

ABSTRAK

Tesis dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Scientific* Melalui Permainan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Siswa Kelas IV SDI Ma’arif Tawangsari Garum dan SDI Hasanul Amin Keandalrejo Talun Blitar” ini ditulis oleh Muhammad Nasir dengan dibimbing oleh Dr. H. Prim Masrokan M, M.Pd. dan Dr. H. Ahmad Tanzeh, M.Pd.I.

Kata Kunci: Perangkat pembelajaran, *Scientific*, Teka-teki Silang, Pemahaman Siswa

Penelitian dalam tesis ini dilatarbelakangi oleh Kesulitan dalam menerapkan kurikulum 2013 itu banyak dialami oleh guru. Salah satunya yaitu dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Padahal perangkat pembelajaran merupakan salah satu aspek penting keberhasilan pendidikan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang bagus, akan tetapi tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar itu juga sia-sia. Untuk mendorong motivasi peserta didik dalam belajar, maka diperlukan suatu media yang dapat, mendorong motivasi peserta didik, untuk memahami dan memecahkan permasalahan serta melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mampu menemukan sendiri penyelesaian masalah serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu permainan teka-teki silang atau yang lebih dikenal dengan sebutan TTS. Pemilihan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dikarenakan teka-teki silang dapat membuat peserta didik aktif, menyenangkan, memunculkan semangat belajar, menumbuhkan rasa kreativitas peserta didik, mengasah daya ingat.

Rumusan masalah dalam penulisan tesis ini adalah: (1) Bagaimanakah model perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang?; (2) Bagaimana evaluasi dari perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan teka-teki silang pada kelas IV dengan Tema 9 “Kayanya Negeriku” dan Subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” dapat meningkatkan pemahaman siswa?.

Dari hasil penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa: ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang melakukan pengajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS dengan kelas kontrol yang melakukan pengajaran tanpa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *scientific* melalui permainan TTS. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dari postest dengan menggunakan analisis t-test SPSS 16.0 menunjukkan taraf signifikansi $0.000 < 0.05$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan tindakan dengan kelas kontrol. Selain itu, Nilai rata-rata post test kelas eksperimen sebesar 93.73 lebih tinggi daripada nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yang nilai ratanya 85.08.

ABSTRACT

Thesis with the title " The Development of Scientific-Based Learning Software Through the Games of CrosswordPuzzle to Improve Understanding of Students Class Fourth at the Islamic of Elementary School (SDI) Ma'arif Tawangsari Garum and the Islamic of Elementary School (SDI) Hasanul Amin Kendalrejo Talun Blitar " was written by Muhammad Nasir, Supervisor by Dr. H. Prim Masrokan M, M.Pd. and Dr. H. Ahmad Tanzeh, M.Pd.I.

Keywords:Learning sofware, Scientific, Crossword Puzzle, Understanding Students

The research in this thesis is motivated by the difficulties in implementing the curriculum 2013 was experienced by teachers. One of them is in the preparation of the learning sofware. Though the learning sofware is one important aspect of the success of teachers in implementing the learning process.Learning activities by using a great learning software, but without the use of media that can attract students to learn it is also futile.To encourage the motivation ofstudents in learning, we need a media that can, to motivate students, to understand and solve problems and engage students actively, so as to find themselves solving problems and encourage learning centered on the students and the teacher just as facilitator.One media that can be used is the game of crossword puzzle, or better known as

"TTS". Selection of crossword puzzles as the mdeia of learning because crossword puzzles can make students active, fun, bring the spirit of learning, students develop a sense of creativity, sharpen memory.

The formulation of problemsin the writingof thesis are: (1) How is the model of scientific-based learning software through the games of crosswordpuzzle?; (2) How is the evaluation of scientific-based learning software through the games of crosswordpuzzle to class fourth with theme 9 "Rich My Country" and Subtheme 1 "The Assetsof Energy Resources in Indonesia" to enhance students' understanding ?.

From these results of research, the authors concluded that: there are significant differences in the result of learning between the experimental class who do the teaching by using scientific-based learning software through the games of crosswordpuzzles and the controlclass that do the teaching with not using scientific-based learning software through the games of crosswordpuzzles.

This is evidenced by the result of the post-test data analysis using t-test analysis SPSS 16.0 showed significance level of $0.000 < 0.05$, which means that there are significant differences between the given class action with the control class. In addition, the average value of post test at the experimental class amount

of 93.73 is higher than the average value obtained the control class with the average value amount of 85.08.

الملخص

هذه رسالة الماجستير بالموضوع "تطوير أدوات التعليمية على الأساس العلمي من خلال الألعاب الكلمات المتقطعة لتحسين فهم الطلاب في الصف الرابع الابتدائي الإسلامي المعارف تاونج ساري جاروم والمدرسة الابتدائية الإسلامية حسن الأمين كيندال ريجو تالون باليتار" الذي كتبها محمد ناصر، والتي تُشرف من الدكتور الحاج فاريم ماسروكان موتوهار، الماجستير التربوي والدكتور الحاج أحمد تنزيه، الماجستير التربوي الإسلامي.

الكلمات الأساسية : الأدوات التعليمية، والعلمي، والكلمات المتقطعة، والفهم الطلاب.

خلفية من هذه رسالة الماجستير يعنصوبات في تنفيذ المناهج الدراسية في عام 2013 التي تلقي من المعلميين مع كبيرة. واحد منهم يعني في إعداد الأدوات التعليم. ولكن أدوات التعليم هيوحدة من الجوانب الهامة فينجاح المعلميين على تنفيذ عملية التعليم. أنشطة التعليم مع استخدام الأدوات التعليمية الكبيرة، ولكن من دون استخدام وسائل التعليمية التي يمكن أن تجذب الطلاب للتعلم كما أنها غير مجديه. ولتشجيع الدوافع الطلاب في التعلم، فيحتاجوسيلة وحدة التي يمكن أن تحفيز الطلاب، لفهم وحل المشكلات ويورّطهم نشاط الطلاب، حتى قادر على اكتشاف مع نفسم في حل المشكلات وتشجيع التعليم التي تركز على الطلاب والمعلم كاليسير فقط. وحدة من الوسائل التعليمية التي يمكن أن تُستخدمها هي الألعاب الكلمات المتقطعة، أو المعروف باسم "ت-س". اختيار الكلمات المتقطعة كالوسيلة التعليمية لأن الكلمات المتقطعة التي يمكن أن تجعل

الطلاب بالنشطة، والممتعة، وجعل حماسة التعلم، وتنمية شعور الإبداع من الطلاب، وتشجذ الذكرة.

مسائل البحث في كتابة هذه رسالة الماجستير يعني (1) كيف نمّوذج أدوات التعليمية على الأساس العلمي من خلال الألعاب الكلمات المتقطعة؟ (2) كيف تقيم من أدوات التعليمية على الأساس العلمي من خلال الألعاب الكلمات المتقطعة للطالب الصّف الرابع مع الموضوع التاسع "الغنية على بلدي" والموضوع الفرعي الأولي "غني الموارد الطاقة في إندونيسيا" لتحسين فهم الطالب ؟

من هذه نتائج البحث، خلص الباحث إلى أنّ : هناك موجود اختلافات كبيرة بين الفصل التجريبي الذي يجري التعليم مع استخدام أدوات التعليمية على الأساس العلمي من خلال الألعاب الكلمات المتقطعة والفصل التحكّمي مع دون استخدام أدوات التعليمية على الأساس العلمي من خلال الألعاب الكلمات المتقطعة.

وهذه حالة التي تؤكّد مع نتائج تحليل الحقائق من الاختبار البعدي مع استخدام تحليل اختبار-*t* بمساعدة تطبيقات الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية وتطبيقات الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية وصداتها 16.0 التي تدلّ على مستوى أهمية $0.000 < 0.05$ ، مما يعني أنّ هناك موجود اختلافات كبيرة بين الفصل الذي يعطى العمل المعين مع الفصل التحكّمي. وسوى ذلك، متوسط قيمة الاختبار البعدي في الفصل التجاريبي التي جملته 93.73 أعلى من متوسط قيمة الحصول على الفصل التحكّمي مع متوسط قيمته .85.08