

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF *SCAVENGER HUNT* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX PADA PEMBELAJARAN IPS DI MTS N 2 LAMPUNG SELATAN

Oleh

UMMUL PADILLAH

Motivasi membuat seseorang tergerak untuk melakukan apa pun, termasuk kegiatan belajar. Semakin tinggi dorongan pengajar, semakin besar keinginan siswa untuk belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS di MTs N 2 Lampung selatan tahun ajar 2025/2026. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan *metode quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan, dengan rata-rata nilai dari 47,42 menjadi 72,33, sedangkan kelompok kontrol dari 47,38 menjadi 56,13. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil *effect size* menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar 2,733 yang termasuk kategori sangat besar. Rata-rata nilai N-Gain kelompok eksperimen 46,87 (sedang), dan kelompok kontrol 16,11 (rendah). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif *scavenger hunt* berpengaruh secara signifikan dan efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, *Scavenger hunt*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE SCAVENGER HUNT EDUCATIONAL GAME IN IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN GRADE IX IN SOCIAL SCIENCE LEARNING AT MTS N 2 SOUTH LAMPUNG

By

UMMUL PADILLAH

Motivation drives a person to engage in various activities, including learning. The stronger the encouragement provided by the teacher, the greater the students' desire to learn. This study aims to determine the effect of using the Scavenger Hunt educational game as an effort to improve the learning motivation of ninth-grade students in Social Studies at MTs N 2 South Lampung in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two groups, namely the control group and the experimental group, which were selected through purposive sampling. The instrument used in this study was a questionnaire. The results showed that learning motivation increased in both groups; however, the experimental group experienced a more significant improvement, with the average score increasing from 47.42 to 72.33, while the control group increased from 47.38 to 56.13. The hypothesis testing results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the two groups. The effect size analysis produced a Cohen's d value of 2.733, which is categorized as very large. The average N-Gain score of the experimental group was 46.87 (moderate), while that of the control group was 16.11 (low). These findings indicate that the use of the Scavenger Hunt educational game has a significant and effective effect on improving students' learning motivation.

Keywords: Educational Game, Learning Motivation, Scavenger Hunt