

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

(Skripsi)

Oleh

**Ummul Padillah
NPM 2213033087**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**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

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Ummul Padillah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2213033087**

Program Studi

: **Pendidikan Sejarah**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Maskun, M.H.

NIP. 195912281985031005

Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506302023211005

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP. 197411082005011003

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Maskun, M.H.



Sekretaris

: Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.



Penguji

: Dr. Ema Agustina, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Juni 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ummul Padillah
NPM : 2213033087
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : P.IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Bandarejo, Desa Sukaraja, Kec. Palas, Kab. Lampung
Selatan, Provinsi Lampung, 35594.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis, diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 08 Juni 2026



Ummul Padillah
NPM. 2213033087

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Teluk Betung, Kota Bandar Lampung, pada tanggal 24 Agustus 2004, anak pertama dari 3 bersaudara, dari Bapak Abdul Kadir Jailani dan Ibu Khotipah. Pendidikan penulis dimulai dari SDN 3 Sukaraja (2010-2016), kemudian melanjutkan ke MTs N 2 Lampung Selatan (2016-2019), setelah itu melanjutkan ke SMKN 1 Kalianda (2019-2022) dan pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam berbagai organisasi kemahasiswaan, di antaranya Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (BEM FKIP), Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kebangsaan Universitas Lampung, dan Himpunan Mahasiswa Islam (HMI). Penulis juga aktif di Unit Kegiatan Penerbitan Mahasiswa Teknokra Universitas Lampung (UKPM Teknokra Unila) sebagai Staf Puslitbang dan Redaktur Berita Cetak periode 2024–2025.

Pada tahun 2024, penulis meraih penghargaan sebagai Duta Terbaik I Duta Aksi Nusantara dan aktif sebagai relawan di komunitas Ruang Pemimpi Lampung. Penulis juga mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui Kampus Mengajar Angkatan VIII di SD Negeri 3 Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Selain itu, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tri Rejomulyo, Kecamatan Penawar Tama, Kabupaten Tulang Bawang, serta mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Semarang, Surakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Bali.

MOTTO

“Jangan pernah menjadikan rasa takut sebagai penentu masa depan. Jadikanlah rasa takut sebagai tantangan untuk terus belajar dan berkembang menuju masa depan.”

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

- BJ Habibie

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam perjalanan ini.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik sepanjang masa.

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan sebagai wujud cinta dan terima kasihku kepada kedua orang tuaku tersayang,

Bapak Abdul Kadir Jailani dan Ibu Khotipah. Terimakasih atas semua pengorbanan dan cinta kalian berikan selama ini. Setiap langkah dan pencapaian ini tidak lepas dari perjuangan dan dukungan kalian.

Untuk almamaterku tercinta

“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Allhamdulillahhirobbil'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif *Scavenger Hunt* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Pada Pembelajaran IPS Di MTs N 2 Lampung Selatan” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun, M.H. selaku dosen pembimbing I, terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah.
8. Bapak Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah.
9. Ibu Dr. Ema Agustina, M.Pd. selaku dosen pembahas, terima kasih atas segala saran, bimbingan, dan masukan yang telah diberikan kepada penulis.
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa
11. Bapak Dr. H. Garum, S.Pd., M.Pd. selaku kepala Madrasah yang sudah memberikan izin untuk peneliti melaksanakan penelitian di MTs N 2 Lampung Selatan.
12. Ibu Putri Ariani, S.Pd. dan Ibu Luth Fitriana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS di MTs N 2 Lampung Selatan.
13. Kepada kedua orang tua tercinta, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti diberikan kepada penulis.
14. Teruntuk adik yang paling ku sayangi Ulan Fitriani dan Ibnu Abbas terima kasih atas kehadirannya, karena kehadiran kalian menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teruntuk teman seperjuangan dari awal perkuliahan hingga sekarang yang tiada hentinya menjalin silaturahmi, berbagi informasi serta kehangatan suatu pertemuan, Amelia, Anindita, Sifa, dan Sania terima kasih atas dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang telah diberikan, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik.
16. Teruntuk teman-teman organisasi yang sampai saat ini turut membantu dan memberikan motivasi tentang perkuliahan, Dian, Eli, Chika, Nisya, Dela, Alam, Hafiz dan Faridh terimakasih sudah hadir, memberikan telaga

terbaik dan menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

17. Teruntuk teman-teman KKN dan PLP desa Trirejomulyo, Kecamatan Penawar Tama, terimakasih banyak atas kebersamaan saat melakukan Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan Lapangan Persekolahan serta terimakasih sudah turut hadir memberikan apresiasi kepada penulis saat mendapatkan suatu pencapaian.
18. Teruntuk teman-teman Kampus Mengajar 8 SDN 3 Way Urang Kalianda, terima kasih atas pengalaman yang memotivasi penulis untuk mengambil judul penelitian ini, kehadiran kalian membawa pengalaman berharga yang tidak akan terlupakan.
19. Teruntuk teman-teman satu pembimbing akademik, Sintia, Hanum, Shela, Sifa, Cicilia, Angger, Hafish, Hakiki, terima kasih atas kebersamaan, informasi terkait PA serta dukungan bersama untuk menyelesaikan proses perkuliahan yang dilakukan.
20. Kakak-kakak tingkat di Program Studi Pendidikan Sejarah terima kasih sudah banyak membantu
21. Terimakasih untuk seluruh pihak terlibat yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun selama proses perkuliahan serta penyusunan skripsi.

Semoga hasil penulisan penelitian ini akan dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 08 Juni 2026

Ummul Padillah

NPM. 2213033087

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	v
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Kerangka Berfikir.....	8
1.6 Paradigma Penelitian.....	10
1.7 Hipotesis.....	11
 II. TINJAUAN PUSTAKA.....	 12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Konsep Permainan Edukatif <i>Scavenger Hunt</i>	12
2.1.3 Konsep Pembelajaran IPS	36
2.2 Penelitian yang relevan.....	39
 III. METODE PENELITIAN.....	 42
3.1 Ruang Lingkup Penelitian	42
3.1.1 Cabang Ilmu.....	42
3.1.2 Objek Penelitian	42
3.1.3 Subjek Penelitian.....	42
3.1.4 Tempat Penelitian	42
3.1.5 Waktu Penelitian	42
3.2 Populasi dan Sampel.....	42
3.2.1 Populasi.....	42
3.2.2 Sampel	43
3.3 Metode Penelitian.....	45
3.4 Variabel Penelitian.....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data	49
3.5.1 Observasi.....	49
3.5.2 Wawancara	51
3.5.3 Angket/kuesioner.....	52

3.5.5 Uji Pra-Syarat Instrumen.....	53
3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi.....	56
3.7 Prosedur Penelitian.....	57
3.7.1 Tahan Perencanaan (Pra Eksperimen)	58
3.7.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)	58
3.7.3 Tahap Akhir (Pasca Eksperimen).....	60
3.8 Analisis Data.....	60
3.8.1 Analisis Pra-Syarat	60
3.8.2 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar	62
3.8.3 Analisis Uji Hipotesis.....	62
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	65
4.1.1 Sejarah MTs N 2 Lampung Selatan	65
4.1.2 Letak Geografis Sekolah	66
4.1.3 Visi dan Misi MTs N 2 Lampung Selatan.....	67
4.1.4 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	68
4.1.5 Sarana dan Prasarana Sekolah	69
4.1.6 Perkembangan Jumlah Siswa	69
4.2 Analisis Uji Pra-Syarat Instrumen.....	70
4.3 Gambaran Umum Penelitian	72
4.3.1 Pelaksanaan Penelitian	72
4.3.2 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa	83
4.4 Hasil Analisis Data	88
4.4.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data	88
4.4.2 Kategori tingkat motivasi belajar	90
4.4.3 Uji Hipotesis	93
4.4.4 Uji N Gain.....	98
V. KESIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat Motivasi Awal Kelas IX	2
Tabel 2. Keterkaitan Scavenger Hunt dengan Indikator Motivasi Belajar.....	34
Tabel 3. Jumlah Anggota Populasi	43
Tabel 4. Jumlah Anggota Sampel.....	45
Tabel 5. Variabel Penelitian.....	48
Tabel 6. Operasional Variabel Penelitian	48
Tabel 7. Skor Jawaban.....	53
Tabel 8. Kriteria Validitas Instrumen	55
Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Motivasi	56
Tabel 10. Langkah-Langkah Model Cooperative Learning yang Diintegrasikan dengan Permainan Edukatif <i>Scavenger Hunt</i>	58
Tabel 11. Kategorisasi Tingkat Motivasi.....	62
Tabel 12. Interpretasi Effect Size	64
Tabel 13. Sarana dan Prasarana.....	69
Tabel 14. Perkembangan Jumlah Siswa	70
Tabel 15. Analisis Validitas Butir Uji Coba Angket Motivasi Belajar	70
Tabel 16. Analisis Uji Realibilitas.....	72
Tabel 17. Daftar nilai angket motivasi belajar kelompok eksperimen (pre-test & post-test).....	84
Tabel 18. Daftar nilai angket motivasi belajar kelompok kontrol (pre-test & post- test).....	85
Tabel 19. Olah Data Deskriptif	86
Tabel 20. Hasil Uji Normalitas.....	88
Tabel 21. Hasil Uji Homogenitas	90
Tabel 22. Interval Nilai Kategorisasi Motivasi	91
Tabel 23. Hasil Kategorisasi Motivasi Pre-Test	91
Tabel 24. Hasil Kategorisasi Motivasi Post-Test	92

Tabel 25. Uji Paired Sample Test Statistics.....	94
Tabel 26. Uji Paired Sample Test	94
Tabel 28. Hasil Analisis Statistik Uji Independent Sample T Test.....	95
Tabel 29. Hasil Analisis Uji Independent Sample T Test.....	96
Tabel 30. Analisis Effect Sizes.....	97
Tabel 31. Hasil Uji N Gain.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Kepengurusan Sekolah.....	68
Gambar 1.2 Wawancara dengan Waka Kurikulum dan Guru IPS.....	133
Gambar 1.3 Observasi Pembelajaran IPS	133
Gambar 1.4 Pengisian Angket Kelompok Kontrol	133
Gambar 1.5 Pengisian Angket Kelompok Eksperimen.....	133
Gambar 1. 6 Pembelajaran Kelas Kontrol.....	134
Gambar 1.7 Pembelajaran Kelompok Eksperimen	134

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh keluarga, masyarakat, atau pemerintah dengan memberikan pengajaran, pembelajaran, bimbingan, dan pelatihan yang berlangsung sepanjang hidup, baik di sekolah maupun di luar sekolah, yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi individu secara optimal, serta mempersiapkan siswa agar mampu menjalankan peran, tanggung jawab, dan fungsinya secara aktif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan di masa depan (Citriadin, 2019). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidikan tidak hanya berperan dalam menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, keterampilan berpikir kritis, kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta kemampuan dalam memahami dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran dalam pendidikan dasar dan menengah muncul bersamaan dengan penggunaan kurikulum tahun 1975. IPS berbeda dari disiplin ilmu lain karena melakukan penelitian secara terpadu (integrated), interdisipliner, multidimensional, dan cross-diciplinary (Nashrullah, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting di tingkat SMP/MTs, karena berfungsi membentuk pemahaman siswa mengenai masyarakat, lingkungan sosial, serta nilai-nilai kebangsaan. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Mei 2025 dengan Ibu Luth Fitriana, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Negeri 2 Lampung Selatan, diperoleh

informasi bahwa proses pembelajaran IPS masih menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang mampu menarik minat motivasi dan partisipasi aktif peserta didik secara optimal.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat membuat mereka kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hasil yang dicapai menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, peran guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Untuk meningkatkan motivasi tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan, agar motivasi belajar siswa dapat meningkat (Hidayat, Basri & Arif, 2017).

Pada tahap pra-penelitian selain observasi dan wawancara guru IPS, peneliti juga melakukan penyebaran angket motivasi belajar kepada siswa kelas IX MTsN 2 Lampung Selatan untuk mengetahui gambaran awal tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan dilakukan.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Awal Kelas IX

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai Angket	Kategori Tingkat Motivasi	Perhitungan Kategori Motivasi Belajar	Batas Tingkat
IX A	33	80	Tinggi	Tinggi: $\geq \mu + 0.75 \sigma$ $\geq 74.9 + (0.75 \times 6.57)$ $\geq 74.9 + 4.92$ ≥ 79.82	
IX B	36	75	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $74.9 - 4.92$ sampai $74.9 + 4.92$ $69.98 - 79.82$	
IX C	31	79	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $74.9 - 4.92$ sampai $74.9 + 4.92$ $69.98 - 79.82$	
IX D	30	78	Sedang	Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ $74.9 - 4.92$ sampai $74.9 + 4.92$ $69.98 - 79.82$	
IX E	24	80	Tinggi	Tinggi: $\geq \mu + 0.75 \sigma$ $\geq 74.9 + (0.75 \times 6.57)$	

				$\geq 74.9 + 4.92$ ≥ 79.82 Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 74.9– 4.92 sampai 74.9 + 4.92 69.98 – 79.82 Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 74.9 - (0.75 \times 6.57)$ $\leq 74.9 - 4.92$ ≤ 69.98 Tinggi: $\geq \mu + 0.75 \sigma$ $\geq 74.9 + (0.75 \times 6.57)$ $\geq 74.9 + 4.92$ ≥ 79.82 Sedang: $\mu - 0.75 \sigma$ sampai $\mu + 0.75 \sigma$ 74.9– 4.92 sampai 74.9 + 4.92 69.98 – 79.82 Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 74.9 - (0.75 \times 6.57)$ $\leq 74.9 - 4.92$ ≤ 69.98
IX F	32	76	Sedang	
IX G	24	63	Rendah	
IX H	24	80	Tinggi	
IX I	21	75	Sedang	
IX J	24	63	Rendah	

Sumber : (Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil penyebaran angket motivasi belajar siswa pada kelas IX di MTsN 2 Lampung Selatan, diperoleh gambaran tingkat motivasi belajar yang bervariasi antar kelas. Pengkategorian motivasi belajar siswa dilakukan berdasarkan nilai rata-rata (mean) sebesar 74,9 dan standar deviasi sebesar 6,57 dengan menggunakan batas kategori $\mu \pm 0,75\sigma$. Dari perhitungan tersebut diperoleh batas kategori yaitu: rendah $\leq 69,98$, sedang antara 69,98–79,82, dan tinggi $\geq 79,82$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 10 kelas yang diteliti, terdapat 3 kelas yang berada pada kategori tinggi, yaitu kelas IX A, IX E, dan IX H dengan rata-rata nilai masing-masing sebesar 80. Selanjutnya, terdapat 5 kelas yang berada pada kategori sedang, yaitu kelas IX B, IX C, IX D, IX F, dan IX I dengan rata-rata nilai berkisar antara 75 hingga 79. Sementara itu, terdapat 2 kelas yang berada pada kategori rendah, yaitu kelas IX G dan IX J dengan rata-rata nilai sebesar 63.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian besar kelas masih berada pada kategori sedang, bahkan masih terdapat kelas yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum merata dan masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Adanya perbedaan tingkat motivasi belajar antar kelas tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara optimal, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selaras Victor H. Vroom dalam bukunya *Work and Motivation* mengemukakan *Teori Harapan (Expectancy Theory)* yang menjelaskan bahwa motivasi seseorang muncul sebagai akibat dari tujuan yang ingin dicapai serta keyakinannya bahwa tindakan yang dilakukan akan mengarah pada pencapaian tujuan tersebut. Apabila seseorang sangat menginginkan suatu hasil dan ia memiliki harapan yang besar bahwa hasil tersebut dapat diperoleh melalui usahanya, maka tingkat motivasinya akan tinggi. Sebaliknya, apabila harapan untuk memperoleh hasil yang diinginkan rendah, maka motivasinya pun akan melemah. Vroom menyatakan bahwa motivasi ditentukan oleh tiga komponen utama, yaitu *expectancy*, *instrumentality*, dan *valence*. *Expectancy* merujuk pada keyakinan individu mengenai kemampuannya untuk berhasil dalam suatu tugas. *Instrumentality* adalah keyakinan bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan suatu pencapaian tertentu. Adapun *valence* berkaitan dengan seberapa berharga dan pentingnya hasil tersebut bagi individu. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dikatakan baik atau tinggi apabila ketiga komponen tersebut berada pada tingkat yang tinggi, yaitu siswa yakin mampu, percaya bahwa usahanya membawa hasil, dan memandang hasil belajar sebagai sesuatu yang bernilai bagi dirinya (Rachman, 2015).

Motivasi belajar yang rendah merupakan kondisi yang perlu memperoleh penanganan serius agar tidak berdampak pada penurunan aktivitas dan hasil belajar siswa. Bahkan motivasi belajar pada taraf sedang pun tetap memerlukan perhatian guru melalui strategi pembelajaran yang tepat agar motivasi tersebut

dapat ditingkatkan dan masuk ke kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2018) yang menegaskan bahwa peningkatan motivasi belajar secara berkelanjutan sangat penting untuk mencapai taraf motivasi yang tinggi sehingga hasil belajar dapat optimal.

Sardiman (2007), mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Fernando dkk, 2024). Artinya, motivasi berfungsi sebagai penggerak, pengarah, dan penjamin keberlangsungan belajar. Jika motivasi peserta didik meningkat, maka ketiga fungsi penting tersebut akan bekerja secara optimal sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa percaya diri serta tanggung jawab yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Motivasi yang kuat membuat peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam proses belajar. Motivasi belajar yang tinggi mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang ideal (Haris dkk, 2024).

Motivasi sendiri ialah suatu kondisi yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah fase keseluruhan dari tingkah laku seseorang, seperti mendengar, membaca, mengamati, dan lain-lain sebagai hasil dari intraksi dan pengalaman mereka sendiri. Motivasi belajar adalah faktor psikis non-intelektual yang dapat meningkatkan gairah, kepuasan, dan semangat untuk belajar. Ini memberikan arahan, dorongan, dan ketekunan dalam belajar. Motivasi membuat seseorang tergerak untuk melakukan apa pun, termasuk kegiatan belajar. Semakin tinggi dorongan pengajar, semakin besar keinginan siswa untuk belajar. Dua jenis motivasi untuk belajar adalah intrinsik dan ekstrinsik. Setiap siswa memiliki dorongan intrinsik untuk melakukan sesuatu, jadi mereka tidak membutuhkan

rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik muncul karena siswa tidak memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu, pelajar memiliki motivasi berbeda untuk belajar. Ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Pasti ada penyebab yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa tertentu (Alfiah, Istiyati and Mulyono, 2021).

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Mendengar kata menyenangkan, peneliti berpikir bahwa pembelajaran seharusnya mampu membangkitkan rasa antusias dan kegembiraan siswa. Dari situlah muncul gagasan bahwa permainan edukatif dapat menjadi solusi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam membantu siswa meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui permainan, siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga menyerap informasi dengan lebih mudah dan alami (Mulyasa, 2006).

Scavenger Hunt Games (Perburuan harta karun) adalah aktivitas belajar berkelompok di mana siswa diminta untuk mencari serangkaian *clue* (petunjuk) yang akan membawa mereka untuk menemukan informasi baru. *Scavenger hunt games* memungkinkan siswa memecahkan masalah yang sebenarnya. Selain itu, mereka mengandung makna belajar dan hubungan kesalahan yang dapat dipelajari. Metode ini cocok untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan (Palangi, 2023).

Scavenger Hunt Games merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan keterlibatan kognitif dan fisik peserta didik melalui pencarian fakta dan pemrosesan informasi berdasarkan petunjuk tertentu. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kolaboratif dalam menemukan makna dari setiap petunjuk yang tersedia. Melalui proses pencarian dan penemuan, peserta didik secara alami terdorong untuk mengeksplorasi informasi, menarik kesimpulan, serta menghubungkan petunjuk dengan konteks belajar yang lebih luas (Rosyidi, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Amelia dan Prystiananta (2020) dijadikan acuan karena menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Scavenger Hunt* memberikan

dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan desain quasi-eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan *Scavenger Hunt* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pembaharuan dari penelitian ini terletak pada fokus penerapan *Scavenger Hunt* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan tidak hanya memperbaiki pemahaman materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

MTs N 2 Lampung Selatan sebagai salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama, menjadi tempat yang strategis untuk mengimplementasikan metode permainan *Scavenger Hunt*. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan, dilihat saat peneliti memasuki kelas dan wawancara beberapa siswa disekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa di MTs N 2 Lampung Selatan, terdapat sejumlah permasalahan yang muncul, yaitu tingkat motivasi belajar siswa yang masih belum optimal dan tidak merata. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif *Scavenger Hunt* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Pada Pembelajaran IPS Di MTs N 2 Lampung Selatan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu, apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan dalam penelitian ini, adalah untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IX MTs N 2 Lampung Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran IPS, khususnya dalam penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt*, sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru : Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa terhadap materi IPS.
- b) Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran di sekolah melalui implementasi pendekatan yang inovatif dan kontekstual dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Bagi Perguruan Tinggi : Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi ilmiah dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran menyenangkan seperti *Scavenger Hunt*.

1.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan suatu rancangan konseptual yang menggambarkan keterkaitan antara teori dengan berbagai variabel atau aspek yang telah diidentifikasi sebelumnya dalam sebuah penelitian. Kerangka berpikir tidak hanya menjadi fondasi teoritis, tetapi juga berperan sebagai peta intelektual yang menunjukkan arah logis dari proses penelitian, mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan. Penyusunan kerangka berpikir didasarkan pada hasil sintesis terhadap fakta empiris di lapangan, hasil observasi, serta penelaahan berbagai sumber pustaka yang relevan. Dalam hal ini, kerangka berpikir menjadi representasi pemikiran kritis peneliti dalam menghubungkan teori, konsep, dan dalil-dalil ilmiah yang digunakan sebagai landasan analisis (Syahputri dkk, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir berfungsi untuk menjelaskan keterkaitan antara teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, kerangka pikir menggambarkan bagaimana konsep-konsep teoritis yang telah dikaji dari berbagai literatur digunakan untuk memahami dan menganalisis fenomena yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, kerangka pikir menjadi dasar logis dalam merancang pendekatan penelitian serta dalam menafsirkan temuan yang dihasilkan.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut: Dalam konteks penelitian ini, Pembelajaran IPS di tingkat MTs idealnya mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun sosial. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini berimplikasi pada motivasi belajar siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menantang, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

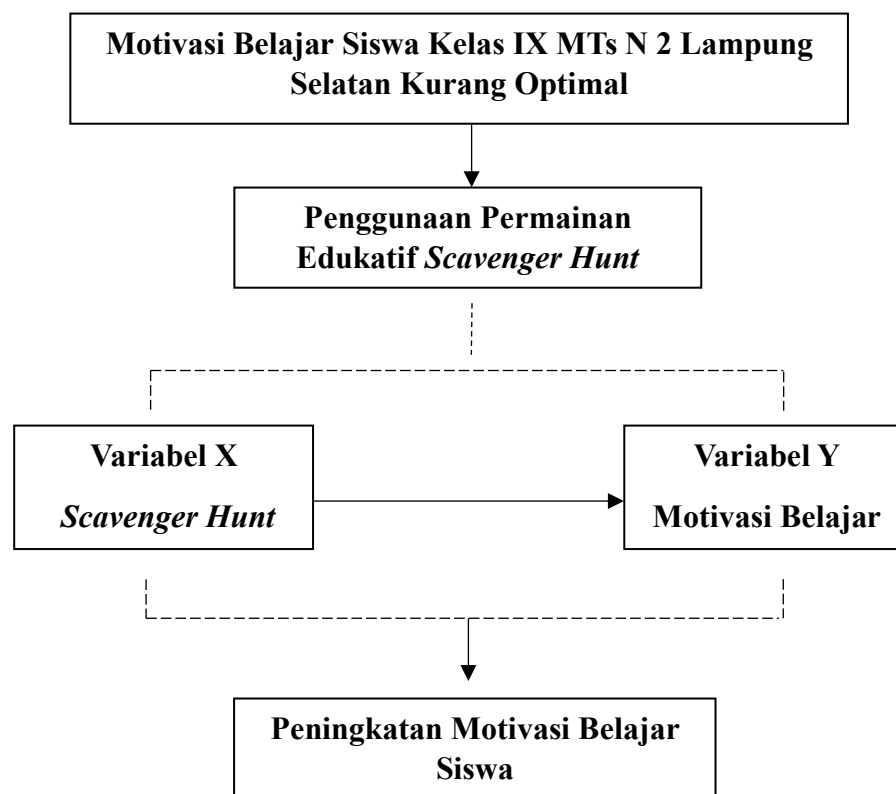
Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam pembelajaran IPS. Permainan ini menuntut siswa untuk aktif mencari informasi, bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Melalui permainan *Scavenger Hunt*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut diyakini dapat meningkatkan minat, perhatian, dan semangat belajar

siswa, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Scavenger Hunt* berpotensi menjadi salah satu upaya pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan

1.6 Paradigma Penelitian



Garis penghubung : - - - ->

Garis pengaruh : ———>

1.7 Hipotesis

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan.

H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Permainan Edukatif *Scavenger Hunt*

2.1.1.1 Permainan Edukatif

Menurut Sukintaka (1998), permainan merupakan salah satu gejala manusia yang mencerminkan aktivitas dinamis yang telah berkembang dan membudaya dalam kehidupan. Permainan tidak hanya melibatkan aktivitas jasmani, tetapi juga mencakup aspek mental seperti fantasi, logika, dan bahasa. Oleh karena itu, pelaksanaan permainan memerlukan keterpaduan antara unsur fisik dan psikis. Unsur fisik tampak dalam gerakan tubuh, sedangkan unsur psikis meliputi logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan, dan berbagai kemampuan mental lainnya. Menurut Charles C. Cowell (1998), untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal diperlukan upaya untuk mengembangkan aspek jasmani, sosial, mental, dan moral anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan tersebut adalah melalui kegiatan permainan. Melalui permainan, anak memiliki kesempatan untuk menampilkan sekaligus meningkatkan keterampilan fisik, kemampuan bersosialisasi, rasa percaya diri, serta perkembangan moral dan spiritual. Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan melalui prinsip *fair play* dan *sportsmanship*, yaitu bermain secara jujur, sopan, dan menjunjung tinggi sikap sportif (Susanto, 2017).

Permainan edukatif yang dikemukakan oleh Khobir (2009), yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri (Veronica, 2018).

Adams (1975) dalam (Firdaus dkk, 2023) menyatakan bahwa permainan edukatif mencakup segala jenis permainan yang dibuat dengan tujuan memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar bagi para pesertanya, baik permainan tradisional maupun modern yang dilengkapi dengan muatan pendidikan dan pengajaran. Berdasarkan definisi tersebut, permainan yang disusun untuk menyampaikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, seperti menumbuhkan rasa kebersamaan, semangat, dan kegotong-royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif. Hal ini karena permainan tersebut memberikan pengalaman belajar yang mencakup aspek kognitif maupun afektif.

Permainan edukatif biasanya dirancang dengan fitur interaktif yang menarik perhatian anak-anak, sehingga memicu motivasi mereka untuk belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Gee (2003), permainan memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang seperti menjelajahi dan belajar secara aktif. Salah satu manfaat utama dari permainan edukatif adalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kemampuan memecahkan masalah merupakan keterampilan penting yang dibutuhkan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dan pembelajaran yang memanfaatkan permainan terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Selain itu, sifat interaktif dari permainan mendorong siswa untuk ikut serta secara aktif dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung eksplorasi dan kerja sama (Karimah dkk, 2025).

Permainan merupakan aktivitas yang memadukan unsur fisik dan mental serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan yang efektif. Permainan edukatif dirancang secara sengaja untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, moral, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Selain itu, permainan dapat menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan rasa percaya diri, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran menjadi strategi yang relevan untuk menciptakan proses belajar yang aktif, menantang, dan menyenangkan.

2.1.1.2 Permainan dalam Belajar

Menurut Mayke S. Tedjasaputra dalam buku *Bermain, Mainan, dan Permainan* (1995), belajar melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, serta memperoleh berbagai konsep dan pengertian yang sangat beragam. Melalui proses pembelajaran sambil bermain, anak dapat mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, menyelesaikan tugas hingga tuntas, bekerja sama dengan teman, serta mengalami berbagai macam perasaan. Penggunaan media permainan yang telah disiapkan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik (Sudono, 2000).

Menurut Triharso (2020) bahwa bermain banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak, diantaranya adalah:

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
- c. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
- d. Bermain melatih penglihatan dan pendengar.
- e. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.
- f. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
- g. Bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif jika permainan tersebut memiliki nilai guna, efektifitas dan efisien yang mengarahkan pada proses mendidik siswa secara positif (Zahri, 2024).

Manfaat lain disebutkan bahwa melalui kegiatan bermain, anak memperoleh berbagai manfaat yang mendukung perkembangan dan proses belajarnya, diantara manfaatnya yang disebutkan (Washfiyah, 2023). adalah:

1. Meningkatkan Fungsi Kognitif

2. Menjadi Lebih Kreatif
3. Mengasah Kemampuan Komunikasi dan Berbahasa
4. Melatih Pengendalian Diri dan Emosi
5. Melatih Keterampilan Sosial dan Empati
6. Memiliki Hubungan Interpersonal yang Lebih Baik
7. Membuat Tubuh Lebih Sehat
8. Belajar Keterampilan Hidup
9. Membuat Anak Lebih Bahagia Ketika bermain, hormon dalam tubuh yang menghasilkan rasa senang (endorfin)
10. Mengembangkan Sikap Sportif pada Anak
11. Menemukan Minat
12. Belajar Memecahkan Masalah.

Menurut Oppenheim dalam (Nilasari, 2026), permainan edukatif dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan fungsi dan manfaatnya bagi perkembangan peserta didik, yaitu:

- a. Pertama, permainan edukatif dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga mampu menstimulasi berbagai keterampilan dasar yang sesuai dengan usia mereka.
- b. Kedua, permainan bersifat multifungsi, artinya satu jenis permainan dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam.
- c. Ketiga, permainan dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dengan menghadirkan tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
- d. Keempat, permainan membantu mengembangkan konsep-konsep dasar, seperti pengenalan bentuk, ukuran, warna, serta koordinasi motorik halus.
- e. Kelima, permainan mengasah ketelitian dan kegigihan karena peserta didik dituntut untuk cermat, sabar, dan tekun dalam menyelesaikan setiap tugas atau tantangan.
- f. Keenam, permainan mendorong kreativitas dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir inovatif dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan selama proses bermain

Strategi BBM (Belajar, Bermain, dan Mengeksplorasi) yang dibuat oleh kelompok PKM (Rizki *et al.*, 2022) merupakan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai kelemahan metode konvensional. Strategi ini menekankan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa melalui kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, dan eksploratif. Dalam penerapannya, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam menemukan dan memecahkan masalah melalui aktivitas bermain dan eksplorasi.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengembangkan berbagai aspek kemampuan. Penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dipandang relevan sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2.1.1.3 Konsep Permainan *Scavenger Hunt*

Perburuan harta karun (*Scavenger Hunt*) pada awalnya dikenal sebagai permainan luar ruangan yang biasa dimainkan oleh anak-anak, dan kadang juga oleh orang dewasa. Dalam permainan ini, orang dewasa akan menyiapkan daftar benda-benda tersembunyi yang harus ditemukan. Setiap kelompok peserta, biasanya anak-anak, akan menerima salinan daftar tersebut dan ditugaskan untuk mencari benda-benda itu sesuai petunjuk yang telah disiapkan (Kim and Yao, 2010).

Dalam (Masruddin & Munawir, 2022), Jean Piaget menjelaskan bahwa metode bermain *Scavenger Hunt* berakar pada teori konstruktivisme, di mana proses belajar dipandang sebagai aktivitas aktif siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya. Dalam teori ini, siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau informasi yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Aktivitas seperti permainan *Scavenger Hunt* memungkinkan siswa untuk menyesuaikan dan merekonstruksi pengetahuan lama dengan informasi baru yang diperoleh selama permainan.

berlangsung. Oleh karena itu, *scavenger hunt* ini sangat sesuai digunakan untuk pembelajaran konsep-konsep yang membutuhkan pemahaman spasial atau eksploratif. Siswa secara aktif terlibat dalam pencarian informasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan mencari harta karun juga melatih kemampuan pengamatan dan penafsiran petunjuk. Proses pengamatan yang efektif baru dapat terjadi apabila siswa mampu memahami dan merespons instruksi yang diberikan secara tepat (Masruddin and Munawir, 2022).

Scavenger Hunt Games adalah aktivitas belajar berkelompok di mana siswa diminta untuk mencari serangkaian *clue* (petunjuk) yang akan membawa mereka untuk menemukan informasi baru. *Scavenger hunt games* memungkinkan siswa memecahkan masalah yang sebenarnya. Selain itu, mereka mengandung makna belajar dan hubungan kesalahan yang dapat dipelajari. Metode ini cocok untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan (Palangi, 2023).

Sementara menurut Barkley (2010) dalam (Rosyidi, 2023) menjelaskan bahwa :

“The scavenger hunt is an activity that engages learners in fact-finding and information processing exercises using instructor specified clues. This activity challenges learners to locate and think about the location of the items. The learners' knowledge expands by processing the information from the clues and the engaging task”

Yang berarti *Scavenger Hunt* adalah kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam latihan pencarian fakta dan pemrosesan informasi menggunakan petunjuk yang ditentukan oleh instruktur. Kegiatan ini menantang peserta didik untuk menemukan dan memikirkan lokasi benda-benda tersebut. Pengetahuan peserta didik berkembang dengan memproses informasi dari petunjuk dan tugas yang menarik. Perburuan harta karun merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan keterlibatan kognitif dan fisik peserta didik melalui pencarian fakta dan pemrosesan informasi berdasarkan petunjuk tertentu. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kolaboratif dalam menemukan makna dari setiap petunjuk yang tersedia. Melalui proses pencarian dan penemuan, peserta didik secara alami terdorong untuk mengeksplorasi

informasi, menarik kesimpulan, serta menghubungkan petunjuk dengan konteks belajar yang lebih luas.

Muis (2017) dalam (Palangi, 2023) menyebutkan bahwa terdapat empat faktor yang menentukan keberhasilan *scavenger hunt games* didalam kelas . Adapun faktor-faktor yang mendukung *scavenger hunt games* yaitu :

1. Situasi dan kondisi
2. Peraturan permainan
3. Pemain
4. Pemimpin permainan (Wasit)

Tujuan dari *Scavenger Hunt games* yang disebutkan (Masruddin & Munawir, 2022) yaitu :

1. Meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan bekerja sama dalam berkelompok
2. Melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan fisik dan mental
3. Melatih peserta didik untuk selalu bersikap hati-hati dalam bertindak
4. Melatih peserta didik untuk tidak tergesa-gesa dalam mengambil suatu Keputusan
5. Melatih peserta didik untuk patuh terhadap aturan dan tata tertib dalam *Scavenger Hunt Games*
6. Melatih sikap cermat dan konsentrasi peserta didik
7. Memberikan motivasi untuk dapat memecahkan masalah dan meraih prestasi.

2.1.1.3 Manfaat *Scavenger Hunt*

Penerapan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang mendukung proses belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, sebagaimana dikemukakan oleh La Chance (2016). Manfaat dalam menerapkan permainan *scavenger hunt* dalam pengajaran dan pembelajaran menurut La Chance (2016) yaitu:

1. *Build problem-solving skills*, (Membangun keterampilan pemecahan masalah)
2. *Easily customize*, (mudah disesuaikan)
3. *Exercise both body and mind of students*, (melatih tubuh dan pikiran siswa)

4. *Teach teamwork*, (mengajarkan kerjasama tim)
5. *Build problem-solving skills* (membangun keterampilan memecahkan masalah).

Manfaat permainan berburu harta karun yaitu menumbuhkan sikap kerjasama, karena setiap siswa berkontribusi dalam melakukan permainan, menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap clue (Asyfiyati, 2024).

Permainan *Scavenger Hunt* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan pemecahan masalah secara langsung melalui aktivitas yang nyata, sehingga membantu mereka mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga memperkuat keterampilan pemecahan masalah melalui keterlibatan fisik selama proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peserta didik mengikuti instruksi dan berpindah dari satu titik ke titik lain untuk menemukan jawaban atau menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, *Scavenger Hunt* menanamkan nilai kerja sama melalui aktivitas kelompok, yang mendorong partisipasi, interaksi sosial, serta pemahaman akan pentingnya kerja tim. Integrasi permainan *Scavenger Hunt* dalam kegiatan pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkontribusi pada peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Rosyidi, 2023).

2.1.1.4 Peran *Scavenger Hunt* dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas bermain berperan dalam melibatkan siswa secara aktif dan menyeluruh dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga berlatih keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung turut berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar, karena siswa memiliki rasa keterlibatan dan kepemilikan terhadap materi yang dipelajari (Novianti, 2024).

Permainan edukatif *Scavenger Hunt* berperan sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Melalui aktivitas pencarian dan pemecahan tantangan secara berkelompok, siswa terlibat secara aktif dalam

proses pembelajaran. Selain itu, *Scavenger Hunt* mendorong kerja sama, interaksi sosial, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif (Kamal, 2023).

Scavenger Hunt menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui kegiatan pencarian dan penyelesaian tugas secara berkelompok, siswa didorong untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. *Scavenger Hunt* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta terdorong untuk menyelesaikan tugas yang diberikan bersama kelompoknya (Syahputri dkk, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan, khususnya melalui penerapan permainan edukatif *Scavenger Hunt*, memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara langsung melalui aktivitas pencarian, kerja sama kelompok, dan pemecahan tantangan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong interaksi sosial serta rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan *Scavenger Hunt* sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu pemahaman materi secara lebih optimal.

2.1.1.5 Kekurangan dan Kelebihan *Scavenger Hunt*

Menurut Amelia (2020), setiap strategi pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, termasuk permainan *scavenger hunt*, sehingga dalam penggunaannya terdapat kelebihan dan keterbatasan.

Adapun kelebihan permainan *scavenger hunt* antara lain:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi karena melibatkan aktivitas eksplorasi baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

- b. Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran.
- c. Mengembangkan sikap kerja sama dan tanggung jawab kelompok, karena peserta didik dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan permasalahan secara bersama-sama.

Namun demikian, permainan *scavenger hunt* juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam Penggunaannya, di antaranya:

- 1. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih lama
- 2. Kegiatan permainan memerlukan ruang atau area pembelajaran yang cukup luas agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.
- 3. Pengawasan guru yang kurang optimal berpotensi menyebabkan peserta didik melakukan aktivitas di luar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan tersebut, Penggunaan permainan *scavenger hunt* tetap dinilai relevan dan berpotensi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, asalkan dirancang dan dilaksanakan secara terencana serta sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah (Palangi, 2023).

2.1.1.6 Tahapan *Scavenger Hunt*

Menurut Kim dan Yao (2010), penerapan permainan berburu harta karun dalam pembelajaran dilaksanakan melalui empat fase utama sebagai berikut:

a. Fase Penyajian

Pada tahap awal, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar. Selanjutnya, guru menyiapkan serangkaian pertanyaan dan gambaran umum materi yang akan dipelajari melalui permainan berburu harta karun. Informasi dasar disediakan melalui sumber tertentu untuk membantu siswa memahami tujuan pembelajaran dan arah kegiatan yang akan dilakukan.

b. Fase Mengingat

Setelah pembagian kelompok, siswa mulai menjelajahi lokasi yang telah ditentukan dengan berpedoman pada petunjuk yang diberikan. Pada tahap ini, guru berperan memberikan bantuan dengan menjelaskan subtopik tertentu. Siswa memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk memahami materi dan menyusun jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

c. Fase Pengembangan

Pada fase ini, siswa mengembangkan ide dan pemahamannya berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan. Siswa menganalisis data, mengonstruksi pengetahuan, serta menuliskan gagasan dalam buku kerja dengan mengaitkannya pada pertanyaan yang ada. Apabila diperlukan, siswa dapat mencari sumber tambahan untuk memperkuat pemahaman dan menyempurnakan jawaban. Hasil pembelajaran kemudian dipresentasikan oleh masing-masing kelompok.

d. Fase Evaluasi

Tahap akhir adalah evaluasi, di mana siswa diminta menjawab kembali pertanyaan yang telah diberikan pada fase penyajian. Jawaban siswa dibandingkan dengan jawaban acuan yang disiapkan oleh guru untuk menilai tingkat keberhasilan pembelajaran. Kelompok yang berhasil memenuhi kriteria akan memperoleh poin, dan kelompok dengan perolehan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang (Asyfiyati, 2024).

Berdasarkan tahapan permainan berburu harta karun tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Scavenger Hunt* merupakan bentuk pembelajaran yang terstruktur dan berpusat pada keaktifan peserta didik. Melalui fase penyajian, mengingat, pengembangan, dan evaluasi, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, serta bekerja sama dalam kelompok. Tahapan tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Belajar dan pembelajaran merupakan proses yang kompleks karena melibatkan berbagai komponen yang memiliki karakteristik masing-masing, namun saling terintegrasi dan saling memengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan sumber belajar, evaluasi, peserta didik, guru, serta lingkungan belajar. Pada dasarnya, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dengan melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan. Keseluruhan komponen tersebut sering disebut sebagai perangkat pembelajaran, yang mencakup rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perangkat atau alat pembelajaran seperti metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi yang dapat berupa tes maupun non-tes (Ekwandari *et al.*, 2025).

Pemanfaatan model pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendorong keaktifan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran diperlukan dalam proses pendidikan di sekolah, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Trianto (2010), model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang dijadikan sebagai pedoman dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran tutorial (Sari, 2022).

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menekankan aktivitas belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Kelompok tersebut umumnya terdiri atas empat hingga enam siswa dengan susunan anggota yang bersifat heterogen. Model pembelajaran kooperatif memanfaatkan kerja kelompok kecil untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal sehingga siswa dapat saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mukhlis, 2018).

Dalam penelitian ini, penerapan permainan edukatif *Scavenger Hunt* mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, khususnya melalui pembagian kelompok, kerja sama antarsiswa, serta tanggung jawab Bersama

dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas tersebut secara teoretis berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Menurut Slavin (2011), pembelajaran kooperatif merupakan suatu lingkungan belajar yang menempatkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam guna menyelesaikan tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif mengondisikan peserta didik untuk belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota kelompok terlibat secara kolaboratif dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses tersebut, peserta didik saling membantu, memeriksa, serta memperbaiki jawaban antarteman dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal. Kegiatan belajar dalam pembelajaran kooperatif dipandang belum tuntas apabila masih terdapat anggota kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran (Valensy, 2014).

Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Adanya peserta dalam kelompok
2. Adanya aturan kelompok.
3. Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok.
4. Adanya tujuan yang harus dicapai. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberi arah perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Lestari and Azzahri, 2022).

Model *Cooperative Learning* dikembangkan berdasarkan landasan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky, konstruktivisme personal dari Piaget, serta teori motivasi yang dikutip dari (Ali, 2021), sebagai berikut :

- a. Berdasarkan pandangan Vygotsky, perkembangan kemampuan berpikir peserta didik merupakan proses sosial yang berlangsung sejak dini. Peserta didik memperoleh bantuan dari individu lain yang lebih kompeten, baik orang dewasa maupun teman sebaya dalam kelompok, terutama dalam penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang berkembang dalam suatu budaya. Aktivitas kolaboratif antarpeserta didik dipandang mampu mendukung perkembangan mereka, karena peserta didik cenderung lebih efektif belajar bersama individu yang berada dalam zona perkembangan terdekat atau *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dalam pandangan

ini, perkembangan kepribadian dan aspek kejiwaan peserta didik dipahami secara menyeluruh, di mana setiap unsur tidak berdiri sendiri, melainkan saling terorganisasi sebagai satu kesatuan.

- b. Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun oleh peserta didik melalui proses belajar. Belajar dipahami sebagai proses aktif ketika peserta didik mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Piaget menegaskan bahwa interaksi sosial dalam kelompok memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat mengembangkan pemahamannya sekaligus membantu teman sekelompoknya sebagai scaffolding, sehingga proses belajar berlangsung secara optimal.
- c. Menurut teori motivasi yang dikemukakan oleh Slavin, motivasi belajar dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada pemberian penghargaan yang didasarkan pada struktur tujuan kelompok. Pemberian penghargaan kepada kelompok atas kinerja yang dicapai akan membentuk sistem penghargaan antarpeserta didik dalam kelompok. Kondisi tersebut mendorong anggota kelompok untuk saling memberikan dukungan dan penguatan sosial sebagai respons terhadap usaha-usaha yang berorientasi pada pencapaian tugas kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, model Cooperative Learning menekankan pentingnya interaksi sosial, aktivitas kolaboratif, dan motivasi kelompok dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut nantinya akan termuat dalam penerapan permainan edukatif Scavenger Hunt, di mana peserta didik belajar melalui kerja sama kelompok, saling membantu dalam zona perkembangan terdekat serta membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman dan interaksi.

Menurut Arends yang dikutip Masnur Muslich ada 6 fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif, fase atau langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar;
- b. Tahap 2: Menyajikan Informasi. Guru menyajikan informasi kepada peserta didik, baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks;
- c. Tahap 3: Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien
- d. Tahap 4: Membantu kerja kelompok dalam belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
- e. Tahap 5: Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka
- f. Tahap 6: Memberikan penghargaan. Guru memberikan caracara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok (Lestari and Azzahri, 2022).

2.1.3 Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

2.1.3.1 Pengertian Motivasi

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan kepada adanya tujuan. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik) (Herwati, 2023) Sedangkan menurut T. Hani Handoko (2009) dalam (Maharani, Sumanti and Hariki Fitrah, 2024) mendefinisikan motivasi sebagai keadaan dalam diri seseorang yang menimbulkan dorongan untuk melakukan tindakan-tindakan tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk berperilaku dengan cara yang akan memberikan

kepuasan terhadap dirinya. Selaras dengan hal diatas, ahli David McClelland berpendapat bahwa : *A motive is the redintegration by a cue of a change in an affective situation*, yang berarti motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari (redintegration) dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif.

Kemampuan belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam proses tersebut, terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhinya, salah satunya adalah motivasi. Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan. Selain itu, motivasi juga dapat diartikan sebagai keinginan, hasrat, serta energi pendorong dalam diri manusia yang membuatnya terdorong untuk melakukan suatu kegiatan (Luhitadati, Maskun & Arif, 2017).

Terdapat dua jenis motivasi yang berperan dalam proses belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Kedua jenis motivasi tersebut sama-sama dapat mendorong peserta didik untuk belajar, meskipun sumber dorongannya berbeda.

1. Motivasi intrinsik merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Motivasi ini muncul karena adanya kesadaran, minat, rasa ingin tahu, serta keinginan pribadi untuk memahami dan menguasai suatu materi pelajaran. Peserta didik belajar bukan karena mengharapkan hadiah, pujian, atau tekanan dari pihak lain, melainkan karena mereka merasakan kepuasan batin ketika berhasil memahami sesuatu. Motivasi intrinsik biasanya ditandai dengan semangat belajar yang lebih stabil, ketekunan yang tinggi, dan keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran. Karena didorong oleh kebutuhan dan tujuan pribadi, motivasi intrinsik cenderung bertahan lebih lama dan memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap keberhasilan belajar.
2. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang timbul akibat pengaruh dari luar diri peserta didik. Motivasi ini dapat muncul karena keinginan untuk memperoleh nilai yang tinggi, pujian dari guru atau orang tua, hadiah, penghargaan, maupun untuk menghindari hukuman. Dalam kondisi ini, peserta didik melakukan kegiatan belajar bukan semata-mata karena tertarik pada

materi pelajaran, tetapi karena adanya faktor eksternal yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Meskipun bersumber dari luar, motivasi ekstrinsik tetap memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar, terutama ketika peserta didik belum memiliki minat yang kuat terhadap materi yang dipelajari (Mayasari and Alimuddin, 2023).

Kemampuan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, keberhasilan tersebut tidak hanya ditentukan oleh kemampuan saja, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi. Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, berupa keinginan, hasrat, dan kekuatan yang mendorongnya untuk melakukan suatu tindakan (Luhitadati, Maskun and Arif, 2017).

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli diatas, motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam atau luar diri seseorang yang menggerakkan individu untuk bertindak guna mencapai tujuan dan memperoleh kepuasan. Dorongan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan, tujuan, atau perubahan situasi emosional, dan memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, serta bertindak. Motivasi melibatkan energi yang mendorong seseorang untuk tetap gigih, bersemangat, dan konsisten dalam menjalankan aktivitas. Sumber motivasi bisa bersifat intrinsik, seperti minat dan rasa tanggung jawab pribadi, maupun ekstrinsik, seperti imbalan atau pengaruh lingkungan. Pada hakikatnya, motivasi menjadi kekuatan utama yang mengarahkan perilaku dan memberi makna pada tindakan seseorang dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan.

2.1.3.2 Motivasi Dalam Belajar

Pembelajaran adalah proses di mana individu berupaya mencapai perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Proses pembelajaran juga terjadi dalam interaksi antara guru dan siswa (Saputra, 2023). Secara umum diterima bahwa motivasi belajar diakui sebagai salah satu faktor terpenting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran daring, karena dorongan atau keinginan peserta didik untuk

berpartisipasi dalam suatu aktivitas disebut sebagai motivasi belajar (Basri, 2021). Motivasi belajar memainkan peran yang sangat penting dalam mendorong keberhasilan siswa dalam proses Pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki dorongan untuk belajar, aktif serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Fuad *et al.*, 2025).

Motivasi belajar dapat muncul karena adanya faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal (intrinsik) berasal dari dalam diri peserta didik, seperti hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan, dorongan untuk memenuhi kebutuhan belajar, serta harapan untuk mewujudkan cita-cita di masa depan. Faktor-faktor tersebut mendorong peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh karena mereka memiliki tujuan dan kesadaran akan pentingnya belajar. Sementara itu, faktor eksternal (ekstrinsik) berasal dari luar diri peserta didik, seperti adanya penghargaan atas hasil belajar, terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kehadiran faktor-faktor tersebut dapat memperkuat semangat belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Uno, 2016).

Motivasi dalam pembelajaran merupakan tanggung jawab guru karena keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh upaya guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu, motivasi juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan belajar, karena tanpa motivasi yang kuat, siswa akan sulit mencapai hasil yang optimal (Yuliana, Imron and Ekwandari, 2015).

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik, tetapi juga dapat dijelaskan melalui berbagai teori motivasi yang menerangkan bagaimana dan mengapa seseorang terdorong untuk melakukan kegiatan belajar. Teori-teori tersebut memberikan landasan konseptual untuk memahami proses terbentuknya motivasi, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta cara mempertahankan motivasi agar tetap tinggi selama proses pembelajaran.

Salah satu teori yang paling dikenal adalah Abraham Maslow melalui teori hierarki kebutuhan. Maslow menjelaskan bahwa perilaku manusia didorong oleh upaya untuk memenuhi kebutuhan yang tersusun secara bertingkat, mulai dari kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang dan memiliki, penghargaan, hingga aktualisasi diri. Dalam konteks pendidikan, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar apabila kebutuhan dasarnya telah terpenuhi dan mereka merasa aman, dihargai, serta memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Teori lain yang berpengaruh adalah teori penguatan (reinforcement theory) yang dikembangkan oleh Burrhus Frederic Skinner. Menurut teori ini, perilaku yang diikuti oleh penguatan positif, seperti pujian, hadiah, atau penghargaan, cenderung akan diulang kembali. Dalam pembelajaran, pemberian umpan balik positif dan penghargaan dapat memperkuat perilaku belajar yang diharapkan, seperti ketekunan, partisipasi aktif, dan penyelesaian tugas secara tepat waktu. Selain itu, Edwin A. Locke mengemukakan teori tujuan (goal-setting theory) yang menekankan bahwa individu akan memiliki motivasi yang lebih tinggi apabila mereka memiliki tujuan yang jelas, spesifik, dan menantang. Dalam kegiatan belajar, siswa yang memahami target yang ingin dicapai dan merasakan adanya tantangan yang realistis cenderung menunjukkan usaha yang lebih besar dan ketekunan yang lebih tinggi (Maharani, Sumanti and Hariki Fitrah, 2024).

Berdasarkan berbagai teori tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan kondisi yang dinamis dan dapat berubah sesuai dengan pengalaman serta situasi yang dihadapi peserta didik. Motivasi tidak bersifat tetap, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal, seperti kebutuhan, minat, dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal, seperti penghargaan, dukungan guru, lingkungan belajar yang kondusif, dan strategi pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pengalaman belajar yang mampu memenuhi kebutuhan siswa, memberikan penguatan positif, dan membantu mereka menetapkan tujuan belajar yang jelas agar motivasi belajar dapat tumbuh dan dipertahankan secara optimal.

Selaras dengan teori motivasi yang dikembangkan oleh Victor H. Vroom ia menyebutkan ” *Expectancy Theory*” dalam bukunya yang berjudul ”*Work and Motivation*”. Teori harapan ini menyatakan bahwa motivasi adalah hasil dari apa yang ingin dicapai seseorang dan perkiraan yang berkaitan dengan apa yang akan dihasilkan oleh tindakannya. Dengan kata lain, ketika seseorang benar-benar menginginkan sesuatu dan ada kemungkinan untuk mencapainya, orang tersebut akan berusaha untuk mencapainya. Teori harapan, secara sederhana, menyatakan bahwa jika seseorang menginginkan sesuatu dan memiliki harapan yang cukup besar untuk memperolehnya, orang itu akan sangat terdorong untuk mencapainya. Sebaliknya, jika harapan untuk memperoleh hal yang diinginkannya itu kecil, orang itu akan kurang terdorong untuk berusaha. Dalam konteks pembelajaran, semangat belajar siswa dapat dijelaskan melalui tiga komponen teori ini:

- a Harapan (*Expectancy*): Siswa akan termotivasi jika mereka yakin bahwa usaha yang dilakukan akan membuahkan hasil, misalnya memahami materi IPS melalui kegiatan *Scavenger Hunt*.
- b Keterkaitan Hasil dan Imbalan (*Instrumentality*): Semangat belajar meningkat ketika siswa melihat hubungan jelas antara usaha dan hasil, misalnya melalui nilai, pujian, atau penghargaan dari guru bagi siswa yang aktif dan berhasil menyelesaikan tugas dalam kegiatan *Scavenger Hunt*.
- c Nilai Imbalan (*Valence*): Motivasi dan semangat belajar semakin tinggi jika imbalan yang diterima bernilai penting bagi siswa, misalnya kesempatan tampil, pengakuan, atau hadiah yang membuat mereka merasa dihargai.

Teori harapan menegaskan bahwa semangat belajar siswa meningkat ketika usaha mereka diyakini membuahkan hasil, ada keterkaitan dengan imbalan, dan imbalan itu bermakna bagi mereka. Penggunaan *Scavenger Hunt* dalam pembelajaran IPS dapat memaksimalkan ketiga komponen ini, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif (Rachman, 2015).

Motivasi belajar merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan karena berperan sebagai penggerak utama yang menentukan sejauh mana siswa terlibat

dalam pembelajaran dan mencapai keberhasilan akademik. Lebih dari sekadar dorongan untuk belajar, motivasi mencakup berbagai faktor psikologis seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi inilah yang membuat siswa terdorong untuk memahami materi, mengikuti arahan, serta tetap berusaha meski menghadapi tantangan. Ketika motivasi belajar tinggi, siswa cenderung menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan sikap positif terhadap proses belajar (Maharani, 2024).

Menurut Uno (2011) peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

1. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.
2. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, walaupun yang dipelajari itu sedikit, tapi sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.
3. Motivasi menentukan ketekunan belajar seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Ada beberapa bentuk dan cara mendorong motivasi siswa di sekolah yang dapat dilakukan oleh guru, Sardiman (2011: 92) dalam (Mayasari and Alimuddin, 2023) menjelaskan bentuk dan cara memotivasi siswa dalam kegiatan belajar di sekolah diantaranya:

- a. Memberi angka
- b. Hadiah
- c. Saingan/kompetisi
- d. Ego-invement
- e. Memberi ulangan

- f. Mengetahui hasil
- g. Pujian
- h. Hukuman
- i. Hasrat untuk belajar
- j. Minat
- k. Tujuan yang diakui

Untuk melakukan hal hal yang disebut diatas harus mempertimbangkan aspek aspek berikut :

- Harapan atau cita cita
- Rasa puas dan senang dalam proses pembelajaran
- Karakteristik siswa
- Mengurangi kendala-kendala siswa dalam proses pembelajaran
- Pembelajaran yang dinamis mengikuti pola perkembangan masa kini (Mayasari and Alimuddin, 2023).
-

Menurut Uno (2016) ada 6 indikator motivasi belajar, yaitu:

- Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- Adanya harapan atau cita-cita masa depan,
- Adanya penghargaan dalam belajar,
- Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Zamsir dkk, 2021).

2.1.3.3 Keterkaitan Scavenger Hunt dengan Indikator Motivasi Belajar

Adanya keterkaitan penerapan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dengan motivasi belajar siswa dilihat melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang diterapkan, *Scavenger Hunt* berperan dalam menumbuhkan indikator motivasi belajar menurut Uno, seperti hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sebagai berikut :

Tabel 2. Keterkaitan Scavenger Hunt dengan Indikator Motivasi Belajar

Tahap Scavenger Hunt (Asyfiyati, 2024)	Indikator Motivasi Belajar (Uno, 2016)	Penjelasan
Fase Penyajian	a	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam pembelajaran, pembagian belajar kelompok, dan pemberian
	b	Adanya hasrat dan tantangan awal keinginan untuk menumbuhkan dorongan berhasil belajar serta keinginan siswa untuk berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan.
Fase Mengingat	c	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan eksplorasi lokasi
	d	Adanya lingkungan pembelajaran menciptakan belajar yang kondusif kegiatan belajar yang menarik serta suasana belajar yang menyenangkan
Fase Pengembangan	e	Adanya harapan dan keinginan untuk informasi, dan penyusunan berhasil jawaban mendorong siswa
	f	Adanya dorongan berusaha memahami materi dalam belajar dengan baik sebagai bekal
	g	Adanya harapan atau keberhasilan belajar. cita-cita masa depan
Fase Evaluasi	h	Adanya penghargaan Pemberian poin, penilaian, dalam belajar dan penentuan kelompok
	i	Adanya hasrat dan pemenang menjadi bentuk keinginan untuk penghargaan yang berhasil memperkuat motivasi serta mendorong siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

(Sumber : Peneliti)

Secara keseluruhan, permainan *Scavenger Hunt* selaras dengan indikator motivasi belajar menurut Uno (2016), karena setiap tahap mendorong munculnya minat, keterlibatan aktif, kegigihan, ke mandirian, serta evaluasi diri siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan memotivasi.

Dalam penelitian oleh Andri (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Permainan *Scavenger Hunt* untuk Meningkatkan Suasana Belajar Bahasa Inggris.” Atau dalam skripsi aslinya berjudul ” *The Use Of Scavenger Hunt Game To Promote English Learning Atmosphere*” permainan *Scavenger Hunt* efektif dalam meningkatkan suasana belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan antusiasme, keaktifan, dan fokus siswa dengan rata-rata kenaikan 25% dibandingkan sebelum perlakuan. Peningkatan antusiasme, keaktifan dan fokus siswa berkaitan dengan motivasi belajar, jika motivasi belajar rendah otomatis ketiga hal tersebut tidak berjalan optimal.

Instrumen angket yang akan digunakan pada penelitian ini merujuk pada instrumen motivasi belajar yang dikembangkan oleh Krismony, Parmiti, dan Japa (2020). Penyusunan angket motivasi belajar dilakukan berdasarkan teori motivasi Uno (2016) yang memuat indikator seperti hasrat dan keinginan berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen ini terdiri dari butir pernyataan yang disusun dalam skala Likert dan telah melalui uji validitas isi oleh para ahli dengan hasil sebesar 0,85 yang termasuk kategori sangat tinggi, serta uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan nilai 0,80 yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil validitas dan reliabilitas tersebut, angket ini dinyatakan layak, valid, dan reliabel untuk digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa, sehingga relevan dijadikan dasar penyusunan instrumen angket dalam penelitian ini (Krismony, Parmiti & Japa, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Motivasi belajar merupakan inti dari keberhasilan pendidikan karena menjadi kekuatan utama yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tidak hanya sebagai

dorongan semata, motivasi mencakup aspek psikologis seperti minat, kebutuhan, tujuan, dan harapan yang memicu keinginan untuk belajar secara aktif dan tekun, bahkan saat menghadapi tantangan. Motivasi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, memperjelas tujuan belajar, serta menumbuhkan sikap pantang menyerah. Dalam mendukung motivasi tersebut, guru memiliki peran penting dengan menerapkan berbagai strategi, seperti memberikan penghargaan, menciptakan persaingan sehat, menyampaikan hasil belajar, serta menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk berkembang. Namun, dalam penggunaannya, penting untuk memperhatikan faktor-faktor seperti harapan siswa, rasa nyaman selama pembelajaran, karakter masing-masing individu, serta menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan dan tantangan zaman agar pembelajaran tetap relevan dan bermakna.

2.1.3 Konsep Pembelajaran IPS

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu kajian terpadu yang mencakup ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yang bertujuan untuk membentuk kemampuan warga negara yang baik. Dalam kurikulum sekolah, IPS disajikan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai cabang ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi. Selain itu, IPS juga dapat mencakup materi yang relevan dari bidang humaniora, matematika, dan ilmu alam. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPS mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada tingkat SD, IPS diajarkan dengan menggunakan pendekatan yang terintegrasi sesuai dengan ide pokok materi. Sedangkan pada jenjang SMP, IPS disajikan dengan pendekatan yang terpisah-pisah, meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Susanti and Endayani, 2018).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat pendidikan dasar dan menengah menitikberatkan kajiannya pada interaksi antar manusia serta proses yang mendukung pengembangan kemampuan dalam membina hubungan tersebut.

Pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan melalui pembelajaran IPS bertujuan untuk mewujudkan keserasian dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat (Susanti and Endayani, 2018). IPS membantu pengembangan individu peserta didik untuk peduli terhadap kondisi riil masyarakat serta mampu melakukan problem solving terhadap persoalan yang ada secara kritis, analitis dan bertanggungjawab. IPS bertujuan untuk melatih peserta didik agar berfikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga adaptabel terhadap kehidupan masyarakat (Musyarofah, Ahmad and Suma, 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kajian terpadu yang mencakup berbagai ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan membentuk kemampuan warga negara yang baik. IPS diajarkan dari tingkat SD hingga SMP dengan pendekatan yang berbeda sesuai jenjangnya, dan menitikberatkan pada pemahaman hubungan antar manusia serta pengembangan kemampuan sosial. Pembelajaran IPS bertujuan membantu peserta didik berpikir kritis, analitis, dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, sekaligus menumbuhkan sikap adaptif dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.3.1 Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS perlu dirancang dengan pendekatan pembelajaran berkesadaran di mana murid diajak untuk memahami pentingnya materi yang dipelajari dan menyadari relevansinya dalam kehidupan. Melalui pembelajaran menggembirakan murid juga dapat mengalami proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif murid. Tujuan mata pelajaran IPS adalah agar murid mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif di tengah perkembangan global, sehingga murid dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat (Holilah dkk, 2025).

Guru memiliki peran penting dalam menyampaikan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membimbing siswa dalam pembelajaran IPS. Agar proses pembelajaran berjalan efektif, guru perlu memiliki kompetensi yang memadai serta menggunakan strategi pengajaran yang tepat. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran akan mempermudah mereka dalam memahami materi, dan hal ini turut dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru di kelas (Fikri *et al.*, 2025)

Pembelajaran IPS perlu dirancang secara sadar, menarik, dan relevan dengan kehidupan agar mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Peran guru sangat penting dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif seperti *scavenger hunt* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pemahaman serta hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau *Social Studies* merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara karakteristik, IPS bersifat komprehensif karena memadukan berbagai disiplin ilmu sosial yang dikaitkan dengan kehidupan nyata di masyarakat. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga dihadapkan pada berbagai pengalaman dan permasalahan sosial yang relevan, serta diarahkan untuk memahami implikasinya dalam kehidupan masa depan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan inkuiri. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terdorong untuk mencari, memahami, dan mengolah pengetahuan secara mandiri (Sutomo, 2022).

Pembelajaran IPS kelas IX termasuk dalam Fase D dan dilaksanakan secara terpadu. Pada fase ini, peserta didik diharapkan mampu memahami kondisi geografis Indonesia serta kaitannya dengan pemanfaatan sumber daya alam, perubahan iklim, dan potensi bencana. Selain itu, siswa mampu menganalisis kegiatan ekonomi, peran masyarakat dan negara dalam pertumbuhan ekonomi di era digital, serta memahami dinamika sosial dalam masyarakat majemuk untuk

memperkuat integrasi bangsa. Dalam aspek sejarah, peserta didik juga diharapkan memahami konsep dasar sejarah serta mampu menganalisis keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan dalam konteks peristiwa lokal, nasional, dan global (Holilah dkk, 2025).

Pada pembelajaran IPS kelas IX digunakan buku ajar *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas IX* kurikulum merdeka yang memuat empat tema utama, yaitu: (1) manusia dan perubahan, (2) perkembangan ekonomi digital, (3) tantangan pembangunan Indonesia, dan (4) kerja sama dunia. Dalam pelaksanaan penelitian, materi yang diajarkan berfokus pada tema 3, yaitu tantangan pembangunan Indonesia, yang mencakup submateri pembangunan di Indonesia dari masa ke masa, indikator kemajuan pembangunan, serta potensi dan tantangan Indonesia dalam mencapai status sebagai negara maju. Pembelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta membentuk peserta didik yang aktif, kritis, dan mampu berkontribusi positif dalam kehidupan masyarakat.

2.2 Penelitian yang relevan

Penelitian relevan merujuk pada studi-studi sebelumnya yang memiliki kaitan erat dengan topik dan judul penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini penting untuk menghindari duplikasi penelitian dengan fokus masalah yang serupa. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia dan Prystiananta (2020) berjudul "*The Effect of Scavenger Hunt Game on Students' Reading Comprehension of Descriptive Text*" menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Scavenger Hunt* mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan desain quasi-eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Scavenger Hunt* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 69,75 pada pre-test menjadi 77,14 pada post-test, dengan kenaikan 7,39 poin. Sementara itu, kelas kontrol meningkat dari 69,03

menjadi 72,94, dengan kenaikan 3,91 poin. Selisih peningkatan antara kedua kelas adalah 4,20 poin, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih signifikan. Hasil uji-t memperkuat temuan tersebut dengan thitung sebesar 3,04 lebih besar daripada ttabel sebesar 2,00. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Scavenger Hunt efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, antusiasme belajar, dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti Scavenger Hunt dapat meningkatkan motivasi dan capaian belajar siswa (Amelia, 2020). Dalam penelitian terdahulu diatas, posisi penelitian yang akan dilakukan akan berfokus pada motivasi belajar siswa bukan pada hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang akan dilakukan akan diterapkan pada pembelajaran IPS di Tingkat SMP.

2. Penelitian relevan yang menjadi rujukan dalam penelitian ini adalah Skripsi karya Priscilia Indah Palangi (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Scavenger Hunt Games* terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bosowa School Kota Makassar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pre-test post-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Scavenger Hunt Games* terhadap hasil belajar IPA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara hasil pre-test (rata-rata 68,09) dan post-test (rata-rata 86,71) setelah diterapkan metode tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *Scavenger Hunt Games* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong semangat siswa, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Permainan ini juga menumbuhkan kerja sama tim, daya eksplorasi, dan motivasi belajar. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan metode yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan lebih lanjut metode *Scavenger Hunt* untuk tidak hanya mengukur hasil belajar secara kognitif, tetapi juga untuk

melihat motivasi belajar dan pemahaman siswa secara lebih menyeluruh dalam konteks pembelajaran IPS (Palangi, 2023). Pada penelitian yang akan dilaksanakan nantinya, akan berfokus pada motivasi belajar pada pembelajaran IPS di Tingkat SMP.

3. Penelitian relevan dilakukan oleh Andri (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Permainan *Scavenger Hunt* untuk Meningkatkan Suasana Belajar Bahasa Inggris.” Atau dalam skripsi aslinya berjudul ” *The Use Of Scavenger Hunt Game To Promote English Learning Atmosphere*” Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan teknik observasi dan angket di MIS Mambaul Islam Soko Tuban dengan jumlah subjek 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Scavenger Hunt* efektif dalam meningkatkan suasana belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan antusiasme, keaktifan, dan fokus siswa dengan rata-rata kenaikan 25% dibandingkan sebelum perlakuan. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan aktivitas permainan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian yang akan dilaksanakan akan terfokus pada motivasi belajar siswa yang mencakup dari beberapa hal di penelitian terdahulu ini, yaitu suasana belajar siswa.

=

III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

3.1.1 Cabang Ilmu

Ruang lingkup ini merupakan ruang lingkup ilmu Pendidikan khususnya terkait penggunaan permainan *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTs N 2 Lampung Selatan.

3.1.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan Permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPS.

3.1.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IX di MTs N 2 Lampung Selatan.

3.1.4 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah MTs N 2 Lampung Selatan, Kecamatan Palas, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

3.1.5 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi, menurut Djarwanto (1994) dalam (Rahim, 2021), adalah jumlah keseluruhan dari satuan atau individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan bisa berupa individu, organisasi, barang, dll yang disebut sebagai

unit analisis. Sedangkan menurut Arikunto (2013) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda alam lainnya. Populasi mencakup semua sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang dipelajari, bukan hanya jumlah orang yang ada. Berdasarkan paparan pendapat para ahli tersebut dapat kita pahami bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTs N 2 Lampung Selatan seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Anggota Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IX A	33 Orang
2.	IX B	34 Orang
3.	IX C	31 Orang
4.	IX D	30 Orang
5.	IX E	24 Orang
6.	IX F	32 Orang
7.	IX G	24 Orang
8.	IX H	24 Orang
9.	IX I	21 Orang
10.	IX J	24 Orang
Jumlah		277 Orang

Sumber: (Tata Usaha MTs N 2 Lampung Selatan, 2025)

3.2.2 Sampel

Menurut (Arikunto, 2013), sampel adalah sebagian atau wakil tersebut, pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar-benar dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Sampel bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif

(mewakili). Sedangkan menurut (Ummul Aiman, 2022), Sampel terdiri dari jumlah dan karakteristik populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak memiliki dana, tenaga, atau waktu yang cukup untuk mempelajari semua aspeknya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan digunakan untuk mewakili populasi tersebut. Penggunaan sampel dilakukan ketika populasi berukuran besar dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, sehingga tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh anggota populasi. Agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan, sampel yang diambil harus benar-benar representatif.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini termasuk ke dalam *non-probability sampling*, jenis *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pemilihan kelas dilakukan secara tidak acak karena peneliti membutuhkan kelas dengan karakteristik kemampuan akademik, tingkat motivasi, dan jumlah siswa yang relatif seimbang, sehingga penggunaan *purposive sampling* dinilai paling tepat untuk penelitian eksperimen ini. Selain itu karena keterbatasan waktu dan tenaga tidak memungkinkan untuk mengambil sampel besar. Namun pengambilan sampel akan didasarkan atas ciri-ciri, sifat atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasi (Arikunto, 2013).

Dalam penelitian ini, penentuan kelas dilakukan secara *purposive sampling*. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas IX G ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IX J dijadikan kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada rekomendasi guru yang mengetahui karakteristik dan kesiapan masing-masing kelas untuk mengikuti pembelajaran berbasis Scavenger Hunt. Selain itu, pemilihan juga mempertimbangkan hasil rata-rata angket motivasi awal, sehingga kedua kelas memiliki tingkat motivasi siswa yang relatif seimbang. Faktor lain yang menjadi pertimbangan adalah jumlah siswa per kelas yang hampir sama serta hasil belajar sebelumnya yang mendekati sama, sehingga diharapkan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih valid

dan representatif. Jumlah sampel yang digunakan dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Jumlah Anggota Sampel

Kriteria	Kelas	Jumlah Siswa	Tingkat Motivasi Awal	Kategori	Tingkat perhitungan
Kelas Kontrol	IX G	24 Orang	Rendah	63	Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 74.9 - (0.75 \times 6.57)$ $\leq 74.9 - 4.92$ ≤ 69.98
Kelas Eksperimen	IX J	24 Orang	Rendah	63	Rendah: $\leq \mu - 0.75 \sigma$ $\leq 74.9 - (0.75 \times 6.57)$ $\leq 74.9 - 4.92$ ≤ 69.98
Jumlah		48 Orang			

Sumber : (Guru IPS MTs N 2 Lampung Selatan, 2025)

3.3 Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat unsur penting dalam metode ini, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Cara ilmiah mencakup tiga ciri utama: rasional, yaitu dapat diterima oleh akal; empiris, yaitu dapat diamati oleh indera; dan sistematis, yaitu dilakukan melalui langkah-langkah teratur dan logis. Sedangkan menurut (Sahir, 2021) Metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan.

Sementara menurut Steven Dukeshire & Jennifer Thurlow (2010) menyatakan bahwa *"research is the systematic collection and presentation of information"*. Penelitian merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Selanjutnya Creswell (2014) menyatakan bahwa *"research methods involve the form of data collection, analysis, an interpretation that research proposes for the studies"*. Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian (Sugoyono, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk memperoleh data secara sistematis dengan kegunaan tertentu. Di dalamnya terkandung empat unsur utama, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan manfaat. Ciri-ciri cara ilmiah meliputi proses yang rasional, dapat diamati secara empiris, serta dilakukan secara sistematis dan logis. Proses penelitian mencakup tahapan mulai dari perumusan masalah, penyusunan hipotesis awal berdasarkan studi terdahulu, hingga pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Keseluruhan proses tersebut bertujuan untuk menghasilkan simpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan relevan dengan tujuan studi.

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, salah satu metode penelitian kuantitatif adalah eksperimen. Dengan mengubah satu atau lebih variabel pada salah satu atau lebih kelompok eksperimental, pendekatan eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat. Selanjutnya, hasil dari kelompok eksperimen tersebut dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami perubahan (Payadnya and Jayantika, 2018).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengaruh Perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ (Sugiyono, 2013).

$$R \ O_1 \ X \ O_2$$

$$R \ O_3 - O_4$$

Keterangan:

R = Subjek penelitian dipilih.

O₁ = Pretest kelas eksperimen.

O₂ = Posttest kelas eksperimen.

O₃ = Pretest kelas kontrol.

O₄ = Posttest kelas kontrol.

X = Perlakuan (permainan *Scavenger Hunt*)

Dua kelompok dipilih secara acak, kemudian diberi pretest untuk mengetahui kondisi awal. Kelompok eksperimen diberi perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberi posttest

$$(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

Artinya, pengaruh perlakuan dilihat dari selisih peningkatan skor kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2013), variabel merupakan objek penelitian yang menjadi fokus atau titik perhatian utama dalam suatu penelitian. Variabel adalah hal-hal yang diukur, diamati, atau dikendalikan untuk mengetahui hubungan, pengaruh, atau efeknya dalam penelitian. Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas (*independent variable*), yang sering disebut sebagai variabel X, dan variabel terikat (*dependent variable*), yang dikenal sebagai variabel Y.

Variabel bebas (X) adalah variabel yang memiliki peran sebagai faktor penyebab atau yang memengaruhi perubahan pada variabel lain. Dengan kata lain, variabel ini adalah aspek yang sengaja dimanipulasi atau diterapkan oleh peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat (Y) adalah variabel yang menjadi hasil atau efek dari perubahan yang terjadi pada variabel

bebas. Variabel terikat mencerminkan konsekuensi atau respons yang dihasilkan dari pengaruh variabel bebas.

Dalam penelitian ini, penentuan variabel dilakukan secara sistematis untuk memastikan hubungan sebab-akibat dapat dianalisis secara tepat. Adapun yang dijadikan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut

Tabel 5. Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X)	Variabel Terikat (Y)
Permainan Edukatif <i>Scavenger Hunt</i>	Motivasi Belajar Peserta Didik

Sumber : (Peneliti)

Tabel 6. Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Konsep Teoritis
Permainan Edukatif <i>Scavenger Hunt</i> (X)	<i>Scavenger Hunt Games</i> adalah aktivitas belajar berkelompok di mana siswa diminta untuk mencari serangkaian <i>clue</i> (petunjuk) yang akan membawa mereka untuk menemukan informasi baru. <i>Scavenger hunt games</i> memungkinkan siswa memecahkan masalah yang sebenarnya. Selain itu, mereka mengandung makna belajar dan hubungan kesalahan yang dapat dipelajari. Metode ini cocok untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan (Palangi, 2023).
Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)	Motivasi belajar merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan karena berperan sebagai penggerak utama yang menentukan sejauh mana

siswa terlibat dalam pembelajaran dan mencapai keberhasilan akademik. Lebih dari sekadar dorongan untuk belajar, motivasi mencakup berbagai faktor psikologis seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Motivasi inilah yang membuat siswa terdorong untuk memahami materi, mengikuti arahan, serta tetap berusaha meski menghadapi tantangan. Ketika motivasi belajar tinggi, siswa cenderung menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan sikap positif terhadap proses belajar (Maharani, 2024).

Sumber : (Peneliti)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2013), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena keberhasilan penelitian sangat bergantung pada kualitas data yang diperoleh. Tanpa penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat, peneliti tidak akan mampu memperoleh data yang sesuai dengan standar yang dibutuhkan. Dalam pelaksanaannya, teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi, angket (kuesioner), dokumentasi, atau kombinasi dari beberapa teknik tersebut. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian skripsi ini ialah :

3.5.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan proses yang kompleks karena mencakup unsur biologis dan psikologis, terutama dalam hal pengamatan dan daya ingat pengamat. Observasi digunakan sebagai metode

pengumpulan data apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, aktivitas atau proses kerja, fenomena alam, serta situasi di mana jumlah subjek yang diamati tidak terlalu banyak (Rahim, 2021). Menurut Arikunto (2013), dalam menggunakan metode observasi yang paling efektif Adalah melengkapi dengan format pengamatan . format berisi item-item tentang kejadian tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

Menurut Sudaryono (2017:216) dalam (Rita, 2022), observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat langsung objek yang diteliti guna memperoleh pemahaman yang lebih dekat terhadap aktivitas yang berlangsung. Teknik ini digunakan ketika objek penelitian mencakup perilaku manusia, tindakan tertentu, fenomena alam, maupun proses kerja yang dapat diamati secara nyata.

Observasi bisa dilaksanakan dengan dua pendekatan, yakni partisipatif dan non-partisipatif. Pada observasi partisipatif, peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, sehingga ia mengalami secara langsung peristiwa yang sedang berlangsung. Sementara itu, dalam observasi non-partisipatif, peneliti tidak ikut terlibat dalam kegiatan, melainkan hanya berperan sebagai pengamat dari luar, tanpa memengaruhi jalannya aktivitas.

Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam kegiatan yang diamati, observasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu observasi partisipatif (*participant observation*) di mana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas, dan observasi non-partisipatif di mana peneliti hanya menjadi pengamat pasif. Sementara itu, jika ditinjau dari segi penggunaan instrumen, observasi dapat dibedakan menjadi terstruktur (dengan pedoman atau alat observasi tertentu) dan tidak terstruktur (lebih bebas dan alami tanpa pedoman khusus) (Rita, 2022).

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama penggunaan permainan *Scavenger Hunt* secara sistematis. Selain itu, data juga dilengkapi dengan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur kepada guru dan siswa untuk menggali informasi secara mendalam mengenai proses dan dampak pembelajaran.

3.5.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti secara lebih spesifik. Teknik ini juga dipilih apabila peneliti ingin menggali informasi yang lebih mendalam dari responden. Menurut Arikunto, (2013), wawancara mengandalkan laporan langsung dari individu mengenai pengalaman, pengetahuan, atau keyakinan pribadi mereka (self-report). Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dengan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya, maupun tidak terstruktur dengan pertanyaan yang lebih fleksibel. Pelaksanaan wawancara bisa dilakukan secara tatap muka (face to face) maupun melalui media komunikasi seperti telepon. Sangadji dan Sopiah (2010:48) menjelaskan teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada responden atau informan. Wawancara dapat dilakukan tatap muka secara individu atau kelompok (Mustafa, 2022)

1. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti atau enumerator telah memiliki gambaran yang jelas mengenai informasi yang ingin dikumpulkan. Dalam pelaksanaannya, pewawancara telah menyiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis, lengkap dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Melalui wawancara jenis ini, seluruh responden akan mendapatkan pertanyaan yang sama, dan jawaban mereka dicatat secara konsisten oleh pewawancara. Karena formatnya yang terstruktur, teknik ini memungkinkan penggunaan lebih dari satu pewawancara dalam proses pengumpulan data. Agar hasil wawancara tetap seragam dan tidak bias, pelatihan diperlukan bagi setiap pewawancara agar mereka memiliki keterampilan dan pemahaman yang setara dalam menjalankan tugasnya

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat bebas, di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan rinci. Pedoman yang dipakai hanyalah berupa garis-garis besar topik atau masalah yang hendak digali dari responden (Arikunto, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden, terutama jika jumlah responden relatif sedikit. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, dengan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan dan sistematis, maupun secara tidak terstruktur, yang lebih bebas dan fleksibel berdasarkan topik utama. Pelaksanaan wawancara bisa dilakukan tatap muka atau melalui media komunikasi lain. Wawancara terstruktur memberikan konsistensi dan kemudahan analisis data, sementara wawancara tidak terstruktur memungkinkan peneliti mengeksplorasi informasi lebih luas dan mendalam.

Dalam penelitian ini, wawancara yang akan dilakukan meliputi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur kepada guru dan beberapa siswa. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai proses pelaksanaan dan dampak penggunaan metode *Scavenger Hunt* dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat melengkapi data observasi dan angket yang dikumpulkan.

3.5.3 Angket/kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Rahim, 2021). Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPS dengan metode *Scavenger Hunt*. Angket ini berbentuk skala Likert dengan beberapa pernyataan yang disusun berdasarkan indikator motivasi merujuk pada teori motivasi belajar Uno 2021 yang dikembangkan

menggunakan instrumen dari (Krismony, Parmiti and Japa, 2020) yang telah tervalidasi, lalu peneliti modifikasi menyesuaikan dengan arah penelitian.

Kuesioner akan diberikan kepada siswa kelas IX sebagai responden penelitian. Tujuannya adalah untuk memperoleh data kuantitatif mengenai perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *Scavenger Hunt*. Angket yang digunakan terdiri dari pernyataan positif (*favorable*) dan negatif (*unfavorable*), yang harus dijawab oleh siswa dengan memilih jawaban sesuai pilihan yang tersedia, sehingga dapat mencerminkan sikap dan motivasi mereka secara akurat.

Angket yang digunakan berjumlah 20 item dengan skor maksimal 100. Data yang diperoleh dari kuesioner ini selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat diidentifikasi pengaruh signifikan dari metode pembelajaran yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 7. Skor Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber : (Purwanto, 2018).

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat motivasi siswa dan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

3.5.5 Uji Pra-Syarat Instrumen

Uji pra-syarat analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Uji pra syarat penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji normalitas sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Machfoedz (2009) dalam (Ummul Aiman *et al.*, 2022), menyatakan bahwa validitas dapat didefinisikan sebagai ketepatan dan kecermatan, atau, dalam bahasa yang biasa digunakan dalam dunia penelitian, valid atau sah. Pengukur harus mengukur objek yang akan diukur. Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi, Validitas isi didefinisikan sebagai sejauh mana isi instrumen penelitian dapat menggambarkan setiap aspek dari variabel (Singarimbun dan Effendi, 2016). Namun, Azwar (2016) menegaskan bahwa validitas isi pada dasarnya adalah untuk menjawab pertanyaan apakah setiap butir pernyataan dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan variabel dan apakah butir telah mencakup semua aspek isi yang akan diukur (Purwanto, 2018).

Rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah *korelasi Product Moment Pearson*, yaitu sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan :

r hitung = Koefisien korelasi

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

n = Banyak responden

Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, maka koefisien korelasi dikategorikan pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Validitas Instrumen

Nilai r	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

Sumber : (Rita Ambarwati & Sumartik, 2022).

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil diatas dibandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N-2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.

2. Uji Reliabilitas

Menurut (Azwar, 2016) dalam (Purwanto, 2018), Kata "reliabilitas" berasal dari terjemahan dari kata "rely" dan "ability", yang keduanya mengerucut saat digabungkan ke arah pemahaman tentang kemampuan alat ukur untuk menjadi sumber keputusan dan dapat diandalkan. Koefisien reliabilitas instrumen penelitian dapat dihitung dengan beberapa formula, seperti formula Spearman-Brown, Alpha (α), Rulon, Kuder Richardson, Feldt, Triple Branch Kristof, dan Hoyt. Pada penelitian ini menggunakan *Cronbach' Alpha* (α) karena formula ini yang paling sering digunakan dari beberapa formula tersebut untuk menguji reliabilitas internal. Hal ini disebabkan fakta bahwa instrumen pernyataan dapat dibelah sebanyak jumlah butir pernyataan.

Rumus :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

K : jumlah item dalam tes

σ_i^2 : varian skor masing-masing item

σ_t^2 : varian total

3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi

Berikut merupakan kisi-kisi angket motivasi belajar siswa menggunakan indikator berdasarkan sumber dari (Sardiman, 2001) yang berisi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap masalah orang dewasa, lebih senang bekerja sendiri, cepat bosan terhadap tugas rutin dan dapat mempertahankan pendapat.

Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Motivasi

No	Indikator	Butir Soal	Jumlah	Soal
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4,5	5	1. Aktif dalam belajar 2. Senang dalam belajar 3. Tidak cepat putus ada 4. Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan 5. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6,7,8, 9,10,11	6	6. Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran 7. Rasa ingin tahu 8. Adanya umpan balik 9. Minat dalam belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	12,13	2	10. Mencari hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran 11. Ketekunan dalam belajar
4.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	14,15,16, 17	4	12. Menghindari hukuman 13. Pujian (penghargaan) 14. Mendapatkan prestasi di kelas 15. Mendapatkan prestasi di kelas

5.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	18,19,20	3	16. Suasana tempat belajar
				17. Senang dengan cara guru mengajar di kelas

(Sumber : Krismony, 2020)

Instrumen angket yang akan digunakan pada penelitian ini merujuk pada instrumen motivasi belajar yang dikembangkan oleh Krismony, Parmiti, dan Japa (2020). Penyusunan angket motivasi belajar dilakukan berdasarkan teori motivasi Uno (2010) yang memuat indikator seperti hasrat dan keinginan berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen ini terdiri dari butir pernyataan yang disusun dalam skala Likert dan telah melalui uji validitas isi oleh para ahli dengan hasil sebesar 0,85 yang termasuk kategori sangat tinggi, serta uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan nilai 0,80 yang berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil validitas dan reliabilitas tersebut, angket ini dinyatakan layak, valid, dan reliabel untuk digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa, sehingga relevan dijadikan dasar penyusunan instrumen angket dalam penelitian ini (Krismony, Parmiti & Japa, 2020).

Angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5:

1. 1 = Sangat Tidak Setuju
2. 2 = Tidak Setuju
3. 3 = Netral
4. 4 = Setuju
5. 5 = Sangat Setuju

Responden diminta memilih satu skor pada tiap butir pernyataan yang paling sesuai dengan pendapatnya (Arikunto, 2013).

3.7 Prosedur Penelitian

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu :

3.7.1 Tahap Perencanaan (Pra Eksperimen)

Pada tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum tahap pelaksanaan penelitian. Kegiatan utama dalam tahapan ini adalah menentukan sampel untuk menetapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian peneliti akan melakukan analisis menyeluruh terhadap bahan ajar dan modul ajar yang digunakan menyesuaikan dengan pembelajaran di MTs N 2 Lampung Selatan dengan mata pelajaran IPS. Setelah itu peneliti akan mengiapkan instrumen penelitian, penentuan jadwal turun lapangan dan penyusunan surat izin penelitian yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan (Eksperimen)

a. *Pre-Test*

Pada tahap awal akan dilaksanakan pada pertemuan pertama yaitu untuk mengukur motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

b. *Treatment*

pada tahap kedua, kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) melalui permainan edukatif *Scavenger Hunt* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTs N 2 Lampung Selatan.

Tabel 10. Langkah-Langkah Model Cooperative Learning yang Diintegrasikan dengan Permainan Edukatif Scavenger Hunt

Model Cooperative Learning	Scavenger Hunt	Keterangan
Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Fase 1 : Penyajian	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, serta menjelaskan gambaran umum kegiatan <i>Scavenger Hunt</i> . Peserta didik mendengarkan, memahami tujuan pembelajaran, dan menumbuhkan kesiapan untuk mengikuti kegiatan.

Tahap 2 : Menyajikan Informasi	Fase 1 : Penyajian	Guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat dan memberikan sumber belajar. Peserta didik memperhatikan penjelasan dan memahami materi sebagai bekal awal dalam kegiatan.
Tahapan 3 : Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar	Fase 1 : Penyajian	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok serta menjelaskan aturan dan mekanisme permainan <i>Scavenger Hunt</i> . Peserta didik bergabung dalam kelompok, memahami aturan, dan menyiapkan diri untuk kegiatan
Tahap 4 : Membantu kerja kelompok dalam belajar	Fase 2 : Mengingat Fase 3 : Pengembangan	Guru memberikan petunjuk (clue), membimbing proses pencarian, serta mengarahkan diskusi kelompok. Peserta didik mencari informasi berdasarkan petunjuk, berdiskusi, menganalisis, dan menyusun jawaban bersama kelompok
Tahap 5 : Evaluasi	Fase 3 : Pengembangan Fase 4 : Evaluasi	Guru memfasilitasi presentasi hasil dan melakukan penilaian serta memberikan umpan balik. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan mengonfirmasi jawaban yang telah diperoleh.
Tahap 6 : Memberikan penghargaan	Fase 4 : Evaluasi	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil dan keaktifan. Peserta didik menerima hasil penilaian dan penghargaan sebagai bentuk apresiasi

Sumber : Analisis Peneliti

4. *Post Test*

Tahap akhir yaitu *posttest*, bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *Joyfull Learning* melalui permainan *Scavenger Hunt*.

3.7.3 Tahap Akhir (Pasca Eksperimen)

Tahap akhir adalah tahap penyelesaian, peneliti mengumpulkan seluruh data yang diperoleh selama pelaksanaan. Data tersebut dianalisis dan diolah untuk menentukan apakah penggunaan Permainan edukatif *Scavenger Hunt* berpengaruh terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.8 Analisis Data

Analisis memiliki peran penting dalam sebuah penelitian. Namun, penting untuk dipahami bahwa melakukan analisis saja tidak otomatis menghasilkan jawaban atas pertanyaan penelitian. Yang diperlukan adalah kemampuan untuk menginterpretasikan hasil analisis tersebut. Interpretasi berarti menjelaskan temuan dari analisis agar dapat dipahami maknanya. Cara analisis data yang dilakukan secara mendetail bergantung pada jenis data yang dikumpulkan serta tujuan penelitian. Beberapa faktor yang memengaruhi proses analisis data antara lain jenis penelitian, tipe sampel, jenis data atau variabel, serta asumsi tentang normalitas data. Analisis data merupakan kegiatan yang paling penting dalam suatu penelitian, karena dengan analisis data dapat mempunyai makna atau arti yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah atau menjawab tujuan penelitian (Slamet Widodo, 2023).

3.8.1 Analisis Pra-Syarat

Uji prasyarat analisis adalah pemeriksaan awal yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis atau analisis data yang sebenarnya. Tujuan dari analisis prasyarat ini adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan memenuhi syarat dan sesuai dengan teknik statistik yang akan digunakan dalam penelitian, sehingga hasil analisis dapat valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat (Nuryadi, 2017). Uji normalitas digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval ataupun rasio. Terdapat beberapa metode uji yang dapat dilakukan dalam uji normalitas. Misalnya, uji normalitas berdasarkan angka adalah 1) Uji Chi-Square dengan ketentuan tingkatan skala data nominal atau ordinal. 2) Uji Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan tingkatan skala data interval atau rasio. 3) Uji Lilliefors dengan ketentuan tingkatan skala data interval atau rasio. 4) Uji Shapiro Wilk dengan ketentuan tingkatan skala data interval atau rasio. Contoh lain, uji normalitas berdasarkan grafik adalah Normal QQ Plot, Normal PP Plot, Normal Detrend QQ Plot, Histogram, Boxplot dan Stem-leaf. Apabila sampel lebih dari 100 menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, namun jika kurang dari 100 maka menggunakan uji Shapiro wilk (Slamet Widodo, 2023).

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk karena sampel kurang dari 100, Adapun kriteria data disebut normalitas, apabila nilai signifikansi dari uji Shapiro wilk sebagai berikut :

1. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka berdistribusi tidak normal
2. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

3.8.1.2 Homogenitas

Menurut Arikunto (2013), uji homogenitas perlu dilakukan untuk pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil populasi yang sama. Pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting untuk melakukan generalisasi hasil penelitian yang datanya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi. Dalam pengujian homogenitas sampel, pengujian didasarkan atas asumsi bahwa apabila variansi yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen. Proses perhitungan dilakukan dengan tingkat signifikansi lebih dari 5%, dengan syarat-syarat sebagai berikut:

1. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data menunjukkan varians yang homogen.
2. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka data menunjukkan varians yang tidak homogen.

3.8.2 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar

Penentuan kategori tingkat motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada teknik kategorisasi skor menurut Saifuddin Azwar (2021). Kategorisasi ini bertujuan untuk mengelompokkan skor motivasi belajar siswa ke dalam lima tingkat, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, berdasarkan nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku (standar deviasi).

Menurut Saifuddin Azwar (2021), pembagian kategori lima tingkat dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Tingkat Motivasi

Rumus	Kategori
$\mu + 1,5\sigma \leq X$	Sangat Tinggi
$\mu + 0,5\sigma \leq X < \mu + 1,5\sigma$	Tinggi
$\mu - 0,5\sigma \leq X < \mu + 0,5\sigma$	Sedang
$\mu - 1,5\sigma \leq X < \mu - 0,5\sigma$	Rendah
$X < \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah

Sumber ; Azwar, 2021

3.8.3 Analisis Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji- T, uji-T dilakukan untuk mengukur pengaruh *Scavenger Hunt* terhadap motivasi belajar dengan membandingkan hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan eksperimen yang akan menggunakan *Uji Paired Sample-Test* dan untuk mengukur perbedaan hasil setelah perlakuan eksperimen pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) akan menggunakan *Uji Independent-Test*.

a. Uji Paired Sample-test

Uji t berpasangan (*paired t-test*) merupakan salah satu teknik pengujian hipotesis yang digunakan pada data yang saling berhubungan atau tidak bebas. Umumnya, uji ini diterapkan pada satu objek atau subjek penelitian yang sama

namun diberikan dua perlakuan yang berbeda, sehingga menghasilkan dua kelompok data yang saling terkait. Meskipun berasal dari subjek yang sama, peneliti tetap memperoleh dua set data yang kemudian dibandingkan. Uji *paired t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kondisi yang berpasangan tersebut (Syafriani, 2023).

b. Uji Independent Sample-test

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t, yaitu *independent sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Proses analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Sementara untuk menyimpulkan secara keseluruhan besar pengaruh motivasi belajar peserta didik menggunakan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dilakukan dengan menghitung Coben's d menggunakan rumus Effect Size dari Coben sebagai berikut :

$$d = \frac{(M_{posttest} - M_{pretest})}{SD_{selisih}}$$

Keterangan :

d = *Effect Size* / Besaran efek

Mean1 = rata-rata nilai *pretest*

Mean2 = rata-rata nilai *posttest*

SD_{selisih} = standar deviasi dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*

Tabel 12. Interpretasi Effect Size

Effect Size	Interpretasi
$0 < d < 0,2$	Kecil
$0,2 < d \leq 0,5$	Sedang
$0,5 < d \leq 0,8$	Besar
$d > 0,8$	Sangat Besar

Sumber : (Widyastuti & Airlanda, 2021)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan. Hal ini dibuktikan uji hipotesis berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test*, menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, diperkuat oleh nilai Cohen's *d* sebesar 2,733 yang termasuk kategori efek sangat besar, serta nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 46,87 (kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 16,11 (kategori rendah).

Penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* berpengaruh efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS didukung oleh keunggulan dari *Scavenger hunt* yaitu membuat pembelajaran lebih aktif karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mencari informasi secara langsung melalui aktivitas yang menantang. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih fokus dalam proses belajar. Selain itu, *Scavenger Hunt* ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena dikemas seperti permainan yang menyenangkan. Sehingga penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX MTs N 2 Lampung Selatan pada pembelajaran IPS.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan permainan edukatif *Scavenger Hunt* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX pada pembelajaran IPS di MTsN 2 Lampung Selatan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2. 1 Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dalam proses pembelajaran IPS. Penggunaan metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pendidik diharapkan dapat mengkombinasikan *Scavenger Hunt* dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi, tanya jawab, maupun kerja kelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan efektif.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif *Scavenger Hunt*. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, siswa diharapkan tidak hanya mengikuti kegiatan secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mencari informasi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan.

5.2.3 Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Scavenger Hunt* dengan menyediakan fasilitas dan lingkungan belajar yang mendukung. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan media pembelajaran, ruang belajar yang kondusif, serta kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penerapan permainan edukatif *Scavenger Hunt* dengan menyesuaikan media yang digunakan terhadap kondisi dan kebijakan sekolah. Dalam penelitian ini, pelaksanaan permainan memanfaatkan barcode atau QR Code yang dipindai menggunakan telepon genggam. Oleh karena itu, pada sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan telepon genggam, peneliti dapat menggunakan alternatif media lain,

seperti kartu petunjuk, amplop soal, atau lembar tugas berurutan yang tetap mempertahankan unsur pencarian dan pemecahan masalah.

Selain itu, karena motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang berkembang melalui proses yang berlangsung secara bertahap dan cenderung terbentuk menjadi kebiasaan, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan perlakuan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pada penelitian ini, perlakuan hanya dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan karena keterbatasan waktu akibat pelaksanaan penelitian yang berdekatan dengan jadwal ujian sekolah. Dengan durasi penelitian yang lebih lama, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kestabilan dan keberlanjutan pengaruh permainan edukatif *Scavenger Hunt* terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh metode ini terhadap aspek lain dalam pembelajaran, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S., Istiyati, S., & Mulyono, H. 2021. 'Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar', *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), Pp. 1–5.
- Ali, Ismun. 2021. 'Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Mubtadiin*, Vol. 7 No. 01 Januari-Juni 2021, 7(01), Pp. 247–264.
- Amelia, Mike. 2020. 'The Effect Of Scavenger Hunt Game On Students ' Reading Comprehension Of Descriptive Text', 3(2005), Pp. 441–457.
- Arikunto, S. 2013. 'Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)'.
- Asyfiyati, Isyfi., Saleh, Yopa., Taufik Nugraha., & Mohammad Fahmi. 2024. 'Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Pada Materi Ips Di Sd Negeri Puspasari', 1(2), Pp. 741–749.
- Basri, M., Fadli., & F.F.Sumargono. 2021. 'The Effect Of Using The Powtoon Application On Student Learning Motivation', *Review Of International Geographical Education Online*, 11(5), Pp. 4018–4024.
- Citriadin, Y. 2019. *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Mataram Jln. Gajah Mada No.100 Jempong Baru Sekarbela Mataram.
- Ekwandari, Y.S., Agustina, Ema., Pratama, Rinaldo Adi., Rachmedita, Valensy., & Triaristina, Aprilia. 2025. 'Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembelajaran Di Era Digital Pada Guru-Guru Smp Di Kecamatan Gunung Sugih Lampung Tengah', 4(2), Pp. 7857–7864.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. 2024. 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 2(3), Pp. 61–68.
- Fikri, A., Saputra, C., Boty, M., Rico, M., Ilmiawan, I., Assidiqi, M., & Setiawan, J. 2025. 'The Effectiveness Of The Student Teams ' Achievement Divisions In Social Studies Learning On Activeness And Learning Outcomes', 19(2), Pp. 954–962.
- Firdaus, A.N., Ghonim, M.I., & Surabaya, M. 2023. 'Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', 02.
- Fuad, Muhammad., Ariyani, Farida., Muhammad, Ulul Azmi., & Yudhistira, Ardhi. 2025. 'Pelatihan Implementasi Strategi Reward And Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 4(2), Pp. 241–255.

- Haris, Iyan Nurdyyan., Gana, Yulianto Ari., Rosti, Puniasari., & Ni Luh. 2024. 'Hasil Belajar Penjas Peserta Didik Ditinjau Dari Segi Motivasi', 10(01), Pp. 1–9.
- Herwati., Moh, Miftahul Arifin., Tri Rahayu., Arsyil Waritsman., Deetje Josephine Solang., Siti Zulaichoh., Kholis Aniyati., Totok Haryanto., Synthia Sumartini Putri., & Barlian Kristanto. 2023. *Motivasi Dalam Pendidikan, Proceedings Of The National Academy Of Sciences*.
- Hidayat, W.N., Basri, M. & Arif, S. 2017. 'Pengaruh Metode Diskusi Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa', (01).
- Holilah, M., Kuswati, E., & Sulaemat, E. 2025. 'Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Fase D Dan E', *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia 2025* [Preprint].
- Kamal, F.F.S. 2023. 'Using Scavenger Hunt In Enhancing The Learning Of Collective Nouns In Primary Esl Classrooms'.
- Karimah, S.B., Reditha, D.N., & Hanif, M. 2025. 'Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 2(2), Pp. 167–178.
- Kim, D.W., & Yao, J.T. 2010. 'A Treasure Hunt Model For Inquiry-Based Learning In The Development Of Aweb-Based Learning Support System', *Journal Of Universal Computer Science*, 16(14), Pp. 1853–1881.
- Krismony, N.P.A., Parmiti, D.P., & Japa, I.G.N. 2020. 'Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa Sd', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), P. 249.
- Lestari, E., & Azzahri, F. 2022. 'Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam', *Journal Research And Education Studies*, 3(3), Pp. 84–95.
- Luhitadati, A., Maskun., & Arif, S. 2017. 'Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Hasil', *Pesagi (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)* [Preprint], (01).
- Maharani, E., Sumanti., & Hariki Fitrah. 2024. 'Motivasi Belajar Dalam Pendidikan', *Pt. Literasi Nusantara Abadi Grup*, 5(2), Pp. 1–23.
- Masruddin, M., & Munawir, A. 2022. 'The Efficacy Of Treasure Hunt Game With Luwu Local Culture Based In Teaching English Vocabulary And Introducing Cultures Heritages Of Luwu At Smpit Al Hafidz Kota Palopo', *Kongres Internasional Masyarakat Linguistik Indonesia*, Pp. 204–208.
- Mayasari, N, & Alimuddin, J. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Cv. Rizquna*.
- Mukhlis. 2018. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar', *Jurnal, Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(April).

- Mulyasa, M.E. 2006. 'Joyfull Learning', *Pustaka Azzam*, 4(2), P. 17.
- Mustafa, P.S. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga, Proceedings Of The National Academy Of Sciences*.
- Musyarofah., Ahmad, A., & Suma, N.N. 2021. *Konsep Dasar IPS*.
- Nashrullah. 2022. 'Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)', Pp. 1–198.
- Nilasari, T. 2026. 'Penggunaan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 4 Purwokerto'.
- Novianti. 2024. 'Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun Terhadap Pemahaman Dan Motivasi Belajar padamateri Pecahankelas V Sd', *Jurnal Elementaria Edukasia* [Preprint].
- Nuryadi., Astuti., Tutut Dewi., Utami, Endang Sri., & M. Budiantara. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Palangi, P.I. 2023. 'Pengaruh Penerapan Metode *Scavenger Hunt Games* Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Bosowa School Kota Makasar', *Skripsi*, 13(1), Pp. 104–116.
- Payadnya & Jayantika. 2018. 'Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss', 17, P. 302.
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah, Revista Brasileira De Linguistica Aplicada*.
- Rachman, M. 2015. 'Teori Belajar Dan Motivasi'.
- Rahim, R. 2021. 'Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)', *Cemerlang Indonesia*, 1(1), Pp. 1–216.
- Rita Ambarwati, R.A., & Sumartik, S. 2022. 'Buku Ajar Metode Penelitian Manajemen', *Buku Ajar Metode Penelitian Manajemen* [Preprint], (January).
- Rita, F. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif, Rake Sarasin*.
- Rizki, Akmal., Hsb, Gunawan., Hakim, Alwi., Hambali, Yoyo, Suprianto., & Agus. 2022. 'Pemberdayaan Anak Melalui Kegiatan Belajar , Bermain , Dan Mngeksplorasi (Bbm) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Desa Ligarmukti', 4(2), Pp. 326–332.
- Rosyidi, Ahmad Zuhri., Muliadi, Mul., Hadi., M. Wahyu., & Alawiya, Rizky. 2023. 'Students' Perception Of Using Scavenger Hunt Game In Understanding Social Context Of Second Language Acquisition', *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), Pp. 243–250.
- Sahir, S.H. 2021. *Metode Penelitian*.

- Saputra, C., Margareta, R., & Imanita, M. 2023. *Teachers' Efforts To Improve Student Learning Outcomes During Online Learning*. Atlantis Press Sarl.
- Sari, F.M. 2022. 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan', *Almufi Jurnal Pendidikan (Ajp)*, 2(2).
- Slamet Widodo, S.S., M.K. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*.
- Sudono, A. 2000. 'Sumber Belajar Dan Alat Permainan', *Grasindo* [Preprint].
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.
- Sugiyono. 2017. 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', *Alfa Beta Bandung*, 3(1), Pp. 1–15.
- Sugoyono. 2020. 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D', 2, Pp. Iii–434.
- Susanti, E., & Endayani, H. 2018. *Konsep Dasar IPS*.
- Susanto, N. 2017. 'Hakikat Dan Signifikansi Permainan', Pp. 99–104.
- Sutomo, M. 2022. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (Ips)*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (Kdt) Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (Ips)//Dr. Moh. Sutomo, M.Pd/ Yogyakarta: Cv. Bildung Nusantara.
- Syahputri, A.Z., Fallenia, F., & Della, Syafitri, R. 2023. 'Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif', *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), Pp. 160–166.
- Syahputri, D., Herlandy, P.B., & Rian, R. Al. 2025. 'Perbandingan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Dengan Treasure Hunt Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Smpn 5 Pekanbaru', 9, Pp. 29769–29773.
- Ummul Aiman, K.A.M.J. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Valensy Rachmedita., Maskun., & Yustina Sri Ekwandari. 2014. 'Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Teknik Inside Outside Circle* Pada Mata Pelajaran IPS'.
- Veronica, N. 2018. 'Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif anak Usia Dini', *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, Pp. 49–55.
- Washfiyah, S. 2023. 'Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas I A Min 1 Yogyakarta', (2008), Pp. 260–264.
- Widyastuti, R.T., & Airlanda, G.S. 2021. 'Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Sekolah Dasar', 5(3), Pp. 1120–1129.

- Yuliana, I.F., Imron, A., & Ekwandari, Y.S. 2015. 'Model Pembelajaran Ctl Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Smk Gajah Mada Bandar Lampung', *Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 3(3), 1-13. [Preprint], (1).
- Zahri, S. 2024. 'Pengaruh Penggunaan Model Permainan Edukatif Tgt Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smp Negeri 02 Tinambung'.
- Zamsir, Prajono, R., & Sari, S.M. 2021. 'Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Sman 4 Wangi-Wangi', 01, Pp. 134–148.