ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Scramble Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri" ini ditulis oleh Elena Nurokhmah, NIM: 1860205221029, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dibimbing oleh Hafidz Rosyidiana M.Pd.

Kata Kunci: Metode Scramble Game, Kemampuan Berpikir Kritis, Kemampuan Pemecahan Masalah.

Pembelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif dan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah belum berkembang optimal. Minimnya penggunaan metode interaktif menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, metode scramble game diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini: 1) mengetahui pengaruh metode scramble game terhadap kemampuan berpikir kritis; 2) mengetahui pengaruh metode scramble game terhadap kemampuan pemecahan masalah; dan 3) mengetahui pengaruh metode scramble game secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada pelajaran IPAS di SDN Sambi 1 Kediri; 4) mengetahui seberapa besar pengaruh metode scramble game secara silmultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*. Populasinya berjumlah 49 peserta didik kelas IV dan sampel dipilih menggunakan *teknik purposive sampling*: kelas control terdiri dari (25 siswa) dan kelas eksperimen terdiri dari (24 siswa). Pengumpulan data melalui tes dan observasi, dianalisis menggunakan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis (t-test dan MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:1) terdapat pengaruh signifikan metode *scramble game* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga Ha^1 diterima; 2) terdapat pengaruh signifikan metode *scramble game* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik sehingga Ha^2 diterima; dan 3) secara simultan terdapat pengaruh signifikan metode *scramble game* terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik sehingga Ha^3 diterima; 4)pengaruh metode *scramble game* secara simultan terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik tergolong dalam kategori efek besar dengan nilai Partial Eta Squared (η^2) sebesar 0,245.

ABSTRACT

This thesis entitled *"The Effect of the Scramble Game Method on Improving Students' Critical Thinking and Problem-Solving Skills in IPAS Subject at SDN Sambi 1 Kediri"* was written by Elena Nurokhmah, Student ID Number: 1860205221029, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, supervised by Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Keywords: Scramble Game Method, Critical Thinking Skills, Problem-Solving Skills.

Learning Science and Social Studies (IPAS) at SDN Sambi 1 Kediri is still dominated by conventional methods, causing students to be passive and their critical thinking and problem-solving skills to remain underdeveloped. The limited use of interactive methods is one of the contributing factors to low learning motivation. Therefore, the scramble game method was implemented as an active and engaging learning alternative.

The objectives of this study are: 1) to determine the effect of the scramble game method on critical thinking skills; 2) to determine the effect of the scramble game method on problem-solving skills; and 3) to determine the simultaneous effect of the scramble game method on both critical thinking and problem-solving skills of students in the IPAS subject at SDN Sambi 1 Kediri 4) To determine how large the simultaneous effect of the scramble game method is on critical thinking ability and problem-solving ability.

This study employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental design. The population consisted of 49 fourth-grade students, and the sample was selected using purposive sampling: the control class consisted of 25 students and the experimental class consisted of 24 students. Data were collected through tests and observations, and analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity) as well as hypothesis testing (t-test and MANOVA).

The results of this study indicate that: 1) there is a significant effect of the scramble game method on students' critical thinking skills, thus $H0^1$ is rejected and Ha^1 is accepted; 2) there is a significant effect of the scramble game method on students' problem-solving skills, thus $H0^2$ is rejected and Ha^2 is accepted; and 3) simultaneously, there is a significant effect of the scramble game method on both students' critical thinking and problem-solving skills, thus $H0^3$ is rejected and Ha^3 is accepted. Therefore, the scramble game method is proven to be effective in improving students' critical thinking and problem-solving skills in the IPAS subject at SDN Sambi 1 Kediri. 4) The simultaneous effect of the scramble game method

on students' critical thinking and problem-solving abilities is categorized as a large effect with a Partial Eta Squared (η^2) value of 0.245.

الملخص

أعدت هذه الرسالة الجامعية بعنوان "تأثير طريقة لعبة الترتيب في تحسين قدرات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى الطلاب في مادة العلوم الطبيعية في مدرسة سامبي ١ الابتدائية الحكومية كيديري"، وقد كتبتها إيلينا نوروخما، رقم الطالبة: ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٢٩ ، برنامج دراسة تربية معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية والعلوم التربوية، الجامعة الإسلامية سيد علي رحمت الله الإسلامية الحكومية في تولونج أجونج ، تحت إشراف حافظ روسييديانا، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: طريقة لعبة الترتيب، القدرة على التفكير النقدي، القدرة على حل المشكلات.

لا يزال تعليم العلوم والرياضيات في مدرسة سامبي ١ الابتدائية الحكومية كيديري يهيمن عليه الأسلوب التقليدي، مما يجعل الطلاب يميلون إلى السلبية، كما أن قدراتهم على التفكير النقدي وحل المشكلات لم تتطور بشكل مثالي. ويعد قلة استخدام الأساليب التفاعلية أحد العوامل التي تؤدي إلى انخفاض الحافز على التعلم. ولذلك، تم تطبيق طريقة لعبة الترتيب تعليمي نشط وممتع.

أهداف هذه الدراسة: (١) معرفة تأثير طريقة لعبة الترتيب على مهارات التفكير النقدي؛ (٢) معرفة تأثير طريقة لعبة الترتيب على مهارات حل المشكلات؛ و (٣) معرفة التأثير المتزامن لطريقة ل لعبة الترتيب على مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى الطلاب في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة سامبي ١ الابتدائية الحكومية كيديري.

استخدمت هذه الدراسة نهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي. بلغ عدد العينة ٤٩ طالبًا من الصف الرابع (اَ و بَ). تم اختيار العينة باستخدام تقنية العينة الموجهة: الصف الرابع-أ كصف مراقبة (٢٥ تلميذاً) والصف الرابع-ب كصف تجريبي (٢٤ تلميذاً). تم جمع البيانات من خلال الاختبارات والملاحظة، وتم تحليلها باستخدام اختبارات الشروط المسبقة (الطبيعية والتجانس) واختبارات الفرضيات (اختبار ت و لتغيير).

أظهرت نتائج البحث ما يلي: أظهرت نتائج البحث ما يلي: ١) أن طريقة لعبة الترتيب لها تأثير ذو دلالة إحصائية على قدرة الطلاب على التفكير النقدي، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية ١ وقبول الفرضية البديلة ١؛ ٢) هناك تأثير كبير لطريقة لعبة الترتيب على قدرة الطلاب على حل المشكلات، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية ٢ وقبول الفرضية البديلة ٢؛ و ٣) في الوقت نفسه، هناك تأثير كبير لطريقة لعبة الترتيب على قدرة الطلاب على التفكير النقدي وحل المشكلات، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية ٣ وقبول الفرضية البديلة ٣. وبالتالي، ثبت أن طريقة لعبة الترتيب العشوائي لها تأثير في تحسين قدرات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى الطلاب في مادة العلوم والرياضيات واللغة الإندونيسية في مدرسة سامبي ١ الحكومية الابتدائية في كيديري.