

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya. Hal tersebut terbukti dengan tidak terpenuhinya indikator keaktifan yaitu aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami (keterlibatan peserta didik), aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi atau peristiwa belajar aktif, serta keaktifan belajar yang terjadi melalui proses mengatasi masalah (pemecahan masalah). Permasalahan tersebut perlu diatasi salah satunya dengan penggunaan metode permainan *treasure hunt*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket keaktifan belajar sebagai *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis dengan uji *Mann-Whitney*. Sampel yang digunakan adalah kelas XI-10 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-14 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji *Mann-Whitney* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata kunci:** pembelajaran sejarah, metode permainan *treasure hunt*, keaktifan belajar

## **ABSTRACT**

This study was motivated by the low level of student learning activity in history classes in grade XI-10 at State Senior High School 10 in Tasikmalaya City. This is evident in the failure to meet the indicators of activity, namely active learning that occurs through the process of experiencing (student involvement), active learning that is formed in transactions or active learning events, and active learning that occurs through the process of problem solving. One way to overcome this problem is by using the treasure hunt game method. This study aims to determine the effect of the treasure hunt game method on student learning activity in history lessons on the material of the Proclamation of Independence in class XI-10 at SMA Negeri 10 Tasikmalaya City in the even semester of the 2023/2024 academic year. This study used a quantitative approach with an experimental method. The design used was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. Data collection techniques were carried out using questionnaires and observations. The research instruments used were learning activity questionnaires as pre-tests and post-tests. Data analysis was performed using the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis testing using the Mann-Whitney test. The samples used were class XI-10 as the experimental class and class XI-14 as the control class. The results of the study showed that there was an effect of using the Treasure Hunt Game Method on student learning activity. This was based on the results of the Mann-Whitney test with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted.

**Keywords:** history learning, treasure hunt method, learning activity