BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh selama dua siklus dengan menerapkan *Game* Kotak Misteri dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa sebelum dilakukan penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di MI Al-Azhar Gresik dalam memahami materi Masa Pendudukan Jepang masih kurang, dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 60,43 (kurang) dengan jumlah 23 siswa, adapun siswa yang tuntas hanya 9 siswa dan yang belum tuntas yaitu 14 siswa.
2. Adapun setelah dilakukan penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS siswa kelas V di MI Al-Azhar Gresik mengalami peningkatan, dilihat dari hasil observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa dan nilai siswa yang semakin meningkat, dari siklus I sebesar 77% (sangat baik) sedangkan siklus II menjadi 93% (sangat baik) dan hasil observasi siswa meningkat dari siklus I sebesar 78% (sangat baik) menjadi 95% (sangat baik) pada siklus II.
3. Bahwa ada peningkatan pemahaman pada mata pelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang siswa kelas V di MI Al-Azhar Gresik dengan menggunakan *Game* Kotak Misteri. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes dan nontes dengan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70,61 (baik), dan pada siklus II meningkat menjadi 80,94 (baik). Begitu juga

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

dengan prosentase ketuntasannya, pada siklus I 60,86% (baik) dan pada siklus II menjadi 86,95% (sangat baik).

B. Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MI Al-Azhar Gresik agar proses kegiatan pembelaran berjalan efektif dengan penerapan *Game* Kotak Misteri dapat meningkatkan pemahaman materi masa pendudukan Jepang siswa, maka ada beberapa saran yang dapat di jadikan sebagai perbaikan, di antaranya:

1. Untuk melakukan pembelajaran aktif dan tidak membosankan dikelas hendaknya guru mampu memadu padankan mata pelajaran dengan permainan-permainan ke dalam proses pembelajaran, khususnya dengan *Game* Kotak Misteri, yang mana bisa digunakan untuk mata pelajaran apapun namun harus sesuai, dan setiap pembelajaran guru harus menyiapkannya dengan matang agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik, dan mendapatkan hasil pemahaman yang baik.
2. Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, diharapkan guru untuk menggunakan *Game* Kotak Misteri sebagai alternatif dalam pembelajaran, dalam mata pelajaran apapun kirannya cocok menggunakan *Game* Kotak Misteri ini.

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