## ABSTRAK

### PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SKI KELAS 4 DI MADRASAH IBTIDAIYAH AWALIYAH KEDUNGJARJO MANTINGAN NGAWI

**Kharisma Eka Putri**

**422021118070**

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Kedungharjo pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan presentase jumlah siswa tuntas hanya sebesar 37% dan presentase siswa belum tuntas sebesar 63%. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, minimnya variasi selama proses pembelajaran sehingga sebagian besar siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. media crossword puzzle mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena media ini adalah media yang dikembangkan dalam bentuk permainan atau game edukatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Kedungharjo pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Kedungharjo pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru pengejar dan dibantu oleh seorang Observer yang mengawasi keadaan siswa selama pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumen tertulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran crossword puzzle menjadikan suasana belajar lebih aktif. Keaktifan siswa pada siklus pertama mencapai 81% dan pada siklus kedua mencapai 91%. Untuk hasil belajar pada siklus I dengan presentase tuntas 42%. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan dengan presentase 71%.

Berdasarkan penelitian diatas peneliti memiliki saran: 1) bagi guru untuk mengembangkan variasi dalam mengajar. 2) bagi murid untuk mengikuti instruksi guru dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif 3) bagi sekolah agar melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya dan pembelajaran lain pada umumnya 4) bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan variasi crossword puzzle dengan variasi berbeda.



**Kata Kunci:** *Keaktifan belajar, hasil belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Media Pembelajaran Crossword Puzzle*



UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

## مستخلص

**تطبيق وسيلة تعليمية الكلمات المتقاطعة *Crossword Puzzle* لتحسين نشاط ونتائج التعلم فى مادة التاريخ الثقافة الإسلامية للفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية الأولية كدنغرجو منتجان نجاوي العام الدراسي: ٢٠٢٤-٢٠٢٥ م**

**خاريسما إيكا فوتري**

**٤٢٢٠٢١١١٨٠٧**

هذا البحث الإجرائي الفصلي استند إلى انخفاض نتائج تعلم الطلبة الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية الأولية كدنغرجو في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، حيث بلغت نسبة الالطلبة الذين أتموا التعلم بنجاح ٣٧% فقط، بينما بلغت نسبة الالطلبة الذين لم يحققوا النجاح ٦٣%. ويرجع ذلك إلى استخدام المعلم طريقة التدريس التقليدية مع قلة التنوع الأساليب في عملية التعلم، مما أدى إلى قلة مشاركة للطلبة في عملية التعلم. وقد أثبتت وسيلة التعليمية باستخدام "الكلمات المتقاطعة" فعاليتها في زيادة النشاط وتحسين نتائج التعلم لأنها وسيلة تعليمية تم تطويرها في شكل لعبة تعليمية تتيح للطلبة المشاركة النشطة في عملية التعلم.

و كانت هدفا هذا البحث هي (١) زيادة نشاط التعلم لدى الطلبة الصف الرابع في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة الإبتدائية الأولية كدنغرجو منتجان نجاوي. (٢) تحسين نتائج التعلم الطلبة الصف الرابع في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في المدرسة الإبتدائية الأولية كدنغرجو منتجان نجاوي.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو بحث الإجرائي الفصلي. في هذا البحث، قام الباحثة بدور المعلم وأُعِين بملاحظ يقوم بمراقبة حالة للطلبة أثناء تنفيذ الإجراء. تم إجراء هذا البحث على أربع مراحل: التخطيط، التنفيذ، الملاحظة، والتفكير. وتم جمع البيانات باستخدام تقنيات المقابلة، والملاحظة، والاختبارات، والوثائق المكتوبة .

أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة التعليمية الكلمات المتقاطعة قد جعل جو التعلم أكثر نشاطًا. بلغ نشاط الطلبة في الدور الأول ٨١%، وفي الدور الثاني ٩١%. أما بالنسبة لنتائج التعلم، فقد بلغت نسبة النجاح في الدور الأول ٤٢%، وفي الدور الثاني ارتفعت إلى ٧١ %.

بناءً على هذا البحث، قدم الباحث الإقتراحات التالية:(١) للمعلم: أن تنويع طرق التدريس. (٢) للطلبة: اتباع تعليمات المعلم جيدًا لضمان فعالية عملية التعلم. (٣) للمدرسة: تحسين عملية التعلم تاريخ الثقافة الإسلامية خاصة، والتعلم بشكل عام. (٤) للباحث المقبل: تطوير وسائل الكلمات المتقاطعة بطرق وأساليب مبتكرة مختلفة .



**الكلمات الرئيسية**: نشاط التعلم، نتائج التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية، وسيلة التعليمية الكلمات المتقاطعة.



UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR