

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN
TREASURE HUNT PADA MATERI ANALISIS DATA DI KELAS VIII SMP**

Hans Gallih Maulana¹, Azhar Ahmad Smaragdina², Dion Dwi Rizky³,
Cindy Kusumawati⁴, Febriansyah Satriagung Ganessa⁵, Widyah Ayu Ningrum⁶

^{1,5,6} Pendidikan Informatika, PPG, Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang,

³SMP Negeri 29 Malang,

⁴Pendidikan Matematika, PPG, Universitas Negeri Surabaya,

¹hans.gallih.2431539@students.um.ac.id, ²azhar.ahmad.ft@um.ac.id,
³dionrizky65@guru.smp.belajar.id, ⁴cindykusumawati@mhs.unesa.ac.id,

⁵febriansyah.satriagung.2431539@students.um.ac.id,

⁶widyahayu1997@gmail.com

ABSTRACT

This study began with a problem found by researchers that is learning motivation in Informatics subjects. The observation's results at SMP Negeri 29 Malang show learning motivation of 75% of students is less. This study's purpose is improving the learning motivation of class VIII students at SMP Negeri 29 Malang by implementing the Treasure Hunt game on data analysis material. This game uses the unplugged method so that students find it easier to search for, analyze, and present data. This study uses the Kemmis and Taggart. Cycle starts from the planning, implementation, observation, and reflection repeatedly twice. The instruments used include observation sheets, questionnaires, and assessment. Treasure Hunt was tested on 20 students randomly. The results showed an increase in learning motivation, positive responses, and increase learning outcomes. Thus, the implementation of the Treasure Hunt game has effective in improving students' learning motivation.

Keywords: game, treasure hunt, unplugged, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan dari temuan peneliti mengenai motivasi belajar Informatika peserta didik. Hasil observasi di SMP Negeri 29 Malang menunjukkan bahwa motivasi belajar 75% peserta didik kelas VIII-1 sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan permainan Treasure Hunt pada materi analisis data. Permainan ini menggunakan metode unplugged agar peserta didik lebih mudah dalam mencari, menganalisis, dan menyajikan data. Penelitian ini termasuk PTK menurut Kemmis dan Taggart. Siklus dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, angket, serta penilaian. Treasure Hunt diujicobakan kepada 20 peserta didik yang dipilih secara acak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar, respon positif, serta

peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan permainan Treasure Hunt sangat tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: permainan, treasure hunt, unplugged, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi penting dalam membangun individu dan masyarakat yang berkualitas. Di Indonesia, pendidikan dasar telah menjadi kewajiban sebagaimana tercantum dalam Pasal 7 Ayat 2 RUU SISDIKNAS 2022 (Handayani Pasaribu et al., 2022). Tantangan dalam dunia pendidikan yaitu motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Informatika. Padahal, Informatika sangat relevan dengan perkembangan teknologi di era digital. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis tetapi juga mengajak peserta didik untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam menyelesaikan permasalahan berbasis teknologi (Rozi et al., 2023).

Pada jenjang SMP, terdapat beberapa materi Informatika yang sulit diajarkan, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, serta perbedaan kultur budaya antar daerah meskipun berada dalam satu kota (Rozi et al., 2023). Keterbatasan ini diperparah oleh perubahan teknologi yang cepat,

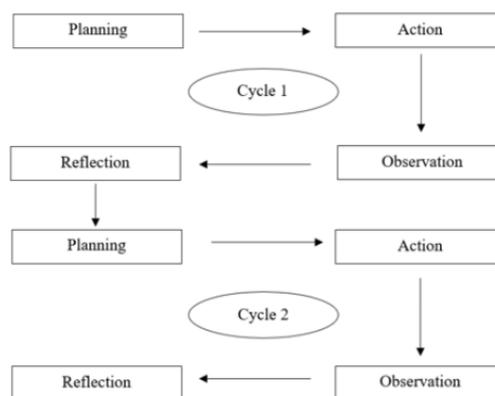
sehingga mempengaruhi motivasi belajar mereka. Pembelajaran informatika memerlukan keterlibatan peserta didik untuk memahami konsep-konsep kompleks seperti logika pemrograman, algoritma, dan pemecahan masalah berbasis teknologi. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik sering kali merasa bosan atau kurang tertarik pada pembelajaran Informatika akibat metode pengajaran yang monoton dan minimnya fasilitas pendukung (Mafindo, 2024).

Hasil pengamatan di kelas VIII-1 SMP Negeri 29 Malang, diperoleh sebanyak 75% peserta didik mudah bosan dan lebih memilih bermain game komputer daripada mengikuti pembelajaran. Hal ini diperburuk oleh pendekatan pengajaran satu arah yang kurang memotivasi peserta didik untuk aktif belajar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan inovasi dalam model pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus meningkatkan motivasi mereka. Pendekatan metode *Unplugged* sangat potensial karena pembelajaran berbasis aktivitas fisik

tanpa menggunakan perangkat komputer. Metode ini disesuaikan dengan permainan *Treasure Hunt* untuk memudahkan peserta didik dalam proses mencari data, menganalisa data, dan menyajikan data. Sehingga, peneliti mengadakan penelitian berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Permainan *Treasure Hunt* pada Materi Analisis Data di Kelas VIII SMP”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu PTK disertai pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian yaitu 20 peserta didik, terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan di kelas VIII-1 SMP Negeri 29 Malang. Penelitian dilaksanakan selama empat pertemuan, dimulai dari tanggal 24 Februari 2025 – 21 April 2025. Penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart. Siklus dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dua kali. Alur pelaksanaan pada Bagan 1.



Bagan 1. Tahapan Model Kemmis dan Taggart

Instrumen penelitian menggunakan beberapa lembar (observasi, angket respon peserta didik, dan penilaian). Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik seperti observasi, angket, dan tes. Angket diberikan pada peserta didik untuk mengetahui respon mereka. Peneliti sebagai guru dan observator mengisi lembar observasi untuk menentukan motivasi belajar. Tes berlangsung sebanyak dua kali untuk mengamati hasil belajar setelah Siklus 1 dan 2.

Teknik analisis data dilakukan dengan tiga langkah. Langkah pertama adalah analisis lembar observasi yang telah diisi oleh observator, sesuai dengan urutan berikut.

1. Memberikan tanda centang untuk setiap aspek yang diamati.
2. Menjumlahkan tanda centang pada

tiap peserta didik untuk setiap aspek yang diamati. Satu tanda centang bernilai skor 1.

- Menentukan kategori setiap aspek yang diamati menggunakan kriteria menurut Sugiyono (dalam Syahputra, M. R. 2023) dapat digunakan tabel di bawah ini.

Kategori	Rentang Skor
Motivasi Sangat Tinggi	15-18
Motivasi Tinggi	11-14
Motivasi Sedang	7-10
Motivasi Rendah	≤ 6

- Menghitung persentase rata-rata untuk setiap kategori menggunakan rumus:

$$\text{Persentase rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Langkah kedua adalah analisis data aktivitas peserta didik, sesuai urutan berikut:

- Menentukan skor setiap aspek menggunakan Skala Likert.
- Menjumlahkan skor menggunakan rumus berikut:

$$\text{Jumlah Skor} = T \times P_n$$
- Menghitung persentase rata-rata.
- Menentukan kategori setiap aspek menurut Sardiman (dalam Fitriani, 2021)

menggunakan kriteria di bawah ini.

Interval Persentase (%)	Kategori
$x \leq 19,99$	Sangat Kurang
$20 \leq x \leq 39,99$	Kurang Baik
$40 \leq x \leq 59,99$	Cukup Baik
$60 \leq x \leq 79,99$	Baik
$80 \leq x \leq 100$	Sangat Baik

Langkah ketiga adalah analisis data hasil belajar menggunakan data kuantitatif berupa nilai rata-rata tes. Penilaian tes menggunakan angka skor dari skala 0 sampai dengan 100. Menurut Sudjana (dalam C Siti, 2022 : 7) nilai mean atau rata-rata hitung dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:
 x = Rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor
 n = Jumlah peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan permainan *Treasure Hunt* pada materi analisis data di kelas VIII-1 SMP Negeri 29 Malang dihasilkan data pada lembar observasi bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hasil lembar observasi pada tabel berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Intervensi

Kategori	Sebelum	Sesudah
----------	---------	---------

Motivasi	Intervensi	Intervensi
Sangat Tinggi	10%	35%
Tinggi	5%	30%
Sedang	65%	30%
Rendah	20%	5%

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebelum intervensi, peserta didik bermotivasi sangat tinggi yaitu 10%. Namun, setelah dilakukan intervensi meningkat menjadi 35%. Sedangkan, sebelum intervensi, peserta didik bermotivasi rendah sebesar 20%, setelah dilakukan intervensi menurun menjadi 5%.

Selain itu, angket respon peserta didik dianalisis dan diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase pada setiap aspek sebelum dan sesudah intervensi. Rincian peningkatan tampak di Lampiran pada Tabel 2.

Tabel tersebut menunjukkan terdapat 12 aspek yang diukur, pada data sebelum intervensi terdapat 10 aspek kategori "cukup baik" dan 2 aspek kategori "baik". Sesudah intervensi, terdapat 5 aspek kategori "sangat baik" dan 7 aspek kategori "baik". Sehingga, persentase tiap aspek mengalami peningkatan.

Tabel 3. Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Intervensi

Hasil Belajar	Sebelum Intervensi	Sesudah Intervensi	
		Siklus 1	Siklus 2
Nilai Tertinggi	88	92	97
Nilai Terendah	55	60	60
Rata-rata	72,3	79,1	84,7
Persentase Ketuntasan	65%	80%	90%
Persentase Ketidaktuntasan	35%	20%	10%

Berdasarkan data pada tabel, terlihat adanya peningkatan hasil belajar Informatika pada materi analisis data setelah penerapan permainan *Treasure Hunt* dari Siklus 1 ke 2. Pada Siklus 1, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 79,1 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. Di Siklus 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,7 dan ketuntasan klasikal naik menjadi 90%. Dengan demikian, terdapat kenaikan ketuntasan belajar sebesar 10% antara kedua siklus. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perbaikan pembelajaran secara terencana dan sistematis di setiap tahapannya.

Hasil pada penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri dan Hidayat (2021) tentang pengaruh permainan *Treasure Hunt* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik SMP. Ternyata, permainan ini tidak

hanya dapat digunakan pada mata pelajaran matematika tapi juga informatika. Metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selanjutnya, pada konteks yang lebih spesifik di kelas VIII SMP, penerapan permainan *Treasure Hunt* menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam memahami konsep analisis data.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan permainan *Treasure Hunt* pada materi analisis data di kelas VIII-1 SMP Negeri 29 Malang berhasil membuat motivasi belajar Informatika peserta didik meningkat. Kenaikan rata-rata aktivitas peserta didik di lembar observasi, dari 10% dalam kategori sangat tinggi sebelum intervensi menjadi 35% setelah intervensi. Peserta didik juga menjadi lebih terampil, aktif selama pembelajaran, dan menunjukkan respon positif.

Selain itu, hasil belajar mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar naik dari 80% menjadi 90%, atau bertambah 10%. Dengan demikian, penerapan permainan *Treasure Hunt* pada materi analisis data sangat tepat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Intervensi

No.	Aspek	Sebelum Intervensi		Sesudah Intervensi		Keterangan
		Persentase Rata-rata	Kategori	Persentase Rata-rata	Kategori	
1	Memperhatikan Penjelasan Guru	56,25%	Cukup Baik	81,25%	Sangat baik	Meningkat
2	Bersemangat dengan Tugas	52,50%	Cukup Baik	70%	Baik	Meningkat
3	Menyampaikan Reward/Pujian	62,50%	Baik	67,50%	Baik	Meningkat
4	Tepat Waktu	41,25%	Cukup Baik	81,25%	Sangat baik	Meningkat
5	Berani Bertanya	53,75%	Cukup Baik	73,75%	Baik	Meningkat
6	Pemahaman Materi	46,25%	Cukup Baik	82,50%	Sangat Baik	Meningkat
7	Inisiatif Mencari Sumber Belajar	61,25%	Baik	73,75%	Baik	Meningkat
8	Pembelajaran Menyenangkan	53,75%	Cukup Baik	90%	Sangat Baik	Meningkat
9	Diskusikan dengan Teman	50%	Cukup Baik	62,50%	Baik	Meningkat
10	Aktif Bertanya dan Menjawab	57,50%	Cukup Baik	76,25%	Baik	Meningkat
11	Aktif Mencatat Materi	53,75%	Cukup Baik	72,50%	Baik	Meningkat
12	Berkolaborasi Dengan Teman	55%	Cukup Baik	82,50%	Sangat Baik	Meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Noval Abrori. 2023. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas 2 SDN Morkoneng 1*, Vol. 1 (4), 296-315. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/2385/2297>.
- Ali, I. 2021. *Pembelajaran Kooperatif dalam Pengajaran Pendidikan terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas 2 SDN Morkoneng 1*. Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 1(4). <https://ejurnal.politeknikpratama.ac>

- .id/index.php/Lencana/article/view/2385/2297. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v27i1.21291>.
- Fitriani dan Asrizal. 2021. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Fisika di SMA*. Jurnal Eksakta Pendidikan, 5(1), 34–41. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/405>
- Mafindo. 2024. *Indonesia Fact Checking Summit (IFCS) 2024: “Mengatasi Gangguan Informasi, Merawat Ruang Demokrasi”*. Jakarta: Media Silver Indonesia.
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. 2022. *Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP*. PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 1(1), 110-119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>.
- Nadzir, Haqun. 2023. *E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya*. Jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 3 (1), 47-55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>.
- Nurhopipah, et al. 2021. *Pembelajaran Pemrograman Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Kemampuan Computational Thinking Anak*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 27 (1), 6.
- Putri, S. D., & Hidayat, R. (2021). *Pengaruh Permainan Treasure Hunt terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 112-120. <https://doi.org/10.5678/jpp.v8i2.2021>
- Rizky Handayani Pasaribu, Refnita Refnita, & Liza Efriyanti. 2022. *Pemanfaatan Media Pembelajaran menggunakan Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 2 Bukittinggi*. Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika, Vol. 1 (4), 104–115. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v1i4.971>.
- Rozi, et al., 2023. *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika*. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, Vol. 7 (2), 178-186. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.14064>.
- Siti, C. 2022. *Studi Eksperimen Penggunaan Model Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya*. Doctoral Dissertation, IKIP PGRI Pontianak.
- Syahputra, M. R. 2023. *Evaluasi Kinerja Pembelajaran Berbasis Observasi Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.

Tjalla, Awaluddin. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Bidang Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Yusup, dkk. 2023. *Pengaruh Keterampilan Berpikir Komputasi terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Jurusan TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Malang*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(2), 781–795. <http://jptiik.ub.ac.id>.