

Pada siklus II dilakukan pada tanggal 23 Januari 2016 proses pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran yang menerapkan metode yang di tawarkan (*Game Pesawat Masalah*). Data yang dihasilkan pada siklus ini dari hasil ulangan yang dilakukan pada proses pembelajaran yang sudah dilakukan pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagai hasil nilai untuk mengetahui pemahaman siswa.

Dilakukan dua siklus karena pada hasil siklus pertama peningkatan pemahaman serta hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria dari indikator kinerja, penelitian belum melihat tingkat ketercapaian pemahaman pada proses pembelajaran yang masih kurang afektif karena belum bisa mengkondisikan kelas.

Berikut diskripsi tentang bagaimana proses pelaksanaan penelitian dan hasil apa saja yang diperoleh:

1. Hasil Penelitian Kegiatan Pra Tindakan/Pra Siklus.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data awal untuk menemukan data awal untuk menemukan informasi tentang proses hasil belajar pada siswa di kelas. Melalui wawancara dan guru yang dilakukan pada tanggal 12 November 2015, peneliti mendapatkan informasi tentang karakteristik siswa di kelas IV. Diketahui bahwa siswa kelas IV di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM, dikarenakan siswa kurang membaca dan kurang aktif dalam bertanya pada proses pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran SKI dikarenakan banyaknya materi yang harus dibaca dan di hafal.

Nilai rata-rata kelas yang semula hanya 75,67 pada siklus I meningkat menjadi 80,00 pada siklus II. Sedangkan siswa yang lulus juga mengalami peningkatan cukup signifikan, dari 20 menjadi 28 siswa. Itu berarti prosentase kenaikan mengalami kenaikan 24 % dari sebelumnya (siklus I).

Berdasarkan nilai hasil rata-rata kelas yang semula 72,81 pada pra siklus, 75,67 pada siklus I meningkat pada siklus II menjadi 80,67. Hal ini sudah dapat dikatakan peningkatan pemahaman pada penelitian ini sudah berhasil karena sudah mendapat nilai mencapai di atas KKM dan sudah memenuhi dari indikator kinerja pada penelitian. Pada penelitian ini metode *Game pesawat Masalah* juga dapat meningkatkan ketuntasan pada siswa secara signifikan dari 20 siswa menjadi 28 siswa yang tuntas, sehingga prosentase kenaikan sebesar 87,5% dari siklus sebelumnya (siklus I).

3) Pengamatan (*Observing*)

Hasil pengamatan pada siklus ini cukup baik. Siswa sudah mencapai indikator yang diharapkan. Hasil ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang telah bisa memenuhi KKM. Meski masih ada 4 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Dari hasil pada Instrumen observasi aktivitas siswa sangat meningkat pada siklus II ini dengan nilai prosentase 94,4%. Dapat diketahui bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran dan sangat

