ABSTRAK

Chusnul Farida,2016. Peningkatan Pemahaman Pada Mata Pelajaran SKI Menggunakan Metode *Game Pesawat Masalah* Kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Skripsi Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya . Irfan Tamwifi, M.Ag

Kata Kunci : Pembelajaran SKI, Hijrah Nabi Muhammad SAW, Metode *Game Pesawat Masalah*

Pembelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah dilaksanakan di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik pada kelas IV sudah menggunakan metode-metode pembelajaran SKI. Tetapi sebagian siswa kurang memahami karena sebagian siswa kurang dalam membaca materi dan kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat guru menerangkan, mungkin metode atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang cocok untuk kelas IV SDNU Kanjeng sepuh. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dalam memahami materi Hijrah, sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* pada materi hijrah ke Habasyah kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh.

Tujuan utama penelitian ini adalah: 1) Mendiskripsikan penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi Hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah mata pelajaran SKI pada siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. 2) Memaparkan peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik terhadap materi Hijrah Nabi Muhhammad mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode *Game Pesawat Masalah.*

Metode penelitian ini menggunakan metode tindk kelas, dengan subjek penelitian yang terdiri dari 32 siswa SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik kelas IV semester II tahun ajaran 2015/2016 . tindakan yang diberikan dengan menggunakan permainan dengan memecahkan masalah. Tindakan ini diberikan dengan dua siklus (siklus I dan siklus II).

Hasil penelitian menunjukan ada peningkatan pemahaman siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik terhadap materi perkembangan siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh dengan materi Hijrah Nabi Muhammad ke Habasyah pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode *Game Pesawat Masalah.* Hal ini dapat diketahui dari perbandingan sebelum menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* nilai rata-rata kelas siswa 72,03, setelah menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* nilai rata-rata dapat dijelaskan sebagai berikut: Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 75,67, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 80,67. Tingkat ketuntasan belajar (KKM) pada siklus I adalah 63% sedangkan ketuntasan belajar pada siklus II adalah 87,5%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id