

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 26 BANDAR  
LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**Adellia Christi**

**NPM 2113032057**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 26 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Adellia Christi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis, serta uji *N-Gain Score*.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, ditemukan perbedaan signifikan dengan kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *Treasure Hunt*, menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan menggunakan *N-Gain Score* pada keterampilan intelektual sebesar 76,76%, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* hanya mencapai 24,73%. Dalam hal keterampilan partisipasi, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan sebesar 82,58% yang dikategorikan sebagai sangat aktif, sementara kelas kontrol menunjukkan tingkat keaktifan sebesar 78,5%, yang masuk dalam kategori aktif.

Hasil yang didapat menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap Keaktifan Belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung, hal ini ditandai dengan peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan dari segi fisik dan mental, seperti menjadi lebih fokus dan lebih antusias dalam belajar. Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial seperti meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama kelompok dan membuat peserta didik yang cenderung pasif menjadi lebih terlibat aktif melalui dukungan kelompok.

***Kata kunci : Metode Pembelajaran, Treasure Hunt, Keaktifan Belajar***

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF THE TREASURE HUNT LEARNING METHOD ON STUDENTS' LEARNING ACTIVENESS IN PANCASILA EDUCATION AT SMPN 26 BANDAR LAMPUNG***

**By  
Adellia Christi**

*This study aimed to determine the effect of the Treasure Hunt learning method on student engagement in Pancasila Education at SMPN 26 Bandar Lampung. A quasi-experimental research method with a quantitative approach was used. Data were collected through observation, questionnaires, tests, and interviews. The data analysis techniques included descriptive statistical analysis, prerequisite analysis tests, hypothesis testing, and the N-Gain Score test. Based on the results of the Independent Sample t-Test, a significant difference was found between the experimental and control classes. The experimental class, which implemented the Treasure Hunt learning method, showed a significant improvement, with an N-Gain Score of 76.76% in intellectual skills, while the control class, which used the Discovery Learning method, achieved only 24.73%. In terms of participation skills, observations showed that students in the experimental class had an engagement level of 82.58%, categorized as very active, while the control class had an engagement level of 78.5%, categorized as active. These findings indicate that the Treasure Hunt learning method has a significant effect on student engagement in Pancasila Education at SMPN 26 Bandar Lampung. This is marked by students showing improvements in both physical and mental aspects, such as becoming more focused and more enthusiastic in learning. Encouraging collaboration and social interaction, such as improving communication skills and group cooperation, and making students who tend to be passive more actively involved through group support.*

***Keywords: Learning Method, Treasure Hunt, Learning Activity***

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 26 BANDAR  
LAMPUNG**

**Oleh:  
Adellia Christi**

**(Skripsi)**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



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

**2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TREASURE HUNT* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 26 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

**: Adellia Christi**

NPM

**: 2113032057**

Program Studi

**: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

**: Pendidikan IPS**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

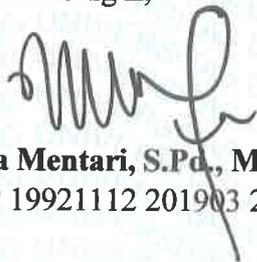
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

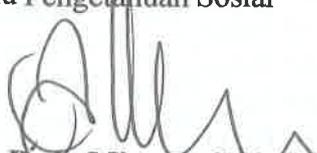
  
**Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

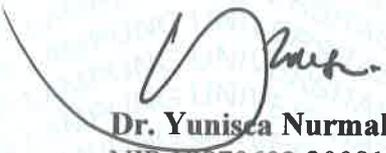
  
**Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19921112 201903 2 026

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

  
**Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**  
NIP 19870602 200812 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

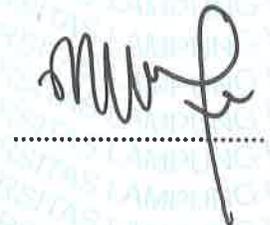
**Ketua**

**: Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



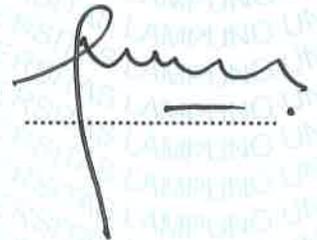
**Sekretaris**

**: Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**

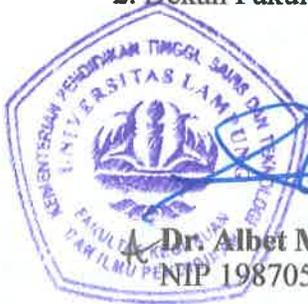


**Penguji  
Bukan Pembimbing**

**: Drs. Berchah Pitowas, M.H.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Mei 2025**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, adalah:

Nama : Adellia Christi  
NPM : 2113032057  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Desa Sungai Langka, Kec. Gedong Tataan, Kab. Pesawaran.

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

Bandar Lampung, 5 Juni 2025

  
**Adellia Christi**  
**NPM 2113032057**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Adellia Christi, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 23 Mei 2003. Penulis merupakan anak pertama dari 2 (dua) bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Jupri Efendi dan Ibu Martuti.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SDN 4 Sungai Langka yang diselesaikan pada tahun 2015.
2. SMPN 26 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2018.
3. SMAN 14 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis Pernah aktif dalam organisasi Kemahasiswaan diantaranya yaitu di Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA), Unit Kegiatan Mahasiswa Pramuka Unila, dan Dewan Kerja Cabang Gerakan Pramuka Kota Bandar Lampung.

Penulis pernah melaksanakan Kegiatan Studi Lapangan Ilmiah (KSLI) dengan tujuan Bali-Malang-Yogyakarta pada tahun 2023. Kemudian pada tahun 2024 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SMPN 1 Jati Agung.

## **MOTTO**

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi sering ketakutanlah yang membuat jadi sulit. Jadi, jangan mudah menyerah”

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:*

*Kedua orang tua hebatku, Bapak Jupri Efendi dan Ibu Martuti yang sangat aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat dan menjagaku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku sukses di dunia dan juga di akhirat, yang selalu memberikan dukungan, serta jerih payah pengorbanan disetiap tetes keringat demi keberhasilanku. Aku tentu tidak bisa membalas semua yang kalian berikan namun aku selalu berusaha untuk selalu membuat kalian tersenyum bangga memiliki diriku dan tak lupa pula aku selalu memohon kepada Allah SWT. Agar orang tuaku selalu diberikan kesehatan dan umur panjang agar dapat menemani perjalanku untuk membahagiakan mereka kelak.*

*Serta*

*“Almamaterku tercinta Universitas Lampung”*

## SANWACANA

Puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spriritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin 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 Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembimbing I, Terima kasih atas ketersediaannya untuk meluangkan waktu, tenaga, ilmu, pikiran serta motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA) dan Pembimbing II. Terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. selaku Pembahas I. terima kasih banyak atas ketersediaannya untuk meluangkan waktu, tenaga, ilmu, pikiran serta motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Nurhayati S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih banyak atas ketersediaannya untuk meluangkan waktu, tenaga, ilmu, pikiran serta motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
10. Bapak/Ibu Dosen dan Staf program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan, motivasi dan semangat serta bantuan yang juga selalu diberikan;
11. Bapak Sunarto S.Pd. selaku kepala SMPN 26 Bandar Lampung terima kasih banyak telah memberikan izin penelitian dan atas segala bantuan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini;
12. Ibu Sulasdah, S.Pd. selaku pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII, seluruh pendidik dan staf SMPN 26 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi dan dukungan penuh pada penulis selama melaksanakan penelitian di SMPN 26 Bandar Lampung;
13. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta dan panutanku, Bapak Jupri Efendi dan Ibu Martuti. Terima kasih banyak atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku. Terima kasih untuk segala dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat sehat dan senantiasa menjaga kalian dalam rahmat, keimanan dan ketaqwaan.
14. Teruntuk adikku Fajar Arif Fiyanto terima kasih telah memberikan semangat, dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil.
15. Sahabat Tercinta, Trisna Yuwanda, Made Seviyani, dan Jihan Antika. Terima kasih untuk suka dan duka, canda dan tawa, kebersamaan dan ketulusan yang kalian berikan, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang kalian berikan dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga persahabatan kita terjalin selamanya.

16. Sahabat seperjuangan saya, Mona Maulidya, Aulia Rahma, Indri Reska, Yeni Yusrina, Tasya Ayumi, Maria Angelina, dan Prita Adinda. Terima kasih atas kebersamaannya, canda tawa, serta dukungan yang selalu kalian berikan. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian.
17. Kepada Rafiansyah Dendy Pratama, terima kasih telah menjadi salah satu bagian penting dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, mendukung, serta menghibur penulis, mendengarkan keluh kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
18. Teman-teman program studi PPKn angkatan 2021 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini dan pengalaman yang begitu banyak saya dapatkan.
19. Teman-teman seperjuangan KKN-PLP Desa Jatimulyo Kec. Jati Agung Kab. Lampung Selatan. Terima Kasih atas suka duka dan kebersamaannya selama 40 hari pada saat KKN dan PLP.
20. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
21. Kepada diriku sendiri, Terima kasih karena sudah tetap berusaha kuat untuk bertahan dan berani menghadapi banyak rintangan yang ada dengan sabar, dan ikhlas. Terima kasih karena tidak pernah menyerah menggapai semua mimpi itu. Tetaplah berusaha dan menjadi orang baik dimanapun kamu berada sekalipun hanya kamu dan Tuhan yang mengetahui.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dalam penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025

Penulis,

**Adellia Christi**

**NPM. 2113032057**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT. selalu memudahkan setiap langkah kita dan memberikan kesuksesan dunia dan akhirat serta semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 5 Juni 2025

Penulis,

**Adellia Christi**

**NPM. 2113032057**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>SANWACANA.....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xxi</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Kegunaan Penelitian .....	5
1. Kegunaan Teoritis .....	5
2. Kegunaan Praktis.....	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1. Ruang Lingkup Ilmu .....	6
2. Objek Penelitian .....	7
3. Subjek Penelitian .....	7
4. Lokasi Penelitian .....	7
5. Waktu Penelitian.....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Metode <i>Treasure Hunt</i> .....	8
1. Definisi Metode <i>Treasure Hunt</i> .....	8

2.	Langkah-langkah Metode <i>Treasure Hunt</i> .....	9
3.	Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Treasure Hunt</i> .....	11
2.2	Keaktifan Belajar .....	13
1.	Definisi Keaktifan Belajar .....	13
2.	Faktor-faktor yang Memengaruhi Keaktifan Belajar .....	15
3.	Indikator Keaktifan Belajar .....	16
2.3	Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	18
1.	Hakikat Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	18
2.	Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	19
3.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	20
2.4	Kajian yang Relevan .....	21
2.5	Kerangka Berpikir .....	23
2.6	Hipotesis .....	26
<b>III.</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	27
3.2	Populasi dan Sampel .....	27
3.3	Variabel Penelitian .....	28
1.	Variabel bebas ( <i>independen</i> ) .....	28
2.	Variabel terikat ( <i>dependen</i> ) .....	29
3.4	Definisi Variabel .....	29
1.	Definisi Konseptual .....	29
2.	Definisi Operasional .....	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.6	Instrumen Penelitian .....	33
3.7	Uji Instrumen .....	34
1.	Uji Validitas .....	34
2.	Uji Reliabilitas .....	35
3.8	Teknik Analisis Data .....	38
1.	Analisis Statistik Deskriptif .....	38
2.	Uji Prasyarat Analisis .....	39
3.	Analisis Data .....	41
<b>IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1	Langkah-langkah Penelitian .....	45
1.	Persiapan Pengajuan Judul .....	45

2.	Penelitian Pendahuluan.....	45
3.	Pengajuan Rencana Penelitian.....	46
4.	Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	46
5.	Pelaksanaan Penelitian .....	46
4.2	Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian.....	47
1.	Uji Coba Validitas Tes.....	47
2.	Uji Coba Reliabilitas Tes.....	48
3.	Analisis Butir Soal.....	49
4.	Uji Coba Validitas Angket .....	51
5.	Uji Coba Reliabilitas Angket.....	53
4.3	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	54
1.	Profil SMPN 26 Bandar Lampung .....	54
2.	Visi dan Misi SMPN 26 Bandar Lampung.....	55
3.	Prasarana SMPN 26 Bandar Lampung.....	55
4.	Keadaan Tenaga Pendidik SMPN 26 Bandar Lampung.....	56
4.4	Deskripsi Data Penelitian .....	57
1.	Pengumpulan Data.....	57
2.	Penyajian Data Tes .....	63
4.5	Pengujian Data Tes .....	92
1.	Uji Prasyarat .....	92
2.	Analisis Data.....	94
4.6	Pengujian Data Angket .....	97
1.	Uji Prasyarat .....	97
4.7	Pembahasan Hasil Penelitian.....	100
1.	Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> (Variabel X) .....	108
2.	Keaktifan Belajar (Variabel Y).....	115
3.	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> (Variabel X) terhadap Keaktifan Belajar (Variabel Y).....	122
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>132</b>
5.1	Kesimpulan.....	132
5.2	Saran.....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>134</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Sintaks Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> .....	10
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen .....	27
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung TA. 2024/2025 .....	28
Tabel 3. 3 Sintaks Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> .....	29
Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas .....	36
Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran.....	37
Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda .....	38
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran <i>N-Gain Score</i> .....	43
Tabel 3. 8 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi .....	44
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen .....	27
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung TA. 2024/2025 .....	28
Tabel 3. 3 Sintaks Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> .....	29
Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas .....	36
Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran.....	37
Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda .....	38
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran <i>N-Gain Score</i> .....	43
Tabel 3. 8 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi .....	44
Tabel 4. 1 Uji Validitas Tes Kepada 11 Responden di Luar Sampel.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Tes Kepada 11 Responden diluar Sampel .....	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Daya Beda .....	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada 11 Responden di Luar Sampel .....	51
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada 11 Responden di Luar Sampel .....	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 11 Responden di Luar Sampel .....	53
Tabel 4. 8 Prasarana SMPN 26 Bandar Lampung .....	55
Tabel 4. 9 Daftar Nama Tenaga Pendidik SMPN 26 Bandar Lampung .....	56
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4. 11 Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen .....	64
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen .....	65
Tabel 4. 13 Analisis Statistik Deskriptif <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksprimen .....	67
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol .....	67

Tabel 4. 16 Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	69
Tabel 4. 18 Hasil Analisis Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Mengorientasi Pada Masalah.....	72
Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Eksplorasi dan Elaborasi .....	73
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Menyajikan.....	74
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Analisis dan Evaluasi .....	76
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel X .....	77
Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Partisipasi Aktif.....	79
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Eksplorasi .....	80
Tabel 4. 27 Distribusi Frekuensi Diskusi.....	81
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Refleksi diri .....	82
Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel Y.....	84
Tabel 4. 30 Hasil Observasi Keaktifan Belajar pada kelas Eksperimen .....	85
Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen.....	87
Tabel 4. 32 Hasil Analisis Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen.....	88
Tabel 4. 33 Hasil Observasi Keaktifan Belajar pada kelas Kontrol.....	88
Tabel 4. 34 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Kelas Kontrol .....	90
Tabel 4. 35 Hasil Analisis Keaktifan Belajar Kelas Kontrol .....	91
Tabel 4. 36 Hasil Perbandingan Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4. 37 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS versi 27.....	93
Tabel 4. 38 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 27 .....	94
Tabel 4. 39 Hasil Uji <i>Independent Sample t Test</i> dengan Bantuan SPSS .....	95
Tabel 4. 40 Hasil Analisis Uji <i>N-Gain Score</i> .....	96
Tabel 4. 41 Hasil Uji Normalitas Data Angket dengan Bantuan SPSS .....	97
Tabel 4. 42 Hasil Uji Linearitas Angket dengan Bantuan SPSS.....	98
Tabel 4. 43 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana dengan Bantuan SPSS.....	99
Tabel 4. 44 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS .....	99
Tabel 4. 45 Matriks hasil penerapan metode pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dengan metode pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	127

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 4. 1 Peta sekolah Lokasi sumber ilmu .....	104
Gambar 4. 2 Petunjuk awal .....	104
Gambar 4. 3 Pertanyaan dan Petunjuk lokasi selanjutnya.....	105
Gambar 4. 4 Pertanyaan dan Petunjuk lokasi tugas terakhir atau finish.....	106

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen .....	64
Grafik 2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen .....	66
Grafik 3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol .....	68
Grafik 4 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .....	70
Grafik 5 Distribusi Frekuensi Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen .....	87
Grafik 6 Distribusi Frekuensi Hasil Keaktifan Belajar Kelas Kontrol .....	91

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dimensi fundamental dari keberadaan manusia. Melalui proses pendidikan, individu diberikan kesempatan untuk menumbuhkan potensi bawaan mereka dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk masa depan mereka (Undang-Undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik adalah Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moral kepada peserta didik. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan dapat memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar yang mendasari kehidupan berbangsa dan bernegara. Di sekolah, proses pembelajaran seharusnya juga mendorong keaktifan dan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.

Setiap proses pembelajaran di sekolah menengah harus menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang melibatkan nilai-nilai sosial dan moral seperti Pendidikan Pancasila. Keaktifan belajar mencakup kegiatan peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, bekerja dalam kelompok, serta kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapat. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat mengganggu perkembangan akademis serta sosial mereka. Kurangnya keaktifan peserta didik ini dapat menghambat pengembangan keterampilan penting, seperti kolaborasi, dan komunikasi, yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Peserta didik yang kurang terlibat juga cenderung merasa

terisolasi secara sosial yang dapat memengaruhi kesehatan mental mereka dan mengurangi rasa percaya diri. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar tidak hanya berdampak pada aspek akademis, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional peserta didik, yang semuanya penting untuk perkembangan mereka di masa depan. Keaktifan belajar berperan penting dalam proses pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Ketika peserta didik terlibat secara aktif, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berkontribusi dalam diskusi, dan memecahkan masalah, yang semuanya mendukung pengembangan keterampilan afektif dan sosial peserta didik. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya dan pendidik selama proses pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep melalui kolaborasi dan berbagi ide, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Namun, pada kenyataannya, terdapat sekolah yang masih menghadapi masalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila seperti di SMPN 26 Bandar Lampung. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 26 Bandar Lampung, ditemukan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dijadwalkan pada jam siang hari terutama dikelas VIII membuat peserta didik cenderung merasa lelah dan kurang fokus, sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran menurun. Hal ini diperkuat dengan kurangnya variasi dalam metode pengajaran, mengakibatkan peserta didik merasa kurang aktif dan kehilangan minat terhadap materi Pendidikan Pancasila sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang berinteraksi dengan pendidik maupun sesama peserta didik, seperti partisipasi dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, responsif terhadap pertanyaan pendidik, dan berusaha memecahkan masalah.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas VIII di SMPN 26 Bandar Lampung. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik di kelas VIII berada dalam fase transisi penting di mana mereka mulai

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang lebih kompleks. Namun, banyak peserta didik di kelas VIII yang mengalami penurunan motivasi dan minat belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kaku dan teoritis, seperti Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian dilaksanakan di kelas VIII karena beberapa permasalahan yang sudah dijelaskan diatas dan pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII disekolah tersebut menguasai konsep pembelajaran yang berbeda sehingga variasi pembelajaran yang dilakukan juga berbeda serta belum pernah menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt*.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah metode pembelajaran *Treasure Hunt*. Metode ini merupakan metode yang menggabungkan permainan dengan pembelajaran, di mana peserta didik diharuskan mencari petunjuk-petunjuk yang tersebar di berbagai tempat. Setiap petunjuk mengarahkan peserta didik pada konsep atau materi yang harus mereka pahami. *Treasure Hunt* menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan. Kelebihan metode *Treasure Hunt* meliputi partisipasi aktif, pembelajaran kolaboratif, meningkatkan semangat, dan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, kekurangan dari metode *Treasure Hunt* juga perlu diperhatikan, yaitu membutuhkan persiapan yang lebih rumit, membutuhkan pengawasan yang ketat, dan keterbatasan waktu.

Penerapan metode *Treasure Hunt* sangat penting dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena metode ini tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas yang nyata dan relevan. Peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan teori, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang menuntut mereka untuk mempraktikkan kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran yang diajarkan dalam Pancasila. Penggunaan pembelajaran *Treasure Hunt*, diharapkan peserta didik akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya

mendengarkan penjelasan dari pendidik, tetapi juga dituntut untuk berpartisipasi dalam diskusi kelas, mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, responsif terhadap pertanyaan pendidik, dan berusaha memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan metode berburu harta karun (*treasure hunt*) diharapkan dapat menarik minat dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nila Asmita (2024), menunjukkan bahwa metode pembelajaran *treasure hunt* berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi peserta didik. Sementara itu, penelitian Yani Suryanti, Avini Martini, dan Titi Setiawati (2022) juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana penerapan metode pembelajaran *treasure hunt*, aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan tuntas karena hasilnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%. Metode pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas VIII.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Adanya penurunan keaktifan belajar peserta didik di SMPN 26 Bandar Lampung dalam Pendidikan Pancasila akibat jam pelajaran yang kurang ideal.

2. Pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dengan media terbatas, seperti hanya buku paket, membuat interaksi menjadi satu arah dan mengurangi motivasi peserta didik.
3. Latar belakang pendidik Pendidikan Pancasila yang berbeda dapat memengaruhi metode pengajaran, sehingga tidak selalu cocok dengan kebutuhan peserta didik dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

### **1.6 Kegunaan Penelitian**

#### **1. Kegunaan Teoritis**

- a. Penelitian Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung, secara teoritis berguna untuk mengembangkan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan dengan wilayah kajian pendidikan kewarganegaraan

- b. Penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan dalam kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini berguna bagi:

- a. Bagi Peneliti  
Untuk mengetahui tentang pengaruh yang didapatkan setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Bagi Pendidik  
Dapat dijadikan sebagai bahan masukan pendidik untuk dapat lebih terampil dan inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
- c. Bagi Peserta Didik  
Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan metode pembelajaran serta mendukung upaya-upaya pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik.

### 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

#### 1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan karena metode pembelajaran *Treasure Hunt* yang diuji dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mana materi dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk warga negara yang baik dan memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

## **2. Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

## **3. Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 26 Bandar Lampung, Kota Bandar Lampung.

## **4. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 26 Bandar Lampung, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung.

## **5. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian pendahuluan dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 5 Agustus 2024 dengan nomor 6971/UN26.13/PN.01.00/2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 8 Januari 2025 dengan Nomor 230/UN26.13/PN.01.00/2025 yang ditujukan kepada Kepala Dinas PM dan PTSP Bandar Lampung, kemudian dikeluarkannya Surat Keterangan Penelitian (SKP) pada 17 Januari 2025 dengan Nomor 1871/070/06187/SKP/III.16/I/2025, dan penelitian ini dinyatakan selesai sejak dikeluarkannya surat keterangan selesai penelitian oleh SMPN 26 Bandar Lampung pada tanggal 26 Februari 2025 dengan Nomor 400.3.6.6/059/III.01/II.26/2025.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Metode *Treasure Hunt*

#### 1. Definisi Metode *Treasure Hunt*

*Treasure hunt* yaitu suatu metode “mencari harta karun”. Istilah “berburu harta karun” terinspirasi dari kegiatannya yang harus “berburu” menemukan petunjuk/ bukti mengarah kepada tujuan akhir. Metode ini dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar ruangan (Nurjanah et al., 2016). David Kolb, (1984 ; Sajatmojo, 2022) dengan *Experiential Learning Theory* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman) adalah dasar utama dari metode ini. Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas atau pengalaman nyata, seperti pada *Treasure Hunt*, di mana peserta didik harus mencari petunjuk, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan. Langkah-langkah metode *Treasure Hunt* dalam pembelajaran diawali dengan mengorientasi peserta didik pada masalah, eksplorasi dan elaborasi, menyajikan hasil perburuan, dan analisis dan Evaluasi. Metode kolaboratif seperti *treasure hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan. Metode ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran (Sulastri & Wasidi, 2019).

Gee, (2003 ; Wati, R.I., et.al, 2023) dalam bukunya *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, menekankan pentingnya keterlibatan aktif, pembelajaran melalui pengalaman, konteks sosial, pengembangan keterampilan diskusi, dan aktivitas dalam proses belajar. Prinsip-prinsip ini sangat relevan, karena *treasure hunt* melibatkan peserta didik secara aktif dalam pencarian dan pemecahan masalah, mendorong kerja sama dalam kelompok, dan meningkatkan keterlibatan melalui

metode yang menyenangkan. Metode *treasure hunt* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, mirip dengan pengalaman bermain permainan yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *Treasure Hunt* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan kegiatan dalam dan luar ruangan, dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui aktivitas kelompok yang penuh tantangan. Metode ini melibatkan pencarian "harta karun", di mana peserta didik harus menemukan petunjuk yang membawa peserta didik ke tujuan akhir. Metode ini menekankan kerjasama tinggi dan meningkatkan kecerdasan seperti verbal, visual, dan interpersonal, sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

## **2. Langkah-langkah Metode *Treasure Hunt***

Menurut Kim dan Yao, (2010 ; Suryanti, 2022) langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* yakni sebagai berikut.

- a. *Presenting Phase*, dalam sebuah orientasi (perkenalan), pendidik mengawali pembelajaran dengan membagi peserta didik dalam berkelompok.
- b. *Retrieving Phase*, ketika peserta didik menerima orientasi dari *presenting phase*, peserta didik menjelajah setiap tempat yang perlu menggunakan petunjuk dan menemui pembimbing yang menawarkan deskripsi dari sub topik yang terkait atau menawarkan bantuan.
- c. *Developing Phase*, ketika peserta didik mendapat bantuan di suatu tempat mereka mungkin mengembangkan ide untuk menjawab pertanyaan melalui proses "*construct knowlegde*".
- d. *Evaluating Phase*, peserta didik perlu beristirahat ketika mereka menemukan *treasure* pada suatu tempat.

Menurut Bellanca, (2011 ; Lubis, 2015), menyatakan bahwa langkah-langkah/kegiatan yang perlu dilakukan dalam metode *treasure hunt* (metode berburu harta karun), adalah sebagai berikut:

- a. Perkenalkan rencana perburuan harta karun kepada peserta didik.
- b. Bentuk kelompok terdiri dari 3-5 peserta didik. Berikan setiap kelompok kotak dan spidol. Terangkan arti kata dalam “simbol” . Minta peserta didik memberikan contoh-contohnya beserta maknanya.
- c. Terangkan bahwa pendidik telah menyembunyikan simbol-simbol di sekeliling ruangan. Setiap kelompok harus mencari 10 simbol.
- d. Intruksikan setiap kelompok mulai berburu. Beri waktu 10 menit
- e. Setelah waktu habis, panggil setiap kelompok dan tugaskan mereka membuat presentasi mengenai kotak perburuannya. Mereka harus menunjukkan apa saja yang di temukan, menerangkan simbol-simbol dari setiap objek, dan menerangkan simbol-simbol tersebut.
- f. Setelah ide-ide di tampilkan intruksikan setiap peserta didik untuk melengkapi kalimat “saya telah mempelajari” dalam buku catatan masing masing.

**Tabel 2. 1 Sintaks Pembelajaran *Treasure Hunt***

<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas Pendidik</b>	<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
<b>Kegiatan Awal</b>		
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik memperkenalkan masalah atau tantangan yang akan dipecahkan dalam metode <i>Treasure Hunt</i> . Jelaskan tujuan, aturan, dan cara metode.	Peserta didik menyimak dengan baik.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membentuk kelompok kecil peserta didik.	Membentuk kelompok dan merencanakan strategi.
<b>Kegiatan Inti</b>		
Membimbing investigasi individu atau kelompok	Pendidik menyampaikan bahwa telah menyembunyikan simbol-simbol di sekeliling ruangan. Setiap kelompok harus mencari 10 simbol. Kemudian Intruksikan setiap kelompok mulai berburu. Beri waktu 5 menit	Peserta menyimak dengan baik dan melakukan perburuan dalam waktu 5 Menit

Mengembangkan hasil karya	Setelah waktu habis, arahkan setiap kelompok dan tugaskan mereka membuat presentasi mengenai hasil perburuannya. Mereka harus menunjukkan apa saja yang di temukan, menerangkan simbol-simbol dari setiap objek, dan menerangkan simbol-simbol tersebut.	Peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompoknya mengenai penyelesaian masalahnya sebelum dipresentasikan
Menyajikan hasil karya	Pendidik mengarahkan setiap kelompok menyajikan hasil perburuannya setelah berdiskusi kelompok didepan kelas secara bergantian kemudian dicatat dalam buku masing-masing	Peserta didik mempresentasikan hasil yang ditemukan baik secara berkelompok kemudian dicatat dalam buku masing-masing
<b>Kegiatan Penutup</b>		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan

Sumber : (Mudlofir, 2017)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *treasure hunt* tidak hanya memberikan pengalaman berburu harta karun yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang aktif dan interaktif, memperkuat kerjasama antar peserta didik, serta merangsang pemikiran analitis dan kreatif mereka.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Treasure Hunt*

Pada dasarnya tidak ada suatu pembelajaran yang sempurna, begitu pula metode *treasure hunt*. Metode pembelajaran ini juga tidaklah sempurna dan memiliki kelebihan dan kelemahan (Hutomo, 2017).

a. Kelebihan metode *treasure hunt*, yaitu:

1. Metode *treasure hunt* mengajak peserta didik lebih dekat lagi dengan alam (suasana baru dalam belajar).
2. Memberikan gairah dan ambisi untuk memecahkan setiap soal.

3. Menumbuhkan semangat kepada peserta didik dalam memecahkan soal.
  4. Menumbuhkan kerja sama, dikarenakan individu memberikan kontribusinya terhadap kelompok tersebut.
- b. Kekurangan metode *treasure hunt*, yaitu:
1. Dalam penerapan Metode *treasure hunt* ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.
  2. Cakupan tempat dan wilayah penerapan metode *treasure hunt* ini cukup luas.
  3. Peserta didik akan leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.

Selain itu kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* yaitu (Agus, 2019):

- a. Pembelajaran bisa dilaksanakan di dalam ruangan atau kelas maupun luar ruangan sehingga dapat menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran.
- b. Peserta didik menjadi pusat pembelajaran karena berperan penuh dalam metode.
- c. Menumbuhkan sikap kerja sama dan berpikir kritis karena untuk memecahkan pertanyaan diperlukan kerja sama dan berpikir kritis antar teman dalam kelompok.
- d. Memberi motivasi untuk menyelesaikan persoalan karena setelah menyelesaikan persoalan hingga akhir akan mendapat harta karun.

Kekurangan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt*, yaitu:

- a. Memakan banyak waktu karena peserta didik harus mencari petunjuk dan proses pencarian harta karun bergantian antar kelompok, sehingga pendidik harus mempersiapkannya dahulu alat dan bahan yang diperlukan untuk mendukung metode pembelajaran tersebut sehingga dapat menghemat waktu.

- b. Jangkauan tempat pembelajaran dalam *treasure hunt* cukup luas sehingga dapat diberi arahan sebelum memulai metode mengenai batas tempat metode.
- c. Peserta didik akan semakin leluasa untuk bertindak sehingga peserta didik harus dikondisikan agar tetap tertib.

Pendapat lain mengenai kelebihan dalam penggunaan metode pembelajaran *treasure hunt* yaitu (Hutomo, 2017):

- a. Metode *treasure hunt* menciptakan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.
- b. Memberikan semangat yang kuat bagi peserta didik untuk menyelesaikan setiap tantangan atau soal dalam metode.
- c. Semangat peserta didik untuk memecahkan soal juga akan meningkat.
- d. Menumbuhkan sikap kerja sama di antara peserta didik.

Kelemahan dalam penggunaan metode pembelajaran tersebut diantaranya adalah:

- a. Penerapan metode *treasure hunt* memerlukan alokasi waktu yang signifikan karena melibatkan kegiatan di luar kelas.
- b. Metode *treasure hunt* memiliki cakupan tempat yang relatif luas.
- c. Pemanfaatan materi pendidikan berburu harta karun memfasilitasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *treasure hunt* memiliki kelebihan dan kekurangan yang termasuk menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan lebih dekat dengan alam, meningkatkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah, serta menumbuhkan sikap kerjasama antar peserta didik.

## 2.2 Keaktifan Belajar

### 1. Definisi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi

kondusif (Nugroho, 2016). Berdasarkan Teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, (1967 ; Nasir, 2022) tentang keaktifan belajar, diantaranya:

a. Peran Aktif Peserta didik dalam Pembelajaran

Menurut Piaget, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student-centered*), di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.

b. Eksplorasi

Eksplorasi mengacu pada kegiatan di mana peserta didik secara aktif mencari, menemukan, dan menguji konsep atau informasi baru. Piaget menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik diberi kesempatan untuk menjelajahi lingkungan mereka dan berinteraksi dengan objek belajar.

c. Diskusi

Dalam diskusi, peserta didik dapat berbagi ide, mendengarkan perspektif teman-teman mereka, dan memperdebatkan berbagai pandangan. Diskusi juga memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik, yang merupakan keterampilan penting dalam lingkungan sosial dan akademis. Peserta didik yang terlibat dalam diskusi cenderung lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat mereka.

d. Refleksi Diri

Melakukan refleksi dapat mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, serta merumuskan strategi baru untuk belajar di masa depan. Refleksi diri juga meningkatkan kesadaran metakognitif, yaitu kemampuan untuk memahami bagaimana mereka belajar dan berpikir..

Bruner, (1961 ; Yenny & Jayanto, 2021) dalam artikel "*The Act of Discovery*" menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam proses penemuan. Bruner berpendapat bahwa pembelajaran yang terbaik tidak didapat melalui

penerimaan informasi secara pasif, melainkan melalui eksplorasi langsung, kemudian peserta didik menemukan prinsip dan konsep sendiri.

Pentingnya struktur materi yang baik, semangat intrinsik, dan pengalaman langsung dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi dalam rangka mencapai tujuan belajar. Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada peserta didik, karena dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang aktif dan bersemangat. Keaktifan dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang penting, tanpa adanya keaktifan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

## **2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Faktor yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik menurut Maradona (2016) terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang memengaruhi keaktifan belajar adalah sebagai berikut.

- a. Faktor fisiologis terdiri dari keadaan fisik (pancaindra) dan keadaan jasmani.
- b. Faktor psikologis yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik yaitu perhatian, tanggapan, dan ingatan.

Faktor eksternal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah sebagai berikut

- a. Faktor nonsosial terdiri dari tempat dan fasilitas.
- b. Faktor sosial terdiri dari pendidik dan teman sebaya.

Faktor Internal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik yaitu keadaan fisik (panca indera) dan keadaan fisik merupakan variabel

fisiologis. Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik antara lain (Tuerah et al., 2023):

- a. Faktor Non-sosial
- b. Faktor Sosial

Kegiatan-kegiatan pendidik yang dapat memengaruhi keaktifan peserta didik menurut Moh. Uzer Usman adalah (Nugroho, 2016):

- a. Memberikan semangat atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional.
- c. Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik.
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat merangsang dan mengembangkan bakat mereka, dan membantu dalam memecahkan permasalahan. Pendidik memiliki peran krusial dalam meningkatkan keaktifan belajar ini, dengan merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis yang dapat merangsang keterlibatan aktif peserta didik.

### **3. Indikator Keaktifan Belajar**

Dalam mendeskripsikan keaktifan belajar, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan dalam asesmennya. Menurut Sardiman, indikator-indikator keaktifan belajar terbagi ke dalam tujuh dimensi yang meliputi (Ni'mah, 2022):

- a. Aktifitas visual (*Visual activities*)
- b. Aktifitas lisan (*Oral activities*)
- c. Aktifitas Mendengarkan (*Listening activities*)
- d. Aktifitas Menulis (*Writing activities*)
- e. Aktifitas Menggambar (*Drawing activities*)
- f. Aktifitas Emosional (*Emotional activities*)
- g. Aktifitas motorik (*Motor activities*)
- h. Aktifitas Mental (*Mental activities*)

Sedangkan Sudjana menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam beberapa hal yaitu (Prasetyo, 2021):

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
- c. Bertanya kepada peserta didik lain atau pendidik apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d. Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk pendidik.
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
- h. Kesempatan menggunakan atau apa yang diperoleh dalam menyelesaikan. persoalan yang dihadapinya.

Piaget menjelaskan beberapa konsep penting mengenai keaktifan belajar yang terdapat dalam bukunya yaitu *The Psychology of the Child*, yaitu (Piaget, 1967 ; Nasir, 2022) Pertama, melalui konstruktivisme, Piaget menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses belajar. Kedua, Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan kognitif (sensorimotor, praoperasional, konkret, dan formal) yang menunjukkan bagaimana cara berpikir dan belajar berkembang seiring pertumbuhan anak. Ketiga, belajar melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan, di mana peserta didik mengeksplorasi,

mencoba, dan mengamati objek di sekitar mereka. Selain itu, Piaget menekankan pentingnya refleksi dalam pembelajaran, di mana peserta didik perlu merenungkan pengalaman mereka untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Terakhir, sosialisasi juga memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif, di mana diskusi dan kolaborasi dengan orang lain membantu memperkaya proses belajar

Keaktifan belajar dapat dilihat melalui berbagai indikator seperti yang dijelaskan oleh beberapa ahli. Indikator keaktifan belajar meliputi aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, emosional, motorik, dan mental. Selain itu keaktifan peserta didik tampak dari keterlibatan mereka dalam tugas belajar, pemecahan masalah, diskusi, dan evaluasi diri. Piaget menekankan pentingnya konstruktivisme, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan refleksi. Interaksi sosial dan pengalaman nyata juga menjadi faktor kunci dalam pengembangan afektif peserta didik.

## **2.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

### **1. Hakikat Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila merupakan elemen penting yang tidak dapat terpisahkan dalam pendidikan di Indonesia yang berpengaruh pada pola pikir dan perilaku masyarakatnya (Sakinah & Dewi, 2021). Konsep Pendidikan Pendidikan Pancasila adalah komponen pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada penggabungan dan penyebaran informasi tentang ideologi Pancasila ke dalam materi Pendidikan untuk digunakan peserta didik agar dapat berkembang menjadi warga negara yang bermoral (Hayqal & Najicha, 2023). Hal ini tentunya dapat terlaksana dengan baik jika penguatan penanaman nilai-nilai Pancasila terus dilakukan baik di lingkungan keluarga maupun dunia pendidikan atau bahkan sosialisasi-sosialisasi pengenalan yang dapat dilakukan agar generasi milenial tidak kehilangan arah, justru dapat semakin memahami nilai-nilai Pancasila itu sendiri (Pattiruhu, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, pendidikan Pancasila adalah elemen krusial dalam sistem pendidikan di Indonesia yang berperan dalam membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat. Nilai-nilai Pancasila harus menjadi dasar dalam pendidikan untuk menciptakan karakter peserta didik sebagai profil pelajar Pancasila. Pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut, diharapkan generasi milenial dapat berkembang menjadi warga negara yang bermoral.

## **2. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan agar peserta didik berkompeten dalam pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan dan karakter kewarganegaraan. Pemahaman konsep-konsep kewarganegaraan merupakan hal penting bagi peserta didik, guna menyiapkan warga negara yang cakap dan berpartisipasi (Sumaryati et al., 2020). Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk generasi yang memiliki pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Prasetio et al., 2021). Tujuan Pendidikan Pancasila dapat diketahui bukan hanya dipelajari untuk membentuk ranah kognitif saja, namun juga mencakup ranah afektif dan psikomotor secara bersamaan. Jadi bukan hanya bertujuan membentuk pengetahuan peserta didik akan hal yang berhubungan dengan tabiat baik, kehidupan berbangsa dan bernegara saja, namun juga dituntut untuk berpartisipasi aktif dan memiliki keterampilan dalam segala kegiatan kehidupan berbangsa dan bernegara (Sayuwaktini et al., 2015).

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia meliputi beberapa aspek penting, antara lain (Rohmah & Rukmini, 2020):

### **a. Pembentukan Karakter**

Mengembangkan nilai-nilai moral dan etika yang sesuai dengan Pancasila untuk menciptakan individu yang berintegritas.

### **b. Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila**

Memberikan pemahaman mendalam tentang filosofi dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara.

- c. Kesadaran Berbangsa dan Bernegara  
Meningkatkan rasa cinta tanah air dan kesadaran untuk berkontribusi terhadap bangsa dan negara.
- d. Pengembangan Keterampilan Sosial  
Mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat dan berinteraksi secara positif dengan orang lain.
- e. Peningkatan Toleransi dan Kerukunan  
Mengajarkan pentingnya sikap toleran terhadap perbedaan budaya, agama, dan suku.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang kompeten dalam pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan. Pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila, pendidikan ini mengembangkan karakter yang berintegritas, kesadaran berbangsa dan bernegara, serta keterampilan sosial yang diperlukan untuk berkontribusi aktif dalam masyarakat untuk menekankan pentingnya toleransi dan kerukunan antarbudaya. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam mempersiapkan generasi yang taat hukum dan berperan aktif dalam menjaga keutuhan bangsa dan negara Indonesia.

### **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Menurut Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah terkait ruang lingkup Pendidikan Pancasila, meliputi (Wahyudinata, 2023):

- a. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi dan pandangan hidup bangsa
- b. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyara berbangsa dan bernegara
- c. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia

- d. Bhinneka Tunggal Ika sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila berorientasi pada empat hal, yaitu: Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga menjadi pusat perhatian terhadap karakter peserta didik yang sekarang sedang mengalami krisis karakter baik dan beradab. Materi pelajaran pada Pendidikan Pancasila mengalami perkembangan yang didasarkan pada Pancasila dan butir-butir Pancasila (Farid, et al., 2022). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki ruang lingkup yang berorientasi pada empat hal, yaitu: Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Pendidikan Pancasila juga menjadi fokus utama terhadap karakter peserta didik yang sekarang sedang mengalami krisis karakter baik dan beradab (Ahsan & Muthi, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah menengah berfokus pada empat pilar utama: Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini sangat relevan mengingat adanya krisis karakter yang sedang terjadi, sehingga Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai landasan untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebangsaan yang baik pada generasi muda.

#### **2.4 Kajian yang Relevan**

1. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nila Asmita pada tahun 2024 yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* pada Peserta Didik Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pekanbaru”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (PTK). Hasil Kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa penerapan metode *Treasure Hunt* berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi peserta didik. Persentase keaktifan peserta didik

meningkat dari 52,80% pada siklus I menjadi 82,87% pada siklus II. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 13,33% (4 peserta didik) pada siklus I menjadi 86,67% (26 peserta didik) pada siklus II. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah terdapat pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pekanbaru dan hasil belajar ekonomi. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel aktivitas peserta didik dan metode *Treasure Hunt*.

2. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Yani Suryanti, Avini Martini, dan Titi Setiawati. pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Melalui penggunaan metode *treasure hunt*, aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan tuntas karena hasilnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%. Metode *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah terdapat pada subjek hasil belajar dan pada peserta didik kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel metode *treasure hunt* dan aktivitas belajar peserta didik.
3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Nunung Nurjanah, Sholeh Hidayat, dan Chesaery Rusdi Syarif pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Treasure Hunt* dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil analisis untuk perbedaan hasil belajar menggunakan metode *treasure hunt* dan kerja kelompok,

signifikansi  $0,576 > 0,05$ . Sehingga  $H_1$  diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok peserta didik dengan *treasure hunt* dan kerja kelompok. Dari hasil penelitian tergambar bahwa penggunaan metode *treasure hunt* dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah terdapat pada variabelnya, yaitu penelitian yang diteliti adalah kreativitas dan hasil belajar. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel pembelajaran *treasure hunt*.

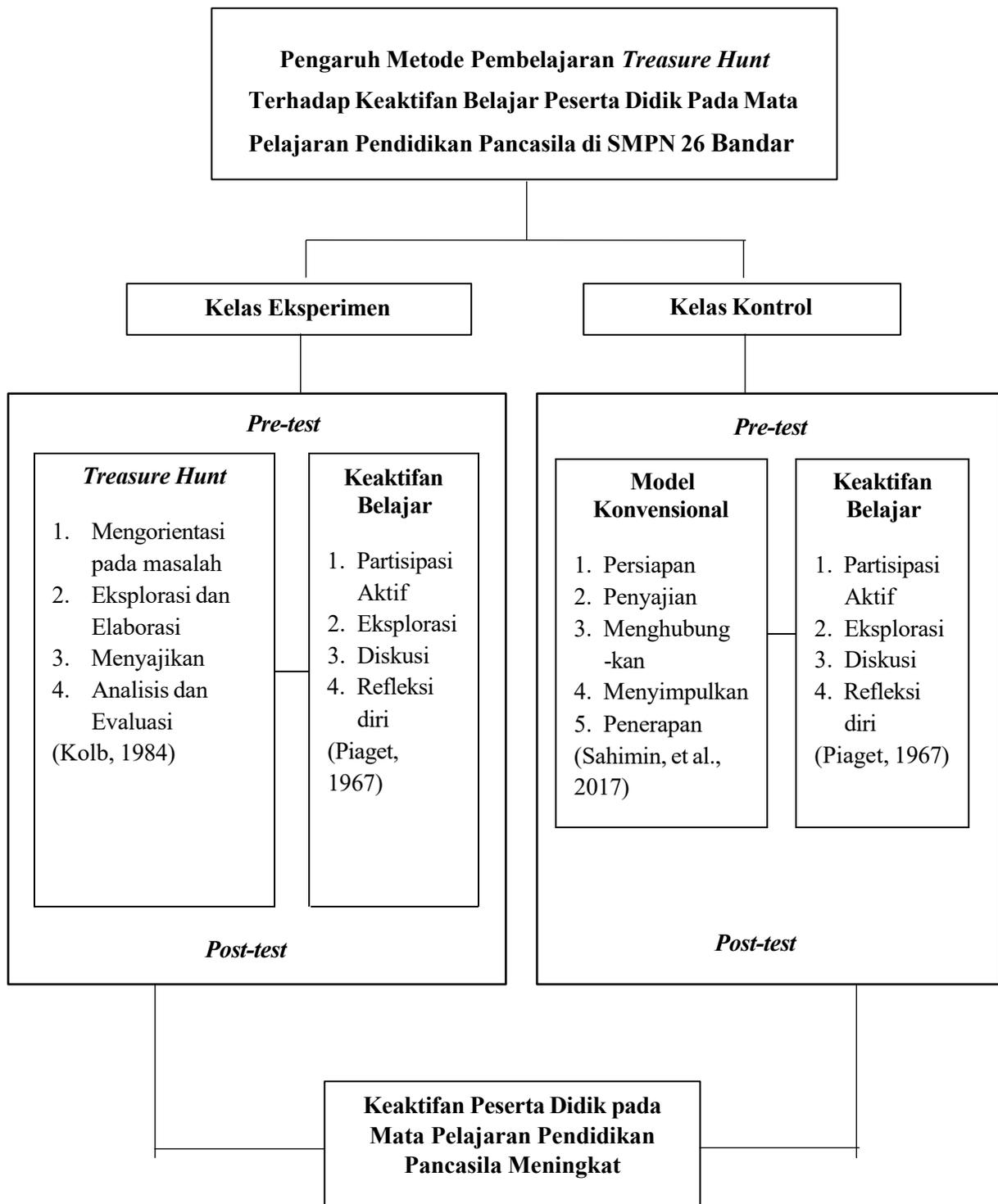
4. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Sudarto, Asriadi, dan Risma Febriani Syam pada tahun 2024 dengan judul “Peningkatan Keaktifan Peserta didik Kelas V SD Inpres 4/82 Waji dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Treasure Hunt*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil kesimpulan pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, 40% peserta didik aktif dan 60% tidak aktif, sementara pada siklus II, 80% peserta didik aktif dan 20% tidak aktif. Kesimpulan penerapan model pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 5 SD Inpres 4/82 Waji dalam pembelajaran sains. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah terdapat pada subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Inpres 4/82 Waji dan terdapat perbedaan pada mata pelajaran yaitu IPA. Namun penelitian ini relevan karena memiliki persamaan pada variabel keaktifan peserta didik dan *treasure hunt*.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang ada pada penelitian. Kerangka pikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII. Penerapan pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan suatu metode yang dilakukan oleh pendidik dalam memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk berkelompok dengan teman-temannya yang sedang membicarakan mengenai suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik, setiap peserta didik mencari petunjuk di dalam atau di luar kelas untuk menemukan mengenai materi yang dipelajari dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik agar semangat belajar menghadapi tantangan.

Keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh adanya metode pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi. Ketika peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran maka akan tercipta suasana yang kondusif dan pembelajaran menjadi efektif karena terjadi interaksi belajar yang optimal. Oleh karena itu, peneliti menawarkan alternatif untuk mengatasi masalah yang ada berupa penerapan pembelajaran *Treasure Hunt* yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat mengemukakan ide dan argumentasinya selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

## 2.6 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

H<sub>1</sub> : Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2000) definisi penelitian eksperimental sebagai jenis penelitian yang bertujuan untuk menetapkan apakah ada efek, atau kekurangannya, yang dihasilkan dari perlakuan khusus pada subjek yang diteliti. Peserta didik dibagi menjadi dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut (Sugiono, 2017).

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen**

<b>Grup</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Variabel Terikat</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : *Post-test* kelompok kontrol

- : Tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol

#### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi menurut (Sugiyono, 2017) adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi penelitian ini adalah peserta

didik SMP Negeri 26 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung. Berikut adalah rincian populasi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandar Lampung dengan jumlah 213 peserta didik.

Sampel adalah bagian dari populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui *sampling*. Syarat menetapkan sampel penelitian yaitu representatif (mewakili) dan sampel harus cukup banyak (Nursalam, 2016). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang mana sampel akan ditentukan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas pertimbangan atau kriteria tertentu. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII.6 sebagai kelas eksperimen dan VIII.4 sebagai kelas kontrol. Hal tersebut ditentukan berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama.

**Tabel 3. 2 Sampel Penelitian Kelas VIII SMP Negeri 26 Bandar Lampung TA. 2024/2025**

Kelas	Total	Perlakuan
VIII.4	31	Kontrol
VIII.6	30	Eksperimen

Sumber : Data Peserta Didik Kelas VIII SMPN 26 Bandar Lampung TA. 2024/2025

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel dikatakan sebagai kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh pengeksperimen di manipulasikan atau dikontrol atau diobservasi (Danuri & Maisaroh, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variabel diantaranya yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

#### 1. Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *Treasure Hunt*.

2. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah keaktifan belajar peserta didik.

### 3.4 Definisi Variabel

#### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Definisi konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Pembelajaran *Treasure Hunt*

Pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan metode pengajaran yang memanfaatkan elemen permainan, eksplorasi, dan pencarian untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

##### b. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga peserta didik berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar secara maksimal

#### 2. Definisi Operasional

Definisi operasional menentukan bagaimana suatu variabel atau konsep diukur atau diamati dalam konteks penelitian.

##### a. Pembelajaran *Treasure Hunt*

Pembelajaran *Treasure Hunt* metode pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam pencarian petunjuk atau tantangan di lokasi tertentu, dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu.

**Tabel 3. 3 Sintaks Pembelajaran *Treasure Hunt***

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
<b>Kegiatan Awal</b>		
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik memperkenalkan tantangan yang akan dipecahkan dalam metode <i>Treasure Hunt</i> . Jelaskan	Peserta didik menyimak dengan baik.

	tujuan, aturan, dan cara metode.	
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Membentuk kelompok kecil peserta didik.	Membentuk kelompok dan merencanakan strategi.
<b>Kegiatan Inti</b>		
Membimbing investigasi individu atau kelompok	Pendidik menyampaikan bahwa telah menyembunyikan soal di sekeliling. Setiap kelompok harus mencari 5 soal. Kemudian Intruksikan setiap kelompok mulai berburu dalam waktu 30 menit.	Peserta menyimak dengan baik dan melakukan perburuan dalam waktu 30 Menit
Mengembangkan hasil karya	Setelah waktu habis, arahkan setiap kelompok dan tugaskan mereka membuat presentasi mengenai hasil perburuannya. Mereka harus menunjukkan apa saja yang di temukan.	Peserta didik mendiskusikan dengan anggota kelompoknya mengenai penyelesaian masalahnya sebelum dipresentasikan
Menyajikan hasil karya	Pendidik mengarahkan setiap kelompok menyajikan hasil perburuannya setelah berdiskusi kelompok didepan kelas secara bergantian kemudian dicatat dalam buku masing-masing	Peserta didik mempresentasikan hasil yang ditemukan baik secara berkelompok kemudian dicatat dalam buku masing-masing
<b>Kegiatan Penutup</b>		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan

#### b. Keaktifan Belajar

Keaktifan Belajar adalah tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini mencakup berbagai aspek, seperti keterlibatan dalam diskusi, partisipasi dalam kerja kelompok, keinginan untuk bertanya, inisiatif mencari informasi tambahan, serta kemampuan menyelesaikan tugas-tugas dengan mandiri. Indikator :

1. Partisipasi Aktif
2. Eksplorasi
3. Diskusi
4. Refleksi diri

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Teknik Pokok**

##### **a. Observasi**

Menurut Sugiyono (2015), teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2015), observasi struktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu pasti variabel yang akan diamati. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil afektif peserta didik dengan menggunakan lembar observasi afektif.

#### **2. Teknik Penunjang**

##### **a. Tes**

Tes hasil keaktifan belajar yang diperlukan dalam penelitian ini adalah tes hasil pengaruh peserta didik selama proses pembelajaran yaitu hasil keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan pemberian tindakan dan tanpa pemberian tindakan, dan tes hasil belajar pada kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui daya perbedaan tentang hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dan sesudah menggunakannya. Untuk memperoleh soal-soal tes yang baik sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini, maka peneliti melakukan uji coba tes. Soal-soal yang diuji cobakan tersebut bertujuan untuk mengetahui daya pembeda soal, Tingkat kesukaran soal, dan reabilitas

soal. Tes adalah alat untuk mengukur Tingkat kemampuan seseorang melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh responden. Tes dalam penelitian ini adalah tes untuk menentukan atau mengukur hasil keaktifan belajar peserta didik. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan pada waktu sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran (*post-test*).

**b. Angket**

Menurut Sugiyono (2017), kuesioner (angket) adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban yang tinggal dipilih oleh responden dengan model skala *likert*. Sugiyono (2012) menyatakan skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang dengan penilaian negatif atau positif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist*, yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi.

**c. Wawancara**

Menurut Esterberg dalam (Sugiyono, 2015), wawancara terjadi antara dua individu yang melibatkan pertukaran informasi atau ide melalui pertanyaan dan tanggapan, sehingga menghasilkan dialog menjadi kesimpulan atau makna mengenai materi pelajaran tertentu. Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal atau mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Wawancara dilakukan secara acak kepada beberapa responden peserta didik di SMPN 26 Bandar Lampung. Akan tetapi, tidak menutup

kemungkinan jika peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden lain yang lebih mendalam. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yang dimana peneliti sudah mempersiapkan dan memiliki daftar pertanyaan secara rinci dan detail mengenai topik yang akan ditanyakan kepada narasumber.

### 3.6 Instrumen Penelitian

#### 1. Lembar Observasi

Observasi yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil afektif peserta didik. Dalam observasi ini, akan diamati beberapa aspek terkait metode pembelajaran *treasure hunt* dan keaktifan belajar yaitu (5) Sangat berpartisipasi; (4) Berpartisipasi; (3) Cukup berpartisipasi; (2) Kurang berpartisipasi; dan (1) Tidak berpartisipasi. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini, peneliti hanya membubuhkan tanda ceklist terhadap perilaku atau kegiatan yang diperlihatkan oleh individu-individu yang diamati dengan menggunakan pedoman observasi.

#### 2. Lembar Tes

Tes adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh responden. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk masing-masing *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui daya perbandingan tentang hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dan sesudah menggunakannya.

#### 3. Lembar Angket

Angket berisi daftar pertanyaan yang secara tertulis terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden penelitian yaitu peserta didik. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif

jawaban yang tinggal dipilih oleh responden dengan model skala *likert*. Sugiyono (2012) menyatakan skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* merupakan skala untuk mengukur sikap atau pendapat seseorang dengan penilaian negatif atau positif pada objek yang akan diukur. Instrumen penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist*, yang setiap jawaban diberikan bobot nilai yang bervariasi. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan, yaitu (5) Sangat setuju; (4) Setuju; (3) Cukup setuju; (2) Tidak setuju; dan (1) Sangat tidak setuju.

#### 4. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Penelitian ini akan menggunakan instrumen berupa lembar pedoman pertanyaan wawancara yang bersifat terbuka. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yang dimana peneliti sudah mempersiapkan dan memiliki daftar pertanyaan secara rinci dan detail mengenai topik yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diteliti kuesioner.

### 3.7 Uji Instrumen

#### 1. Uji Validitas

Sebelum peneliti menggunakan instrumen yang telah disusun untuk pengumpulan data, peneliti harus yakin apakah instrumen itu valid, dan apakah tepat untuk mengukur konstruk, aspek atau perilaku yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini

menggunakan teknik analisis korelasi *Pearson (Product Moment Pearson)*

dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

N = Jumlah responden

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

$(\sum x)^2$  = Total kuadrat skor variabel X

$(\sum y)^2$  = Total kuadrat skor variabel Y

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan Keputusan yaitu jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji coba dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 27.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik (Arikunto, 2010). Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 27. Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas alpha

k = Jumlah item pertanyaan

$\sum \alpha^2 b$  = Jumlah varian butir

$\alpha^2 t$  = Varians total

Menurut Sekaran (Wibowo, 2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas**

No.	Nilai Interval	Kriteria
1.	> 0,20	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Tinggi
5.	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : (Wibowo, 2012)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai  $r_{tabel}$  menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara *default* menggunakan nilai ini) dan  $df = N - k$ ,  $df = N - 2$ ,  $N$  adalah banyaknya sampel dan  $k$  adalah jumlah variabel yang diteliti (Wibowo, 2012).

- a. Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika  $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

### 3. Analisis Butir Soal

#### a. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya.

Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran yang dicari

R : Jumlah yang menjawab item itu dengan benar

T : Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran**

Rentang Nilai P	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2019)

**b. Daya Pembeda**

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut. Hal ini bertujuan untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Formula indeks pembeda dapat ditampilkan seperti berikut:

$$IP = \frac{RU - RI}{0,5 T}$$

Keterangan:

IP = Indeks pembeda.

RU= Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup atas.

RI = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup bawah.

T = Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes.

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda**

Rentang Nilai P	Kriteria
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup
-1,00 – 0,19	Jelek

Daya Pembeda : Arifin (2012)

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2022) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara menangkap secara objektif temuan-temuan di lapangan yang dibantu dengan mempergunakan tabel distribusi frekuensi untuk kemudian diinterpretasikan dengan kalimat-kalimat atau pertanyaan-pertanyaan yang mudah dipahami. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh (Hadi, 1986) dengan persamaan sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Selanjutnya rumus yang akan digunakan untuk memperoleh nilai frekuensi atau dalam bentuk presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Besarnya persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah perkalian dengan seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria menurut Arikunto (2010) Sebagai Berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

## 2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan dengan alasan karena pengerjaan analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti uji normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya.

Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Rumus *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut:

$$KD : 1,36 = \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KD = Jumlah *Kolmogorov Smirnov* yang dicari

$n_1$  = Jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = Jumlah sampel yang diharapkan

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS versi 27. Rumus uji F adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{s^2 \text{ terbesar}}{s^2 \text{ terkecil}}$$

Keterangan:

$S^2 \text{ terbesar}$  = varian terbesar

$S^2 \text{ terkecil}$  = varian terkecil

#### c. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Treasure Hunt* (variabel X) berpengaruh terhadap Keaktifan belajar (variabel Y) secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

- 2) Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

### 3. Analisis Data

#### a. Uji Regresi Linear Sederhana

Dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linear sederhana untuk mempermudah dalam uji linearitas, maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linear dari data hasil analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu metode pembelajaran *Treasure Hunt* (X) terhadap Keaktifan belajar (Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2017):

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek variabel terikat yang diprediksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

a = Harga Y bila X = 0 ( harga konstan)

b = Nilai arah atau nilai koefisien regresi

Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (X) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (Y) dengan kriteria:

- 1) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (X) dan (Y).
- 2) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (X) dan (Y).

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari metode pembelajaran *Treasure Hunt* (X) sebagai variabel bebas dengan Keaktifan belajar (Y) sebagai variabel

terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 27 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dalam pengujian hipotesis kali ini penelitian menggunakan uji t. Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (*independent*) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus  $t_{hitung}$  pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

Keterangan :

b = Koefisien regresi

sb = Standard Error

Atau dapat dicari dengan rumus berikut :

$$t = \frac{r \sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t =  $t_{hitung}$

r = Koefisien korelasi

n = Jumlah populasi

$r^2$  = Koefisien determinasi

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* (X) terhadap Keaktifan belajar (Y).
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* (X) terhadap Keaktifan belajar (Y).

Pengujian hipotesis pada penelitian ini, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- 1) Apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $33-2$  dan  $\alpha = 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_1$  diterima.
- 2) Apabila probabilitas ( $sig$ )  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_1$ , ditolak.

**c. Uji N-Gain Score**

Uji N-Gain Score digunakan untuk mengetahui besaran efektifitas penggunaan metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik dilakukan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS versi 27 dengan rumus sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pres\ Test} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai N-Gain Score dapat ditentukan berdasarkan N-Gain Score dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain Score menurut Hake, R.R. (1999) dapat diketahui pada tabel berikut:

**Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran N-Gain Score**

Nilai N Gain	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Hake,R.R., 1999)

**d. Uji Koefisien Determinasi**

Uji koefisien determinasi menurut Ghozali (2011) digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh serentak variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai *adjusted R<sup>2</sup>* dimana untuk menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk persentase. Sisa dari total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Koefisien determinasi bertujuan

untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Jika nilai koefisien determinasi yang mendekati angka nol (0) berarti kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas. Sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi variabel mendekati satu (1) berarti kemampuan variabel bebas dalam menimbulkan keberadaan variabel terikat semakin kuat. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau pengaruh variabel X terhadap Y dan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Nilai koefisien determinasi

r = Nilai koefisien korelasi

**Tabel 3. 8 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi**

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,9%	Sangat Lemah
20% - 39,9%	Lemah
40% - 59,9%	Sedang
60% - 79,9%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2010)

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung. Dampak positif tersebut didasarkan dari perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan jumlah rata-rata sebesar 76,76% yang termasuk kedalam kategori efektif. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Treasure Hunt*, ditunjukkan oleh hasil uji statistik dengan nilai Sig. *2-tailed* sebesar 0,001 ( $< 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan menunjukkan perbedaan hasil *post-test* yang nyata antara kedua kelas.

Pada variabel keaktifan belajar hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap keaktifan belajar, peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari segi fisik dan mental, seperti peserta didik menjadi fokus dan lebih antusias dalam belajar. Mendorong kolaborasi dan interaksi sosial seperti meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama kelompok dan membuat peserta didik yang cenderung pasif menjadi lebih terlibat aktif melalui dukungan kelompok. Dari hasil uji analisis regresi linear sederhana (X dan Y) yang disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* (Variabel X) terhadap keaktifan belajar (Variabel Y) sebesar 60,5 % yang dibuktikan dengan banyaknya interaksi peserta didik, seperti partisipasi aktif, eksplorasi, diskusi kelompok, dan refleksi yang mendorong mereka untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara aktif. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan praktik. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa pengaruh metode pembelajaran *Treasure Hunt* berdampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 26 Bandar Lampung.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang lebih baik untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas. Pihak sekolah memfasilitasi pendidik untuk mengikuti seminar tentang pelatihan menggunakan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan mendesain proses pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton.

### 3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dalam belajar, mampu membangun nilai-nilai yang baik dalam diri peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk meneliti dengan menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau kerja sama antar peserta didik, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh metode *Treasure Hunt*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Sutisna, dan A. F. H. 2019. *Metode pembelajaran di era milenial*. Manggu.
- Ahmad, N. H. M. R. S. 2024. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Tipe Make A Match Di Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 17 Makassar. 6(3), 186–191.
- Ahsan, Z. A., & Muthi, I. 2024. Penerapan Nilai Aspek Sejarah Pada Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Sebagai Bentuk Implementasi Mata Pelajaran Ppkn. 2(7), 331–337.
- Aisyah, Siti, Mukti Amini, Titi Chandrawati, dan D. N. 2014. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 1(1), 1–43.
- Anatasia R, & Sutrisna W. 2024. Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pkn Menggunakan Model PBL Berbasis Treasure Hunt Dan QR Code. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 201–209.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. PT rineke Cipta.
- Bruner, J. 1961. The Act of Discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Danuri, & Maisaroh, S. 2019. Metodologi penelitian. *In Samudra Biru*.
- Devi Sutrisno Putri, Ade Irma Kusuma Wardhani, Berchah Pitoewas, A. M. 2024. *Penguatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Melalui Metode Edutainment*. 8(1), 481–489.
- Dewi, Dantes, & S. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 122.
- Ermi, N. 2015. Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Sosial pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Pekanbaru. *Sorot*, 10(2), 155.
- Farid, I. ., Yulianti, R. ., & Nulhakim, L. 2022. Implementasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Feri, M., & Husna, N. 2022. Analysis of Social Attitudes of Elementary School Learners With the Application of Albert Bandura’S Learning Theory. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 14(2), 149–157.

- Fransisca J. P. 2022. Hakekat Pendidikan Pancasila Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(3), 45–55.
- Gee, J. P. 2003. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20.
- Hadi, S. 1986. *Metodologi Research*. Andi Offset.
- Hasanah, N., Holilulloh, & Nuralisa, Y. 2015. Pengaruh Disiplin Mengajar Guru Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kultur Demokrasi*.
- Hayqal, M. R., & Najicha, F. U. 2023. Peran Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Mahasiswa. *Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(1), 55–62.
- Hutomo, R. S. 2017. Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan media treasure hunt pada siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih.
- Indahningrum, P. 2020. *Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal*. 2507(February), 1–9.
- Karim, A. 2018. Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran. *Ijtimaiya: Journal of Social Science Teaching*, 1(1).
- Keraf, G. 2004. *Komposisi (sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa)*. Nusa Indah.
- Khairummuna I, Marhan H, & Syarifah, S. 2023. Metode Treasure Hunt, Keaktifan siswa Upaya Penggunaan Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Langkat. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(3), 46–48.
- Kholis, N. 2019. Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Siswa Melalui Pembelajaran Learning Cycle. *Pedagogia*, 17(1), 1.
- Kurniati, R. &. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Kencana Prenada Media Group, cet ke-4, 1017.
- Lestari, S. M. P. 2019. Perbedaan Tingkat Refleksi Diri Dalam Pembelajaran Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati Tahun 2019. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 6(4), 257–263.
- Manarwati, A. F., & Rachmadyanti, P. 2019. Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3274–3284.
- Mann, K., Gordon, J. and MacLeod, A. 2009. *Reflection and reflective practice in health professions education: A systematic review* (Issue 14(4)).
- Maradona. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas

- IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17, 621.
- Mudlofir, A. 2017. Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Muhjam Kamza, Husaini, A. I. L. 2021. Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
- N. Rohmah, & D. R. 2020. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Membangun Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 45–60.
- Nasir, M. A. 2022. Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'anHadis. *JSG: Jurnal SangGuru*, Vol. 1(3).
- Ni'mah, Z. A. 2022. Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru Antara Cita Dan Fakta. *Realita : Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 15(2), 1–22.
- Nugroho, W. 2016. Upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Electronics Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 2.
- Nurhayati. 2016. Peningkatan Partisipasi dan Peserta Prestasi Belajar PKN dengan Model PAKEM Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 45.
- Nurjanah, N., Hidayat, S., & Rusdi Syarif, C. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt Dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 22–31.
- Nursalam. 2016. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Selemba Medika.
- Piaget, J. 1967. *Six Psychological Studies*. Random House.
- Prasetio, T. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Urgensi Pendidikan Pancasila pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8638–8643.
- Prasetyo, A. 2021. *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 5(4), 1717–1724.
- Purwanto, N. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. 2022. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265.
- Putra, S. R. 2013. *Desain Evaluasi Belajar Berbasis*. Diva Press.
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. 2025. *Peran Metode Pembelajaran*

*Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. 2.*

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran* (Issue February). Raja Grafindo Persada.
- Sajiatmojo, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Suggestions and Offers. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Vol. 2 (3)*.
- Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Para Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Revolusi Industrial 4.0. *Jurnal Kewarganegaraan, 5(1)*, 152–167.
- Sayuwaktini, Ni Wayan, Hermi Yanzi, & Berchah Pitoewas. 2015. Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Kultur Demokrasi, 3(3)*, 1–12.
- Siti Halimah, Bambang Robandi, & E. S. 2024. Pedagogik Kolaboratif Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4*, 238–248.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2000. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Sulastri & Wasidi. 2019. Penerapan Metode treasure hunt untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(2)*, 5–10.
- Sumaryati, Retnasari, L., & Winarti, T. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, 5(2)*, 1–12.
- Suryanti, Y. . M. A. . & S. T. 2022. Penggunaan Metode treasure hunt untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cipunagara Kecamatan WadoKabupaten Sumedang Tahun. *Sebelas April Elementary Education, 1(1)*, 39–47.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Prenada Media Group.
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. 2023. Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022/2023. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala, 8(2)*, 412–417.

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003.
- Usman, R. 2021. *Dasar-Dasar Hukum Kekayaan Intelektual* (Issue 341). P. Kencana.
- Wahyudinata, Y. R. 2023. Dampak motivasi belajar dan pengembangan media pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. *4*(2), 450–462.
- Wati, R. I., E. al. 2023. Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1*(2), 124–131.
- Wibowo. 2012. *Aplikasi SPSS Dalam penelitian*.
- Yenny, & Jayanto. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Issue August).
- Yesi Eka Pratiwi, Hermi Yanzi, Y. N. 2016. Perbedaan Sikap dan Pola Pikir Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Kultur Demokrasi, 4*(November), 274–282.