekstual.³⁴

Selain itu, inovasi pedagogis yang mengintegrasikan kolaborasi guru dan media digital terbukti memiliki efektivitas signifikan dalam mengoptimalkan partisipasi aktif peserta didik serta berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik di era abad ke-21.³⁵ Penelitian terkini menunjukkan bahwa integrasi media digital berbasis interaktivitas dalam proses pembelajaran sosiologi berimplikasi positif terhadap peningkatan motivasi intrinsik serta partisipasi aktif peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk menggantikan pola pembelajaran pasif yang masih banyak diterapkan.³⁶

3. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Inovatif

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk menerapkan pendekatan pedagogis yang bersifat inovatif guna menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih partisipatif, bernilai konstruktif, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan individual peserta didik. Pembelajaran yang

³⁴ M. Zaenurrozzikin et al., “Inovasi Pembelajaran IPS.”

³⁵ Tuti Budirahayu and Muhammad Saud, “Pedagogical Innovation and Teacher Collaborations in Supporting Student Learning Success in Indonesia,” *Cogent Education* 10, no. 2 (2023): 2271713, <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2271713>.

³⁶ Laditia Dilah Relawati et al., “Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah,” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 363–74, <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.376>.

menekankan partisipasi siswa dan penggunaan strategi kreatif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar. Oleh karena itu, berbagai metode modern seperti *Problem-Based Learning* (PBL), *Project-Based Learning* (PjBL), *Cooperative Learning*, dan *Game-Based Learning* (GBL) banyak diterapkan di sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang student-centered dan interaktif.³⁷

1. Problem-Based Learning (PBL)

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah kontekstual yang berkaitan dengan situasi nyata, sebagai Upaya untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar yang bermakna. Dengan melibatkan siswa dengan isu-isu yang relevan dengan kehidupan mereka, PBL mendorong mereka untuk mencari solusi secara mandiri atau kolaboratif, sehingga menghasilkan pengetahuan yang lebih bermakna dan tersimpan dalam jangka panjang.

2. Project-Based Learning (PJBL)

Project Based Learning melibatkan siswa dalam proyek-proyek autentik yang membutuhkan perencanaan, kolaborasi, dan penyajian hasil. Metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga memupuk keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan manajemen waktu. PjBL memungkinkan peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai kompetensi secara bersamaan dalam satu proyek pembelajaran.

³⁷ Mahdatul Aini Putri et al., "The Influence of *Game Based Learning* on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 10, no. 1 (2025): 122, <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>.

3. Cooperative Learning

Cooperative Learning, seperti model *Numbered Heads Together*, menekankan kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama. Melalui interaksi sosial yang intensif, metode ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, aktif dan hasil belajar siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan sosial dan empati dalam konteks pembelajaran kelas.

4. Game-Based Learning (GBL)

Salah satu pendekatan yang menarik perhatian peneliti dan pendidik modern adalah GBL, karena metode ini mampu menggabungkan elemen bermain dan belajar untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. GBL kemudian dapat ini diterapkan melalui metode *Treasure Hunt*, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, selaras dengan fokus penelitian ini.

B. Game-Based Learning (GBL) *Treasure Hunt*

1. Pengertian *Game-Based Learning (GBL) Treasure Hunt*

Game-Based Learning merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik tidak sekedar terlibat dalam aktivitas bermain, melainkan juga mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bersifat menyenangkan, interaktif, serta menantang secara kognitif.³⁸

³⁸ Pariang Sonang Siregar et al., "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (Paikem) pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDs Negeri 010 Rambah," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 743, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.743-749>.

Salah satu bentuk penerapan GBL adalah metode *Treasure Hunt*, yaitu kegiatan pembelajaran yang dirancang seperti pencarian “harta karun” dengan petunjuk dan tantangan tertentu. Melalui kegiatan ini, siswa menggabungkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta komunikasi untuk menemukan solusi atau jawaban yang tersembunyi. Aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif siswa secara fisik dan mental sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup.³⁹

Selain itu, metode *Treasure Hunt* terbukti meningkatkan kerja sama dan prestasi akademik peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan kelompok yang menarik dan merangsang.⁴⁰ Metode ini sejalan dengan perspektif konstruktivis Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung serta interaksi sosial. Dalam konteks ini, siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung proses pembelajaran.⁴¹

Selanjutnya, pembelajaran berpusat pada siswa memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman pribadi dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Treasure Hunt* termasuk dalam kategori ini

³⁹ Tazqia Auliannisa et al., “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik,” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2023): 456–69, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2127>.

⁴⁰ Ramadhan, “Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1.”

⁴¹ Ermis Suryana et al., “Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–80, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

karena memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, berkolaborasi dan membuat Keputusan bersama dalam kelompok mereka.⁴²

Dari sisi media, media pembelajaran berbasis *Treasure Hunt* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif tanpa bergantung pada teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran. *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran mendorong siswa terlibat secara langsung dalam situasi belajar nyata yang melatih keterampilan berpikir, kolaborasi, dan komunikasi.⁴³

Dengan demikian, Game-Based Learning *Treasure Hunt* dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan motivasi, kolaborasi, serta menyenangkan, dan bermakna.

2. Karakteristik Game-Based Learning *Treasure Hunt*

Model *Game-Based Learning* (GBL) *Treasure Hunt* memiliki ciri khas yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran konvensional. Model ini berfokus pada partisipasi aktif peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan prestasi belajar. Berdasarkan beberapa studi, karakteristik utama model pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut.⁴⁴

⁴² Yaskinul Anwar et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda,” *Jurnal Pendidikan* 30, no. 3 (2021): 399–408, <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1753>.

⁴³ Usep Kosasih et al., “Pengembangan media pembelajaran math treasure-hunt untuk mengukur kemampuan koneksi matematis dan sikap belajar peserta didik,” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu* 4, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.31980/pme.v4i1.2657>.

⁴⁴ Dyah Lina Dewi Namiroh, *Pengaruh Metode Treasure Hunt Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan Di Sekolah Dasar*, 7 (2019).

a. Berbasis Tantangan dan Kompetisi

Ciri utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah adanya unsur tantangan (challenge) dan kompetisi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam kegiatan *Treasure Hunt*, siswa diberikan berbagai petunjuk dan misi yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan akhir. Tantangan tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu dan memacu semangat belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Treasure Hunt* Game dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena siswa terdorong untuk bersaing secara sehat dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.⁴⁵

b. Aktivitas Fisik dan Mental yang Terpadu

Metode *Treasure Hunt* menggabungkan aktivitas dan mental secara seimbang. Siswa tidak hanya berpikir kognitif untuk memecahkan masalah, tetapi juga bergerak secara aktif untuk mencari petunjuk yang telah disembunyikan oleh guru. Penerapan *QR-Based Treasure Hunt* Game mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris karena siswa melakukan aktivitas pembelajaran yang interaktif, berpindah tempat, dan menggunakan teknologi secara kreatif, berpindah tempat, dan

⁴⁵ Liftianah Ade Martia and Nurafni Nurafni, "The Impact of *Treasure Hunt* Games on Learning Outcomes in Time Measurement," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 14, no. 2 (2023): 515–25, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i2.18237>.

menggunakan teknologi secara kreatif.⁴⁶ Dengan demikian, aktivitas fisik dan mental yang terpadu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Kolaboratif dan Interaktif

Model pembelajaran *Treasure Hunt* bersifat kolaboratif karena dilaksanakan dalam kelompok kecil. Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab tertentu dalam memecahkan petunjuk yang ada. Melalui interaksi ini, siswa belajar untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain dan mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal. Peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan *Treasure Hunt* Game juga dipengaruhi oleh tingkat kolaborasi antaranggota kelompok yang baik. Kerja sama tersebut menciptakan suasana belajar yang saling mendukung, menyenangkan, dan tidak menegangkan.⁴⁷

d. Berpusat pada siswa (*Student-Centered Learning*)

Model Game-Based Learning *Treasure Hunt* menepatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan umum dan memantau jalannya kegiatan, sedangkan siswa secara aktif mengeksplorasi petunjuk, mengatur strategi, serta mengambil Keputusan dalam kelompoknya. Pembelajaran berbasis

⁴⁶ Vedrana Mikulić Crnković et al., “*Treasure Hunt* as a Method of Learning Mathematics,” *European Conference on Games Based Learning* 16, no. 1 (2022): 349–57, <https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.740>.

⁴⁷ Martha Nandari Santoso, “The Scavenger Hunt: A Technique for Enhancing Culture Learning and Intercultural Communication Practice,” *Register Journal* 13, no. 1 (2020): 99–122, <https://doi.org/10.18326/rjt.v13i1.99-122>.

Treasure Hunt juga terbukti mampu menumbuhkan kemandirian berpikir dan kreativitas siswa karena memberikan kebebasan bagi mereka untuk menentukan solusi dan strategi secara kolaboratif.⁴⁸

e. Mengandung Umpan Balik Langsung

Salah satu keunggulan model GBL *Treasure Hunt* adalah adanya umpan balik yang diberikan secara langsung selama kegiatan berlangsung, setiap kali siswa berhasil menyelesaikan petunjuk atau tantangan, mereka menerima skor, penghargaan, atau petunjuk lanjutan yang menjadi indikator keberhasilan tahap sebelumnya. Mekanisme umpan balik langsung dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa karena mereka segera mengetahui hasil kerja yang dicapai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan reflektif.⁴⁹

f. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Karakteristik lain yang menonjol dari Game-Based Learning *Treasure Hunt* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Penerapan permainan *Treasure Hunt* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori sedang menjadi

⁴⁸ Sandha Soemantri et al., "Development Of The *Treasure Hunt* : Fun Math Card Game Gamification-Based Learning Media To Enhance Critical Thinking Skills In Social Arithmetic," *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2025): 76–86, <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i2.6531>.

⁴⁹ Emmanuel Usoudo Umoetuk Et Al., "School Discipline, Reward System And Administrative Efficacy Of Principals In Secondary Schools In Akwa Ibom State, Nigeria," *Asian Journal Of Education And Social Studies* 49, No. 3 (2023): 312–17, <https://doi.org/10.9734/Ajess/2023/V49i31157>.

tinggi, karena kegiatan tersebut menumbuhkan rasa penasaran dan semangat kompetitif antar kelompok.⁵⁰

3. Langkah-langkah Pembelajaran Game-Based Learning *Treasure Hunt*

Model Game-Based Learning (GBL) *Treasure Hunt* memiliki tahapan pembelajaran yang sistematis agar proses belajar berjalan efektif dan bermakna. Setiap tahap dirancang untuk menumbuhkan aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui integrasi unsur permainan dan kolaborasi. Pembelajaran berbasis permainan sangat ditentukan oleh tahapan kegiatan yang direncanakan secara terstruktur, mulai dari perancangan hingga refleksi hasil belajar.⁵¹

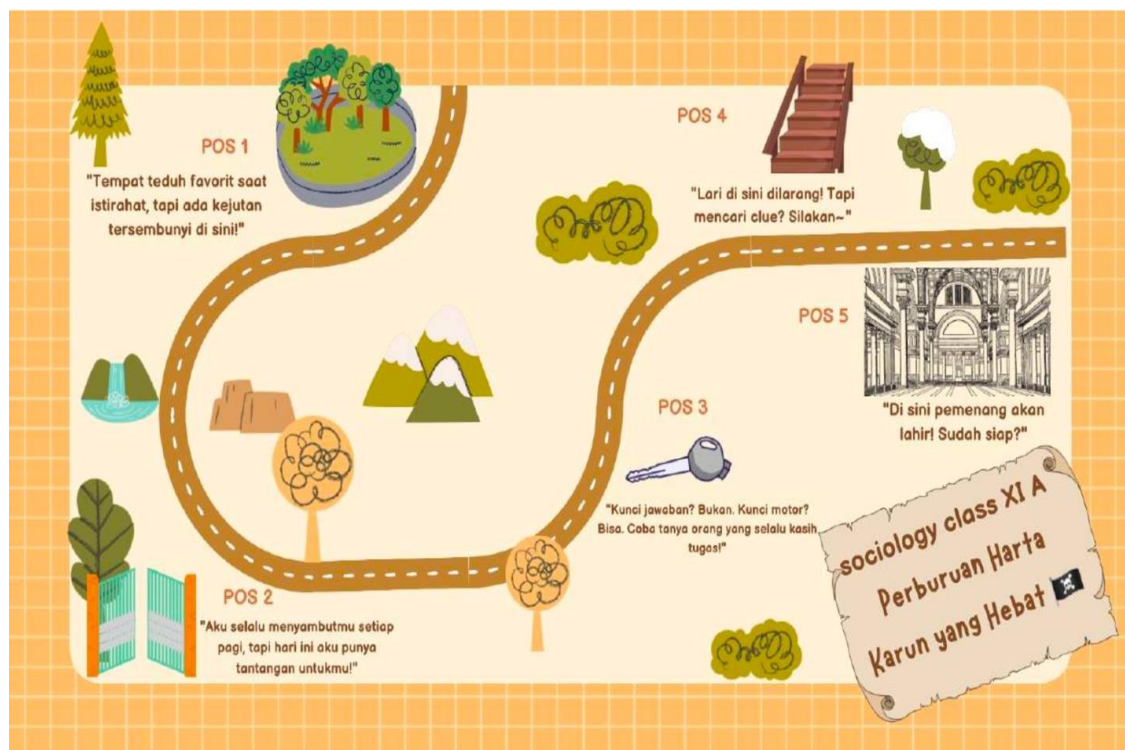
a. Tahap Persiapan

Tahap pertama adalah perencanaan dan persiapan kegiatan. Guru menentukan tujuan pembelajaran, merancang scenario permainan, serta menyiapkan media yang digunakan seperti kartu petunjuk, peta Lokasi, atau kode QR. Guru juga membentuk kelompok siswa agar kolaborasi dapat terjalin secara efektif. Perencanaan dalam *Treasure Hunt* perlu menyesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan profil peserta didik agar pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.⁵²

⁵⁰ Nugroho Hari Purnomo And Arin Yudiana, *Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya*, 09 (2024).

⁵¹ Muhammad Nadeem Et Al., "Effect Of Digital Game-Based Learning On Student Engagement And Motivation," *Computers* 12, No. 9 (2023): 177, <https://doi.org/10.3390/Computers12090177>.

⁵² Supriadi Supriadi et al., "21ST CENTURY PPKN LEARNING INNOVATION: ANDROID-BASED *TREASURE HUNT* MEDIA TO IMPROVE STUDENT LITERACY AND ACTIVE PARTICIPATION,"



Gambar 2 1 Peta Treasure Hunt

b. Tahap Orientasi dan Penjelasan Aturan

Setelah persiapan selesai, guru menjelaskan mekanisme permainan, aturan main, dan system penilaian kepada siswa. Tahap ini penting untuk memastikan seluruh peserta memahami proses permainan dan mampu menjalankan perannya masing-masing. Pemberian arahan dan demonstrasi awal membantu meningkatkan kesiapan serta partisipasi siswa dalam permainan edukatif, khususnya yang melibatkan penggunaan teknologi seperti QR code scavenger hunt.⁵³

International Journal of Sustainable English Language, Education, and Science 1, no. 2 (2024): 64–71, <https://doi.org/10.71131/ae89wc36>.

⁵³ Julia Gressick et al., “Designing Interactive Scavenger Hunt Using QR Codes,” *Journal of Teaching and Learning with Technology*, June 10, 2014, 90–93, <https://doi.org/10.14434/jotlt.v3n1.4239>.



Gambar 2 2 Contoh QR code untuk tantangan Treasure Hunt

c. Tahap Pelaksanaan Permainan

Pada tahap pelaksanaan, siswa mulai menjalankan permainan dengan mencari petunjuk, memecahkan teka-teki, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengomunikasikan hasil temuan secara efektif. Kegiatan berburu petunjuk terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi karena siswa berinteraksi secara aktif untuk menemukan jawaban bersama. Dengan demikian, tahap pelaksanaan

menjadi inti dari penerapan GBL *Treasure Hunt* yang menggabungkan unsur belajar dan bermain.⁵⁴

d. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Tahap berikutnya adalah pemberian evaluasi dan umpan balik oleh guru. Evaluasi dilakukan tidak hanya terhadap hasil akhir, tetapi juga terhadap proses kerja sama, strategi, dan keaktifan siswa selama permainan berlangsung. Umpan balik langsung setelah permainan membantuk siswa merefleksikan kinerja mereka, memperbaiki kesalahan, serta meningkatkan rasa percaya diri untuk berpartisipasi di kegiatan selanjutnya.⁵⁵

e. Tahap Refleksi dan Penutup

Tahan terakhir adalah refleksi, dimana guru dan siswa bersama-sama mininjau Kembali pengalaman belajar yang telah dijalani. Guru memfasilitasi diskusi untuk menggali Kesan, tantangan, dan nilai-nilai yang dapat dipetik dari kegiatan permainan. Refleksi pasca kegiatan *Treasure Hunt* mampu menguatkan ingatan siswa terhadap materi Pelajaran serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas dalam belajar.⁵⁶

⁵⁴ Anggre Oktarind, "The Implementation of Scavenger Hunt Game in Teaching Reading Comprehension of Descriptive Text," *EBONY: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature* 2, no. 2 (2022): 71–78, <https://doi.org/10.37304/ebony.v2i2.5319>.

⁵⁵ Muh. Agung Sabillah et al., "Rancang Bangun dan Evaluasi Umpan Balik pada Dinamika Game Edukasi," *Jurnal Minfo Polgan* 14, no. 1 (2025): 351–60, <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14724>.

⁵⁶ Aynin Mashfufah Et Al., " *Treasure Hunt* : Strengthen Collaboration Skills Within The Global Diversity Dimension Among Elementary School Students," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 7, No. 3 (2024): 469–78, <https://doi.org/10.23887/Jp2.V7i3.82232>.

C. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan energi internal yang berperan sebagai pendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran demi mencapai tujuan Pendidikan yang diharapkan. Dorongan ini dapat bersifat internal maupun eksternal, yang bekerja bersama-sama memengaruhi keaktifan dan konsistensi siswa dalam belajar. Motivasi belajar berperan sebagai penggerak utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa, baik dalam menyelesaikan tugas maupun memahami materi pelajaran.⁵⁷

Secara teoritis, motivasi belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial sebagai kebutuhan dasar psikologis yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Selain itu, Expectancy-Value Theory menjelaskan bahwa motivasi seseorang untuk belajar dipengaruhi oleh harapan terhadap keberhasilan dan nilai yang diberikan pada suatu tugas pembelajaran. Kedua teori ini menunjukkan bahwa motivasi muncul tidak hanya dari pengaruh eksternal tetapi juga dari keyakinan internal siswa dan tujuan pribadi dalam proses pembelajaran.⁵⁸

⁵⁷ College Of Design And Innovation, Zhejiang Normal University, China Et Al., "Fostering Motivation Through Cultural Serious Games: A Self-Determination Theory Approach," *Journal Of Global Humanities And Social Sciences* 6, No. 4 (2025): 130–43, <https://doi.org/10.61360/Bonighss252018230403>.

⁵⁸ Yudi Hendrilia, *Learning Motivation as a Predictor of Academic Success: A Literature Review in Educational Psychology*, 4, no. 6 (2025).

Dorongan internal atau motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, keinginan memperoleh pengetahuan, dan kepuasan pribadi saat belajar.⁵⁹ Faktor ini mendorong siswa belajar secara mandiri, mempertahankan konsistensi, serta meningkatkan minat dan kemampuan mengatasi kesulitan belajar. Studi terbaru menegaskan bahwa motivasi internal meningkatkan efektivitas belajar dan membentuk kemandirian siswa dalam menuntut ilmu.⁶⁰

Dalam perpektif nilai keagamaan, motivasi belajar juga berkaitan dengan kesadaran akan pentingnya ilmu sebagai jalan untuk meningkatkan derajat dan martabat manusia. Belajar tidak hanya dipandang sebagai aktivitas intelektual, tetapi juga sebagai bentuk pengabdian dan tanggung jawab spiritual. Dengan demikian, motivasi belajar bukan semata-mata didorong oleh keinginan mencapai prestasi akademik, tetapi juga oleh nilai moral dan spiritual untuk menjadi pribadi yang berilmu, beriman, dan bermanfaat bagi masyarakat.⁶¹

Motivasi belajar secara keseluruhan mencakup dorongan internal dan eksternal, didukung lingkungan belajar, serta kesadaran akan nilai ilmu menurut perspektif agama. Motivasi ini membuat siswa bersedia melakukan kegiatan belajar, berusaha mengatasi kesulitan, dan bertahan hingga tujuan

⁵⁹ Amalia Anis Kusumawati, "Self Regulation Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Empati* 13, No. 3 (2024): 47–52, <https://doi.org/10.14710/Empati.2024.45013>.

⁶⁰ Sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, 2021.

⁶¹ Ahmad Zain Sarnoto and Almaydza Pratama Abnisa, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1609>.

pembelajaran tercapai.⁶²

b) Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan aspek-aspek yang dapat digunakan untuk mengamati sejauh mana seseorang memiliki dorongan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator ini berfungsi sebagai ukuran tingkat semangat, keuletan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui indikator motivasi belajar, peneliti dapat menilai bagaimana faktor internal dan eksternal berperan dalam membentuk motivasi siswa, baik yang muncul dari dalam diri seperti dukungan guru, teman sebaya, dan suasana kelas yang menyenangkan.⁶³

Sedangkan menurut sadirman A. M. (2024), indikator motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa perilaku berikut:⁶⁴

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan rasa ingin tahu dan minat terhadap berbagai isu.
- d. Senang melakukan pekerjaan sendiri.
- e. Tugas rutin tidak membuat peserta didik bosan dengan cepat.
- f. Mampu bersikap tegas dalam mengemukakan pendapat.

⁶² Fitria Hanaris, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi* 1, No. 1 (2023): 1–11, <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>.

⁶³ Mohammad Syamsul Maarif And M Yunus Abu Bakar, "Learning Motivation From The Perspective Of Educational Psychology: An Analysis Based On Study Habits And Learning Environment," *Interdisciplinary Research* 1, No. 2 (2025).

⁶⁴ Nanang Supriadi Et Al., "Analysis Of Motivation And Interest Instruments In Mathematics Learning Using Confirmatory Factor Analysis (Cfa)," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 6, No. 2 (2021): 451–60, <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9772>.

Pandangan Sadirman menekankan bahwa motivasi belajar tampak dari sikap dan perilaku nyata siswa dalam menghadapi proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung gigih, tidak mudah menyerah, dan mampu menikmati tantangan dalam kegiatan belajar. Mereka juga menunjukkan kemandirian serta konsistensi dalam mempertahankan pendapat, yang menjadi cerminan dari semangat belajar yang kuat.

Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan lingkungan yang saling berkaitan. Hamzah lebih menyoroti faktor pembentuk motivasi, sementara Sadirman menekankan ekspresi motivasi melalui perilaku konkret. Kedua pendekatan ini sama-sama penting dalam memahami motivasi maupun manifestasinya dalam Tindakan siswa selama proses belajar.

c) Unsur-Unsur Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar peserta didik merupakan hasil kontruksi dinamis dari berbagai determinan yang saling berinteraksi, yang secara konseptual dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi utama, yakni faktor internal yang bersumber dari aspek intrinsik individu, serta faktor eksternal yang berakn pada pengaruh lingkungan dan konteks sosial tempat peserta didik berinteraksi. Berdasarkan berbagai penelitian dan literatur, komponen kunci yang memengaruhi motivasi siswa meliputi:

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita menjadi salah satu pendorong utama dalam belajar karena memberikan arah dan tujuan yang jelas. Dengan memiliki cita-cita, siswa

terdorong untuk berusaha keras dan konsisten dalam belajar. Dorongan ini memperkuat motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, karena tercapainya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri siswa.⁶⁵

b. Kemampuan belajar

Kemampuan belajar mencakup berbagai aspek psikologis yang meliputi kemampuan mengamati, memusatkan perhatian, mengingat, bernalar, serta berimajinasi. Tingkat perkembangan kognitif peserta didik memiliki korelasi signifikan terhadap motivasi belajarnya, di mana individu dengan kematangan berpikir yang lebih tinggi cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih kuat serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal.⁶⁶

c. Kondisi jasmani siswa

Kondisi fisik dan psikologis siswa sangat memengaruhi motivasi belajar. Siswa yang sehat secara jasmani dan stabil secara emosional lebih mampu berkonsentrasi, menghadapi tantangan belajar, dan mempertahankan motivasi dalam jangka Panjang.⁶⁷

d. Kondisi lingkungan kelas

Lingkungan belajar, baik di sekolah maupun di rumah, merupakan faktor eksternal yang penting. Lingkungan yang kondusif, guru yang

⁶⁵ Herman Nirwana Nadiratul Amirah, *Konsep dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar*, Zenodo, June 4, 2025, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15596144>.

⁶⁶ Yandi et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)."

⁶⁷ Azmal Padli, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Musik Di Sekolah Menengah Pertama*, N.D.

kreatif, suasana kelas yang menyenangkan, serta dukungan keluarga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶⁸

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur ini bersifat tidak stabil dan dapat berubah-ubah selama proses belajar. Faktor-faktor seperti perhatian, minat sesaat, dan mood siswa merupakan contoh unsur dinamis yang memengaruhi intensitas dan keberlanjutan belajar.⁶⁹

f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Peran guru sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Strategi mengajar yang menarik, metode inovatif, serta pembelajaran yang memfasilitasi partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantuk siswa memahami materi dengan lebih baik.⁷⁰

d) Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memengaruhi keterlibatan, fokus, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan⁷¹, fungsi motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

⁶⁸ Siska Amelia S Rambe, *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*, N.D.

⁶⁹ Friska Ledina Situngkir Et Al., "Penilaian Dinamis Pada Kemampuan Berpikir Kritis," *Prisma* 12, No. 2 (2023): 587, <https://doi.org/10.35194/Jp.V12i2.3263>.

⁷⁰ Mega Nur Aziza Basuki Et Al., *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Mi Al Ma'arif 07 Singosari Malang*, N.D.

⁷¹ Neni Fitriana Harahap et al., "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 198–203, <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.

a. Penggerak Utama

Motivasi berfungsi sebagai dorongan bagi siswa untuk memulai dan melaksanakan kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung bersikap pasif, kurang berinisiatif, dan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Memberikan Arah Tujuan

Motivasi membantu siswa menentukan fokus belajar sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi lebih terarah, sistematis, dan efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

c. Menyeleksi Tindakan

Motivasi memandu siswa dalam memilih kegiatan yang relevan dan bermanfaat, sekaligus menghindari Tindakan yang tidak mendukung pencapaian tujuan belajar.

Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya memulai kegiatan, tetapi juga menjaga arah dan kualitas aktivitas belajar agar tujuan Pendidikan dapat tercapai secara optimal.

e) Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan kajian literatur dari berbagai penelitian, motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis utama:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik berasal dari dorongan internal siswa itu sendiri. Siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar karena rasa ingintahu, kepuasan pribadi, minat terhadap materi, atau keinginan untuk menguasai keterampilan tertentu. Mereka cenderung lebih aktif, konsisten, dan berinisiatif dalam belajar.⁷²

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berasal dari faktor eksternal, seperti penghargaan, nilai, pujian guru, atau dorongan orang tua dan lingkungan. Siswa belajar untuk mendapatkan pengakuan atau hadiah, atau untuk menghindari konsekuensi negatif. Motivasi ekstrinsik dapat meningkatkan performa belajar, terutama Ketika dorongan luar ini selaras dengan tujuan pembelajaran.⁷³

Dengan memahami kedua jenis motivasi ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

⁷² Erma Fitriya Et Al., *Peran Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, 14, No. 1 (2025).

⁷³ Menhard Menhard Et Al., "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Produktivitas Kerja Pada PT. Az-Zuhra Property Pekanbaru," *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 10, No. 2 (2022): 371–76, <https://doi.org/10.37641/jimkes.V10i2.1436>.

D. Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

1. Pengertian Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Konflik sosial merupakan fenomena yang wajar terjadi di dalam kehidupan Masyarakat karena adanya perbedaan kepentingan, nilai, budaya, atau persepsi antarindividu maupun kelompok. Konflik tidak selalu bersifat destruktif, tetapi dampaknya dapat muncul secara langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan. Dalam konflik sosial termasuk dalam ranah kognitif Taksonomi Bloom tingkat C4 (menelaah), yaitu kemampuan siswa untuk menguraikan, mengidentifikasi, menghubungkan, serta menafsirkan akibat yang muncul dari suatu konflik.⁷⁴

Dampak konflik sosial adalah akibat yang timbul setelah terjadinya konflik, yang dapat bersifat negatif maupun positif, serta bisa terjadi pada tingkat individu, kelompok, maupun secara luas. Kemampuan menelaah dampak konflik sosial menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguraikan perubahan yang terjadi, menghubungkan sebab dan akibat, serta menilai pengaruh konflik terhadap struktur, hubungan dan dinamika sosial. Pemahaman terhadap dampak ini penting agar pihak Pendidikan dapat mempersiapkan strategi mitigasi atau pengelolaan konflik yang efektif,

⁷⁴ Welas Listiani And Rachmawati Rachmawati, "Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, No. 03 (2022): 397–402, <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i03.266>.

sehingga konflik tidak merusak stabilitas sosial dan dapat diubah menjadi pengalaman pembelajaran yang bermanfaat.⁷⁵

Salah satu dampak negatif konflik sosial adalah kerusakan dalam hubungan sosial antarwarga. Konflik dapat menurunkan tingkat kepercayaan antarindividu maupun kelompok, menimbulkan rasa curiga, dan mengurangi rasa solidaritas. Dalam jangka panjang, yang sering mengalami konflik sosial tanpa penanganan yang tepat dapat menjadi lebih individualistis, egois, dan sulit bekerja sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak konflik tidak hanya bersifat emosional, tetapi juga berpengaruh terhadap struktur dan pola interaksi sosial Masyarakat, yang dapat dianalisis melalui kaitan antara sebab konflik dan perubahan sosial yang ditimbulkan.⁷⁶

Dampak negatif konflik sosial juga terlihat pada aspek materil dan psikologis. Kerusakan fasilitas umum, hilangnya harta benda, atau tergantungnya proses belaja mengajar merupakan contoh dampak materil yang sering muncul. Sementara itu, dampak psikologis dapat meliputi stress, trauma, rasa takut atau rendahnya motivasi bagi individu maupun kelompok yang terdampak. Anak-anak dan remaja, misalnya, cendeung lebih rentang mengalami tekanan psikologis akibat konflik di lingkungan sosial mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa konflik yang tidak dikelola dengan baik dapat

⁷⁵ Wadiv Vatul Khovivah Et Al., “Definisi Konflik Dan Pentingnya Manajemen Konflik Dalam Pendidikan,” *Masman Master Manajemen* 2, No. 4 (2024): 40–51, <https://doi.org/10.59603/Masman.V2i4.566>.

⁷⁶ Nieke Nieke, “Manajemen Dan Resolusi Konflik Dalam Masyarakat,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan* 12, No. 2 (2017): 51–60, <https://doi.org/10.21009/Plpb.122.04>.

menimbulkan kerugian jangka Panjang bagi kualitas hidup 50nstrument, sekaligus memengaruhi Kesehatan mental dan kesejahteraan individu.⁷⁷ Meskipun jarang, konflik sosial yang dikelola dengan baik juga dapat menghasilkan dampak positif. Konflik yang diselesaikan melalui dialog, mediasi, atau negoisasi dapat meningkatkan kesadaran sosial terhadap potensi masalah yang bisa memicu konflik.

Selain itu, konflik mendorong individu dan kelompok untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah yang lebih efektif, menciptakan regulasi baru, atau memperbaiki system yang ada. Dampak positif lain yang sering terlihat adalah penguatan solidaritas kelompok, karena individu yang menghadapi konflik bersama biasanya akan lebih kompak dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Dengan pemahaman yang baik mengenai dampak konflik sosial, pendidik dan dapat mengambil langkah preventif dan kuratif sehingga konflik tidak hanya diminimalkan, tetapi juga dapat memberikan Pelajaran dan manfaat bagi perkembangan sosial dan pribadi.⁷⁸

2. Kemampuan Menelaah dalam Taksonomi Bloom C4 (Menganalisis)

Kemampuan menelaah merupakan bagian dari ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom yang berada pada tingkatan C4 (menaganalisis). Pada tingkat ini, peserta didik tidak hanya mengingat (C1) dan memahami (C2) informasi, tetapi juga mampu menguraikan informasi ke dalam bagian-bagian

⁷⁷ Hayatun Nisa Et Al., *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Instagram Pada Materi Konflik Sosial Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis*, N.D.

⁷⁸ Asyika Nur Alifa Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Animaker Pada Materi Konflik Sosial Kelas Xi Di Sman 3 Kota Cilegon," *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)* 7, No. 1 (2024): 793–97, <https://doi.org/10.33627/Es.V7i1.2198>.

yang lebih kecil, mengidentifikasi hubungan antarunsur, membedakan fakta dan opini, serta menganalisis hubungan sebab-akibat yang terkandung dalam suatu fenomena. Dengan demikian, kemampuan menelaah menunjukkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dan sistematis dalam memahami suatu peristiwa atau konsep.⁷⁹

Dalam konteks pembelajaran Sosiologi, aktivitas menelaah termasuk dalam kategori analyzing, yaitu kemampuan peserta didik untuk mengurai fenomena sosial, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi, memahami hubungan antara sebab dan akibat, serta mengelompokkan berbagai bentuk dampak sosial yang muncul dari suatu peristiwa konflik. Pada tahap ini, peserta didik tidak lagi sekedar menjelaskan informasi, tetapi mulai menelaah struktur dan dinamika konflik sosial secara lebih mendalam dengan menggunakan pola berpikir analitis.⁸⁰

Berkaitan dengan penelitian ini, kemampuan menelaah yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri dalam menganalisis dampak konflik sosial berdasarkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Sosiologi. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai akibat yang muncul dari konflik sosial, mengelompokkan dampak tersebut ke dalam kategori tertentu (sosial, ekonomi, psikologis), serta

⁷⁹ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, No. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i2.29252>.

⁸⁰ Jerri Cressa And Muhammad Mukhlis, "Level Kognitif Taksonomi Bloom Pada Soal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *J-LELC: Journal Of Language Education, Linguistics, And Culture* 3, No. 1 (2023): 55–62, <https://doi.org/10.25299/J-Lelc.2023.12094>.

menguraikan hubungan antara penyebab dan akibat yang ditimbulkannya, baik yang bersifat positif maupun negatif.⁸¹

Pemahaman peserta didik terhadap materi konflik sosial pada tingkat C4 (menganalisis) menunjukkan bahwa mereka telah mencapai proses belajar yang bermakna. Mereka tidak hanya mengetahui pengertian konflik sosial, tetapi juga dapat menelaah bentuk, proses, dan dampaknya secara kritis. Proses ini sejalan dengan prinsip meaningful learning, di mana peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman utuh dan mendalam.⁸²

3. Tingkatan Dampak Konflik Sosial

Dampak suatu fenomena atau intervensi dapat dianalisis pada tiga tingkatan, yaitu individu, kelompok, dan luas. Analisis berdasarkan tingkatan ini penting untuk memahami sejauh mana suatu kegiatan atau program memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan.

a. Tingkat Individu

Dampak pada tingkat individu biasanya berkaitan dengan perubahan dalam perilaku, kondisi psikologis, atau kesejahteraan ekonomi seseorang. Perubahan perilaku bisa berupa meningkatkan kedisiplinan, motivasi belajar, atau keterampilan baru yang dimiliki

⁸¹ Welas Listiani And Rachmawati Rachmawati, "Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS," *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, No. 03 (2022): 397–402, <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i03.266>.

⁸² Muhammad Afif Marta Et Al., "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2024): 227–46, <https://doi.org/10.55606/Lencana.V3i1.4572>.

individu setelah mengikuti suatu program. Dampak psikologis mencakup perubahan sikap, peningkatan rasa percaya diri, dan mental yang lebih baik. Sementara dampak ekonomi dapat terlihat dari peningkatan pendapatan atau kesejahteraan individu secara langsung.⁸³

b. Tingkat Kelompok

Pada tingkatan kelompok, dampak lebih terlihat pada hubungan antar anggota, solidaritas, dan produktivitas kelompok. Hubungan yang harmonis dan interaktif yang anggota kelompok cenderung meningkatkan kerja sama dan efektivitas pencapaian tujuan bersama. Solidaritas yang meningkatkan juga dapat memperkuat ikatan sosial, sehingga kelompok mampu bekerja lebih sinergis dalam menghadapi tantangan. Selain itu, produktivitas kelompok yang meningkat menandakan bahwa setiap anggota dapat berkontribusi lebih optimal, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan kelompok secara keseluruhan.⁸⁴

c. Tingkat Masyarakat Luas

Dampak pada yang luas mencakup stabilitas sosial, keamanan, dan kondisi ekonomi secara keseluruhan. Misalnya, program yang mendorong partisipasi warga dalam kegiatan sosial dan ekonomi dapat memperkuat ketahanan sosial dan mengurangi potensi konflik. Dampak

⁸³ Ika Nurhoikhatul Janah Et Al., “Literatur Review Strategi Mengidentifikasi Tahapan Dan Dampak Konflik Terhadap Organisasi,” *MUQADDIMAH: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Bisnis* 2, No. 1 (2023): 135–47, <https://doi.org/10.59246/Muqaddimah.V2i1.587>.

⁸⁴ Andri Wahyudi, *KONFLIK, KONSEP TEORI DAN*, N.D.

ekonomi terlihat dari peningkatan aktivitas ekonomi local atau kesejahteraan 54nstrument secara umum. Sementara stabilitas sosial dan keamanan yang terjadi akan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan sosial dan ekonomi 54nstrument.⁸⁵

E. Perspektif dalam Islam

Konsep *Game Based Learning* (GBL) yang menekankan kerja sama tim (team collaboration) memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai Islam, khususnya dalam prinsip ta'awun atau saling tolong menolong dalam kebaikan. Dalam Islam, kolaborasi bukan hanya alat untuk mencapai tujuan duniawi, tetapi juga merupakan bentuk ibadah sosial yang mencerminkan ketaatan kepada Allah SWT. Sebagaimana dalam firman Allah SWT. Dalam QS. Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ

Artinya: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa."⁸⁶

Ayat ini memmberikan landasan moral bahwa setiap bentuk kerja sama hendaknya dilandasi dengan niat baik, dilakukan secara jujur, dan bertujuan mencapai kemaslahatan bersama.⁸⁷ Nilai inilah yang dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran GBL seperti *Treasure Hunt* , di mana keberhasilan siswa

⁸⁵ Muhammad Abdullah Ubaidi Et Al., "Sumber Gejala Dan Penyebab Konflik," *Wawasan : Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan* 2, No. 1 (2023): 273–86, <https://doi.org/10.58192/Wawasan.V2i1.1562>.

⁸⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), chap. Al Maidah 5:2.

⁸⁷ Eka Fitrianti And Muhammad Sirozi, "Model Pengembangan Mutu Dan Relevansi Pendidikan Agama Islam Dengan Konsep Kerjasama Pentahelix," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)* 4, No. 3 (2024): 426–33, <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i3.556>.

tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi oleh bagaimana mereka bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar saling membantu, menghargai kontribusi rekan, dan menghindari sikap egois.⁸⁸

Dalam konteks Pendidikan Islam, kerja sama atau kolaborasi dipandang sebagai manifestasi dari akhlak sosial yang mulia. Pendidikan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter seperti empati, solidaritas, dan rasa tanggung jawab bersama. Model pembelajaran berbasis permainan, yang secara alami mendorong interaksi antar siswa, dapat menjadi sarana efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai tersebut. Melalui dinamika permainan, siswa belajar bagaimana menyatukan perbedaan pendapat, mengatur strategi bersama, dan menyelesaikan tantangan dengan komunikasi yang baik.⁸⁹

Kisah Nabi Muhammad SAW menjadi teladan utama dalam praktik kolaboratif ini. Saat Pembangunan Masjid Quba dan Masjid Nabawi di Madinah, Rasulullah tidak sekedar memberikan perintah kepada sahabat, tetapi ikut serta mengangkat batu dan bekerja bersama mereka. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa pemimpin sejati adalah mereka yang turut berpartisipasi dalam kolektif, bukan hanya memberi arahan.⁹⁰ Nilai kebersamaan ini sangat relevan dengan

⁸⁸ Maya Puspitasari, “Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Tafsir Al-Qur’an Surat Al-Maidah Ayat 2,” *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, No. 3 (2022): 209–21, <https://doi.org/10.51878/Learning.V2i3.1521>.

⁸⁹ M Umar Mahmudi And Muhammad Rifa’i Subhi, *Strategi Pendidikan Dan Pembelajaran Berbasis Kolaborasi Dalam Pendidikan Agama Islam*, N.D.

⁹⁰ Nazila Mumtaza Zamhariroh And Ahmad Yusam Thobroni, “Relevansi Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Perspektif Al-Qur’an Dengan Tuntutan Kerjasama Dalam Tim Di Dunia Kerja,” *Jurnal Pendidikan Islam* 4 (2024).

semangat pembelajaran berbasis GBL yang menemotkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek aktif yang berkolaborasi dalam mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kolaborasi dalam islam juga memiliki dimensi spiritual. Prinsip ukhuwah Islamiyah persaudaraan sesama muslim menjadi dasar penting yang memperkuat hubungan antarindividu. Dalam konteks GBL, nilai ini tersermin melalui interaksi siswa yang saling menghormati, bekerja dalam tim, dan membantu satu sama lain dalam menghadapi kesulitan. Dengan demikian, kerja sama dalam pembelajaran bukan sekedar strategi pedagogis, melainkan bagian dari pembentukan karakter Islami yang menghargai kebersamaan dan tanggung jawab.⁹¹

Pendidikan Islam modern menegaskan bahwa nilai kolaborasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Dalam penerapannya, model seperti *Treasure Hunt Game Based Learning* menciptakan suasana belajar yang aktif dan komunikatif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan menyelesaikan misi secara bersama-sama. Pembelajaran kolaboratif menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kerja tim dan kebersamaan di atas kepentingan individu. Dengan demikian, kolaborasi GBL mencerminkan ajaran Islam yang menekankan tolong menolong dalam kebaikan dan takwa. Nilai ini tidak hanya membentuk keterampilan sosial, tetapi juga memperkuat keimanan dan akhlak siswa. Melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, semangat tolong-menolong yang

⁹¹ JI Soekarno-Hatta And Pasir Jati, *Meneladani Nilai Pendidikan Nabi Muhammad Di Era Modernisasi*, 4, No. 2 (2023).

diajarkan Al-Qur'an serta keteladanan Rasulullah SAW dapat dihidupkan Kembali di ruang kelas modern, guna mencetak generasi cerdas, berakhlak, dan berjiwa sosial tinggi.⁹²

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan akademik dan pembentukan karakter yang positif. Dalam perspektif Pendidikan Islam, motivasi belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga memiliki nilai spiritual yang menjadikan proses belajar sebagai bentuk ibadah. Nilai-nilai utama dalam motivasi belajar mencakup keikhlasan, kesungguhan, tanggung jawab, kedisiplinan, serta orientasi tujuan yang jelas dalam menuntut ilmu. Keikhlasan membuat peserta didik belajar karena Allah SWT, bukan sekedar mengejar nilai. Kesungguhan dan tanggung jawab menumbuhkan sikap pantang menyerah serta konsistensi dalam menuntut ilmu meskipun menghadapi berbagai hambatan.⁹³

Nilai-nilai tersebut berperan dalam membentuk perilaku belajar yang berlandaskan akhlak mulia. Proses belajar yang didorong oleh motivasi spiritual menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran moral. Dalam praktiknya, nilai-nilai seperti disiplin, rasa hormat kepada guru, dan semangat memperbaiki diri menjadi wujud nyata dari motivasi belajar yang berakar pada ajaran Islam. Selain itu, nilai mujahadah atau

⁹² Fitrianti and Sirozi, "Model Pengembangan Mutu dan Relevansi Pendidikan Agama Islam dengan Konsep Kerjasama Pentahelix."

⁹³ Ahmad Zain Sarnoto and Almaydza Pratama Abnisa, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1609>.

kesungguhan dalam berjuang menuntut ilmu menjadi pendorong utama bagi siswa untuk tetap bersemangat dan bertanggung jawab dalam setiap proses pembelajaran.⁹⁴

Selain itu, berpikir kritis dalam Islam memiliki landasan etika yang kuat dalam konteks Pendidikan Islam, berpikir menjadi pondasi berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang sangat ditekankan dalam Islam karena berhubungan langsung dengan penggunaan akal untuk memahami tanda-tanda kebesaran Allah Swt. Landasan tersebut dapat ditemukan dalam QS. Ali Imran ayat 190–191 yang menjelaskan tentang karakteristik *ulul albab*, yaitu orang-orang yang menggunakan akalnya untuk merenungkan ciptaan Allah sekaligus senantiasa mengingat-Nya dalam setiap keadaan. Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses berpikir dan bertafakur merupakan bagian dari ibadah yang menghubungkan akal, hati, dan spiritualitas.

Al-Qur'an dalam QS. Ali Imran:191 menegaskan bahwa orang-orang yang berakal (*ulul-albab*) adalah mereka yang senantiasa merenungkan penciptaan langit dan bumi, seraya mengingat Allah dalam setiap keadaan. Ayat ini menunjukkan bahwa berpikir kritis bukan hanya sekedar proses intelektual, tetapi juga merupakan ibadah yang menyatukan akal, hati, dan spiritualitas. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat membedakan antara kebenaran dan kebatilan, serta

⁹⁴ Anri Naldi, *Konsep Tawakal Dalam Kajian Akhlak Tasawuf Berdasarkan Dalil Pada Al Qur'an*, N.D.

mengembangkan kemampuan untuk menilai sesuatu berdasarkan dalil dan hikma.⁹⁵

Dalam konteks Pendidikan Islam, berpikir menjadi pondasi untuk membangun kemampuan analitis dan reflektif peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menelaahnya secara mendalam dengan mempertimbangkan aspek moral dan spiritual. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya menjadi individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki integritas dan kebijaksanaan dalam mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Islam, yaitu membentuk insan kamil yang mampu mengembangkan potensi akal dan jiwanya secara seimbang, serta mengarahkan seluruh aktivitas berpikir untuk mencari kebenaran yang hakiki.⁹⁶

Selain itu, berpikir kritis dalam Islam memiliki landasan etika yang kuat. Akal manusia diberikan bukan untuk membantah wahyu, melainkan untuk memahami dan menafsirkan tanda-tanda kebesaran Allah . dengan demikian, berpikir kritis dalam Islam harus disertai dengan sikap rendah hati, keikhlasan, dan tanggung jawab moral. Berbeda dengan pandangan sekuler yang sering menempatkan rasionalitas sebagai pusat kebenaran, Islam menempatkan akal

⁹⁵ gRay Yolanza and Mardianto Mardianto, “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2022): 27, <https://doi.org/10.29240/belajea.v7i1.4339>.

⁹⁶ Abdu Rasyad Shalihuddin Et Al., “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Al-Qur’an Surah Ali-Imran Ayat 190 -191,” *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 23, No. 2 (2025): 530–49, <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2025.23.2.530-549>.

dalam posisi sebagai alat untuk memahami kebenaran Ilahi.⁹⁷ Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan melalui Pendidikan Islam tidak hanya mengarah pada kecerdasan logis, tetapi juga pada kesadaran spiritual dan kepekaan sosial. Dalam praktik pembelajaran, nilai berpikir kritis dapat diinternalisasikan melalui berbagai metode aktif seperti *Game Based Learning* dan *problem based learning* yang mendorong siswa untuk menemukan budaya berpikir kritis dengan memfasilitasi diskusi terbuka, mengarahkan analisis logis, serta menanamkan nilai-nilai Islam dalam setiap proses berpikir. Dengan begitu, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir rasional, tetapi juga untuk mengaitkannya dengan nilai-nilai Qu'ani seperti keadilan, kebijaksanaan, dan tanggung jawab sosial.⁹⁸

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H1: terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri.

⁹⁷ Muslim Fikri And Elya Munfarida, "Konstruksi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam: Analisis Tafsir Maudhu'i Berdasarkan Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, No. 1 (2023): 108–20, [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8\(1\).11469](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8(1).11469).

⁹⁸ Ray Yolanza And Mardianto Mardianto, "Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2022): 27, <https://doi.org/10.29240/Belajea.V7i1.4339>.

2. H2: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap kemampuan menelaah dampak konflik sosial peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri.
3. H01: tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap motivasi belajar peserta didik.
4. H02: tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap kemampuan menelaah dampak konflik sosial peserta didik.

G. Kerangka Berpikir

Pengalaman Pendidik yang menarik merupakan salah satu aspek terpenting dalam metode pembelajaran dan bermakna. Pemilihan metode secara tepat akan berkontribusi terhadap partisipasi peserta didik, menumbuhkan antusiasme belajar, dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat mendukung tujuan tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*), yang menggabungkan mekanisme media interaktif ke dalam proses belajar mengajar guna untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Metode ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif selain hanya menerima informasi dan secara aktif terlibat dalam kegiatan interaktif berorientasi bermain yang mendorong partisipasi, kolaborasi, dan serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan.

Dalam pembelajaran IPS, penerapan GBL seperti *Treasure Hunt* Game mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Peserta didik

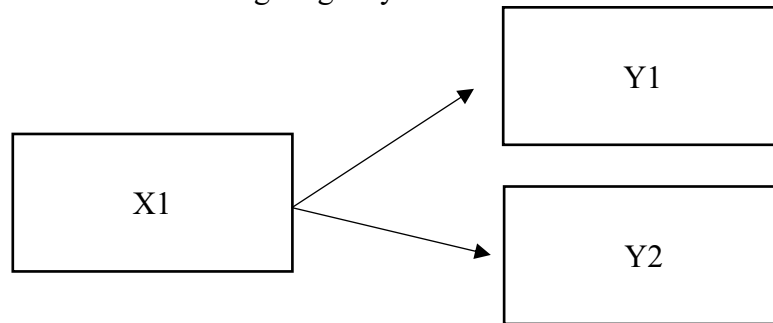
diajak bekerja dalam kelompok untuk memecahkan tantangan dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang berkaitan dengan materi instrumen, misalnya tentang konflik sosial. Melalui kegiatan tersebut, siswa bukan hanya memahami ide sosial secara teoritis, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta menumbuhkan nilai-nilai yang baik seperti bekerja sama dan memikul tanggung jawab.

Penerapan GBL diyakini berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Nilai-nilai yang baik seperti bekerja sama dan memikul tanggung jawab serta keinginan siswa untuk mencapai keberhasilan akademik. Ketika siswa merasa tertantang untuk memenangkan permainan, mereka terdorong untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri tentang materi, memperkuat rasa percaya diri, dan meningkatkan usaha belajar mereka. Dengan demikian, GBL dapat menjadi faktor pendorong dalam membentuk motivasi belajar intrinsik siswa.

Selain itu, GBL juga berpengaruh terhadap kemampuan menelaah dampak konflik sosial. Melalui aktivitas permainan berbasis proyek atau misi, siswa dilatih untuk menganalisis situasi sosial, mengidentifikasi penyebab konflik, serta mengemukakan dampaknya terhadap kehidupan Masyarakat. Proses ini menuntut kemampuan berpikir kritis dan reflektif, di mana siswa tidak hanya meningkatkan konsep, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan fenomena nyata.

Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning*(X) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar (Y_1) sekaligus memperkuat kemampuan menelaah dampak konflik sosial (Y_2). Semakin efektif penerapan GBL, semakin

tinggi pula tingkat motivasi dan kemampuan analitis siswa dalam memahami sosial di lingkungannya.



Gambar 2.3 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Keterangan:

X=Variabel bebas (Metode *Game Based Learning Treasure Hunt*)

Y₁=Variabel terikat 1 (Motivasi belajar)

Y₂=Variabel terikat 2 (kemampuan menelaah dampak konflik sosial)

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, dapat diinterpretasikan bahwa implementasi metode *Game Based Learning* melalui aktivitas permainan *Treasure Hunt* diharapkan mampu membangun ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, serta menyenangkan bagi peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang bersifat atraktif, tetapi juga berpotensi menumbuhkan motivasi instrumen peserta didik untuk menguasai materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Metode *Treasure Hunt* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain memecahkan petunjuk dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Peningkatan motivasi ini selanjutnya diharapkan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menelaah dampak konflik sosial secara lebih komprehensif. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penggunaan metode *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar sekaligus kemampuan menelaah dampak konflik sosial peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Metode kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh bersifat numerik dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis serta mengkaji hubungan antarvariabel. Desain kuasi eksperimen dianggap tepat karena peneliti menerapkan intervensi pada satu kelompok (kelas eksperimen) dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain (kelas kontrol), sekaligus mengakui keterbatasannya karena tidak memiliki kendali penuh atas penugasan acak partisipan.⁹⁹

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) karena Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengendalikan semua variabel eksternal yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono, desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa penempatan subjek secara acak (*without random assignment*). Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol

⁹⁹ Primadi Candra Susanto et al., “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka),” *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, no. 1 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.

memperoleh pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Peneliti tidak dapat sepenuhnya mengendalikan semua variabel eksternal yang mungkin memengaruhi luaran penelitian.¹⁰⁰

Tabel 3. 1 Desain Pretest Posttest Control Group

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁ = Pretest kelas eksperimen
- O₂ = Posttest kelas eksperimen
- O₃ = Pretest kelas kontrol
- O₄ = Posttest kelas kontrol
- X = Perlakuan menggunakan metode *Game Based Learning Treasure Hunt*

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Kediri, yang beralamat di JL. Jombang No, 80, Sumber Nglembung, Kasreman, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur 64294. MAN 3 Kediri merupakan salah satu madrasah Aliyah yang memiliki komitmen tinggi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran

¹⁰⁰ Hidayatul Mardianti et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (2023): 2388–93, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1624>.

dan penerapan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan sekolah yang kondusif dan dukungan guru terhadap pengembangan metode pembelajaran yang kreatif menjadi salah satu alasan pemilihan Lokasi ini.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain. Variabel bebas berfungsi sebagai faktor yang menyebabkan variasi pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penerapan metode *Game Based Learning Treasure Hunt* , sebyah strategi pengajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan *Treasure Hunt* untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipernagruhi oleh variabel bebas. Variabel ini merupakan hasil perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) terdiri dari dua aspek yaitu, motivasi belajar berkaitan dengan dorongan internal siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sedangkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial mengukur konsekuesi sosial berdasarkan domain kognitif C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono populasi mengacu pada keseluruhan kelompok objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik spesifik yang ditentukan oleh

peneliti untuk diteliti dan yang menjadi dasar penarikan instrument. Sementara itu, sampel merupakan bagian dari populasi yang mencerminkan karakteristiknya dan dipilih untuk tujuan analisis dalam penelitian.¹⁰¹

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari semua individu peserta didik kelas XI IPS di MAN 3 Kediri, yang beralamat di Jl. Jombang No. 80, Sumber Nglebung, Kasreman, Kecamatan Kandangan, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur 64294. MAN 3 Kediri dipilih sebagai Lokasi penelitian karena memiliki lingkungan belajar yang kondusif serta dukungan guru terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS MAN 3 Kediri yang berjumlah 209 siswa yang tersebar pada enam kelas, mulai dari XI F sampai dengan XI K, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas XI IPS

Kelas	Jumlah Siswa
XI F	36
XI G	34
XI H	34
XI I	35

¹⁰¹ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, cetakan ke-19 (Alfabeta,CV, 2013).

XI J	34
XI K	36
Total	209

Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus slovin, karena total populasi diketahui dan peneliti menetapkan margin kesalahan tertentu.¹⁰²

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{209}{1 + 209(0,05)^2} = \frac{209}{1 + 0,5225} = \frac{209}{1,5225} = 137,3 \approx 137$$

Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan sampel sebanyak 137 siswa yang dipilih dari total populasi sebanyak 209 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena seluruh kelas XI IPS memiliki karakteristik yang relatif homogen sehingga setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Selanjutnya, melalui teknik **simple random sampling**, dilakukan pengundian terhadap kelas XI IPS untuk menentukan kelas eksperimen dan

¹⁰² Budi Antoro, “Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik,” *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora* 1, No. 2 (2024): 53–63, <https://doi.org/10.70585/Jmsh.V1i2.38>.

kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas XI F sebagai kelas eksperimen dan kelas XI G sebagai kelas kontrol. Seluruh peserta didik pada kedua kelas tersebut dijadikan sampel penelitian sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini merujuk pada serangkaian informasi yang dikumpulkan untuk tujuan penelitian, yang diperoleh melalui cara langsung dan tidak langsung. Dalam penelitian kuantitatif, data biasanya berupa angka atau nilai numerik. Penelitian ini mengumpulkan data berupa tanggapan kuesioner motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode *Treasure Hunt* Game Based Learning, beserta hasil tes yang mengukur kemampuan siswa dalam menelaah dampak konflik sosial sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian, khususnya siswa kelas XI IPS MAN 3 Kediri tahun ajaran 2025/2026. Data primer diperoleh melalui angket motivasi belajar untuk mengukur ranah afektif dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial untuk mengukur ranah kognitif (C4-menganalisis).

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh untuk memperkuat dan mendukung data primer, berupa tinjauan Pustaka, jurnal, buku yang relevan dengan variabel penelitian, serta dokumentasi dari laporan, catatan kelas, atau fenomena yang terjadi di lapangan terkait motivasi belajar dan dampak konflik sosial.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu kuesioner dan penilaian tertulis. Kuesioner dirancang untuk mengevaluasi motivasi belajar mahasiswa (Y1), sedangkan penilaian tertulis bertujuan untuk mengukur kemampuan mereka dalam menelaah dampak konflik sosial. (Y2).

Instrumen angket motivasi belajar disusun menggunakan skala Likert dengan lima kategori respon, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* untuk memperoleh data mengenai tingkat motivasi belajar serta mengetahui perubahan motivasi yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, instrumen tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menelaah dampak konflik sosial. Tes ini berupa soal uraian yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom, yang meliputi kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, dan memberikan contoh dampak konflik sosial. Tes diberikan dalam bentuk

pretest dan posttest untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan.

Tabel 3. 3 Angket Instrumen Motivasi Belajar

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Sumber Data
1	Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	Tekun menyelesaikan tugas dan tanggung jawab belajar	1. Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu. 2. Saya berusaha memperbaiki tugas yang belum sempurna. 3. Saya sering menunda tugas yang diberikan guru.	Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Kediri
2		Ulet menghadapi kesulitan	Tidak mudah menyerah Ketika menghadapi kesulitan dalam belajar	4. Saya mencari cara lain Ketika kesulitan memahami Pelajaran. 5. Saya tetap berusaha meskipun hasil belajar saya belum memuaskan. 6. Saya berhenti belajar Ketika menemui kesulitan.	
3		Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah	Tertarik dan antusias terhadap hal baru dalam pembelajaran	7. Saya tertarik mempelajari hal baru dari guru. 8. Saya memperhatikan penjelasan guru	

				dengan sungguh-sungguh. 9. Saya merasa bosan jika materi pelajarannya sulit.	
4		Lebih senang bekerja mandiri	Memiliki kemandirian dalam belajar dan menyelesaikan tugas	10. Saya senang belajar tanpa menunggu perintah guru. 11. Saya bisa mengatur waktu belajar sendiri. 12. Saya tidak bisa belajar tanpa bantuan teman atau guru.	
5		Dapat mempertahankan pendapat	Yakin terhadap kemampuan dan pendapat sendiri dalam belajar	13. Saya yakin dengan jawaban saya saat berdiskusi di kelas. 14. Saya berani mengemukakan pendapat di depan teman-teman. 15. Saya mudah mengikuti pendapat orang lain walau saya tidak setuju.	
6		Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Gigih mempertahankan tujuan belajar dan keyakinan dalam mencapai hasil	16. Saya berusaha memahami materi walaupun sulit. 17. Saya terus mencoba sampai tujuan belajar saya tercapai. 18. Saya cepat menyerah bila hasil belajar saya rendah. 19. Saya yakin usaha keras akan	

				membawa hasil baik. 20. Saya menyerah Ketika nilai saya tidak sesuai harapan.	
--	--	--	--	--	--

Tabel 3. 4 Instrumen Tes Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Sumber Data
1	Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (Y2)	Menganalisis pengertian konflik sosial dan proses terjadinya	1. Di sebuah desa terjadi konflik antarwarga karena sengketa lahan yang belum terselesaikan. Konflik tersebut menyebabkan hubungan sosial tersebut menyebabkan hubungan sosial memburuk dan menimbulkan ketegangan di lingkungan Masyarakat. Analisislah dampak konflik tersebut terhadap kehidupan	Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Kediri

			sosial Masyarakat di desa.	
2		Menganalisis faktor-faktor penyebab konflik sosial	2. Dua kelompok pemuda di suatu lingkungan terlibat konflik karena perbedaan kepentingan dalam kegiatan desa. Hal tersebut memicu pertengkaran dan perpecahan di antara mereka. Jelaskan faktor penyebab konflik tersebut dan analisislah kaitannya satu sama lain.	
3		Menelaah hubungan perbedaan latar belakang dengan konflik	3. Telaahlah mengapa perbedaan latar belakang budaya dan ekonomi berpotensi memicu konflik sosial!	
4		Menganalisis dampak	4. Analisislah dampak	

		konflik terhadap kehidupan sosial	konflik sosial terhadap hubungan antarindividu dan antarkelompok di masyarakat!	
5		Menelaah dampak konflik berdasarkan kasus nyata	5. Uraikan satu kasus nyata konflik sosial dan analisis dampak yang ditimbulkan bagi Masyarakat sekitarnya!	
6		Menganalisis perbedaan dampak positif dan negatif	6. Bandingkan dampak positif dan negatif dari konflik sosial serta jelaskan mana yang lebih dominan dan alasannya!	
7		Menganalisis cara penyelesaian konflik	7. Analisislah satu konflik yang terjadi di lingkunganmu dan jelaskan strategi penyelesaian yang paling efektif untuk kasus tersebut!	

8		Menelaah Upaya pencegahan konflik	8. Sebuatkan Langkah-langkah yang dapat dilakuka untuk mencegah konflik soisal di lingkungan sekolah!	
9		Menganalisis sikap terhadap perbedaan	9. Analisis sikap yang seharusnya diterapkan dala menghadapi perbedaan agar tidak menimbulkan konflik sosial!	
10		Menelaah pentingnya pemahaman konflik sosial	10. Telaah pentingnya memahami penyebab, dampak, dan peyelesaian konflik sosial bagi generasi muda!	

Tes ini diharapkan dapat mengukur sejauh mana siswa mampu memahami dan menelaah berbagai bentuk serta dampak konflik sosial, sekaligus menilai efektivitas penerapan metode *Game Based Learning Treasure Hunt* dalam meningkatkan pemahaman mereka.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Angket (Kuesioner)

Informasi mengenai motivasi belajar siswa (Y1) diperoleh melalui pemberian kuesioner. Metode ini berupa kumpulan pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan menggunakan skala Likert. Angket diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Game Based Learning Treasure Hunt* untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar mereka.

2. Metode Tes Tertulis

Pengumpulan data mengenai kemampuan menelaah dampak konflik sosial (Y2) dilakukan dengan tes tertulis berbentuk uraian singkat. Tes ini disusun berdasarkan indikator ranah kognitif C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom, yang mencakup kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, serta memberikan contoh dan solusi terhadap konflik sosial. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk menilai peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan.

3. Metode Dokumentasi

Pengumpulan data juga dilakukan dokumentasi, yaitu dengan menelaah bahan-bahan tertulis dan bukti pendukung seperti daftar nama siswa, nilai awal, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen hasil belajar

lainnya. Metode ini digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil angket dan tes tertulis.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian mampu mengukur apa yang harusnya diukur. Suatu instrument dikatakan valid apabila setiap butir pertanyaan dapat mengungkapkan aspek yang hendak diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap angket motivasi belajar (Y1) dan tes kemampuan siswa dalam menelaah dampak konflik sosial (Y2).

Validitas kuesioner motivasi belajar diuji menggunakan korelasi Product moment pearson dengan bantuan SPSS. Suatu item dianggap valid jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dan koefisien korelasi r yang dihitung melebihi nilai kritis.

Instrument angket motivasi belajar (Y1) terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pertanyaan mampu mengukur aspek motivasi belajar peserta didik secara tepat.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS. Uji coba instrumen tahap pertama dilakukan kepada 79 responden yang memiliki karakteristik serupa

dengan subjek penelitian. Responden tersebut merupakan peserta didik kelas XII IPS MAN 3 Kediri yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r hitung dengan tabel pada taraf signifikan 5%.

I. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument dapat memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang sama. Uji reliabilitas angket motivasi belajar dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $>0,60$.

J. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Butir soal yang memiliki daya pembeda yang baik akan mampu menunjukkan perbedaan yang jelas antara peserta didik yang telah menguasai materi dengan peserta didik yang belum menguasai materi secara optimal. Dengan demikian, daya pembeda digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal dapat mengidentifikasi perbedaan tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan.

Dalam penelitian ini, uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal essay dalam membedakan

peserta didik berdasarkan tingkat kemampuan mereka pada materi menelaah dampak konflik sosial. Pengelompokan peserta didik dilakukan dengan menggunakan metode kelompok atas dan kelompok bawah. Kelompok atas merupakan peserta didik dengan skor total tertinggi, sedangkan kelompok bawah merupakan peserta didik dengan skor total terendah, sedangkan kelompok bawah merupakan peserta didik dengan skor total tertinggi, sedangkan kelompok bawah menggunakan 27% dari jumlah responden. Dari total 32 responden, diperoleh hasil perhitungan:

$$32 \times 27\% = 8,64$$

Hasil tersebut dibulatkan menjadi 9 responden untuk kelompok atas dan 9 responden untuk kelompok bawah.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda pada soal essay adalah

$$DP = \frac{(\bar{X}A - \bar{X}B)}{SMI}$$

Semakin tinggi nilai daya pembeda suatu butir soal, maka semakin baik kemampuan soal tersebut dalam membedakan peserta didik memiliki tinggi dan rendah. Sebaliknya, apabila nilai daya pembeda rendah, maka butir soal kurang efektif dalam membedakan kemampuan peserta didik.

Adapun kriteria interpretasi daya pembeda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:¹⁰³

Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi daya pembeda

No	Nilai Daya Beda	Kriteria
1	0,00-0,20	Buruk
2	0,21-0,40	Cukup Baik
3	0,41-0,70	Baik
4	0,71-1,00	Baik Sekali

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda pada 10 butir soal tes uraian, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Hasil Daya Pembeda

NO	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,29	Cukup Baik
2	0,47	Baik
3	0,56	Baik
4	0,27	Cukup Baik
5	0,38	Cukup Baik

¹⁰³ Fitria Dewi Puspita Anggraini Et Al., “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas,” *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6491–504, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>.

6	0,27	Cukup Baik
7	0,40	Cukup Baik
8	0,44	Baik
9	0,33	Cukup Baik
10	0,29	Cukup Baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 7 butir soal dengan kategori cukup baik dan 3 butir soal dengan kategori baik. Tidak terdapat butir soal dengan kategori buruk maupun baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki kemampuan yang memadai dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, sehingga instrument tes layak digunakan dalam penelitian.

K. Kesukaran

Tingkat kesukaran soal menunjukkan derajat kesulitan suatu butir tes yang dihadapi oleh peserta didik. Analisis tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui apakah suatu butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar. Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran yang proporsional, sehingga tidak terlalu mudah maupun terlalu sukar bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini, uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal tes uraian (essay) pada materi menelaah dampak konflik sosial. Karena instrumen yang digunakan berupa

soal uraian dengan skala skor 0-5, maka tingkat kesukaran dihitung berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan skor maksimum ideal.

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran adalah:

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Semakin tinggi nilai tingkat kesukaran, maka semakin mudah suatu butir soal bagi peserta didik. Sebaliknya, semakin rendah nilai tingkat kesukaran, maka semakin sukar butir soal tersebut.

Adapun kriteria interpretasi tingkat kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Tingkat Kesukaran

No	Nilai Kesukaran	Kriteria
1	0,00-0,30	Sukar
2	0,31-0,70	Sedang
3	0,71-1,00	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran pada butir 10 soal tes uraian, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Hasil Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,49	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,65	Sedang
4	0,51	Sedang
5	0,61	Sedang
6	0,78	Mudah
7	0,60	Sedang
8	0,49	Sedang
9	0,41	Sedang
10	0,55	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 10 butir soal tes uraian (essay), terdapat 9 butir soal berkategori sedang dan 1 butir soal berkategori mudah, yaitu pada soal nomor 6. Tidak terdapat butir soal yang berkategori sukar. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar butir soal memiliki tingkat kesukaran yang proporsional, sehingga instrumen tes layak digunakan dalam penelitian.

L. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan menghasilkan jawaban yang relevan terhadap rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis guna memperoleh temuan yang bermakna dan sesuai dengan tujuan penelitian (Y_1) dan tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial (Y_2) dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan program SPSS.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Uji ini digunakan untuk mengetahui gambaran umum tingkat motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial siswa, baik sebelum maupun sesudah penerapan metode *Game Based Learning Treasure Hunt*. Data disajikan dalam bentuk table, rata-rata (mean), dan persentase.

a. Motivasi Belajar (Y_1)

Motivasi belajar siswa dinilai menggunakan kuesioner yang terdiri dari 20 item dengan skala Likert lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode *Game Based Learning Treasure Hunt* untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar.

- Skor motivasi dihitung dengan menjumlahkan skor tiap item dan kemudian dikonversi menjadi persentase:

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

Tabel 3. 9 Hasil Persentase Motivasi Belajar

Persentase	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
69-84	Tinggi
53-68	Sedang
37-52	Rendah
<37	Sangat Rendah

b. Kemampuan menelaah Dampak Konflik Sosial

Kemampuan menelaah diukur melalui tes tertulis sebanyak 10 soal uraian berdasarkan indikator ranah kognitif C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan.

- Skor tiap siswa dihitung dan dikonversi menjadi persentase dengan rumus yang sama seperti motivasi belajar.
- Kategori kemampuan mengikuti klasifikasi persentase yang sama: Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Sangat Rendah.

2. Analisis Statistik Infesrensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hubungan antara variabel dan menilai peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan metode pembelajaran.

a. Peningkatan Hasil belajar (N-Gain)

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menelaah dampak konflik sosial, digunakan N-Gain (gain score):

$$Gain (g) = \frac{(skor\ rata - rata\ posttest - skor\ rata - rata\ pretest)}{100 - (skor\ maximum - skor\ rata - rata\ pretest)}$$

Tabel 3. 10 Kategori N-Gain

Pembagian Score	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g > 0,70$	tinggi

b. Uji Hipotesis

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat:¹⁰⁴

1. Uji Normalitas: untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal.
2. Uji homogenitas: untuk mengevaluasi kesetaraan varian di seluruh kelompok.

¹⁰⁴ Edy Waluyo Et Al., *Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T*, N.D.

Berdasarkan hasil uji prasyarat, jenis uji statistic ditentukan:

1. Parametrik: jika data normal dan homogen.
2. Non-parametrik: jika salah satu asumsi tidak terpenuhi.

BAB IV
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Sekolah

1. Profil Sekolah

Nama Madrasah	: MAN 3 Kediri
Nomor Statistik Madrasah	: 131135060001
NPSN	: 20580014
Alamat	: Jl. Jombang Ds. Kasreman Kec. Kandangan Kab. Kediri Jawa Timur
Telepon	: (0354) 321 287
Faximile	: Kode Wilayah: 0354 Nomor: 326482
Kode Pos	: 64294
Surat Keputusan / SK	: No. 107 tahun 1997 tanggal 17 Maret 1977
Tahun Berdiri	: 1980
Tahun Perubahan	: 2016
Surat Keputusan / SK	: KMA Nomor 673 tahun 2016 tanggal 17 November 2016
Bangunan Madrasah	: Milik Sendiri
Status Madrasah	: Negeri
Website	: www.man3kediri.sch.id
E-mail	: info@man3kediri.sch.id
Akreditasi	: A

2. Visi dan Misi MAN 3 Kediri

a) Visi

Berakhlah Mulia, Berprestasi, dan Mandiri Berbasis Lingkungan Sehat dan Islami.

b) Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, misi MAN 3 Kediri adalah:

1. Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman ajaran Islam yang menjadi dasar nilai sikap dan perilaku peserta didik.
2. Meningkatkan budaya tertib beribadah, kajian keagamaan, dan budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Santun, Sopan).
3. Membiasakan perilaku berakhlawul karimah dalam kehidupan sekolah dan Masyarakat.
4. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil' alamin untuk mengoptimalkan pengembangan potensi dan keterampilan siswa.
5. Meningkatkan kualitas pengalaman ilmu dalam kehidupan sehari-hari.
6. Meningkatkan kualitas kegiatan akademik dan non-akademik sebagai Upaya pembentukan karakter dan prestasi siswa.
7. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan kewirausahaan peserta didik
8. Meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai ajang kompetisi dan prestasi.

9. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan Islami untuk mendukung proses Pendidikan.

3. Struktur Organisasi MAN 3 Kediri

Struktur organisasi di MAN 3 Kediri dirancang untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan Pendidikan dan manajemen madrasah secara sistematis. Kepala madrasah sebagai pemimpin utama memiliki peran sentral dalam mengarahkan kebijakan dan pelaksanaan program, dengan dukungan para wakil kepala madrasah yang masing-masing membidangi kurikulum, kesiswaan, sarana dan prasana, serta hubungan Masyarakat.

Di samping itu, keberadaan komite madrasah turut memberikan dukungan terhadap pelaksanaan berbagai program pengembangan madrasah. Guru-guru berperan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing, sedangkan staf tata usaha bertanggung jawab dalam pengelolaan administrasi madrasah.

Susunan organisasi ini menciptakan pola koordinasi yang terstruktur antar unsur madrasah, sehingga setiap program kerja dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan terarah sesuai dengan tujuan Pendidikan yang telah ditetapkan.

4. Sarana dan Prasarana MAN 3 Kediri

Sarana dan prasarana di MAN 3 Kediri merupakan komponen pendukung yang berperan penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik. Berdasarkan hasil

observasi, madrasah memiliki fasilitas yang relative lengkap dan memadai, baik untuk mendukung kegiatan akademik maupun non-akademik.

Ruang belajar tersedia dalam jumlah yang cukup dengan kondisi fisik yang layak dan nyaman. Setiap ruang kelas dilengkapi dengan papan tulis, perangkat LCD/proyektor, meja dan kursi tertata rapi, ventilasi yang baik, serta pencahayaan yang memadai. Kebersihan kelas terjaga melalui sistem piket harian dan pengawasan rutin, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Selain ruang kelas, madrasah juga memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berupa perpustakaan yang nyaman dan dapat dimanfaatkan siswa untuk kegiatan literasi maupun belajar mandiri. Laboratorium, seperti laboratorium computer, laboratorium IPA, dan laboratorium bahasa, tersedia dan digunakan sesuai jadwal mata pelajaran dan jadwal pembelajaran, sehingga mampu menunjang penguasaan kompetensi secara aplikatif.

Selain itu, MAN 3 Kediri juga memiliki ruang keterampilan sebagai bentuk penguatan kompetensi vokasional peserta didik. Terdapat enam bidang keterampilan yang dikembangkan dan diuji, yaitu:

- 1) Manajemen Bisnis dan Pemasaran
- 2) Desain Grafis
- 3) Rekayasa Perangkat Lunak
- 4) Tata Boga
- 5) Tata Kecantikan
- 6) Tata Busana

Keberadaan ruang keterampilan ini menunjukkan komitmen madrasah dalam membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kewirausahaan. Fasilitas tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan produktif.

Dalam menunjang pembinaan karakter religius, madrasah memiliki masjid yang aktif digunakan untuk kegiatan ibadah harian seperti shalat dhuha, shalat dzuhur berjamaah, serta tadarus Al-Qur'an sebelum kegiatan belajar mengajar. Fasilitas ini menjadi pusat pembentukan nilai spiritual bagi seluruh warga madrasah.

Madrasah juga dilengkapi dengan koperasi sekolah yang menyediakan berbagai kebutuhan akademik peserta didik, seperti alat tulis dan perlengkapan belajar lainnya. Selain itu, tersedia kantin yang menyediakan makanan sehat dengan harga terjangkau, serta lapangan dan aula serbaguna yang dimanfaatkan untuk kegiatan olahraga, upacara, dan aktivitas ekstrakurikuler.

Secara keseluruhan, sarana dan prasarana di MAN 3 Kediri tergolong memadai dan mendukung terselenggaranya proses Pendidikan secara efektif. Ketersediaan fasilitas akademik, religius, serta vokasional menunjukkan bahwa madrasah tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

B. Paparan Data Subjek Penilaian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri yang terdiri dari enam kelas, yaitu kelas XI F, XI G, XI H, XI I, XI J, dan XI K.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap seluruh kelas XI IPS untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran serta menentukan kelas yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran karakteristik masing-masing kelas sehingga pemilihan subjek penelitian dapat dilakukan secara tepat.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penelitian menetapkan pembagian kelas yang digunakan dalam penelitian sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 1 Pembagian Subjek Penelitian

Kelas	Keterangan
XI F	Uji Coba Instrumen
XI K	Uji Coba Instrumen
XI G	Kelas Kontrol
XI J	Kelas Kontrol
XI H	Kelas Eksperimen
XI I	Kelas Eksperimen

Kelas XI F dan XI K digunakan sebagai kelas uji coba instrumen. Pemilihan kelas ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian sebelum digunakan pada kelas utama, sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian benar-benar layak dan dapat mengukur variabel penelitian secara akurat.

Selanjutnya, kelas XI G dan XI J ditetapkan sebagai sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus dan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional sebagaimana yang biasa diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Sementara itu, kelas XI H dan XI I ditetapkan sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*.

Penetapan pembagian kelas tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian kondisi awal siswa berdasarkan hasil observasi, sehingga diperoleh kelas yang memiliki karakteristik yang relatif seimbang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini penting dilakukan agar perbedaan hasil penelitian yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan kondisi awal siswa.

Dengan demikian, pembagian subjek penelitian ini diharapkan mampu mendukung pelaksanaan penelitian secara optimal serta menghasilkan data yang valid, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Tahap Perancangan Produk

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui identifikasi kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Identifikasi kebutuhan merupakan Langkah penting agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran¹⁰⁵.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 3 Kediri, ditemukan bahwa proses pembelajaran Sosiologi, khususnya pada materi menelaah dampak konflik sosial, masih di dominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih relative rendah. Beberapa peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam kegiatan diskusi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang memerlukan kemampuan berpikir analitis.

Selain itu berdasarkan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, penerapan pembelajaran berbasis permainan menunjukkan respons positif dari peserta didik. Peserta didik tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang

¹⁰⁵ Adithya Dipta Raharjo et al., *The use of game-based learning to increase student engagement*, 1, no. 3 (2024).

lebih interaktif melalui pendekatan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan edukatif *Treasure Hunt* yang memanfaatkan peta Lokasi, QR code sebagai petunjuk pencarian informasi serta lembar jawaban peserta didik. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menelaah dampak konflik sosial.

Selain pengembangan media pembelajaran, pada tahap identifikasi kebutuhan peneliti juga menentukan instrument yang digunakan untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Instrumen tersebut terdiri atas angket motivasi belajar dan tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran, sedangkan tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis dampak konflik sosial setelah mengikuti pembelajaran *Game Based Treasure Hunt*. Dengan demikian, media dan instrument yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan penelitian secara optimal.

2. Tahap Perancangan Media dan Instrumen Penelitian

Perancangan media pembelajaran dilakukan sebagai Upaya untuk menciptakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan diajarkan. Pada tahap ini, peneliti

merancang media pembelajaran berbasis *Game Based Learning Treasure Hunt* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial.

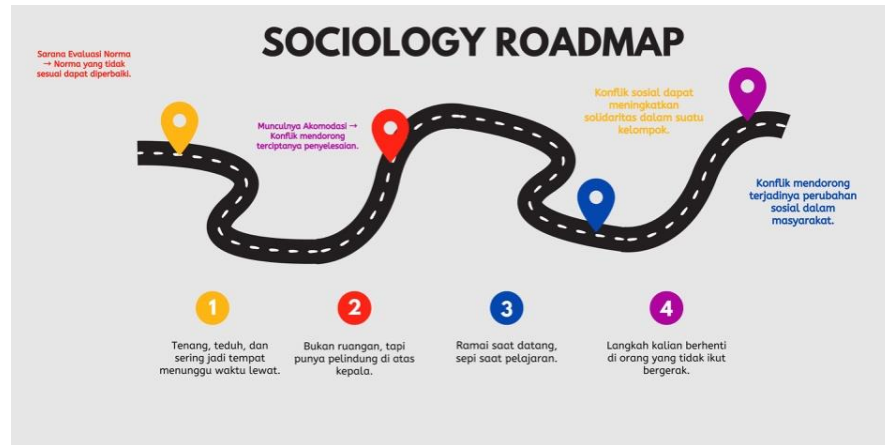
Media yang dikembangkan dirancang dalam bentuk permainan edukatif *Treasure Hunt* yang memadukan aktivitas pencarian informasi dengan unsur permainan interaktif. Konsep *Treasure Hunt* dipilih karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman bermain yang tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran¹⁰⁶.

Dalam proses perancangan, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran. Media yang dirancang terdiri atas peta Lokasi permainan, QR code yang berisi petunjuk atau materi pembelajaran, serta lembar jawaban peserta didik. Peta digunakan sebagai panduan dalam aktivitas pencarian, sedangkan qr code berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang harus diakses oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Peta *Treasure Hunt* digunakan sebagai panduan bagi peserta didik dalam menentukan lokasi yang harus dikunjungi selama permainan berlangsung. Melalui peta tersebut, peserta didik dapat mengikuti alur permainan secara

¹⁰⁶ Gingga Prananda et al., *EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*, 09 (2024).

terstruktur untuk menemukan petunjuk dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Gambar 4 1 Peta Treasure Hunt yang Digunakan dalam Pembelajaran



Selain peta, media pembelajaran juga dilengkapi dengan QR code yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan soal pembelajaran. QR code ditempatkan pada beberapa titik lokasi yang telah ditentukan dan dapat diakses oleh peserta didik menggunakan perangkat telepon genggam. Melalui pemindaian QR code, peserta didik memperoleh petunjuk maupun soal yang harus dianalisis dan didiskusikan bersama anggota kelompok.

Gambar 4 2 QR Code yang Digunakan pada Media Treasure Hunt



Mekanisme permainan dirancang agar peserta didik bekerja secara aktif dalam menemukan petunjuk, mengakses informasi soal melalui QR code, kemudian menganalisis informasi tersebut menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada lembar jawaban. Melalui rancangan ini, peserta didik tidak hanya menerima secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan eksplorasi, kerja sama, serta pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi dampak konflik sosial.

Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk non-digital berbantuan teknologi sederhana, sehingga tetap mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas tanpa memerlukan perangkat yang kompleks.

Selain merancang media pembelajaran, pada tahap ini peneliti juga Menyusun instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas

media yang dikembangkan. Instrumen tersebut terdiri atas angket motivasi belajar dan tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial. Angket motivasi belajar disusun menggunakan skala Likert yang bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik sebelum dan sesudah penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*. Sementara itu, tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial disusun berdasarkan indikator kemampuan menganalisis (C4) dan digunakan sebagai instrument pretest dan posttest. Penyusunan instrumen dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian antara indikator pembelajaran, tujuan penelitian, dan karakteristik peserta didik sehingga instrumen yang dihasilkan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat.

3. Validasi Ahli

Tahap validasi ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta karakteristik peserta didik. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan dari ahli sebelum media dan instrumen digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Validasi media pembelajaran *Treasure Hunt* berbasis *Game Based Learning* dilakukan oleh Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I., selaku dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang Pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, validasi instrumen penelitian yang terdiri atas angket motivasi belajar dan tes kemampuan menelaah penelitian yang terdiri atas angket motivasi belajar dan tes kemampuan menelaah dampak konflik

sosial dilakukan oleh Ibu Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si., selaku dosen Sosiologi yang memiliki kompetensi dalam bidang materi dan evaluasi pembelajaran.

4. Produk Akhir Media Pembelajaran

Revisi media pembelajaran dan instrument penelitian dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator pada proses validasi ahli. Tujuan revisi ini adalah untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran serta indikator kemampuan yang diukur.

Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan masukan pada instrument tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial, khususnya pada penyusunan butir soal yang dinilai perlu disesuaikan agar lebih mamou mengukur kemampuan analisis peserta didik. Validator menyarankan agar soal dilengkapi dengan studi kasus yang relavan dengan kehidupan sosial sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konteks permasalahan dan menunjukkan kemampuan dalam menelaah dampak konflik sosial. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap instrument tes dengan menambahkan unsur studi kasus pada butir soal yang digunakan dalam penelitian.

Setelah proses revisi dilakukan, media pembelajaran final yang digunakan dalam penelitian berupa *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini terdiri atas peta Lokasi perbainan, tiga

QR code yang berisi soal pembahasan berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta lembar jawaban peserta didik.

Dalam pelaksanaanya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota sekitar 6-7 orang per kelompok, disesuaikan dengan jumlah peserta didik di masing-masing kelas. Kegiatan *Treasure Hunt* dilaksanakan di luar kelas agar peserta didik dapat bergerak aktif dalam mencari titik Lokasi yang telah ditentukan berdasarkan petunjuk pada peta. Setelah menemukan lokasi, peserta didik memindai QR code untuk memperoleh soal yang harus didiskusikan dan diselesaikan secara berkelompok.

Media pembelajaran ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas permainan yang menarik, tetapi juga untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama kelompok, serta kemampuan menelaah dampak konflik sosial melalui soal-soal berbasis HOTS.

D. Pelaksanaan Penelitian

1. Observasi Awal dan Perizinan Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di MAN 3 Kediri untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik, peserta didik, serta kebutuhan penelitian. Observasi awal dilaksanakan pada 5 Januari 2026 bersamaan dengan prosen pengajuan izin penelitian kepada pihak sekolah.

Selanjutnya, pada 7 Januari 2026, peneliti melakukan koordinasi dengan guru pamong dan dua guru mata pelajaran sosiologi kelas XI untuk

membahas teknis pelaksanaan penelitian, penentuan kelas penelitian, serta penyesuaian jadwal pembelajaran yang akan digunakan selama penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil koordinasi dan observasi di tiap kelas tersebut, kelas XI F dan XI K ditetapkan sebagai kelas uji coba instrument penelitian. Sementara itu, kelas XI G dan XI J ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas XI H dan XI I ditetapkan sebagai kelas eksperimen.

2. Pelaksanaan Pembagian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, penelitian terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran dengan metode ceramah interaktif untuk menyampaikan materi dasar terkait konflik sosial, meliputi pengertian konflik sosial, faktor penyebab konflik sosial, bentuk-bentuk konflik sosial, serta konsep dasar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan selama dua minggu dengan alokasi 4 Jp pada setiap kelas. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik sebelum memasuki materi dampak konflik sosial, yang menjadi fokus dalam penelitian.

3. Pelaksanaan Pretest

Setelah peserta didik memperoleh pemahaman dasar mengenai materi konflik sosial, peneliti melaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Pretest diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan instrument tes yang telah disusun sebelumnya. Hasil pretest ini digunakan sebagai data awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum pelaksanaan treatment.

4. Pelaksanaan Perlakuan

Perlakuan penelitian diberikan kepada kelas eksperimen melalui penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah interaktif.

Pelaksanaan treatment pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 6-7 orang. Pembelajaran dilaksanakan diluar kelas dengan menggunakan media *Treasure Hunt* yang terdiri atas peta lokasi, QR code, serta lembar jawaban.

Tabel 4 2 Qr Code Materi Soal Analisis

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, dan menjelaskan materi singkat mengenai dampak konflik sosial.	Peserta didik menyimak penjelasan guru serta mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran.
Pembentukan Kelompok	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 6–7 orang dan membagikan peta permainan (<i>Treasure Hunt Map</i>) beserta lembar jawaban.	Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru dan menerima perlengkapan permainan.

Penjelasan Aturan Permainan	Guru menjelaskan mekanisme permainan, aturan, batas waktu, cara menemukan QR Code, serta sistem penilaian.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan bertanya apabila terdapat aturan yang belum dipahami.
Pelaksanaan Treasure Hunt	Guru memberikan aba-aba dimulainya permainan serta mengawasi jalannya kegiatan.	Setiap kelompok mencari lokasi QR Code sesuai petunjuk pada peta permainan.
Pemindaian QR Code	Guru memastikan seluruh kelompok dapat mengakses QR Code dengan baik.	Peserta didik memindai QR Code menggunakan telepon genggam untuk memperoleh materi dan soal.
Diskusi Kelompok	Guru membimbing dan mengamati jalannya diskusi setiap kelompok.	Peserta didik mendiskusikan jawaban berdasarkan materi yang diperoleh dari QR Code dan menuliskannya pada lembar jawaban.
Presentasi Hasil	Guru mempersilakan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan terhadap jawaban peserta didik.	Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, sedangkan kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan.
Penutup	Guru memberikan penguatan terhadap materi, menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan apresiasi kepada peserta didik, dan menutup kegiatan pembelajaran.	Peserta didik menyimak kesimpulan, melakukan refleksi pembelajaran, dan mengakhiri kegiatan.

Pada pelaksanaan Game Based Learning berbasis Treasure Hunt, peserta didik memperoleh materi melalui QR Code yang ditempatkan pada beberapa pos. Setiap QR Code mengarahkan peserta didik pada materi singkat mengenai konflik sosial yang kemudian diikuti dengan soal analisis sebagai bahan diskusi kelompok. Rincian materi dan soal pada setiap pos disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4 3 Qr Code Materi Soal Analisis

Qr Code	Materi	Soal Analisis
 Scan the QR code for the questions		
 Scan the QR code for the questions		
 Scan the QR code for the questions		

Pada setiap pos, peserta didik memindai QR Code menggunakan telepon genggam untuk mengakses materi yang telah disiapkan. Setelah mempelajari materi singkat tersebut, peserta didik mendiskusikan jawaban atas soal analisis secara berkelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya di depan kelas sehingga terjadi proses diskusi dan umpan balik antarkelompok.

Melalui kegiatan ini, peserta didik secara aktif mencari lokasi yang telah ditentukan, memindai QR code untuk memperoleh soal berbasis HOTS, kemudian mendiskusikan jawaban secara berkelompok. Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran tetap berlangsung menggunakan metode ceramah interaktif tanpa penerapan media *Treasure Hunt*.

5. Pelaksanaan Posttest dan Angket Motivasi

Setelah pelaksanaan Treatment, peneliti memberikan posttest kepada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran berlangsung. Posttest dilaksanakan satu minggu setelah treatment.

Selain posttest, peneliti juga membagikan angket motivasi belajar kepada peserta didik pada akhir penelitian untuk mengetahui tingkat motivasi belajar setelah penerapan pembelajaran.

E. Hasil Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian mampu mengukur apa yang harusnya diukur. Suatu instrument dikatakan valid apabila setiap butir pertanyaan dapat mengungkapkan aspek yang hendak diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap angket motivasi belajar (Y1) dan tes kemampuan siswa dalam menelaah dampak konflik sosial (Y2).

Validitas kuesioner motivasi belajar diuji menggunakan korelasi Product moment pearson dengan bantuan SPSS. Suatu item dianggap valid jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 dan koefisien korelasi r yang dihitung melebihi nilai kritis.

Instrument angket motivasi belajar (Y1) terlebih dahulu diuji validitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pertanyaan mampu mengukur aspek motivasi belajar peserta didik secara tepat.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS. Uji coba instrumen tahap pertama dilakukan kepada 79 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r hitung dengan tabel pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan jumlah responden ($N=79$), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,221. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel dan nilai signifikan kurang dari 0,05.

Hasil uji validitas angket motivasi belajar pada tahap pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 4 Hasil Validitas Motivasi Belajar

No	Kode Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	P01	0,524	0,221	Valid
2	P02	0,410	0,221	Valid
3	P03	0,103	0,221	Tidak Valid
4	P04	0,375	0,221	Valid
5	P05	0,423	0,221	Valid
6	P06	0,085	0,221	Tidak Valid
7	P07	0,361	0,221	Valid
8	P08	0,503	0,221	Valid
9	P09	0,177	0,221	Tidak Valid
10	P10	0,454	0,221	Valid
11	P11	0,380	0,221	Valid
12	P12	0,214	0,221	Tidak Valid
13	P13	0,318	0,221	Valid
14	P14	0,452	0,221	Valid
15	P15	0,115	0,221	Tidak Valid

16	P16	0,480	0,221	Valid
17	P17	0,280	0,221	Valid
18	P18	0,189	0,221	Tidak Valid
19	P19	0,182	0,221	Tidak Valid
20	P20	-0,001	0,221	Tidak Valid

Instrument angket motivasi belajar yang telah diuji pada tahap pertama kemudian diseleksi dengan mengeliminasi butir-butir pernyataan yang tidak valid. Selanjutnya, dilakukan uji validitas tahap kedua terhadap butir pernyataan yang telah direvisi.

Uji coba dilakukan kepada 31 responden yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian. Uji validitas tetap menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program SPSS.

Berdasarkan jumlah responden ($N=31$), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,355 pada taraf signifikansi 5%. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Hasil uji validitas angket motivasi belajar pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 5 Hasil Validitas Motivasi Belajar Tahap Kedua

No	Kode Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	P03	0,648	0,221	Valid
2	P06	0,759	0,221	Valid
3	P09	0,602	0,221	Valid
4	P12	0,002	0,221	Tidak Valid
5	P15	0,221	0,221	Tidak Valid
6	P18	0,681	0,221	Valid
7	P19	0,047	0,221	Tidak Valid
8	P20	0,740	0,221	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tahap kedua, diperoleh bahwa dari 8 butir pernyataan yang diuji, terdapat 5 butir pernyataan yang dinyatakan valid, yaitu item P03, P06, P09, P18, dan P20. Hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,355) serta nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Sementara itu, terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid, yaitu item P12, P15, dan P19, karena r hitung lebih kecil dari r tabel dan nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Dengan demikian butir pernyataan yang dinyatakan valid pada tahap kedua selanjutnya digunakan sebagai instrument penelitian untuk mengukur motivasi belajar peserta didik.

Sedangkan uji validitas tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas isi dan validitas empiris. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli berdasarkan kesesuaian butir soal dengan indikator ranah kognitif C4 (menganalisis) dalam Taksonomi Bloom. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil validitas tersebut, dilakukan uji validitas empiris melalui uji coba instrumen kepada peserta didik menggunakan korelasi Pearson Product Moment berbantuan SPSS.

Uji coba instrument dilaksanakan kepada 32 peserta didik. Dasar pengambilan keputusan valid atau tidaknya suatu butir soal ditentukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan jumlah responden ($N = 32$), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,349. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel.¹⁰⁷

Tabel 4 6 Hasil Validitas Soal Dampak Konflik Sosial

No	Kode Soal	R hitung (item total)	R tabel	Keterangan
1	P01	0,752	0,349	Valid
2	P02	0518	0,349	Valid
3	P03	0599	0,349	Valid

¹⁰⁷ Candra Susanto et al., “Konsep Penelitian Kuantitatif.”

4	P04	0,775	0,349	Valid
5	P05	0,666	0,349	Valid
6	P06	0,588	0,349	Valid
7	P07	0,637	0,349	Valid
8	P08	0,509	0,349	Valid
9	P09	0,622	0,349	Valid
10	P10	0,573	0,349	Valid

Berdasarkan tabel uji validitas di atas, diketahui bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari pada r tabel (0,349). Nilai r hitung masing-masing butir soal berkisar antara 0,509 sampai dengan 0,775. Dengan demikian, seluruh butir soal pretest dan posttest dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrument penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap butir soal telah mampu mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis dampak konflik sosial sesuai dengan indikator yang telah diterapkan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument dapat memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang sama. Uji reliabilitas angket motivasi belajar dilakukan

menggunakan Cronbach's Alpha reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $>0,60$.

Untuk instrumen tes kemampuan menelaah dampak konflik sosial, uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memperoleh nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi butir soal sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas angket motivasi belajar pada tahap pertama dilakukan terhadap 20 pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 79 peserta didik. Hasil uji reliabilitas bantuan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 7 Hail Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.414	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,414. Nilai tersebut lebih kecil dari batas minimum reliabilitas yaitu 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument angket motivasi belajar pada tahap pertama belum reliabel.

Oleh karena itu, dilakukan perbaikan instrument dengan mengeliminasi butir pernyataan yang tidak valid berdasarkan hasil uji validitas, kemudian

dilakukan uji coba kembali pada tahap kedua untuk memperoleh instrument yang lebih baik dan konsisten.

Pada tahap pertama, uji coba instrumen melibatkan 79 responden yang berasal dari peserta didik kelas XI serta tambahan peserta didik kelas XII A yang sebelumnya telah memperoleh pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*. Keterlibatan peserta didik kelas XII A bertujuan untuk memperoleh jumlah responden yang lebih memadai pada tahap uji coba awal. Setelah instrumen direvisi berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tahap pertama, uji coba tahap kedua dilakukan terhadap 31 peserta didik untuk mengetahui konsistensi instrumen setelah proses revisi.

Setelah dilakukan perbaikan instrument berdasarkan hasil uji validitas tahap pertama, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas tahap kedua terhadap butir pernyataan yang telah dinyatakan valid. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument setelah dilakukan seleksi item.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas tahap pertama, instrumen direvisi dengan mengeliminasi butir-butir pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas. Selanjutnya, instrumen hasil revisi diuji kembali pada tahap kedua menggunakan sampel yang berbeda untuk memperoleh instrumen yang lebih konsisten dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji reliabilitas tahap kedua dilakukan terhadap 8 butir pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 31 peserta didik menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Pemilihan jumlah responden

tersebut telah memenuhi syarat minimal dalam pengujian reliabilitas instrument penelitian.

Hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 8 Hasil Uji Realibilitas Tahap Kedua

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.587	8

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tahap kedua, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,587. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrument angket motivasi belajar mendekati kriteria reliabel, meskipun masih sedikit di bawah batas minimum yaitu 0,60. Rendahnya nilai tersebut disebabkan oleh adanya beberapa item yang tidak konsisten dan tidak valid.

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,587 menunjukkan bahwa instrumen belum memenuhi kriteria reliabel karena masih berada di bawah batas minimum sebesar 0,60. Oleh karena itu, dilakukan analisis terhadap setiap butir pernyataan menggunakan hasil uji validitas dan *Item-Total Statistics* pada SPSS untuk mengidentifikasi butir yang menyebabkan rendahnya nilai reliabilitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa beberapa butir pernyataan memiliki konsistensi yang rendah sehingga memengaruhi reliabilitas instrumen secara keseluruhan.

Oleh karena itu, peneliti melakukan Tindakan eliminasi terhadap 3 butir pertanyaan yang tidak valid, yaitu item P04, P05, dan P07. Setelah ketiga item tersebut dihapus, dilakukan uji reliabilitas ulang terhadap 5 butir pertanyaan yang tersisa (P01, P02,P03, P06, dan P08). Hasil uji ulang menunjukkan peningkatan nilai Cronbach's Alpha menjadi 0,780.

Tabel 4 9 Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.780	5

Dengan nilai tersebut, instrumen tahap kedua ini dinyatakan reliabel karena telah melampaui batas minimal 0,60. Hal ini membuktikan bahwa butir-butir pernyataan yang tersisa memiliki konsistensi yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Sedangkan pada instrumen soal pretest dan posttest, hasil uji reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi yang sangat kuat. Berdasarkan analisis data menggunakan bantuan SPSS, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,817 untuk 10 butir soal. Merujuk pada kriteria pengujian yang menetapkan batas minimum 0,60, maka instrumen soal dalam penelitian ini dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, instrumen soal tersebut telah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam pengambilan data penelitian kepada 137 responden.

Tabel 4 10 Hasil Uji Reliabilitas Soal Dampak Konflik Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.817	10

F. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar

1. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis statistic deskriptif motivasi belajar peserta didik dijasikan pada tabel berikut:

Tabel 4 11 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

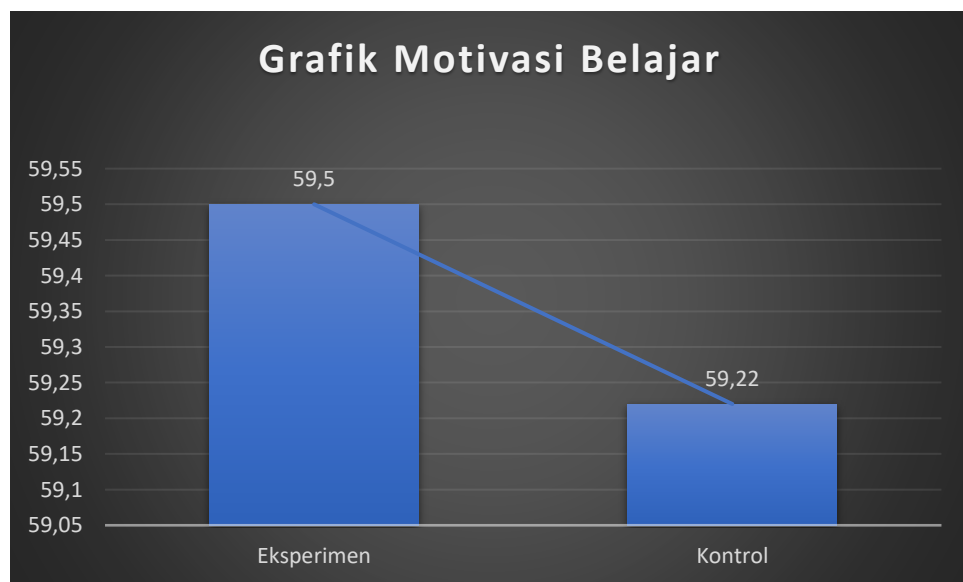
Kelas	Jumlah Peserta Didik (N)	Rata-rata (mean)
Eksperimen	68	59,50
Kontrol	69	59,22

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa jumlah peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 68 orang, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 69 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata (mean) motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 59,50, sedangkan rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 59,22.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 59,50, sedangkan rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 59,22.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun demikian, untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji hipotesis.

Gambar 4 3 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



2. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengambilan

keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas motivasi belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 12 Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTAL	1	.082	68	.200*	.988	68	.758
	2	.193	69	<.001	.881	69	<.001

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,758, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data motivasi tidak memenuhi asumsi normalitas sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametric Mann-Whitney U Test.

3. Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan pembelajaran *Game Based Learning Treasure Hunt*. Karena data motivasi

belajar tidak berhasil berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametric Mann-Whitney U Teast dengan bantuan program SPSS.

Menurut sugiyono, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan. Keputusan pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a , sedangkan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.¹⁰⁸

Hasil uji hipotesis motivasi belajar peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 13 Hipotesis Motivasi Belajar

Test Statistics ^a	
	TOTAL
Mann-Whitney U	2110.500
Wilcoxon W	4525.500
Z	-1.017
Asymp. Sig. (2-tailed)	.309
a. Grouping Variable: KELOMPOK	

Berdasarkan Tabel hasil uji Mann-whitney diperoleh nilasi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,309. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan menurut Sugiyino, apabila diperoleh apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka

¹⁰⁸ sugiyono, *Metode Penelitian*.

H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena nilai signifikansi sebesar $0,309 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning Treasure Hunt*.

G. Hasil Analisis Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Analisis dilakukan berdasarkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

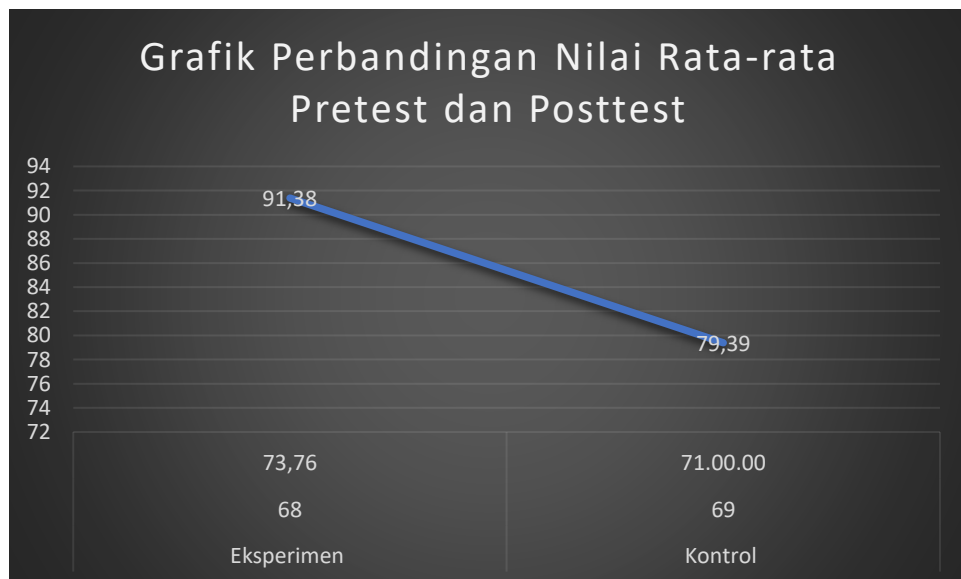
Tabel 4 14 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelas	Jumlah peserta didik	Rata-rata Pretest	Rata-rata posttest
Eksperimen	68	73,76	91,38
Kontrol	69	71,00	79,39

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa mean nilai pretest pada kelas eksperimen sebanyak 73,96, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik pada kedua kelompok relatif tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 91,38, sedangkan pada kelas kontrol meningkat menjadi 79,39. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial mengalami peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diterapkannya media pembelajaran *Game Based Learning Treasure Hunt*.

Gambar 4 4 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial



Berdasarkan Gambar terlihat bahwa pola peningkatan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Grafik menunjukkan adanya jarak peningkatan yang lebih besar antara nilai pretest pada kelas eksperimen, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol cenderung lebih rendah. Perbedaan pola tersebut mengindikasikan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan peserta didik

memahami materi pembelajaran, aktivitas yang terdapat dalam permainan juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan menganalisis permasalahan yang diberikan.

H. Statistik Deskriptif Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (N-Gain)

Statistik Deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial setelah pelaksanaan pembelajaran. Analisis dilakukan berdasarkan nilai N-Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel berikut:

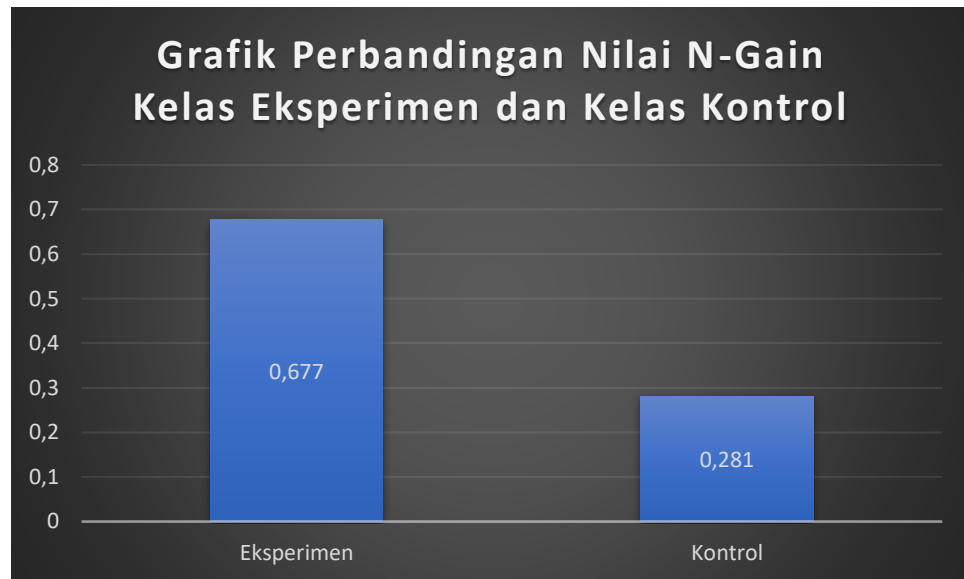
Tabel 4 15 Statistik Deskriptif Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (N-Gain)

Kelas	Jumlah Peserta Didik (N)	Rata-rata (mean)
Eksperimen	69	0,677
Kontrol	68	0,281

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,677, sedangkan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,281. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial pada kelas eksperimen

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diterapkannya *Game Based Learning Treasure Hunt*. Meskipun demikian, untuk mengetahui apakah perbedaan peningkatan kemampuan tersebut signifikan secara statistik, diperlukan pengujian lebih lanjut melalui uji hipotesis.

Gambar 4 5 Perbandingan Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



I. Uji Normalitas Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data kemampuan menelaah dampak konflik sosial berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 16 Uji Normalitas Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N gain score	1.00	.238	69	<.001	.849	69	<.001
	2.00	.111	68	.036	.979	68	.311
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diperoleh nilai signifikansi Komogorov-Smirnov pada kelas eksperimen sebesar $<0,001$ dan pada kelas kontrol sebesar $0,036$. Karena nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih kecil dari $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Data yang tidak berdistribusi normal tidak memenuhi salah satu syarat penggunaan uji parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini tidak dilakukan menggunakan uji parametrik, melainkan menggunakan uji nonparametric Mann-Whitney U Test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial.

J. Uji Hipotesis Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial. Karena data tidak berdistribusi normal,

maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametric Mann-Whitney U Test dengan bantuan program SPSS. Kriteiria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji hipotesis kemampuan menelaah dampak konflik sosial disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 17 Hipotesis Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Test Statistics ^a	
	N gain score
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	2346.000
Z	-10.124
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Grouping Variable: KELOMPOK	

Berdasarkan Tabel diperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 0,000, nilai Z sebesar -10,124, dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar <0,001. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Game Based Learning Treasure Hunt* terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan bahwa kemampuan peserta didik yang mengikuti

pembelajaran menggunakan media *Game Based Learning Treasure Hunt* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hal ini juga didukung oleh hasil peringkat rata-rata (mean rank) yang menunjukkan bahwa kelompok 1 memperoleh nilai mean rank sebesar 103,00, sedangkan kelompok 2 memperoleh nilai mean rank sebesar 34,50. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan kemampuan menelaah dampak konflik sosial yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Game Based Learning Treasure Hunt*.

Tabel 4 18 Hasil Mean Rank N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
N gain score	1.00	69	103.00	7107.00
	2.00	68	34.50	2346.00
	Total	137		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt*

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning Treasure Hunt* sebesar 59,50, sedangkan rata rata motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 59,22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Namun, berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U Test diperoleh signifikansi sebesar 0,309 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Based Learning Treasure Hunt* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sadirman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Berdasarkan teori tersebut, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal

meliputi minat, kebutuhan, tujuan belajar, dan kondisi psikologis peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, serta suasana pembelajaran yang dialami peserta didik.¹⁰⁹

Tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan dalam penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu hanya satu kali pertemuan. Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik, namun belum cukup untuk membentuk perubahan motivasi belajar yang bersifat menetap. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar merupakan aspek afektif yang berkembang secara bertahap dan memerlukan waktu yang relatif lebih lama untuk mengalami perubahan. Kedua, motivasi belajar merupakan aspek afektif yang berkembang melalui proses yang berkelanjutan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam maupun luar diri peserta didik. Ketiga, peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memperoleh materi yang sama sehingga perbedaan motivasi yang muncul setelah pembelajaran tidak terlalu besar. Selain itu, terdapat faktor lain di luar perlakuan penelitian seperti minat belajar, dukungan lingkungan, serta kondisi psikologis peserta didik yang tidak dapat dikendalikan sepenuhnya oleh peneliti.

¹⁰⁹ Yogi Fernando et al., "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

Selain faktor durasi perlakuan, karakteristik peserta didik juga diduga turut memengaruhi hasil penelitian. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat kurang cermat dalam mengisi angket motivasi belajar. Beberapa peserta didik cenderung mengisi angket secara cepat tanpa membaca setiap butir pernyataan secara menyeluruh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa respons yang diberikan belum tentu sepenuhnya mencerminkan tingkat motivasi belajar yang sebenarnya. Akibatnya, data motivasi belajar yang diperoleh melalui angket berpotensi belum menggambarkan kondisi peserta didik secara optimal sehingga memengaruhi hasil analisis statistik yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika dikaitkan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sadirman, motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong munculnya aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengarah dan penggerak yang menjaga keberlangsungan kegiatan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* berhasil mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, keterlibatan tersebut belum sepenuhnya berkembang menjadi motivasi belajar yang stabil dan berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar selama pembelajaran tidak selalu diikuti oleh peningkatan motivasi belajar yang signifikan dalam waktu yang singkat.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayati yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan

Quizizz Ai mampu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.¹¹⁰ Perbedaan hasil penelitian ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik peserta didik, media yang digunakan, durasi perlakuan, maupun kondisi pelaksanaan pembelajaran.

Perbedaan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar tidak hanya ditentukan oleh keberadaan unsur permainan dalam pembelajaran. Faktor lain seperti intensitas penggunaan model pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar juga turut memengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* perlu dilakukan secara berkelanjutan agar peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk beradaptasi dengan model pembelajaran tersebut dan merasakan manfaatnya secara lebih optimal.

Selain itu, penelitian ini juga tidak sepenuhnya sejalan dengan kajian literatur yang dilakukan oleh Salsabila yang menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan antusiasme dan berkurangnya rasa bosan selama proses

¹¹⁰ Ida Wahyu Wijayati, *Pengembangan Model Game-Based Learning Berbantuan Quizizz AI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*, n.d.

pembelajaran.¹¹¹ Meskipun demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan antusiasme peserta didik selama pembelajaran belum tentu diikuti oleh peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan variabel yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor selain model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Akan tetapi, dalam penelitian ini model pembelajaran tersebut belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan penerapan yang lebih berkelanjutan dan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dampaknya terhadap motivasi dapat diamati secara lebih optimal.

B. Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial Setelah Penerapan *Game Based Learning* Berbasis *Treasure Hunt*

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya kenaikan nilai pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 73,76 meningkatkan menjadi 91,38 pada posttest, sedangkan rata-rata

¹¹¹ Inas Salsabila et al., *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP*, n.d.

nilai pretest kelas kontrol sebesar 71,00 meningkat menjadi 79,39 pada posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,677 yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,281 yang termasuk kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan kontribusi yang lebih besar dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui kegiatan pencarian informasi, diskusi kelompok, serta penyelesaian tantangan yang terdapat dalam permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpikir lebih aktif dalam mengidentifikasi, menghubungkan, dan menganalisis berbagai informasi yang berkaitan dengan dampak konflik sosial.

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menelaah dampak konflik sosial peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak

konflik sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan, pencarian informasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah mampu membantu peserta didik memahami serta menganalisis materi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kemampuan menelaah dampak konflik sosial dalam penelitian ini termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills), khususnya pada ranah kognitif C4 (menganalisis). Dalam revisi Taksonomi Bloom, kemampuan menganalisis merupakan kemampuan untuk memecah suatu informasi atau permasalahan menjadi beberapa bagian serta memahami hubungan antarbagian tersebut sehingga dapat dipahami secara utuh.¹¹² Kemampuan ini tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami informasi, tetapi juga mengorganisasikan, membedakan, dan menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena. Selain itu, kemampuan menganalisis termasuk ke dalam HOTS yang berada pada level C4, C5, dan C6 sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir secara kritis

¹¹² Welas Listiani And Rachmawati Rachmawati, "Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, No. 03 (2022): 397–402, <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i03.266>.

dalam mengolah dan menggunakan informasi yang dimiliki.¹¹³ Oleh karena itu, dalam materi dampak konflik sosial peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari, tetapi juga mampu mengidentifikasi penyebab konflik, menghubungkan berbagai fakta sosial, serta menelaah dampak yang ditimbulkan dari suatu peristiwa sosial. Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan kemampuan menelaah pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analisis secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada kelas eksperimen diduga terjadi karena karakteristik *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* yang melibatkan aktivitas pencarian informasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengolah informasi dan menemukan jawaban secara mandiri. Aktivitas ini sejalan dengan kemampuan menganalisis yang meliputi kegiatan mengorganisasikan, menghubungkan, dan menafsirkan informasi yang diperoleh untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu permasalahan. Selain itu, *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dengan aktivitas bermain sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam

¹¹³ Muhammad Jahfal Hanan Et Al., *Evaluasi Kesesuaian Penilaian Sumatif Akhir Jenjang Kelas Xii Dengan Distribusi Ranah Kognitif Dalam Kurikulum Merdeka*, 2025.

pembelajaran.¹¹⁴ Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi informasi, berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penelitian Radityastuti dkk., penerapan *Game Based Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan mengolah informasi.¹¹⁵ Dengan demikian, aktivitas yang terdapat dalam *Treasure Hunt* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Baskara yang menunjukkan bahwa penerapan media *Treasure Hunt* berbasis QR Code mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam bentuk pencarian petunjuk, eksplorasi informasi, dan kerja sama kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan tidak hanya diperoleh dari penjelasan guru, tetapi juga dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain

¹¹⁴ W. Wulandari And A. T. Widiensyah, *Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa*, 13, No. 3 (2023).

¹¹⁵ Eka Yulia Radityastuti Et Al., "Implementasi Digital Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp," *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 12, No. 1 (2023): 96, <https://doi.org/10.30821/Axiom.V12i1.16047>.

itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan *Treasure Hunt* mampu mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.¹¹⁶ Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial. Melalui aktivitas pencarian informasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah, peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi, menghubungkan, serta menganalisis berbagai informasi yang diperoleh sehingga kemampuan menelaah dapat berkembang secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial. Peningkatan kemampuan tersebut terjadi karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pencarian informasi, diskusi kelompok, serta pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi, menghubungkan, dan menganalisis berbagai informasi sehingga kemampuan berpikir analitis dapat berkembang secara lebih optimal. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* juga

¹¹⁶ Nurlida Wahyuni and Agus Baskara, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model Treasure Hunt Berbasis Teknologi QR Code pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Materi Jurnal Khusus Kelas XI AKL*, 9 (2026).

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik memperoleh pengetahuan melalui proses menemukan dan mengolah informasi secara mandiri. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada peserta didik.

C. Perbedaan Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan yang berbeda pada masing-masing variabel penelitian. Pada variabel motivasi belajar, hasil uji Mann-Whitney U Teast menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,309 yang lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berbasis *Treasure* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sebaliknya, pada variabel kemampuan menelaah dampak konflik sosial diperoleh nilai signifikansi sebesar $<0,001$ yang lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan pengaruh yang berbeda terhadap aspek afektif dan aspek kognitif peserta didik.

Perbedaan hasil pada kedua variabel menunjukkan bahwa motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial memiliki karakteristik yang berbeda. Motivasi belajar termasuk ke dalam ranah efektif yang

dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti minat belajar, kondisi psikologis, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta metode pembelajaran yang digunakan. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dalam membentuk motivasi belajar peserta didik sehingga perubahan motivasi cenderung memerlukan waktu yang lebih panjang dan tidak mudah terbentuk hanya melalui satu kali perlakuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik.¹¹⁷ Selain itu, penelitian lain juga menjelaskan bahwa efektivitas belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti motivasi, sikap pribadi, keterampilan belajar, lingkungan belajar, dan interaksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar tidak hanya ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran tertentu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung lainnya yang berada di luar kendali peneliti.¹¹⁸

Berbeda dengan motivasi belajar yang termasuk ranah afektif, kemampuan menelaah dampak konflik sosial termasuk ke dalam ranah kognitif yang dapat dilatih secara langsung melalui aktivitas pembelajaran. Kemampuan menelaah menuntut peserta didik untuk mengidentifikasi informasi,

¹¹⁷ Raudhatul Janah et al., "Peran Motivasi Belajar Berpartisipasi Dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di SMK Azzainiyyah," *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2023): 87–99, <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.311>.

¹¹⁸ Ding-Ping Chen et al., "Exploration of the External and Internal Factors That Affected Learning Effectiveness for the Students: A Questionnaire Survey," *BMC Medical Education* 23, no. 1 (2023): 49, <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04035-4>.

menghubungkan berbagai fakta, serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Dalam pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt*, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pencarian informasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari dkk. yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi belajar, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Raharjo dkk. juga menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.¹¹⁹ Dengan demikian, aktivitas yang terdapat dalam *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan peluang yang lebih besar bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* memberikan dampak yang berbeda

¹¹⁹ Siti Rohmah, "Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mi Ma'arif Candirejo," *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, No. 2 (2024): 67–75, <https://doi.org/10.47776/Praxis.V3i2.1360>. Adithya Dipta Raharjo Et Al., *The Use Of Game-Based Learning To Increase Student Engagement*, 1, No. 3 (2024).

pada setiap aspek yang diukur dalam penelitian ini. Pengaruh yang lebih besar terlihat pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial dibandingkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan pencarian informasi, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang termasuk dalam ranah kognitif. Sementara itu, motivasi belajar sebagai bagian dari ranah afektif memerlukan proses yang lebih panjang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, meskipun *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* belum menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar, model pembelajaran ini terbukti mampu memberikan kontribusi yang lebih nyata dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menelaah dampak konflik sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut terlihat lebih nyata pada kemampuan menelaah dampak konflik sosial dibandingkan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis peserta didik melalui aktivitas pencarian informasi, diskusi, dan pemecahan masalah yang dilakukan selama proses pembelajaran. Sementara itu, motivasi belajar sebagai aspek afektif

memerlukan waktu yang lebih panjang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor lain sehingga perubahan yang terjadi belum menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada peserta didik, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan analitis.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan *Game Based Learning* berbasis *Treasure Hunt* terhadap motivasi belajar dan kemampuan menelaah dampak konflik sosial pada peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning Treasure Hunt* menunjukkan rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol. Namun, berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,309 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS MAN 3 Kediri.
2. Kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning Treasure Hunt*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* serta rata-rata nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial.

3. Penerapan *Game Based Learning Treasure Hunt* memberikan dampak yang berbeda terhadap aspek afektif dan kognitif peserta didik. Model pembelajaran ini belum mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, tetapi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menelaah dampak konflik sosial. Dengan demikian, *Game Based Learning Treasure Hunt* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir analitis peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *Game Based Learning Treasure Hunt* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta mengembangkan kemampuan berpikir analitis dalam pembelajaran Sosiologi. Guru juga perlu menyesuaikan pelaksanaan permainan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan serta memanfaatkan pengalaman belajar yang diperoleh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerja

sama, dan kemampuan menelaah berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan model-model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pemberian kesempatan kepada guru untuk mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai *Game Based Learning Treasure Hunt* dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta durasi penerapan yang lebih panjang. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh model pembelajaran ini terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, atau kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu Rasyad Shalihuddin, Syahrullah, And Maria Ulfah. “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Al-Qur’an Surah Ali-Imran Ayat 190 -191.” *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 23, No. 2 (2025): 530–49. <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2025.23.2.530-549>.
- Afifah, S. N. (N.D.). *Strategi Pembelajaran Berbasis Konflik Sosial Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp 1 Bandung*.
- Afrina, A., Abbas, E. W., & Susanto, H. (2021). The Role Of Historical Science In Social Studies Learning Materials For Increasing Values Of Student’s Nationalism. *The Innovation Of Social Studies Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.20527/Iis.V3i1.3769>
- Alifa, Asyika Nur, Septi Kuntari, And Muhammad Agus Hardiansyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Animaker Pada Materi Konflik Sosial Kelas Xi Di Sman 3 Kota Cilegon.” *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)* 7, No. 1 (2024): 793–97. <https://doi.org/10.33627/Es.V7i1.2198>.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, And Agnes Angelia Hartanto. “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 4 (2022): 6491–504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3206>.
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal Of Education Research*, 5(3), 3723–3730. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.1069>
- Annisa, Annisa Agustin, And Raras Kartika Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis *Game Based Learning* Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas.” *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* 7, No. 2 (2025): 309–20. <https://doi.org/10.33503/Prismatika.V7i2.1030>.
- Antoro, Budi. “Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik.” *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora* 1, No. 2 (2024): 53–63. <https://doi.org/10.70585/Jmsh.V1i2.38>.
- Apeah-Kubi, D. (2025). Interactive Learning For Impact: Game-Based Learning In Social Work Education. *Journal Of Teaching In Social Work*, 45(3), 623–641. <https://doi.org/10.1080/08841233.2025.2469565>
- Ashwary, Fajar, And Nur Hidayat. *Adab Menuntut Ilmu Berdasarkan Hadist Nabi Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Dasar Islam*. N.D.

- Bahari, Y. (N.D.). *Literatur Review: Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*.
- Candra Susanto, Primadi, Dewi Ulfah Arini, Lily Yuntina, Josua Panatap Soehaditama, And Nuraeni Nuraeni. "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)." *Jurnal Ilmu Multidisplin* 3, No. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.38035/Jim.V3i1.504>.
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ips. *Nur El-Islam : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/Nuris.V10i1.516>
- Cressa, Jerri, And Muhammad Mukhlis. "Level Kognitif Taksonomi Bloom Pada Soal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *J-Lelc: Journal Of Language Education, Linguistics, And Culture* 3, No. 1 (2023): 55–62. <https://doi.org/10.25299/J-Lelc.2023.12094>.
- Damanik, F. H. S. (2023). Mengembangkan Keterampilan Resolusi Konflik Melalui Pembelajaran Sosiologi Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 983–992. <https://doi.org/10.58230/27454312.350>
- Fitriani, T., & Mulianingsih, F. (2024). *Hambatan Guru Ips Dalam Implementasi Standar Proses Kurikulum Merdeka Di Smp Negeri 22 Semarang*.
- Fitrianti, Eka, And Muhammad Sirozi. "Model Pengembangan Mutu Dan Relevansi Pendidikan Agama Islam Dengan Konsep Kerjasama Pentahelix." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)* 4, No. 3 (2024): 426–33. <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i3.556>.
- Fitriya, Erma, Fitriani Nurhayati, Desi Rosulina, Pipih Santora, And Opik Taupik. *Peran Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 14, No. 1 (2025).
- Gapari, M. Z. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kolb Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ips Kelas Xi Ma Mu'allimin Nw Pancor. *Islamika*, 3(1), 108–122. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V3i1.1021>
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, And Nabsiah Sabrina. "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa." *Indonesian Journal Of Intellectual Publication* 1, No. 3 (2021): 198–203. <https://doi.org/10.51577/Ijipublication.V1i3.121>.
- Hendrilia, Yudi. *Learning Motivation As A Predictor Of Academic Success: A Literature Review In Educational Psychology*. 4, No. 6 (2025).

- Husna, S. A. N., Maharani, N. D., Putri, R. M., Khasanah, A. M., Nissa, D. A. K., & Suadah, P. R. (2025). *Efektivitas Permainan Treasure Hunt Terhadap Hasil Belajar Santri Tpa Al-Iman Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab*. 2(4).
- Ika Nurhoikhatul Janah, Siti Nurhalimatul Fatihah, Immatul Adimah, Nurul Holisin, And Dwi Erik Bidayanto. "Literatur Review Strategi Mengidentifikasi Tahapan Dan Dampak Konflik Terhadap Organisasi." *Muqaddimah: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Bisnis* 2, No. 1 (2023): 135–47. <https://doi.org/10.59246/Muqaddimah.V2i1.587>.
- Joko Dery Waluyo, Irma Yunita, Adiel Hasan Danica Hidayat, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Smp Mu'alimin Wonodadi, Blitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 116–127. <https://doi.org/10.54066/Jupendis.V2i1.1184>
- Kumari, W. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (Jpbisk)*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/10.56325/Jpbisk.V6i1.117>
- Lestari, T., Nanda, S., & Syariffudin. (2024). Efektivitas Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Sejarah Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Satya Widya*, 40(2), 143–154. <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2024.V40.I2.P143-154>
- Listiani, Welas, And Rachmawati Rachmawati. "Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, No. 03 (2022): 397–402. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i03.266>.
- Maarif, Mohammad Syamsul, And M Yunus Abu Bakar. "Learning Motivation From The Perspective Of Educational Psychology: An Analysis Based On Study Habits And Learning Environment." *Interdisciplinary Research* 1, No. 2 (2025).
- Mahmudi, M Umar, And Muhammad Rifa'i Subhi. *Strategi Pendidikan Dan Pembelajaran Berbasis Kolaborasi Dalam Pendidikan Agama Islam*. N.D.
- Mardianti, Hidayatul, Sukardi Sukardi, And Hairil Wadi. "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, No. 4 (2023): 2388–93. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i4.1624>.
- Martia, L. A., & Nurafni, N. (2023). The Impact Of *Treasure Hunt* Games On Learning Outcomes In Time Measurement. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 515–525. <https://doi.org/10.24042/Ajpm.V14i2.18237>
- Menhard, Menhard, Muhammad Yusuf, And Safrizal Safrizal. "Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Produktivitas Kerja Pada Pt. Az-

- Zuhra Property Pekanbaru.” *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 10, No. 2 (2022): 371–76. <https://doi.org/10.37641/jimkes.V10i2.1436>.
- Mohammad Richi, Adam Pramudya Ardiansyah, Aisyah Nurrotul, & Wiwit Roikhatul. (2023). Peran Guru Sosiologi Dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial Peserta Didik Di Era Transformasi Digital. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.51903/education.V3i1.286>
- Muhammad Abdullah Ubaidi, Rahmatullaillia Sari, Halimatus Sakdiyahi, Naila Jauhatoul Jinan, And Mu’alimin Mu’alimin. “Sumber Gejala Dan Penyebab Konflik.” *Wawasan : Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi Dan Kewirausahaan* 2, No. 1 (2023): 273–86. <https://doi.org/10.58192/wawasan.V2i1.1562>.
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, And Gusmamelis Gusmamelis. “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran.” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2024): 227–46. <https://doi.org/10.55606/lencana.V3i1.4572>.
- Muslim Fikri And Elya Munfarida. “Konstruksi Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Islam: Analisis Tafsir Maudhu’i Berdasarkan Al-Qur’an.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, No. 1 (2023): 108–20. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).11469](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).11469).
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect Of Digital Game-Based Learning On Student Engagement And Motivation. *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21, No. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.V21i2.29252>.
- Naldi, Anri. *Konsep Tawakal Dalam Kajian Akhlak Tasawuf Berdasarkan Dalil Pada Al Qur’an*. N.D.
- Nieke, Nieke. “Manajemen Dan Resolusi Konflik Dalam Masyarakat.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan* 12, No. 2 (2017): 51–60. <https://doi.org/10.21009/plpb.122.04>.
- Nisa, Hayatun, Kartini Herlina, And Margaretha Karolina Sagala. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Instagram Pada Materi Konflik Sosial Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis*. N.D.
- Nurhakim, N., Adriansyah, M. I., & Dewi, D. A. (2024). Intoleransi Antar Umat Beragama Di Indonesia. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 50–61. <https://doi.org/10.60126/maras.V2i1.126>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Ips Di Semua Tingkat Pendidikan

- Formal (Sd, Smp Dan Sma). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/Elmujtama.V3i3.2818>
- Puspitasari, Maya. “Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Tafsir Al-Qur’an Surat Al-Maidah Ayat 2.” *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, No. 3 (2022): 209–21. <https://doi.org/10.51878/Learning.V2i3.1521>.
- Putri, Mahdatul Aini, Herpratiwi Herpratiwi, and Rangga Firdaus. “The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review.” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 10, no. 1 (2025): 122. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Xi Ips 1. *Cetta*
- Rubiyanti, R., Zulfianti, H. M., & Ekawati, N. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik*.
- Sarnoto, Ahmad Zain, And Almaydza Pratama Abnisa. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, No. 2 (2022): 210–19. <https://doi.org/10.37680/Scaffolding.V4i2.1609>.
- Soekarno-Hatta, Jl, And Pasir Jati. *Meneladani Nilai Pendidikan Nabi Muhammad Di Era Modernisasi*. 4, No. 2 (2023).
- Supriadi, Nanang, Nirva Diana, And Iwan Kuswidi. “Analysis Of Motivation And Interest Instruments In Mathematics Learning Using Confirmatory Factor Analysis (Cfa).” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 6, No. 2 (2021): 451–60. <https://doi.org/10.24042/Tadris.V6i2.9772>.
- Suryawati, Citra Tectona, Adi Dewantoro, Fita Agustina, And Agustina Puspitarini. “Development Of Motivation Scale For Students In Problem-Based Learning Model.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 10, No. 1 (2024): 147. <https://doi.org/10.33394/Jk.V10i1.10319>.
- Ulya, A., Windah Astuti, R., & Sarifa Aqidatul Islamiyyah, S. (2023). Konsep Dasar Ips Dan Implementasinya Di Sekolah. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 225–237. <https://doi.org/10.22437/Gentala.V8i2.29970>
- Wadiv Vatul Khovivah, Maulidatus Sholehah, M. Anshori Saleh, Alivia Umami Jamilah, And Mu’alimin Mu’alimin. “Definisi Konflik Dan Pentingnya Manajemen Konflik Dalam Pendidikan.” *Masman Master Manajemen* 2, No. 4 (2024): 40–51. <https://doi.org/10.59603/Masman.V2i4.566>.
- Wahyudi, Andri. *Konflik, Konsep Teori Dan*. N.D.

- Waluyo, Edy, Ahmad Septian, Ega Jerilian, Et Al. *Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T*. N.D.
- Wirawan, G., Abdulkarim, A., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2024). Exploring Students' Perceptions Of Mobile Game-Based Social Studies Learning Model. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 181–187. <https://doi.org/10.30872/Yupa.V6i2.3379>
- Yolanza, Ray, And Mardianto Mardianto. “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2022): 27. <https://doi.org/10.29240/Belajea.V7i1.4339>.
- Yolanza, Ray, And Mardianto Mardianto. “Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2022): 27. <https://doi.org/10.29240/Belajea.V7i1.4339>.
- Yusuf, S M. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pendidikan Agama Islam*. N.D.
- Zamhariroh, Nazila Mumtaza, And Ahmad Yusam Thobroni. “Relevansi Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Perspektif Al-Qur'an Dengan Tuntutan Kerjasama Dalam Tim Di Dunia Kerja.” *Jurnal Pendidikan Islam* 4 (2024).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 5357/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 22 Desember 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MAN 3 Kediri
di
Kediri

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	: Fenina Feramitha Imran
NIM	: 220102110040
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

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

Nomor : 5388/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 29 Desember 2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Survey

Kepada
 Yth. Kepala MAN 3 Kediri
 di
 Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fenina Feramitha Imran
 NIM : 220102110040
 Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
 Judul Proposal : Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002

Tembusan :
 1. Ketua Program Studi PIPS
 2. Arsip

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEDIRI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 3
 Jalan Jombang Karaman Kendeng Kediri 64234
 Telepon (0341) 326402 Faximile (0341) 326402
 Website : www.kem.kab.kediri.go.id E-mail : kagkab.kediri@kemdikbud.go.id

LEMBAR DISPOSISI

Indeks Pemindahan	Kode
Tanggal Nomor	22-12-2025 / 5388/Un.03.1/TL.00.1/12/2025
Asal Surat	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Isi Ringkas	Permohonan Penelitian
Diterima Tanggal	01 - 12 - 2025
Tanggal Penyelesaian	
Isi Disposisi	Diteruskan Kepada
Harap di kembalikan	1. B. Laili 2. Buw 185 3.
Sesudah digunakan harap dikembalikan	
Kepada	

Lampiran 2 Instrumen Angket dan Angket



No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Sumber Data
1	Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	Tekun menyelesaikan tugas dan tanggung jawab belajar	1. Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu. 2. Saya berusaha memperbaiki tugas yang belum sempurna. 3. Saya sering menunda tugas yang diberikan guru.	Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Kediri
2		Ulet menghadapi kesulitan	Tidak mudah menyerah Ketika menghadapi kesulitan dalam belajar	4. Saya mencari cara lain Ketika kesulitan memahami Pelajaran. 5. Saya tetap berusaha meskipun hasil belajar saya belum memuaskan. 6. Saya berhenti belajar Ketika menemui kesulitan.	
3		Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah	Tertarik dan antusias terhadap hal baru dalam pembelajaran	7. Saya tertarik mempelajari hal baru dari guru. 8. Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 9. Saya merasa bosan jika materi pelajarannya sulit.	
4		Lebih senang bekerja mandiri	Memiliki kemandirian dalam belajar dan	10. Saya senang belajar tanpa menunggu perintah guru.	

			menyelesaikan tugas	11. Saya bisa mengatur waktu belajar sendiri. 12. Saya tidak bisa belajar tanpa bantuan teman atau guru.	
5		Dapat mempertahankan pendapat	Yakin terhadap kemampuan dan pendapat sendiri dalam belajar	13. Saya yakin dengan jawaban saya saat berdiskusi di kelas. 14. Saya berani mengemukakan pendapat di depan teman-teman. 15. Saya mudah mengikuti pendapat orang lain walau saya tidak setuju.	
6		Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	Gigih mempertahankan tujuan belajar dan keyakinan dalam mencapai hasil	16. Saya berusaha memahami materi walaupun sulit. 17. Saya terus mencoba sampai tujuan belajar saya tercapai. 18. Saya cepat menyerah bila hasil belajar saya rendah. 19. Saya yakin usaha keras akan membawa hasil baik. 20. Saya menyerah Ketika nilai saya tidak sesuai harapan.	

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Sumber Data
1	Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (Y2)	Menganalisis pengertian konflik sosial dan proses terjadinya	1. Di sebuah desa terjadi konflik antarwarga karena sengketa lahan yang belum terselesaikan. Konflik tersebut menyebabkan hubungan sosial tersebut menyebabkan hubungan sosial memburuk dan menimbulkan ketegangan di lingkungan Masyarakat. Analisislah dampak konflik tersebut terhadap kehidupan sosial Masyarakat di desa.	Siswa Kelas XI IPS MAN 3 Kediri
2		Menganalisis faktor-faktor penyebab konflik sosial	2. Dua kelompok pemuda di suatu lingkungan terlibat konflik karena perbedaan kepentingan dalam kegiatan desa. Hal tersebut memicu pertengkaran dan perpecahan di antara mereka. Jelaskan faktor penyebab konflik tersebut dan analisislah kaitannya satu sama lain.	
3		Menelaah hubungan	3. Telaahlah mengapa perbedaan latar	

		perbedaan latar belakang dengan konflik	belakang budaya dan ekonomi berpotensi memicu konflik sosial!	
4		Menganalisis dampak konflik terhadap kehidupan sosial	4. Analisislah dampak konflik sosial terhadap hubungan antarindividu dan antarkelompok di masyarakat!	
5		Menelaah dampak konflik berdasarkan kasus nyata	5. Uraikan satu kasus nyata konflik sosial dan analisis dampak yang ditimbulkan bagi Masyarakat sekitarnya!	
6		Menganalisis perbedaan dampak positif dan negatif	6. Bandingkan dampak positif dan negatif dari konflik sosial serta jelaskan mana yang lebih dominan dan alasannya!	
7		Menganalisis cara penyelesaian konflik	7. Analisislah satu konflik yang terjadi di lingkunganmu dan jelaskan strategi penyelesaian yang paling efektif untuk kasus tersebut!	
8		Menelaah Upaya pencegahan konflik	8. Sebuatkan Langkah-langkah yang dapat dilakuka untuk mencegah konflik soisal di lingkungan sekolah!	

9		Menganalisis sikap terhadap perbedaan	9. Analisis sikap yang seharusnya diterapkan dalam menghadapi perbedaan agar tidak menimbulkan konflik sosial!	
10		Menelaah pentingnya pemahaman konflik sosial	10. Telaah pentingnya memahami penyebab, dampak, dan penyelesaian konflik sosial bagi generasi muda!	

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi/Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aniek Rahmawati, S.Sos., M.Si
NIP : 19720320 200901 2 004

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Fenina Feramitha Imran
NIM : 220102110056
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul TAS : Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI Ipa Man 3 Kediri

Malang, 8 Desember 2025
Validator,

Aniek Rahmawati, S.Sos., M.Si

5. Bapak/Ibu dapat memberikan kesimpulan terkait kelayakan materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kesimpulan akhir penilaian.

Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian Tujuan	1	1
2	Kesesuaian Indikator	2, 3	2
3	Kebahasaan	4, 5, 6	3
4	Konstruksi	7, 8	2
5	Kelayakan Instrumen	9, 10	2
Jumlah			10

Sumber: Prabetho et al. (2019)

Lembar Penilaian

No	Butir Pernyataan	1	2	3	4
1	Instrumen telah sesuai dengan tujuan penelitian.	✓			
2	Indikator yang digunakan telah sesuai dengan variabel yang diukur.	✓			
3	Setiap butir pernyataan/soal telah mewakili indikator yang diukur.		✓		
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.		✓		
5	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.		✓		
6	Susunan kalimat telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓			
7	Butir pernyataan/soal disusun secara jelas dan sistematis.	✓			
8	Butir pernyataan/soal sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	✓			
9	Instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat.	✓			
10	Instrumen layak digunakan dalam penelitian.	✓			

Keterangan:
4 = Sangat Layak
3 = Layak
2 = Cukup Layak
1 = Kurang Layak

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imam Whyu Hidayat, M.Pd.I

NIP : 19890207 201903 1012

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Fenina Feramitha Imran

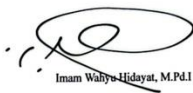
NIM : 220102110056

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul TAS : Pengaruh Game Based Learning Treasure Hunt Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial di Kelas XI IPS MAN 3 Kediri

Malang, 8 Maret 2026

Validator,


Imam Whyu Hidayat, M.Pd.I

5. Bapak/ibu dapat memberikan kesimpulan terkait kelayakan materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kesimpulan akhir penilaian.

Kisi-Kisi Validasi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1, 2, 3	3
2	Kejelasan Isi	4, 5	2
3	Kemudahan pengguna	6, 7, 8	3
4	Kesesuaian Bahasa	9, 10	2

Sumber: Prabeto et al. (2019)

Lembar Penilaian

No	Butir pernyataan	1	2	3	4	Indikator
1	Tampilan media pembelajaran yang digunakan terlihat menarik dan tidak membosankan.	✓				Tampilan Desain
2	Kombinasi warna, gambar, dan tata letak pada media sudah sesuai dan enak dilihat.	✓				
3	Desain media pembelajaran membantu saya lebih fokus dalam belajar.	✓				
4	Materi yang disajikan dalam media mudah dipahami.		✓			Kejelasan Isi
5	Informasi yang terdapat dalam media disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan.	✓				
6	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.		✓			Kemudahan Pengguna
7	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah diikuti.	✓				
8	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran ini.	✓				Kesesuaian Bahasa
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.		✓			

Lampiran 4 Distribusi Jawaban Peserta Didik

Distribusi Jawaban Motivasi Belajar

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
Nama	P1	P2	RP3	RP6	P8	RP9	P10	P11	RP12	P13	P14	RP15	P16	P17	RP 18	P19	RP20	TOTAL		
Achmad Alif Ramadhan	5	5	1	1	5	3	5	5	3	4	5	4	5	5	1	5	1	63		
Adam Yusuf	5	5	1	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	69		
Ahmad Naja	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	1	5	1	59		
Aisyatul Chusna Chairani	4	3	3	3	4	5	3	4	5	3	3	3	4	4	3	4	3	61		
Anggun Sukmawati	4	3	1	1	4	4	2	5	3	5	2	2	5	4	4	4	1	54		
Annissaul Maghfiroh	5	5	2	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	5	2	5	2	61		
Dheca Aileen Tanaya	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	5	2	5	2	60		
Dimas Frisya Pratama	4	5	2	2	5	4	4	4	2	4	4	2	4	5	2	5	2	60		
Dini Hima Azkia	4	5	1	1	4	1	3	3	5	3	5	1	5	5	1	5	1	53		
Dirani Zeni Putri Rohmah	3	3	3	2	4	4	3	2	5	3	2	3	3	3	1	5	1	50		
Fradita Mey Angraini	5	5	1	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	5	1	62		
Gathan Dwi Frans Secar	4	4	3	2	4	4	3	3	2	3	4	4	5	4	2	5	2	58		
Iftinan Fitri Shabira	4	4	3	2	4	4	3	3	2	3	4	3	5	5	2	5	2	58		
Indira Yundha Dwi Anggraini	5	4	2	1	5	3	4	5	3	3	4	2	4	5	2	5	2	59		
Irfah' Millata Hanifa	4	5	4	2	4	4	3	3	2	4	3	1	5	4	4	5	2	59		
Irma Musayadah	5	4	1	1	5	1	4	4	3	4	3	4	4	4	1	5	1	54		
Irma Yuliana	5	5	3	1	3	3	2	2	4	3	1	3	3	5	1	5	1	50		
Jelita Eka Firnanda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85		
Jessy Sholehatin Nisrin	5	5	5	3	5	3	5	5	3	3	5	5	5	3	3	5	5	73		
Kurnia Citra Wardani	4	4	1	1	3	5	3	3	4	3	4	5	3	5	4	5	3	60		
Muhammad Nabil Turmuzi Hani	5	5	2	1	5	5	5	4	2	4	5	1	5	5	3	5	1	63		
Mustofa Akmallulail	5	4	3	2	5	4	3	4	3	4	3	4	4	5	2	5	1	61		
Naila Salsabila	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	54		
Nihriatul Asifa	5	5	1	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	1	5	1	53		
Nikmatul Uliyah	4	4	2	2	5	3	4	3	2	3	3	2	4	5	1	5	1	53		
Nurul Aizatul Akma	1	1	3	3	2	1	2	4	3	2	1	4	2	1	5	1	3	39		
Qori'atul Azizah	5	5	2	2	5	4	4	4	2	4	3	2	4	5	2	5	3	61		
Raffa La Vya Hariono	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	83		
Revan Fandi Feriawan Kriswiyanto	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	60		
Sabilluna Intan Cahyani	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	5	3	60		
Salsa Mega Zakaria Putri	4	4	1	1	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	55		
Satriyo Junariyo	4	4	4	1	5	4	4	3	3	4	5	2	5	5	1	5	1	60		
Siti Urifah	4	5	1	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	5	3	5	2	59		
Talita Khusna Ida	4	3	3	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	5	2	65		
Vanessa Putri Aulia	4	4	4	2	4	2	3	5	5	3	2	4	3	4	2	5	1	57		

B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
Nama	P1	P2	RP3	RP6	P8	RP9	P10	P11	RP12	P13	P14	RP15	P16	P17	RP18	P19	RP20	TOTAL:	
Aila Shifa Ayudia	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	2	58	
Alfiani Azzati Nur Mufidah	4	4	2	1	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	5	1	56	
Alsheylina Rosadira Nazahra	4	5	4	1	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	3	5	1	60	
Anisa Rahmadhany	4	5	3	2	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4	3	5	2	57	
Aniyatuz Zakiya	4	3	3	3	4	4	3	4	5	3	5	5	3	4	3	4	1	61	
Annisa Aulia	5	5	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	3	5	2	68	
Aufa Rosyidah	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	59	
Cheryn Fikriana Khaerani	4	4	3	2	4	4	3	4	5	3	4	3	4	4	3	5	3	62	
Fadlil Kurniawan Al Amin	4	5	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	4	3	2	5	1	53	
Fahri Arta Fadilah	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	57	
Fajar Vian Azizi	4	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	4	4	2	4	3	51	
Fatma Tita Istikomah	4	4	3	1	4	4	4	4	3	4	2	1	3	4	1	5	3	54	
Fransisca Safa Aulia	4	5	3	1	5	5	3	4	4	4	3	3	4	5	1	5	1	60	
Jibriela Dinda Juniar	5	5	4	1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	61	
M Lionel Akbar Alfiransyah	4	5	3	1	4	3	4	5	3	3	3	3	4	5	3	5	1	59	
Maya Khoirun Nisa	4	5	2	2	4	3	3	4	2	3	4	2	4	5	1	5	5	58	
Mazy Datul Farah	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	5	3	55	
Muhammad Fadhil Al Zaki	4	4	3	1	5	3	4	5	3	3	4	3	4	5	3	5	2	61	
Nabilia Ameerah Janeeta	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	5	2	61	
Nadzahra Teara Rista	4	4	4	1	4	3	3	3	1	3	4	3	5	5	3	5	1	56	
Neily Najwa Salsabila	5	4	4	2	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	68	
Nilna Fauziyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51	
Novia Cinta Triazahra	5	5	2	2	5	2	4	3	3	3	4	2	5	5	1	5	1	57	
Nura Asya Firsani	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	
Ogud Meylano Widodo	3	3	4	2	4	5	3	2	4	3	2	2	4	5	2	4	2	54	
Radithya Putra Narotama	5	5	3	2	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	2	5	1	65	
Rafa Maritza	4	5	2	2	4	3	4	4	1	4	5	3	4	4	2	5	1	57	
Saidatul Maghfiroh Amilus Solikah	5	5	2	1	5	3	3	3	3	3	2	4	5	5	2	5	1	57	
Shadam Farrel Agustian	5	5	1	1	5	3	4	5	3	5	5	3	5	5	1	5	1	62	
Syakina Zahrotus Shita Anaya	4	5	2	1	4	4	4	4	4	4	3	2	5	5	2	5	2	60	
Syarifah Nabila	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	60	
Veraliya Meizafiya Dilla Rizqullah	5	5	4	1	5	5	4	3	5	4	3	5	4	5	5	5	1	69	
Verysca Indah Pratiwy	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	61	
Yuli Wahyu Kartika	4	4	3	3	4	5	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	2	58	

	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
	Nama	P1	P2	RP3	RP6	P8	RP9	P10	P11	RP12	P13	P14	RP15	P16	P17	RP 18	P19	RP20	TOTAL
1	Abdurrahman Shoolihuddin	5	5	1	3	5	1	5	5	1	5	5	1	5	5	1	5	1	59
2	Adyan Khotaamaz Zuddi	4	4	3	1	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	2	4	2	54
3	Alleycsa Ayu Pragitta	5	5	2	1	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	3	62
4	Azza Nayla Hamidatul Husna	5	5	4	2	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	3	5	2	70
5	Chelsea Kalila Arfiyah	4	5	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	5	2	63
6	Chindi Nur Puspitasari	4	5	2	1	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	2	5	2	55
7	Cika Putri Afandi	4	4	2	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	2	5	2	59
8	Dinar Amira Keisya	4	4	2	3	4	3	5	4	2	4	3	4	4	4	2	4	2	58
9	Faril Hafzana Adam	4	4	1	2	4	3	4	4	3	4	4	1	5	5	1	5	2	56
0	Galuh Indana Ramadani	4	4	3	5	2	4	5	4	5	3	3	1	5	5	3	5	3	64
1	Gilang Filza Farzana	4	3	2	2	3	3	5	3	3	4	3	2	3	4	2	5	2	53
2	Hamdanu Almarukhi	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	2	5	2	61
3	Ilham Maulana Ghifari	5	5	2	1	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	5	4	64
4	Jhonatan	5	4	1	1	5	2	4	5	5	5	3	2	5	5	1	5	1	59
5	Juangga Tri Atmaja	4	4	3	4	3	4	5	4	2	3	3	1	4	4	2	5	1	56
6	Kafka Navisa Mufida	5	5	1	3	4	2	4	4	4	4	4	1	5	5	2	5	1	59
7	Karin Rokhatul Jannah	4	4	3	2	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	2	5	2	60
8	Lia Aulia	5	4	1	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	2	5	1	61
9	Melvy Aulia Friska	4	5	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	5	3	60
0	Moch. Setyo Nur Fauzi	4	4	3	1	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	3	4	3	56
1	Muhammad Yahya Choiruddin	4	5	2	2	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	1	55
2	Muhammad Rihan Zamzami	5	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	56
3	Novia Ni'ma Rochati	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	2	57
4	Putri Nurul Arofah	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	2	4	1	53
5	Rena Meysa Sabilla	5	4	2	2	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	2	5	2	56
6	Sayda Deswinta Andini Putri	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	5	2	57
7	Shila Aula Nafisyah	4	4	2	2	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	2	5	2	63
8	Sindi Widya Putri	5	5	3	1	1	4	5	4	4	2	3	1	1	1	4	1	4	49
9	Sita Cahya Amelia	4	4	1	2	4	3	3	4	2	4	3	4	2	5	1	5	3	54
0	Syafa Naswa	5	4	1	2	5	2	5	4	2	3	3	4	1	5	1	5	3	55
1	Thalita Rezaki Natania Wijaya	4	5	1	1	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	5	65
2	Tisya Cahya Ariefa	4	3	3	1	5	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	66
3	Wahyu Eka Nur Safitri	4	5	3	3	4	4	5	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	69
4	Yuli Setya Handayani	5	5	1	1	5	3	4	4	3	4	4	3	2	4	5	4	3	60

166

A	B	C	D	E	F	G	H
Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	post-pre	SKOR IDEAL (100-PRE)	N gain score	N gain score %	
Achmad Alif Ramadhan	65	75	10	35	0,29	28,57	
Adam Yusuf	72	80	8	28	0,29	28,57	
Ahmad Naja	75	81	6	25	0,24	24,00	
Aisyatul Chusna Chairani	60	76	16	40	0,40	40,00	
Anggun Sukmawati	65	73	8	35	0,23	22,86	
Annisaul Maghfiroh	60	75	15	40	0,38	37,50	
Dheca Aileen Tanaya	78	81	3	22	0,14	13,64	
Dimas Frisya Pratama	75	80	5	25	0,20	20,00	
Dini Hima Azkia	65	78	13	35	0,37	37,14	
Dirani Zeni Putri Rohmah	65	70	5	35	0,14	14,29	
Fradita Mey Angraini	65	78	13	35	0,37	37,14	
Gathan Dwi Frans Secar	60	75	15	40	0,38	37,50	
Iftinan Fitri Shabira	60	76	16	40	0,40	40,00	
Indira Yundha Dwi Anggraini	72	84	12	28	0,43	42,86	
Irfa' Millata Hanifa	74	84	10	26	0,38	38,46	
Irma Musayadah	80	88	8	20	0,40	40,00	
Irma Yuliana	68	85	17	32	0,53	53,13	
Jelita Eka Firmanda	72	80	8	28	0,29	28,57	
Jessy Sholehatin Nisrin	74	83	9	26	0,35	34,62	
Kurnia Citra Wardani	70	80	10	30	0,33	33,33	
Muhammad Nabil Turmudzi Hani	60	78	18	40	0,45	45,00	
Mustofa Akmallulail	68	80	12	32	0,38	37,50	
Naila Salsabila	75	81	6	25	0,24	24,00	
Nihriatul Asifa	70	78	8	30	0,27	26,67	
Nikmatul Uliyah	78	84	6	22	0,27	27,27	
Nurul Aizatul Akma	72	85	13	28	0,46	46,43	
Qori'atul Azizah	82	84	2	18	0,11	11,11	
Raffa La Vya Hariono	75	80	5	25	0,20	20,00	
Revan Fandi Feriawan Kriswiyanto	72	80	8	28	0,29	28,57	
Sabilluna Intan Cahyani	68	79	11	32	0,34	34,38	
Salsa Mega Zakaria Putri	65	76	11	35	0,31	31,43	
Satriyo Junariyo	80	85	5	20	0,25	25,00	
Siti Urifah	60	75	15	40	0,38	37,50	
Talita Khusna Ida	80	86	6	20	0,30	30,00	

A	B	C	D	E	F	G	H
Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	post-pre	skor ideal (100-pre)	N gain score	N gain score%	
Abdurrahman Shoolihuddin	68	88	20	32	0,63	62,50	
Adyan Khotaamaz Zuddi	68	88	20	32	0,63	62,50	
Alleycsa Ayu Pragitta	74	91	17	26	0,65	65,38	
Azza Nayla Hamidatul Husna	72	90	18	28	0,64	64,29	
Chelsea Kalila Arfiyah	75	92	17	25	0,68	68,00	
Chindi Nur Puspitasari	80	95	15	20	0,75	75,00	
Cika Putri Afandi	75	92	17	25	0,68	68,00	
Dinar Amira Keisya	70	89	19	30	0,63	63,33	
Faril Hafzana Adam	80	95	15	20	0,75	75,00	
Galuh Indana Ramadani	75	92	17	25	0,68	68,00	
Gilang Filza Farzana	72	90	18	28	0,64	64,29	
Hamdanu Almarukhi	80	95	15	20	0,75	75,00	
Ilham Maulana Ghifari	75	92	17	25	0,68	68,00	
Jhonatan	80	95	15	20	0,75	75,00	
Juangga Tri Atmaja	75	92	17	25	0,68	68,00	
Kafka Navisa Mufida	75	92	17	25	0,68	68,00	
Karin Rokhatul Jannah	80	95	15	20	0,75	75,00	
Lia Aulia	74	91	17	26	0,65	65,38	
Melvy Aulia Friska	72	90	18	28	0,64	64,29	
Moch. Setyo Nur Fauzi	78	94	16	22	0,73	72,73	
Muhammad Yahya Choiruddin	65	87	22	35	0,63	62,86	
Muhammad Rihan Zamzami	75	92	17	25	0,68	68,00	
Novia Ni'ma Rochati	82	96	14	18	0,78	77,78	
Putri Nurul Arofah	70	89	19	30	0,63	63,33	
Rena Meysa Sabilla	75	92	17	25	0,68	68,00	
Sayda Deswinta Andini Putri	72	90	18	28	0,64	64,29	
Shila Aula Nafisyah	68	88	20	32	0,63	62,50	
Sindi Widya Putri	72	90	18	28	0,64	64,29	
Sita Cahya Amelia	84	97	13	16	0,81	81,25	
Syafa Naswa	84	97	13	16	0,81	81,25	
Thalita Rezaki Natania Wijaya	75	92	17	25	0,68	68,00	
Tisya Cahya Ariefa	68	89	21	32	0,66	65,63	
Wahyu Eka Nur Safitri	74	91	17	26	0,65	65,38	
Yuli Setya Handayani	72	90	18	28	0,64	64,29	

A	B	C	D	E	F	G
Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	post-pre	SKOR IDEAL (100-PRE)	N gain score	N gain score %
Aila Shifa Ayudia	78	81	3	22	0,14	13,64
Alfiani Azzati Nur Mufidah	70	78	8	30	0,27	26,67
Alsheylina Rosadira Nazahra	72	80	8	28	0,29	28,57
Anisa Rahmadhany	75	82	7	25	0,28	28,00
Aniyatuz Zakiya	72	80	8	28	0,29	28,57
Annisa Aulia	74	81	7	26	0,27	26,92
Aufa Rosyidah	78	80	2	22	0,09	9,09
Cheryn Fikriana Khaerani	70	75	5	30	0,17	16,67
Fadlil Kurniawan Al Amin	75	80	5	25	0,20	20,00
Fahri Arta Fadilah	72	80	8	28	0,29	28,57
Fajar Vian Azizi	70	78	8	30	0,27	26,67
Fatma Tita Istikomah	72	79	7	28	0,25	25,00
Fransisca Safa Aulia	68	78	10	32	0,31	31,25
Jibriela Dinda Juniar	65	77	12	35	0,34	34,29
M Lionel Akbar Alfiransyah	74	81	7	26	0,27	26,92
Maya Khoirun Nisa	70	75	5	30	0,17	16,67
Mazy Datul Farah	72	80	8	28	0,29	28,57
Muhammad Fadhil Al Zaki	75	79	4	25	0,16	16,00
Nabilia Ameera Janeeta	68	75	7	32	0,22	21,88
Nadzahra Teara Rista	72	80	8	28	0,29	28,57
Neily Najwa Salsabila	75	79	4	25	0,16	16,00
Nilna Fauziyah	70	79	9	30	0,30	30,00
Novia Cinta Triazahra	74	80	6	26	0,23	23,08
Nura Asya Firsani	72	76	4	28	0,14	14,29
Ogud Meylano Widodo	78	80	2	22	0,09	9,09
Radithya Putra Narotama	70	78	8	30	0,27	26,67
Rafa Maritza	75	81	6	25	0,24	24,00
Saidatul Maghfiroh Amilus Solikah	72	79	7	28	0,25	25,00
Shadam Farrel Agustian	70	79	9	30	0,30	30,00
Syakina Zahrotus Shita Anaya	72	80	8	28	0,29	28,57
Syarifah Nabila	68	78	10	32	0,31	31,25
Veraliya Meizafiya Dilla Rizqullah	65	77	12	35	0,34	34,29
Verysca Indah Pratiwy	74	81	7	26	0,27	26,92
Yuli Wahyu Kartika	70	79	9	30	0,30	30,00

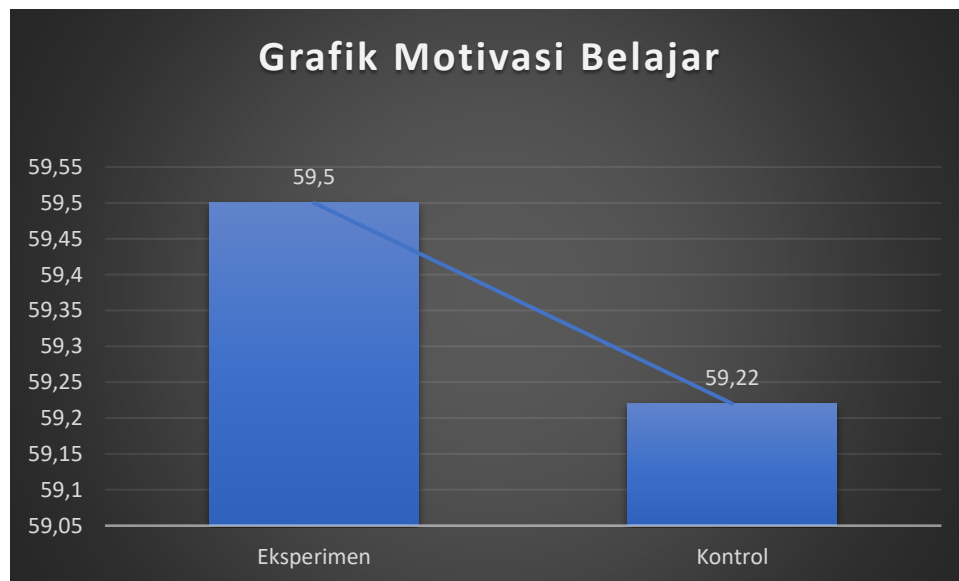
A	B	C	D	E	F	G	H
Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	post-pre	skor ideal (100-pre)	N gain score	N gain score%	
Aira Shafa Ayudia	68	88	20	32	0,63	62,50	
Alya Khoirun Nisa	68	88	20	32	0,63	62,50	
Ananda Salsabila Septia Amelia	74	91	17	26	0,65	65,38	
Aoliya Mega Ramawati	72	90	18	28	0,64	64,29	
Arina Nur Rosyidah	75	92	17	25	0,68	68,00	
Aura Raberta Lailatus Sa'ina	80	95	15	20	0,75	75,00	
Ayu Agustin	75	92	17	25	0,68	68,00	
Fajar Agro Dharma	70	89	19	30	0,63	63,33	
Farhan Armansyah Putra	80	95	15	20	0,75	75,00	
Firdausia Salfa Nabila	75	92	17	25	0,68	68,00	
Ilma Nuril Aghniya	72	90	18	28	0,64	64,29	
Indy Intan Maulida	80	95	15	20	0,75	75,00	
Khanza Helga Nuria	75	92	17	25	0,68	68,00	
Makhtum Mubarak Nur Ahmadi	80	95	15	20	0,75	75,00	
Moh. Rio Adi Putra	75	92	17	25	0,68	68,00	
Mohammad Fahmi Ridho	75	92	17	25	0,68	68,00	
Muchammad Faris Bahrul Ulum	80	95	15	20	0,75	75,00	
Mukhammad Nuril Faudy	74	91	17	26	0,65	65,38	
Naswa Syahrul Nur Kharim	72	90	18	28	0,64	64,29	
Nihayatuzzakiah Kafa Biha	78	94	16	22	0,73	72,73	
Pambudi Bagus Tri Wijaya	65	87	22	35	0,63	62,86	
Ratna Lusiani	75	92	17	25	0,68	68,00	
Salsabilla Awaliatun Nadhifah	82	96	14	18	0,78	77,78	
Salsabilla Tri Chantika Primadani	70	89	19	30	0,63	63,33	
Sandy Aulia	75	92	17	25	0,68	68,00	
Sendi Kiranti	72	90	18	28	0,64	64,29	
Sera Mariska	68	88	20	32	0,63	62,50	
Sindi Wahyu Nuraini	72	90	18	28	0,64	64,29	
Siti Nur Harisah	84	97	13	16	0,81	81,25	
Syifana Bilkhis Ramadhani	84	97	13	16	0,81	81,25	
Trya Hesti Wahyu Febriani	75	92	17	25	0,68	68,00	
Ukhti Lathifatun Nazila Ramadani	68	89	21	32	0,66	65,63	
Yogi Arya Saputra	74	91	17	26	0,65	65,38	
Zahra Putri Pangestu	72	90	18	28	0,64	64,29	

Lampiran 5 Data SPSS

Tabel 4 19 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Kelas	Jumlah Peserta Didik (N)	Rata-rata (mean)
Eksperimen	68	59,50
Kontrol	69	59,22

Gambar 4 6 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Tabel 4 20 Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTAL	1	.082	68	.200*	.988	68	.758
	2	.193	69	<.001	.881	69	<.001

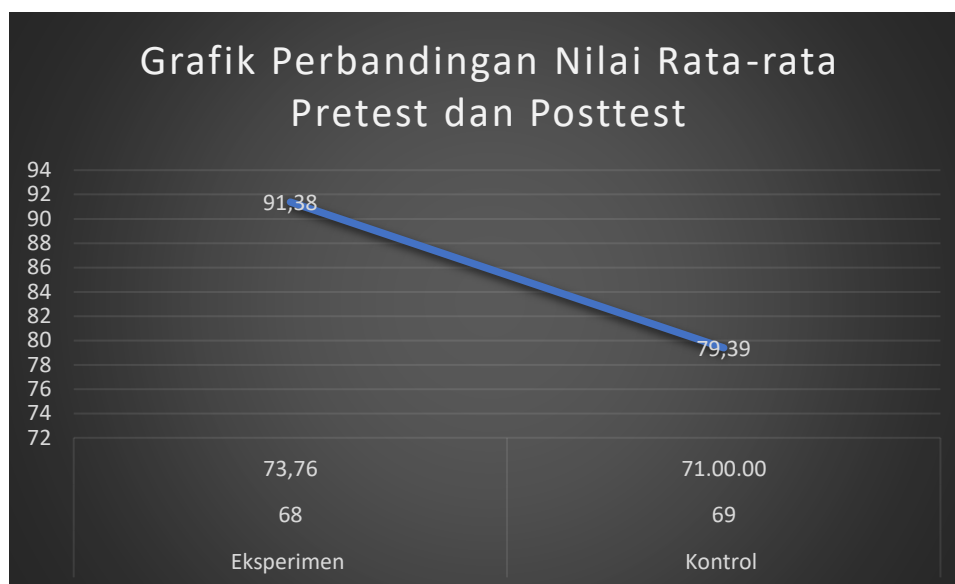
Tabel 4 21 Hipotesis Motivasi Belajar

Test Statistics ^a	
	TOTAL
Mann-Whitney U	2110.500
Wilcoxon W	4525.500
Z	-1.017
Asymp. Sig. (2-tailed)	.309
a. Grouping Variable: KELOMPOK	

Tabel 4 22 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelas	Jumlah peserta didik	Rata-rata Pretest	Rata-rata posttest
Eksperimen	68	73,76	91,38
Kontrol	69	71.00	79,39

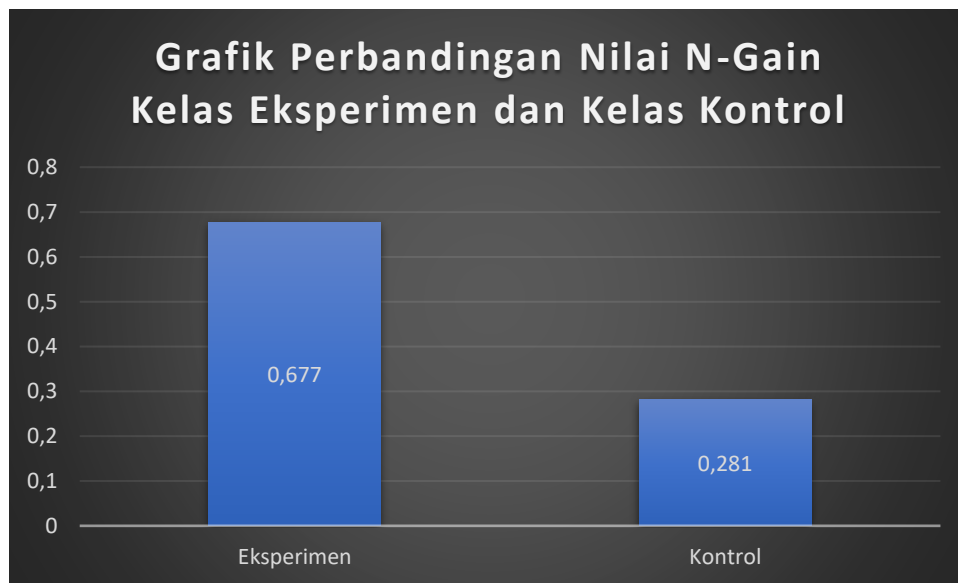
Gambar 4 7 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial



Tabel 4 23 Statistik Deskriptif Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial (N-Gain)

Kelas	Jumlah Peserta Didik (N)	Rata-rata (mean)
Eksperimen	69	0,677
Kontrol	68	0,281

Gambar 4 8 Perbandingan Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Tabel 4 24 Uji Normalitas Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N gain score	1.00	.238	69	<.001	.849	69	<.001
	2.00	.111	68	.036	.979	68	.311
a. Lilliefors Significance Correction							

Tabel 4 25 Hipotesis Kemampuan Menelaah Dampak Konflik Sosial

Test Statistics^a	
	N gain score
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	2346.000
Z	-10.124
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Grouping Variable: KELOMPOK	

Tabel 4 26 Hasil Mean Rank N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
N gain score	1.00	69	103.00	7107.00
	2.00	68	34.50	2346.00
	Total	137		

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian





Lampiran 7 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : FENINA FERAMITHA IMRAN
NIM : 220102110040
Tempat Tanggal Lahir : KEDIRI, 19 OKTOBER 2003
Fakultas/Jurusan : FITK/PIPS
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : DS. LANGENHARJO, KEC. PLEMAHAN,
KAB. KEDIRI
No. Telp/WA : 081234437615
Alamat Email : feninaimran@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
PAUD	2007	2008	PAUD Empat Mei
TK	2008	2010	KB-TKIT Empat Mei
MI	2010	2016	MI Muhammadiyah 1 Pare
SMP	2016	2019	SMP Muhammadiyah 1 Pare
MAN	2019	2022	MAN 3 KEDIRI
Perguruan Tinggi	2022	2026	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang