

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yaitu kebutuhan utama bagi masing-masing individu untuk mengembangkan kualitas, minat, dan bakat yang dimilikinya. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan disusun guna mewujudkan suasana dan mekanisme pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif meningkatkan potensinya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat memiliki kekuatan spiritual, kemampuan dalam mengendalikan diri, pribadi yang baik, kecerdasan, berakhlak baik, serta keunggulan yang dibutuhkan baik bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, ataupun negara..¹ Pendidikan berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan, serta menata karakter, watak, dan kepribadian agar menjadi individu yang bermartabat..² Hasil yang diharapkan dari pendidikan adalah menghasilkan individu yang mampu mengatasi berbagai permasalahan dalam kehidupannya melalui proses pendidikan yang telah mereka jalani..³ Pendidikan mengubah cara hidup manusia menjadi lebih baik dengan menciptakan generasi yang berkualitas, kreatif, dan inovatif sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Mekanisme Pendidikan

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, "*Ilmu Pendidikan*", (Medan: Lembaga peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)), hal 24.

² Yudin Citriadin, "*pengantar pendidikan*", ed. Supardi (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN, 2019), hal 23.

³ Oemar Hamalik, "*kurikulum dan pembelajaran*", cetakan pertama (jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hal 2.

dianggap maksimal apabila mewujudkan sumber daya manusia terbaik untuk penerus mendatang. Oleh karena itu, pendidikan sebagai acuan utama yang wajib untuk ditingkatkan agar sesuai dengan kemajuan era dan kebutuhan pembangunan, guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan juga bermakna sebagai usaha mempersiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup pendidikan, arahan, dan pelatihan, untuk meningkatkan kualitas mereka demi masa mendatang. Semua tindakan pada mekanisme pendidikan diasaskan dalam perencanaan yang sempurna dan keseluruhan untuk mencapai arahan, pembelajaran, serta percobaan yang optimal sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.⁴ Perencanaan ini menjadi pedoman dalam proses pembelajaran, dimulai dari pembukaan sampai penutupan pelajaran, termasuk metode yang digunakan. Dengan perencanaan ini, pembelajaran wajib dirancang agar menarik dan interaktif guna meningkatkan semangat belajar siswa, yang pada akhirnya akan menghasilkan pencapaian belajar yang memuaskan.⁵

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, oleh sebab itu, dapat membuat suasana pembelajaran lebih bervariasi. Salah satu metode yang menarik dan interaktif bagi siswa adalah pembelajaran melalui game. Permainan tradisional, khususnya, merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran karena memiliki berbagai dampak positif, seperti mengembangkan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial siswa.⁶

⁴ Elihami dan Abdullah syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi Islami", *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol 2, No, 1 (2020), hal 81 <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>.

⁵ Rusydi Ananda, "*Perencanaan pembelajaran*", cetakan pertama (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI) (2019)), hal 18.

⁶ Tania Linda Rizky dan Heru Purnomo, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, vol, 7, No 2 (2021), hal 3. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v7i2.1211>.

Permainan memiliki aspek mendidik serta dapat mewujudkan suasana belajar yang tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan, aspek-aspek baik semisal kerja sama, ketaatan, saling membantu, dan demokrasi dapat ditanamkan dalam pembelajaran. Nilai-nilai ini kemudian mampu mengembangkan semangat belajar siswa dan rasa peka mereka pada lingkungan belajar.⁷ Pelaksanaan pembelajaran secara nyata masih belum relevan dengan cita-cita, yakni menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Contohnya, penggunaan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menurunkan semangat belajar siswa dan menyulitkan mereka untuk memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya berakibat pada hasil belajar yang tidak maksimal.

Peneliti telah melakukan observasi sementar di MA ASSALAM Bangilan Tuban membuktikan bahwa proses pembelajaran Di lembaga tersebut, variasi dalam penggunaan metode pembelajaran masih kurang. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak melibatkan game membuat peserta didik rentan merasa bosan untuk ikut pembelajaran, yang berdampak pada kemampuan kerjasama siswa. Selain itu, sebagai salah satu Lembaga Pendidikan yang berkembang cukup pesat, namun dalam proses pembelajarannya belum menggunakan metode yang bervariasi. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) meliputi sejarah perkembangan Islam dari awal kemunculannya hingga saat ini, sehingga materinya sangat luas. Penggunaan metode pembelajaran yang tetap dapat mengakibatkan rasa bosan pada peserta didik, yang berakibat pada rasa sulit mereka untuk memahami materi pelajaran serta turunya kemampuan kerjasama peserta didik dalam

⁷ Ilza Ma'azi Azizah, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk", *Jurnal Dinamika Penelitian*, Vol,16, No. 2 (2019), hal 282. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308>.

mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berakibat pada pemerolehan hasil belajar yang tidak maksimal.

Pembelajaran harus diperbarui dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran supaya peserta didik tidak cepat merasa bosan saat proses pembelajaran. Salah satu pendekatannya adalah dengan menggabungkan metode pembelajaran dengan permainan, seperti permainan berburu harta karun yang dirancang guna meningkatkan semangat serta menghilangkan rasa bosan peserta didik. Dalam game ini, siswa akan mencari harta karun yang terkait dengan materi pelajaran, dan ada harta karun yang ditemukan di akhir game sesuai dengan petunjuk yang diberikan.⁸ Pembelajaran yang menggabungkan permainan dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang tidak membosankan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih bagus. Metode pembelajaran berbasis permainan seperti treasure hunt dapat menjadi pilihan yang efektif untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa dan meningkatkan kemampuan Kerjasama.

Metode pembelajaran *Treasure hunt* atau berburu harta karun yaitu pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan dalam kelompok dan membutuhkan kerja sama tinggi. Pendekatan ini menggunakan permainan interaktif untuk mengajarkan materi pelajaran kepada peserta didik serta meningkatkan keterampilan bernalar tajam, sebab peserta didik wajib menyelesaikan tiap petunjuk yang didapatkan. Dalam aktivitas ini, peserta didik akan mencari harta karun yang relevan dengan kode yang terkait dengan materi pelajaran, dan harta karun tersebut ditemukan pada akhir game. Pembelajaran yang mengintegrasikan game mampu menciptakan lingkungan pembelajaran

⁸ A. Alam dan K khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 1, No.1 (2021), hal 62. [10.35719/pba.v1i1.9](https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9).

yang tidak membosankan dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan seperti treasure hunt dapat menjadi pilihan yang efektif untuk menyampaikan ilmu dan mengembangkan kemampuan kerjasama siswa.

Sesuai dengan indikasi yang faktual lapangan tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran di MA ASSALAM Bangilan Tuban wajib diperbarui dengan mendatangkan metode pembelajaran *treasure hunt* sebagai metode pembelajaran berlandaskan game. Peneliti lebih memfokuskan batasan penelitian pada kemampuan Kerjasama siswa sebagai objek penelitian pada materi Khulafaur Rosyidin di kelas X. Hal ini disebabkan perolehan kemampuan kerjasama sebelumnya yang belum maksimal dan kelas yang relevan dengan gaya belajar pada metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran *treasure hunt* diimplementasikan sebab materi tersebut terdapat banyak bacaan dan menjadikan siswa mudah jenuh sehingga materi perlu disampaikan dengan begitu menarik. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Metode Pembelajaran Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA ASSALAM Bangilan Tuban”**. Yang mana penelitian ini bertujuan supaya terdapat peningkatan dalam penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan dapat mengurangi rasa bosan peserta didik. Sehingga dengan adanya penelitian ini siswa lebih aktif dan kemampuan kerja sama siswa dapat meningkat dengan maksimal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban?

2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban?
3. Bagaimana efektivitas penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Masing-masing penelitian pasti mempunyai tujuan yang tidak dapat dipisahkan. Pada penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan untuk menyelesaikan problematika yang sedang diteliti dengan menggunakan penyelesaian yang telah dijabarkan pada latar belakang dan rumusan masalah. Tujuan tersebut wajib dirumuskan dengan rinci oleh peneliti di antaranya:

1. Untuk mengetahui kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.
2. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.
3. Untuk mengetahui seberapa efektivitas penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memperbanyak ilmu pengetahuan terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai sumber informasi dalam pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang mengarah pada kerja sama siswa khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan kepada guru terkait metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan seperti metode pembelajaran *treasure hunt*.

c. Bagi siswa

Penelitian ini memberi manfaat pada peserta didik dalam menggali potensi mereka sehingga mereka dapat menjalin komunikasi dan kerja sama dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplimentasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan dan menjadi bekal pengalaman jika akan terjun sebagai pendidik maupun terjun kedalam lingkungan masyarakat.

E. Hipotesis

Hipotesis yaitu jawaban sementara atas rumusan masalah penelitaian.

Dari penelitian ini sekiranya dapat dirumuskan hipotesis antara lain:

H₀: Tidak ada efek dari metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

H_a: Ada efek dari metode pembelajaran *treasure hunt* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

F. Definisi Istilah

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yaitu langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengajarkan materi pelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Guru menggunakan metode pembelajaran sebagai upaya untuk menyampaikan pengetahuan sehingga dapat dipahami dengan baik oleh siswa, dengan memilih metode bertepatan dengan karakter peserta didik dan materi pelajaran yang diajarkan.⁹ Penggunaan metode pembelajaran penting guna mewujudkan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dengan perantara pendekatan interaktif, yang bertujuan untuk mengembangkan hasil belajar siswa.

2. *Treasure Hunt*

Treasure hunt yaitu metode pembelajaran berdasarkan game tradisional berkelompok yang digunakan sebagai metode memindahkan materi pelajaran dengan metode berburu harta karun yang membutuhkan keterampilan bernalar tajam dan kerja sama tinggi.¹⁰ Metode pembelajaran *treasure hunt* melibatkan analisis terhadap petunjuk yang diberikan untuk menyelesaikan masalah dan memperoleh harta karun pada terakhir game. Penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

⁹ Agus Sutisna dan Aay Fariyah Hesya, "Metode Pembelajaran di Era Millenial" (Bandung: Manggu Makmur Tanjunh Lestari, 2019), hal 39.

¹⁰ Nuha U, "Permainan *Treasure Hunt* Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab", *Tarbiyah Islamic: Jurnal Pendidikan dan Islam*, vol. 7, no. 2 (2020), hal 256.

3. Kerjasama

Kerjasama merupakan wujud mekanisme sosial yang melibatkan aktivitas khusus yang diarahkan guna memperoleh tujuan bersama, dengan tolong menolong dan memahami aktivitas antara sesama.¹¹

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam adalah satu diantara cabang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menitik beratkan pada menanamkan kepada peserta didik guna memahami dan mengapresiasi sejarah Islam.¹² Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan agar siswa menjadikannya sebagai pandangan hidup, dengan mengambil hikmah dari kehidupan Rasulullah, para sahabat, berbagai dinasti, hingga penyebaran Islam dan perkembangan Islam saat ini. Ini bertujuan supaya siswa mampu mendapatkan manfaat dan solusi dari sejarah untuk memecahkan masalah saat ini sesuai dengan paradigma yang telah terjadi. Dengan demikian, juga untuk menjadi ulama-ula muslim sebagai pendidik (role model).

G. Orisinalitas Penelitian

Hasil telaah dari beberapa penelitian yang lalu, peneliti tidak memperoleh penelitian yang serupa tentang “Efektivitas Metode Pembelajaran Treasure Hunt untuk Meningkatkan Kerja sama Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA ASSALAM Bangilan Tuban”. Akan tetapi, pada umumnya ada penelitian yang berhubungan serta sesuai dengan penelitian yang akan diteliti, yaitu:

Pertama, Jurnal “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik”. Ditulis

¹¹ Abudi Syani, “*Sosiologi Skematika, Teori, Terapan*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal 156.

¹² Hijratul Hasanah, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Diskusi dengan Media Komik”, *Serambi Akademik: Jurnal Pendidikan, Sains dan Humaniora*, vol.9, no. 2 (2021), hal 102. <https://doi.org/10.32672/jsa.v9i2.2907>.

oleh Tazqia Auliannisa, Nunung Nusyamsiyah dan Asep Sopian Tahun 2022.¹³

Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan temuan yakni berfokus dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Subjek dan objek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV di SD Gugus 2 Bengkulu Utara.

Kedua, Jurnal “Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar”. Ditulis oleh Ari Sulastri dan Wasidi 2019.¹⁴

Dari penelitian tersebut ada ketidaksamaan hasil yakni menitikberatkan pada meningkatkan kerja sama dan prestasi belajar. Subjek dan objek yang digunakan adalah SD El Fitra Antapani Kota Bandung.

Ketiga, Skripsi “Penggunaan Metode Pembelajaran *Treasure Hunt* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi”. Ditulis oleh Irma Agustiana 2023.¹⁵ Dari penelitian tersebut ada ketidaksamaan hasil yakni berfokus dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek dan objek yang digunakan adalah siswa kelas VIII-F di MTsn 2 Banyuwangi.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Tazqia Auliannisa, Nunung Nusyamsiyah dan Asep Sopian, 2022. Skripsi. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> Guna Meningkatkan Keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pembelajaran treasure hunt 2. Rumus yang digunakan sama yakni <i>Post Test</i> dan <i>Pre Test</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian lebih menekankan untuk mengembangkan kemampuan kalam arab peserta didik. 2. Lokasi penelitian SD El Fitra kota Bandung. 	Penelitian terdahulu lebih menekankan pada keefektivitasan penggunaan media pembelajaran treasure hunt guna mengembangkan kemampuan kalam arab peserta didik. Sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada efektivitas metode treasure hunt untuk meningkatkan kemampuan

¹³ Tazkiya Auliannisa, Nunubg Nur Ayamsiyah dan Asep Sop, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik”, *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikultural*, vol. 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2127>.

¹⁴ Aris Sulastari dan Wasidi , “ Penerapan Metode *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Kerja sama dan Prestasi Belajar”,*Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. vol. 9, no. 2(2019) .

¹⁵ Irma Agustiana, (2023) “*Penggunaan Metode Pembelajaran Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi*”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

	Berbicara Arab Peserta Didik		3. Pelajaran Bahasa arab	kerja sama siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.
2	Ari Sulastri dan Wasidi. 2019. Jurnal, Penerapan Metode <i>Treasure Hunt</i> Untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode <i>Treasure Hunt</i> 2. Untuk meningkatkan kerja sama siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian lebih menekankan untuk meningkatkan Kerjasama dan prestasi siswa. 2. Lokasi penelitian SDN 014 Bengkulu utara 3. Mata pelajaran IPS 	Penelitian terdahulu lebih berfokus dalam implementasi metode treasure hunt untuk mengembangkan kerja sama dan prestasi belajar. Sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada efektivitas metode treasure hunt guna meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.
3	Irma Agustiana 2023. Skripsi. Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> 2. Rumus yang digunakan sama yakni <i>Post Test</i> dan <i>Pre Test</i> 3. Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam (SKI) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan penelitian ini lebih berfokus dalam meningkatkan n hasil belajar siswa 2. Lokasi penelitian di MTsN 2 Banyuwangi 	Penelitian terdahulu lebih berfokus pada Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Treasure Hunt</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Banyuwangi. Sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus pada efektivitas metode pembelajaran treasure hunt untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA ASSALAM Bangilan Tuban.

H. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika pembahasan adalah struktur laporan skripsi yang memberikan panduan mengenai inti permasalahan yang akan dijelaskan. Dengan tujuan memberikan gambaran menyeluruh dan mempermudah pemahaman pembaca terhadap isi penelitian ini. Penulis merinci susunan penulisan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini termuat penjelasan tentang alasan atau latar belakang diadakan penelitian. Dari latar belakang tersebut muncul ide peneliti untuk melaksanakan penelitian yang

membahas “Efektivitas metode pembelajaran *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran SKI (Perkembangan Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban” kemudian peneliti merumuskan terkait rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, hipotesis, definisi istilah, orisinalitas penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijabarkan kajian teori yang memuat tiga sub bab yaitu A. Metode Pembelajaran, B. *Treasure Hunt*, C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari tiga sub bab terdapat poin-poin pembahasan: sub bab yang pertama terdiri dari definisi metode pembelajaran, macam-macam metode pembelajaran, fungsi metode pembelajaran., kemudian sub bab yang ke 2 terdiri dari definisi metode pembelajaran *treasure hunt*, Langkah-langkah metode *treasure hunt*, kelebihan dan kekurangan *treasure hunt*, dan sub bab yang terakhir terdiri dari definisi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam di MA ASSALAM, problematika mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam, mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan metode pembelajaran *treasure hunt*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi kategori penelitian, lokasi penelitian, sumber data, proses pengumpulan data, validitas data serta rujukan sementara

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup terkait gambaran hasil penelitian secara kuantitatif serta hasil penelitian tentang efektivitas metode pembelajaran treasure hunt untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas X pada mata Pelajaran SKI (perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin) di MA ASSALAM Bangilan Tuban. Dalam bab ini akan dijabarkan terkait hasil penelitian yang dikaitkan dengan kajian teori yang ada bahwasanya teori tentang metode pembelajaran treasure hunt ini efektif untuk pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di ASSALAM Bangilan Tuban.

BAB V PENUTUP

Bab ini mencakup dua Aspek utama yaitu rangkuman kesimpulan serta rekomendasi dari seluruh penelitian yang telah dilaksanakan. Kesimpulan mencakup identifikasi masalah penelitian dan hasil analisis objektif dari penelitian tersebut. Disisi lain, bagian rekomendasi ini secara khusus ditujukan untuk lingkup penelitian tersebut.

UNUGIRI