BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Masa Pendudukan Jepang Di Indonesia Dengan Menggunakan Game Kotak Misteri Pada Kelas V MI Al-Azhar Gresik", adapun yang akan di paparkan pada bab ini yaitu data-data dan hasil peneliti selama penelitian di kelas, baik sebelum tindakan maupun setelah diberikan tindakan dengan menggunakan Game Kotak Misteri. Dari pra siklus, siklus 1 sampai siklus 2 dilakukan dengan bagian-bagian yang sama yaitu dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Berikut penjelasan tentang bagaimana proses dalam penelitian dan apa saja yang didapat selama penelitian:

1. Hasil Penelitian Kegiatan Pra Tindakan/Pra Siklus.

Dalam langkah pra siklus dilakukan untuk mencari informasi tentang bagaimana proses pembelajaran siswa di kelas dalam mata pelajaran IPS, hal ini bisa dilakukan dengan wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Shofwatin,S.Ag, dalam wawancara ini guru menceritakan bagaimana siswa dalam melakukan pembelajaran dikelas. Dan diketahui bahwa siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik mendapatkan hasil yang kurang memuaskan dalam pembelajaran IPS karena kurang fahamnya siswa dalam pelajaran 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

Pada tanggal 18 Januari 2016, peneliti melakukan wawancara bersama siswa kelas V dan observasi langsung pada pembelajaran IPS pada kelas V MI Al-Azhar Gresik. Hasil wawancara dengan siswa diketahui bahwa siswa kelas V menyukai pelajaran Bahasa Inggris dan Penjaskes sedangkan pelajaran yang tidak diminati adalah IPS dan Bahasa Indonesia alasannya guru yang mengajar kurang menyenangkan materi yang diajarkan membosankan karena terlalu banyak materi. Sedangkan hasil dari observasi di kelas siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena terlalu banyak materi yang dipelajari.

Peneliti lebih memilih melakukan PTK terhadap mata pelajaran IPS, karena keterbatasan peneliti dalam pelajaran IPS dan guru mata pelajaran IPS lebih bisa memperoleh metode. Setelah bertemu guru mata pelajaran IPS kelas V, diperoleh daftar nilai ulangan pada proses pembelajaran IPS siswa kelas V MI Al-Azhar seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1
Hasil nilai evaluasi dari pra siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AZA	45	Tidak Tuntas
2	Ali Masykur	75	Tuntas
3	Amelia Eka Maulida	75	Tuntas
4	APP	50	Tidak Tuntas
5	Anindita Dwi Marcelia	75	Tuntas
6	Afrizal Ferry Febriyansah	75	Tuntas
7	AM	65	Tidak Tuntas
8	DPC	60	Tidak Tuntas
9	Durrotul Ismiyah	75	Tuntas
10	Fatimatus Zahro	75	Tuntas

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

11	FZ	45	Tidak Tuntas
12	LNN	45	Tidak Tuntas
13	Muhammad Aditya Saputra	75	Tuntas
14	MDD	50	Tidak Tuntas
15	MISU	45	Tidak Tuntas
16	MFA	60	Tidak Tuntas
17	MYMS	40	Tidak Tuntas
18	NAS	50	Tidak Tuntas
19	Reva Aprilia Dwi Agnesasai Cahya Khofiyah	75	Tuntas
20	SCK	65	Tidak Tuntas
21	WOZ	50	Tidak Tuntas
22	AAF	45	Tidak Tuntas
23	Ainur Rohmah	75	Tuntas
Jumlah		1390	
Rata-rata		60,43	
Nilai Terendah		40	
Nilai Tertinggi		75	
Prosentase Ketuntasan		40%	

Dari nilai diatas siswa yang tuntas sebesar 40% (kurang)yaitu 9 siswa dan yang belum tuntas sebesar 60% yaitu sebesar 14 siswa, jumlah siswa keseluruhan yaitu 23 siswa, 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

2. Hasil Penelitian Tindakan/Siklus

a. Paparan data pada dan Temuan Pada Siklus I

1) Perencanaan (*Planning)*

Pada perencanaan siklus 1 ini, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk mengatasi segala permasalahan-permasalahan yang ada pada siswa di kelas V dalam proses pembelajaran

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 berbagai solusi yang baik, lebih khususnya dalam hal pemahaman siswa.

Dengan segala pertimbangan, akhirnya mendapatkan alternatif untuk mengatasi permasalahan ini, yaitu dengan menggunakan *Game* Kotak Misteri, dengan *Game* ini dianggap dapat mengatasi pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

Game kotak misteri ini merupakan permainan yang sederhana, dapat dilakukan siapapun dengan bahan dan alat yang mudah didapat, dan pastinya menyenangkan. Permainan ini mempunyai banyak kelebihan diantaranya : Dapat melatih siswa berbicara secara runtut dan terarah dalam menjawab pertanyaan secara lisan, dapat melatih siswa menyimak dan mengulang kembali informasi yang didengarnnya, dapat melatih siswa untuk menganalisis jawaban, siswa lebih berani dan kreatif. Dengan permainan ini, siswa lebih aktif dan lebih menyenangkan dalam pelajaran di kelas.

Hal-hal yang disiapkan dalam perencanaan siklus I ini adalah:

1. RPP dengan *Game Kotak Misteri*(dapat dilihat di lampiran)
2. Lampiran observasi aktivitas siswa (dapat di lihat di lampiran)
3. Instrumen aktivitas guru (dapat di lihat di lampiran)
4. Instrumen aktivitas siswa (dapat di lihat di lampiran)
5. Instrumen evaluasi berupa Lembar Kerja Siswa Individu (dapat dilihat di lampiran)

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

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Siklus pertama dilakukan padatanggal 9 April 2016 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, yaitu menggunakan *Game Kotak Misteri.*

Pada tindakan siklus 1 ini di awali dengan sapaan kepada siswa dengan mengucap salam dan dilanjutkan dengan doa, agar siswa mengetahui apa saja yang akan di pelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran saat itu, guru mengajak siswa untuk melatih konsentrasi dan menambah semangat siswa dengan permainan Gajah Semut, setelah siswa telah siap untuk pelajaran, guru menanyakan kepada siswa tentang penjajahan di Indonesia, kemudian guru memperlihatkan gambar bendera Jepang dan dilanjutkan dengan guru bercerita tentang kedudukan jepang di Indonesia, setelah menjelaskan, guru mengajak siswa untuk sedikit tanya jawab, kemudian guru menyiapkan kotak yang berisikan kartu-kartu soal dan soal di dalamnya berbeda-beda, bagi siswa yang di panggil guru ke depan bertugas untuk mengambil kartu di dalam kotak tersebut dan menjawab dengan lantang di depan teman-teman yang lain, bagi teman- teman yang duduk bertugas untuk mengoreksi jawaban temanya yang maju dengan mengisi kolom yang telah di sediakan oleh guru, dan

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

dilanjutkan teman yang lain hingga mendapat giliran semua. Namun, ini sangat menyita waktu tapi sangat menyenangkan.

Berikut hasil tes tulis dan performance siswa pada siklus 1 disajikan dalm bentuk tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2
HASIL PENILAIAN SIKLUS I

No	Nama	Penilaian Kognitif	Penilaian performance					Nilai Akhir
			keberanian	Kedisiplinan	Keaktifan	Ketepatan Jawaban	Nilai	
1	AZA	37,5	3	3	3	2	**68,75**	**53,12**
2	Ali Masykur	80	4	2	3	3	**75**	**77,5**
3	Amelia Eka Maulidah	80	3	3	3	4	**81,25**	**80,62**
4	APP	60	3	3	3	2	**68,75**	**64,37**
5	Andinata Dwi Marcelia	80	2	3	3	4	**75**	**77,5**
6	Afrizzal Ferry Febriyansah	80	3	3	3	3	**75**	**77,5**
7	Aimmatul Maghfiroh	90	3	3	3	4	**81,25**	**85,62**
8	DPC	68,5	2	2	3	3	**62,5**	**65,5**
9	Durrotul Ismiah	75	3	3	3	3	**75**	**75**
10	Fatimatus Zahro	75	3	3	3	3	**75**	**75**
11	FZ	62,5	2	3	3	3	**68,75**	**65,62**
12	LNN	65	3	2	2	2	**56,25**	**60,62**
13	Muhammad Aditya Saputra	82.5	3	3	3	3	**75**	**78,75**
14	MDD	60	3	2	2	2	**56,25**	**58,12**
15	MIS	50	3	3	2	2	**62,5**	**56,25**
16	MFA	50	3	2	2	2	**56,25**	**53,12**
17	MYM	50	3	2	2	2	**56,25**	**53,12**

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

18	Nur Azmiyatus Sa'adah	90	3	3	3	4	**81,25**	**85,62**
19	Reva Aprilia Dwi Agnesasai Cahya Khofiyah	77,5	3	3	3	3	**75**	**76,25**
20	Sasi Cahya Khofiyah	80	3	3	3	3	**75**	**77,5**
21	Wanda Olivia Zalianti	77,5	3	3	3	3	**75**	**76,25**
22	Ahmad Ali Faisol	75	3	3	3	3	**75**	**75**
23	Ainur Rohmah	77,5	2	3	3	4	**75**	**76,25**
Jumlah		1623,5					**1625**	**1624,2**
Nilai rata-rata		70,58					**70,65**	**70,61**

Tabel 4.3
Distribusi Hasil Tes pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Latihan
1.	Nilai rata-rata formatif	**70,61**
2.	Jumlah siswa yang tuntas	14
3.	Presentasi ketuntasan hasil belajar	P = siswa tuntas / Jumlah siswa = 14/23 X100% = 60,86 %

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V. Nilai rata-rata kelas yang semula 60,43(kurang) pada pra siklus menjadi 70,61(baik) pada

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

siklus I, sedangkan jumlah siswa yang lulus juga mengalami peningkatan dari 9 siswa menjadi 14 siswa.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada siklus ini peneliti melakukan sebagai guru yang mengajar sesuai dengan RPP dan guru sebagai observer yang memperhatikan siswa dalam proses pembelajaran dan juga peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dengan baik dan menyenangkan.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh observer menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar pengamatan aktivitas guru. Lembar aktivitas guru dan siswa ditunjukan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PADA SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	**Persiapan**				
	Persiapan fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menanyakan kondisi kesehatan siswa.				√
	Mengecek alat untuk belajar siswa (kitab, LKS, buku tulis, alat tulis)				√
	Siswa mengeluarkan kitab, buku tulis, dan alat tulis.				√

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

	Pelaksanaan				
	Kegiatan Awal				
	Siswa menjawab salam guru (wa'alaikum salam Wr.Wb) dan melakukan do'a bersama-sama.				√
	Siswa memperhatikan absensi dari guru			√	
	Siswa bermain dengan guru				√
	Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan melaksanakannya.		√		
	Kegiatan Inti				
	Siswa menjawab pertanyaan dari guru			√	
	Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan guru			√	
	Siswa bertanya jawab dengan guru		√		
	Siswa bermain game kotak misteri				√
II	Siswa maju satu persatu untuk mengambil kartu yang ada dalam kotak di depan		√		
	Siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu			√	
	Siswa yang lain mengoreksi dengan memberikan tanda centa jika jawaban benar atau salah di lembar yang telah diberikan				√
	Siswa menanyakan kepada guru kiranya ada yang tidak jelas dalam materi		√		
	Kegiatan akhir				
	Siswa menjawab pertanyaan dan bertanya tentang materi yang belum di ketahui secara lisan.			√	
	Siswa bersama guru membuat kesimpulan dari proses pembelajaran pada hari itu.		√		
	Siswa memerhatikan penguatan yang disampaikan oleh guru.		√		
	Siswa mendapatkan PR dari guru			√	
	Siswa menjawab salam secara bersama-sama untuk menutup pelajaran.				√
Total Nilai			**6**	**6**	**8**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran belum sesuai harapan. Tapi mereka sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan ini, hanya beberapa yang kurang

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

memperhatikan guru karena pendiam dan minder, ada juga yang terlalu aktif.Sedangkan observasi aktivitas guru selama pembelajaran IPS siklus I ditunjukan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PADA SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	**Persiapan**				
	Persiapan guru dalam mengajar.				√
	Mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP, Materi (Kitab dan soal evaluasi)				√
	Mempersiapkan media pembelajaran.				√
II	**Pelaksanaan**				
	Kegiatan awal (pendahuluan)				
	Guru memberi salam				√
	Guru mengabsen siswa				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini			√	
	Guru mengajak siswa bermain agar siswa lebih bersemangat				√
	Kegiatan inti				
	Guru bertanya tentang penjajahan di Indonesia				√
	Guru menunjukkan gambar bendera Jepang				√
	Guru menceritakan tentang kedatangan Jepang ke Indonesia dan apa saja yang di lakukan Jepang terhdap rakyat Indonesia				√
	Dilanjutkan guru dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang apa yang telah dijelaskan			√	
	Guru mengajak siswa untuk bermain Game kotak misteri,				
	• Guru menyiapkan kotak misterius di			√	

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

	depan dan berisikan kartu-kartu soal				
	• Guru memanggil siswa satu persatu			√	
	• Guru memberikan penguatan dari jawaban-jawaban siswa		√		
	Kegiatan akhir				
	Guru mengajak siswa tanya jawab tentang materi yang telah di pelajari		√		
	Guru memeberikan soal sebagai evaluasi siswa			√	
III	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya dan memberikan pesan sebagai motivasi belajar		√		
	Guru mengucapkan salam dan keluar dari kelas		√		
	Pengelolaan Waktu				
	Ketepatan waktu dalam belajar mengajar.		√		
IV	Ketepatan memulai dan menutup pelajaran.		√		
	Kesesuaian dengan RPP.			√	
	Suasana Kelas				
	Kelas Kondusif.		√		
	Kelas hidup.			√	
Nilai total			**7**	**7**	**9**

Dilihat dari tabel diatas guru belum bisa melakukan proses pembelajaran sesuai dengan RPP dengan sempurna, masih ada beberapa yang kurang dari langkah-langkah yang terencana di RPP. Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran dengan metode ataupun strategi yang sering digunakan seperti tanya jawab, ceramah, diskusi tanpa diselingi dengan permainan-permainan yang menyenangkan terlihat sangat antusias dan bersemangat dengan *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

Segala intruksi guru yang diberikan kepada siswa dapat diterima dan dilakukan siswa dengan baik, namun guru kurang bisa mengkondisikan siswa dengan baik, sehingga guru mengalami kekurangan waktu untuk menyampiakan penguatan diakhir pembelajaran.

4) Refleksi (*Refleating*)

Refleksi merupakan tahap ketika peneliti sebagai pelaksana dan guru sebagai observer untuk membahas segala kekurangan-kekurangan dan kelebihan ketika melakukan proses pembelajaran dikelas pada siklus 1 Kekurangan yang telah terjadi akan dianalisis dan dicarikan solusi yang baik, dan kelebihan yang ada juga akan dipertahankan.

Permasalahan pertama yang dialami pada siklus ini yaitu kekurangan waktu, karena ada beberapa siswa yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi dan ada juga yang kurang percaya diri untuk maju kedepan, dan juga siswa merasa asing dengan game ini yang mana sebelumnya belum pernah diterapkan dikelas selama pembelajaran, untuk itu perlu dilakukan perbaikan ketika siklus 2 :

1. Untuk siswa maju satu perssatu pada Game kotak misteri akan dibentuk kelompok yaitu menjadi 3 kelompok, agar tidak menyita waktu terlalu banyak.

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

2. Disela – sela pembelajaran diselingi dengan Ice Breaking agar dapat mengkondisikan siswa yang ramai ataupun yang tidak fokus dan juga agar tidak jenuh.

b. Paparan data dan temuan peneliti siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 April 2016. Kegiatan pembelajaran dilakukan peneliti untuk menindak lanjuti kekurangan-kekurangan yang ditemukan di siklus I. Hal-hal yang telah disiapkan dalam siklus II ini sama dengan siklus I, hanya terjadi perubahan pada RPP.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Siklus kedua dilakukan pada 23 April 2016 dengan 2 jam pelajaran, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan di siklus sebelumnya, agar kualitas proses pembelajaran meningkat dari pencapaian siswa dalam memahami materimasa pendudukan jepang agar mengalami peningkatan di siklus 2 ini.

Pada tindakan siklus 1 ini di awali dengan sapaan kepada siswa dengan mengucap salam dan dilanjutkan dengan doa, agar siswa mengetahui apa saja yang akan di pelajari, guru menyampaikan tujuan pembelajaran saat itu, guru mengajak siswa untuk melatih konsentrasi dan menambah semangat siswa dengan permainan Gajah Semut, setelah siswa telah siap untuk pelajaran, guru menanyakan kepada siswa tentang penjajahan di Indonesia, kemudian guru memperlihatkan

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

gambar bendera Jepang dan dilanjutkan dengan guru bercerita tentang kedudukan jepang di Indonesia, setelah menjelaskan, guru mengajak siswa untuk sedikit tanya jawab, di sela –sela pelajaran guru memberikan *Ice Breaking* ringan kepada siswa agar siswa bisa kembali terkondisi dan bisa fokus terhadap pelajaran lagi, kemudian guru menyiapkan kotak yang berisikan kartu-kartu soal dan soal di dalamnya berbeda-beda, siswa dibagi menjadi 3 kelompok, tiap kelompok akan mendapatkan 5 soal yang berbeda, dan perwakilan kelompok yang dipanggil oleh guru maju kedepan untuk mengambil kartu yang ada didalam kotak misteri tersebut dan langsung menjawabnya, bagi kelompok lain menilai jawaban kelompok yang maju itu benar atau salah dan menulisnya di kolom kertas yang telah disediakan oleh guru untuk setiap kelompok. Setelah selesei permainan, guru memberikan penguatan akan jawaban – jawaban siswa tadi. Ini lebih menyenangkan karena aa selingan *ice breaking* dan siswa berkelompok, jadi siswa berlomba-lomba dengan sportif.

Kemudian, guru memberikan PR sebagai evaluasi siswa, Keberhasilan siklus II dapat dilihat dari evaluasi siswa. nilai tes tulis pada siklus II disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6
HASIL PENILAIAN SIKLUS II

No	Nama	Penilaian Kognitif	Penilaian performance					Nilai Akhir
			keberanian	Kedisiplinan	Keaktifan	Ketepatan Jawaban	Nilai	
1	Achmad Zubairi	57,5	3	3	3	3	**75**	**66,25**

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

	Abdillah							
2	Ali Masykur	80	3	2	4	3	**75**	**77,5**
3	Amelia Eka Maulidah	100	3	3	3	3	**75**	**87,5**
4	Andika Putra Pratama	87,5	3	3	3	3	**75**	**81,25**
5	Anindita Dwi Marcelia	100	3	2	4	3	**75**	**87,5**
6	Afrizzal Ferry Febriyansah	87,5	3	3	3	3	**75**	**81,25**
7	Aimmatul Maghfiroh	100	3	3	3	3	**75**	**87,5**
8	Diana Putri Cholifatin	77,5	3	2	4	3	**75**	**76,25**
9	Durrotul Ismiah	80	3	3	3	3	**75**	**77,5**
10	Fatimatus Zahro	80	3	2	3	3	**75**	**77,5**
11	Fatimatuz Zahro	87.5	3	3	4	3	**75**	**81,25**
12	Luthfa Nurun Nadha	87,5	4	3	3	3	**81,25**	**84,37**
13	Muhammad Aditya Saputra	90	4	3	3	3	**81,25**	**85,62**
14	Mokhammad Danial Dikhiya’	67,5	4	3	3	3	**81,25**	**74,37**
15	M. Indra Syafarudin Umar	77,5	3	2	4	3	**75**	**76,25**
16	M. Fakhrul Azmi	65	3	2	4	3	**75**	**70**
17	M. Yafi Malikus Syakur	87,5	4	3	3	3	**81,25**	**84,37**

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

18	Nur Azmiyataus Sa'adah	100	4	3	3	3	**81,25**	**90,62**
19	Reva Aprilia Dwi Agnesasai Cahya Khofiyah	90	3	2	4	3	**75**	**82,5**
20	Sasi Cahaya Khofiyah	100	4	3	3	3	**81,25**	**90,62**
21	Wanda Olifiya Zaliyanti	82,5	4	3	3	3	**81,25**	**81,87**
22	Ahmad Ali Faishol	80	3	2	4	3	**75**	**77,5**
23	Ainur Rohmah	90	3	3	3	3	**75**	**82,5**
Jumlah		**1935**					**1768,75**	**1861,84**
Rata-rata		**84,13**					**76,90**	**80,94**

Tabel 4.7
Distribusi Hasil Tes pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Latihan
1.	Nilai rata-rata formatif	80,94
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	20
3.	Presentasi ketuntasan hasil belajar	P = siswa tuntas / Jumlah siswa = 20/23 X100% = 86,95 %

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan Game Kotak Misteri dalam materi masa pendudukan Jepang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V. Nilai rata-rata kelas yang semulanya hanya 70,61(baik) pada siklus I

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

meningkat menjadi 80,94 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan siswa yang lulus juga mengalami peningkatan, dari 14 menjadi 20 siswa.

3. Pengamatan (Observing)

Hasil pengamatan pada siklus ini meningkat cukup baik, Siswa sudah mencapai indikator yang diharapkan. Hasil ini dapat dibuktikan dengan siswa yang telah bisa memenuhi KKM. Meski masih ada 3 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran siklus II, ditunjukan pada tabel 4.8 di bawah:

Tabel 4.8
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	**Persiapan**				
	Persiapan fisik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menanyakan kondisi kesehatan siswa.				√
	Mengecek alat untuk belajar siswa (kitab, LKS, buku tulis, alat tulis)				√
	Siswa mengeluarkan kitab, buku tulis, dan alat tulis.				√
II	**Pelaksanaan**				
	Kegiatan Awal				
	Siswa menjawab salam guru (wa'alaikum salam Wr.Wb) dan melakukan do'a bersama-sama.				√
	Siswa memperhatikan absensi dari guru				√
	Siswa bermain gajah semut dengan guru				√
	Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan melaksanakannya.			√	
	Kegiatan Inti				
	Siswa menjawab pertanyaan dari guru				√
	Siswa mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan				√

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

	guru				
	Siswa bertanya jawab dengan guru			√	
	Siswa bermain game kotak misteri				√
	Siswa maju perwakilan kelompok untuk mengambil kartu yang ada dalam kotak di depan				√
	Siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu				√
	Kelompok yang lain mengoreksi dengan memberikan tanda B/S jika jawaban benar atau salah di lembar yang telah diberikan				√
	Siswa menanyakan kepada guru kiranya ada yang tidak jelas dalam materi			√	
	Kegiatan akhir				
	Siswa menjawab pertanyaan dan bertanya tentang materi yang belum di ketahui secara lisan.			√	
	Siswa bersama guru membuat kesimpulan dari proses pembelajaran pada hari itu.				√
	Siswa memerhatikan penguatan yang disampaikan oleh guru.				√
	Siswa mendapatkan PR dari guru				√
	Siswa menjawab salam secara bersama-sama untuk menutup pelajaran.				√
Total Nilai				**4**	**16**

Dilihat dari tabel observasi aktifitas siswa diatas dapat dikatakan siswa sudah mulai aktif dan lebih memperhatikan guru ketika pembelajaran, begitupula dengan komunikasi antara siswa dan guru sudah terjalin dengan baik. Dan siswa tidak lagi ramai ketika guru menjelaskan. Sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas guru ditunjukan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PADA SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4

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

	Persiapan				
	Persiapan guru dalam mengajar				√
	Mempersiapkan perangkat pembelajaran RPP, Materi (Kitab dan soal evaluasi)				√
	Mempersiapkan media pembelajaran				√
	Pelaksanaan				√
	Kegiatan awal (pendahuluan)				
	Guru memberi salam				√
	Guru mengabsen siswa				√
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini				√
	Guru mengajak siswa bermain agar siswa lebih bersemangat gajah semut				√
	Kegiatan inti				
	Guru bertanya tentang penjajahan di Indonesia			√	
	Guru menunjukkan gambar bendera Jepang			√	
	Guru menceritakan tentang kedatangan Jepang ke Indonesia dan apa saja yang di lakukan Jepang terhdap rakyat Indonesia			√	
	Dilanjutkan guru dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang apa yang telah dijelaskan				√
	Guru mengajak siswa untuk bermain Game kotak misteri,				√
	Guru menyiapkan kotak misterius di depan dan berisikan kartu-kartu soal				√
	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok				√
	Guru memandu permainan			√	
	Guru memberikan penguatan dari jawaban-jawaban siswa				√
	Kegiatan akhir				
	Guru mengajak siswa tanya jawab tentang materi yang telah di pelajari				√
	Guru memeberikan PR sebagai evaluasi siswa				√
	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya dan memberikan pesan sebagai motivasi belajar			√	
	Guru mengucapkan salam dan keluar dari kelas				√
	Pengelolaan Waktu				
	Ketepatan waktu dalam belajar mengajar.			√	

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

	Ketepatan memulai dan menutup pelajaran.				√
	Kesesuaian dengan RPP.				√
	Suasana Kelas				
	Kelas Kondusif.			√	
	Kelas hidup.				√
Nilai total					
				7	18

Dari tabel 4.9 di atas, guru sudah dapat menguasai kelas dan mengelolah pembelajaran sesuai dengan apa yang dirancang oleh peneliti. Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Distribusi waktu yang dilakukan guru juga cukup baik. Segala yang telah dipersiapkan dapat diterapkan pembelajaran dengan tepat dan waktu 2 jam pelajaran sudah diurutkan hingga berakhirnya evaluasi.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil observasi dan perolehan nilai evaluasi belajar di atas menunjukan bahwa tindakan siklus II telah bisa mengatasi permasalahan yang dialami siswa kelas IV terhadap materi masa pendudukan Jepang. siklus II ini telah berhasil memenuhi indikator ketercapaian prosentase aktivitas belajar siswa yaitu sebesar 95%(sangat baik) , mencapai indikator keterampilan guru dalam mengelolah pembelajaran sesuai RPP yaitu sebesar 93%(sangat baik) . adapun hasil rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi masa pendudukan Jepang dengan menggunakan *Game Kotak Misteri* mencapai 80,94 (sangat baik) dengan prosentase sebesar 86,95% (sangat baik) maka siklus II menjadi akhir dilakukannya tindakan perbaikan.

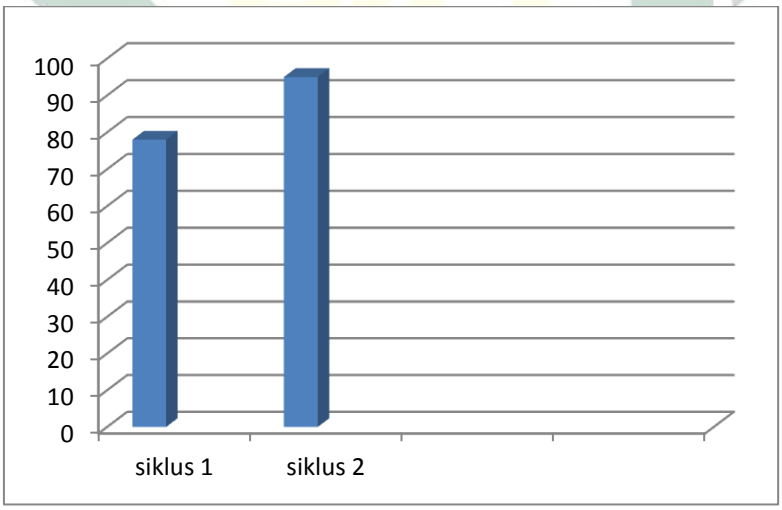
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

Pembahasan penelitian tentang pelaksanaan *Game* kotak misteri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V MI Al-Azhar Gresik.

Diskripsi tentang kondisi kelas pada tahap pra siklus, sikap siklus I hingga siklus II telah dijabarkan pada hasil penelitian di atas. Berdasarkan data tersebut, peningkatan aktivitas siswa dan peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan *Game* kotak misteri dapat ditunjukan pada diagram berikut:

Gambar Diagram 4.1
Hasil Observasi Kegiatan Siswa



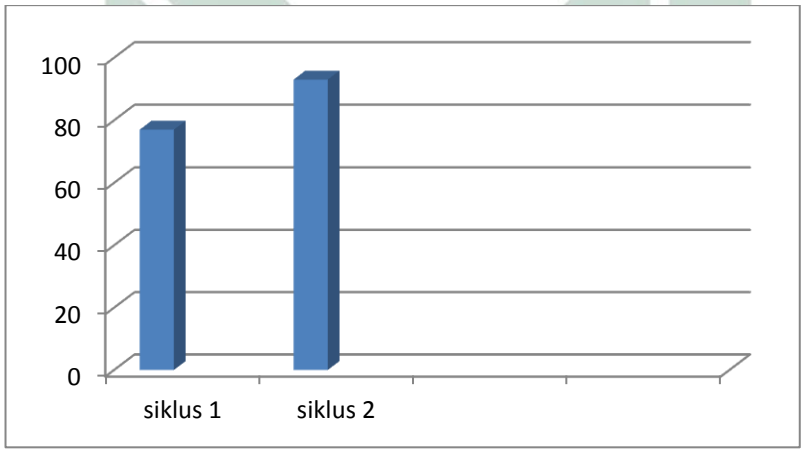
Hasil observasi aktivitas siswa yang diamati oleh guru mata pelajaran pada pembelajaran Pada siklus I 78% (sangat baik). Dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 95% (sangat baik). Adanya peningkatan ini dikarenakan adanya refleksi dari siklus 1 ke siklus 2, perubahannya yaitu,

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

pada sisklus 1, Game Kotak misteri dilakukan secara individu namun, ketika siklus 2 dilakukan berkelompok, bertujuan untuk mempersingkat waktu pembelajaran. Dan menambahkan Ice Breaking di sela-sela proses pembelajaran.

Berdasarkan diagram diatas mengenai aktifitas siswa di kelas untuk menerapkan *Game* Kotak Misteri pada siklus 1, siswa siswa mengalami peningkatan dalam memahami materi masa pendudukan Jepang, dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pada siklus 2 siswa sudah mengenal *Game* ini pada siklus 1, sehingga siswa lebih dapat dikondisikan dan memperbaiki kekurangan pada siklus 1 yaitu kurangnya waktu dalam *Game* dan kurang memberikan *ice breaking* dalam pembelajaran.

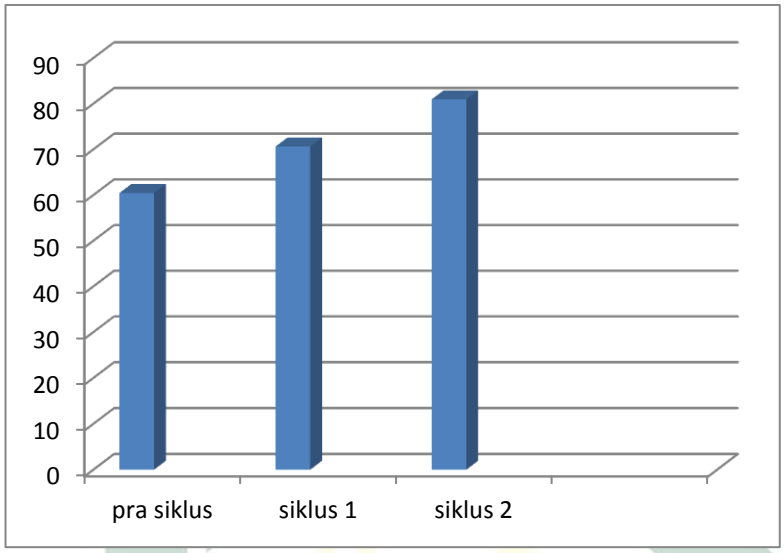
Gambar Diagram 4.2
Hasil Observasi Kegiatan Guru



Hasil aktivitas guru dalam hal ini peneliti bertindak sebagai orang yang menerapkan RPP dan guru mata pelajaran sebagai observer. Hasil yang didapatkan Pada siklus I 77% (sangat baik). Pada siklus II meningkat kembali menjadi 93% (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

Gambar Diagram 4.3
Hasil Nilai Rata-rata Kelas



Sedangkan pembahasan hasil penelitian tentang peningkatan pemahaman pada mata pelajaran IPS materi masa pendudukan Jepang siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman terhadap materi Masa pendudukan Jepang pada siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik setelah diterapkannya Game Kotak Misteri. Analisis hasil ulangan harian sebelum siklus hingga telah dilaksanakannya siklus I dan siklus II menghasilkan nilai rata-rata kelas dan prosentase ketuntasan belajar yang ditunjukan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Penelitian Pemahaman Mata Pelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang dengan Menggunakan *Game* Kotak Misteri

No	Aspek	Siklus 1	Siklus II	Persentase peningkatan
1	Aktifitas Guru	77%	93%	16%

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

2	Aktifitas siswa	78%	95%	17%
3	Rata-rata kelas	70,61	80,94	10,33
4	Ketuntasan Belajar	60,86%	86,95%	26,09%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian peningkatan pemahaman mata pelajaran IPS materi Masa Pendudukan Jepang dengan menggunakan *Game* Kotak Misteri mengalami peningkatan pada 4 aspek, yakni:

(1.) Aspek aktifitas guru siklus 1 dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 16%,

(2.) Aspek aktifitas siswa siklus 1 dan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 17%,

(3.) Aspek rata-rata kelas dari siklus 1 dan II terjadi peningkatan sebesar 10,33.

(4.) Aspek ketuntasan belajar dari siklus 1 ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 26,09%.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game* Kotak Misteri dapat meningkatkan pemahaman materi Masa Pendudukan Jepang mata pelajaran IPS, karena sudah mencapai KKM yang ditetapkan, hasil observasi aktivitas guru dan siswa telah meningkat dilihat dari lembar observasi aktiftas guru dan siswa.

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