

ABSTRAK

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV di MIN 4 Tulungagung” ditulis oleh Desy Saputri, NIM. 128505203007 dengan dosen pembimbing Dr. Eni Setyowati, M.M. dan Prof. Dr. Ahmad Tanzeh, M.Pd.I.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Teka-Teki Silang, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai peserta didik dalam muatan pelajaran IPA dan masih kurangnya variasi media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami materi ajar. Selama ini, media yang sering digunakan adalah berupa gambar yang cukup mudah didapatkan. Hal inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa teka-teki silang sebagai variasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Rumusan masalah dalam penulisan tesis ini adalah: (1) Bagaimana desain pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung? (2) Bagaimana kevalidan penggunaan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di MIN 4 Tulungagung?

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan milik Borg *and* Gall. Peneliti mencukupkan langkah penelitian ini sampai pada tahap ke tujuh. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas IV MIN 4 Tulungagung. Produk yang dikembangkan adalah teka-teki silang yang akan diuji kevalidannya dengan instrumen angket ahli media dan ahli materi. Metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar IPA adalah dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t dengan bantuan *software SPSS for windows* versi 21.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media teka-teki silang. Pengembangan media teka-teki silang dimulai dengan pengumpulan data lapangan, menentukan mata pelajaran serta materi yang akan digunakan. Selanjutnya, kompetensi dasar dijabarkan menjadi indikator yang nantinya akan dijadikan acuan dalam membuat pertanyaan pada permainan teka-teki silang. Jawaban dari pertanyaan tersebut kemudian diatur sedemikian rupa agar saling berkaitan satu sama lain. Untuk mempermudah proses penyusunan teka-teki silang, peneliti menggunakan Ms. Excel. Selanjutnya, peneliti menambahkan gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi ajar. (2) Media teka-teki silang ini valid sehingga layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji kevalidan oleh tiga ahli media dengan rata-rata sebesar 86% dan tiga ahli materi dengan rata-rata sebesar 92%. (3) Media pembelajaran teka-teki silang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA

dibuktikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang melakukan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa teka-teki silang dengan kelas kontrol yang melakukan pengajaran tanpa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang. Hal ini didasarkan pada nilai signifikansi yang didapat dari hasil uji-t adalah $0,000 < 0,05$.

ABSTRACT

Thesis entitled "**Development of Crossword Puzzle Media to Improve Science Learning Outcome for Class IV at Islamic Elementary School 4 Tulungagung**" was written by Desy Saputri, NIM. 128505203007, mentor Dr. Eni Setyowati, M.M. and Prof. Dr. Ahmad Tanzeh, M.Pd.I.

Keywords : Media Development, Crossword puzzle, Learning Outcome

This research is motivated by the low value of student in the content of science lessons and the lack of variety of learning media. Learning media has an important role in the success of the teaching and learning process. The presence of media in the learning process will help students understand the teaching material. So far, the media that is often used is in the form of images which are quite easy to obtain. This is what makes researchers want to develop learning media in the form of crossword puzzle as a variation of learning media that can be applied in science learning.

The focus of the thesis are: (1) How to design crossword puzzle media to improve science learning outcome for Class IV at Islamic Elementary School 4 Tulungagung?. (2) How is the feasibility of using crossword puzzle media development to improve science learning outcome for Class IV at Islamic Elementary School 4 Tulungagung?. (3) How effective is the development of crossword puzzle media to improve science learning outcome for Class IV at Islamic Elementary School 4 Tulungagung?.

This research and development uses Borg and Gall's research and development model. Researchers complete this research step to the seventh stage. This research and development was conducted on fourth grade students of Islamic Elementary School 4 Tulungagung. The product developed is a crossword puzzle which will be tested for feasibility using a questionnaire instrument by media expert and material expert. The data analysis method used to determine the effectiveness of crossword puzzles in improving science learning outcomes is to compare the experimental class and the control class using a t-test with the help of SPSS for windows version 21 software.

The results showed that : (1) This research and development produces a product in the form of a crossword puzzle. The development of crossword puzzle begins with collecting field data, determining the subjects and materials to be used. Furthermore, basic competencies are translated into indicators which will later be used as a reference in making questions in crossword puzzle games. The answers to these questions are then arranged in such a way that they are related to each other. To simplify the process of compiling crossword puzzles, the researcher used Ms. Excel. Next, the researcher added pictures that were adapted to the teaching material. (2) This crossword puzzle media is suitable to be used in improving science learning outcomes. This can be seen from the results of the feasibility test by three media experts with an average of 86% and three material

experts with an average of 92%. (3) The crossword puzzle learning media is effectively used to improve science learning outcomes, as evidenced by the significant difference in learning outcomes between the experimental class that teaches using learning media in the form of crossword puzzles and the control class that teaches without using puzzle learning media. crossword puzzle. This is based on the significance value obtained from the t-test result is $0.000 < 0.05$.

الملخص

رسالة جامعية بعنوان "تطوير الوسيلة المتقاطعة لتحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي للفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 4 تولونج أجونج" أعدتها ديسي سافوتري، رقم القيد. 128505203007، المشرفان هما الدكتورة إيني ستيوواتي الماجستير و الأستاذ الدكتور أحمد تنزيح الماجستير.

الكلمة الرئيسية : تطوير الوسيلة، متقاطعة، نتائج تعلم

هذا البحث مدفوع بتدني قيمة الطلاب في محتوى درس العلم الطبيعي وقلة تنوع وسيلة التعلم. تلعب وسائل الإعلام التعليمية دورًا مهمًا في نجاح عملية التعليم والتعلم. يساعد وجود الوسيلة في عملية التعلم الطلاب على فهم المواد التعليمية. حتى الآن، تكون الوسيلة المستخدمة غالبًا في شكل صور يسهل الحصول عليها تمامًا. هذا ما يجعل الباحثة ترغب في تطوير وسيلة تعليمية على شكل ألغاز متقاطعة كتنوع لوسيلة التعلم التي يمكن تطبيقها في تعلم العلم الطبيعي.

محور البحث في هذه الرسالة الجامعية هي: (1) كيف تصميم تطوير الوسيلة المتقاطعة لتحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي للفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 4 تولونج أجونج؟ (2) كيف يتم صلاحية استخدام تطوير وسائط الألغاز المتقاطعة لتحسين نتائج تعلم العلوم للفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 4 تولونج أجونج؟ (3) ما مدى فعالية تطوير الوسيلة المتقاطعة لتحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي للفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 4 تولونج أجونج؟.

يستخدم هذا البحث والتطوير نموذج البحث والتطوير الخاص بروج و جال. تكمل الباحثة خطوة البحث هذه إلى المرحلة السابعة. يتم إجراء هذا البحث والتطوير على الطلاب الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 4 تولونج أجونج. المنتج الذي تم تطويره عبارة عن لغز كلمة متقاطعة سيتم اختبارها للتأكد من صحته باستخدام أداة استبيان من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد. تتمثل طريقة تحليل البيانات المستخدمة لتحديد فعالية الألغاز المتقاطعة في تحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي في مقارنة الفصل التجريبي وفئة التحكم باستخدام اختبار ت بمساعدة البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية لبرنامج ويندوس و الإصدار 21.

بينت نتائج الدراسة هي: (1) ينتج عن هذا البحث والتطوير منتج في شكل لغز الكلمات المتقاطعة. يبدأ تطوير الألغاز المتقاطعة بجمع البيانات الميدانية وتحديد الموضوعة والمواد التي سيتم استخدامها. علاوة على ذلك، يتم ترجمة الكفاءة الأساسية إلى مؤشرات سيتم استخدامها لاحقاً كمرجع في طرح الأسئلة في ألعاب الألغاز المتقاطعة. ثم يتم ترتيب الإجابة على هذه الأسئلة بطريقة ترتبط ببعضها البعض. لتبسيط عملية تجميع الكلمة المتقاطعة، استخدمت الباحثة مايكروسوفت أكسل. بعد ذلك أضافت الباحثة صوراً تلائم المادة التعليمية. (2) تعدّ وسيطة الألغاز المتقاطعة هذه مناسبة لاستخدامها في تحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي. يمكن ملاحظة ذلك من نتائج اختبار الصلاحية بواسطة ثلاثة خبراء إعلام بمتوسط 86% وثلاثة خبراء مواد بمتوسط 92%. (3) تُستخدم وسيطة المتقاطعة بشكل فعال لتحسين نتائج تعلم العلم الطبيعي، كما يتضح من الاختلاف الكبير في نتائج التعلم بين الفصل التجريبي الذي يعلم باستخدام وسائط التعلم في شكل ألغاز الكلمات المتقاطعة وفئة التحكم التي تدرس دون استخدام الألغاز وسائل الإعلام التعليمية لغز الكلمات المتقاطعة. يعتمد هذا على قيمة الأهمية التي تم الحصول عليها من نتيجة اختبارات وهي $0.000 > 0.05$.