ABSTRAK

Dwi Wulandari, 2016. Peningkatan pemahaman dalam pembelajaran IPS materi masa pendudukan Jepang di Indonesia dengan menggunakan Game kotak misteri pada siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.
Dosen Pembimbing: Drs.Munawir, M.Ag

Kata kunci: Game Kotak Misteri dan Kemampuan Memahami Ilmu Pengetahuan Sosial

Penelitian ini di latar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi masa pendudukan Jepang di Indonesia pada siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik , dilihat dari nilai siswa pada materi ini yang kurang memuaskan, karena IPS adalah pelajaran yang cenderung menimbulkan rasa bosan dan dalam pembelajaran ini guru hanya menggunakan metode ceramah saja.Seharusnya guru harus bisa mengolah proses pembelajaran IPS tersebut dengan di padukan sebuah *Game* agar dapat meningkatkan kemampuan memahami materi tersebut yaitu dengan *Game* Kotak Misteri.

Ada beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu : (1)Bagaimana pemahaman siswa pada materi masa pendudukan Jepang sebelum diterapkan *Game* Kotak Misteri, (2)Bagaimana penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Azhar Gresik, (3)Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah di terapkan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1)Mengetahui bagaimana penerapan *Game* Kotak Misteri dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Azhar Gresik, (2) Mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah di terapkan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, sedangkan model PTK yang digunakan adalah model Kurt Lewin, di mana dalam setiap siklus terdiri dari empat tahap, meliputi: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan nontes.

Hasil penelitiannya yaitu : Dalam penerapan *Game* Kotak Misteri tersebut diperoleh hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 77% (sangat baik) dan pada siklus 2 meningkat 93% (sangat baik). Begitu pula pada aktivitas siswa siklus 1 yaitu 78% (sangat baik) dan siklus 2 meningkat menjadi 95% (sangat baik). (2) peningkatan pemahaman materi ini bisa di lihat dari nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 60,43 (baik) dan meningkat pada siklus 1 yaitu 70,61(baik) dan pada siklus 2 meningkat menjadi 80,94 (sangat baik). Dapat dilihat juga pada peningkatan prosentase ketuntasan kelas pada pra siklus sebesar 40% (cukup) dan pada siklus 1 meningkat menjadi 60,86% (baik) dan pada siklus 2 meningkat sebesar 86,95% (sangat baik).

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