

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.

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 didengarnya, 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)

	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

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 terhadap 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.			√	

