

# **PENINGKATAN PEMAHAMAN DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN GAME KOTAK MISTERI PADA KELAS V MI AL-AZHAR GRESIK**

**Dwi Wulandari**  
MI Al-Azhar Gresik  
Email: [wulanmarcellyn@gmail.com](mailto:wulanmarcellyn@gmail.com)

## **Abstract**

This research is motivated by the low ability of students to understand the material during the Japanese occupation in Indonesia in class V MI Al-Azhar Gresik, judging from the students' scores on this material which is not satisfactory, because social studies is a subject that tends to cause boredom and in this learning the teacher only using the lecture method. The teacher should be able to process the social studies learning process by combining a game in order to improve the ability to understand the material, namely the Mystery Box Game. There are several problem formulations in this study, namely how students' understanding of the material during the Japanese occupation was applied before the Mystery Box Game was applied, then how the Mystery Box Game was applied to social studies subjects for class V at MI Al-Azhar Gresik, and how to increase students' understanding after it was applied. Mystery Box Game on material during the Japanese occupation of social studies subjects at MI Al-Azhar Gresik. This type of research is classroom action research which is carried out in two cycles, while the CAR model used is the Kurt Lewin model, in which each cycle consists of four stages, including: planning, action, observation and reflection. Data collection techniques were obtained from observation, interviews, documentation, tests and non-tests. The results of his research obtained the results of observations of teacher activities in cycle 1, namely 77% (very good) and in cycle 2 an increase of 93% (very good). Likewise, the student activity in cycle 1 was 78% (very good) and cycle 2 increased to 95% (very good). (2) the increase in understanding of this material can be seen from the average score of students in the pre-cycle which is 60.43 (good) and increases in cycle 1 which is 70.61 (good) and in cycle 2 increases to 80.94 (very good). It can also be seen in the increase in the percentage of class completeness in the pre-cycle by 40% (enough) and in the first cycle it increases to 60.86% (good) and in the second cycle it increases by 86.95% (very good).

**Keywords:** Mystery Box Game, Ability to Understand Social Sciences.

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi 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 bagaimana pemahaman siswa pada materi masa pendudukan Jepang sebelum diterapkan *Game* Kotak Misteri, kemudian bagaimana penerapan *Game* Kotak Misteri pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Azhar Gresik, dan bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah di terapkan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Gresik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, sedangkan model PTK yang digunakan yaitu 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 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).

**Kata Kunci:** Game Kotak Misteri, Kemampuan Memahami Ilmu Pengetahuan Sosial.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang.<sup>1</sup> Pendidikan juga merupakan upaya seseorang untuk mendapatkan pembelajaran bisa melalui pendidikan formal, non formal dan informal baik di sekolah maupun luar sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang di miliki.

Adapun bentuk kegiatan dalam pendidikan bisa berupa sebuah bimbingan, pengajaran dan pelatihan-pelatihan sehingga kemampuan-kemampuan dapat berkembang secara optimal. Sebagaimana tujuan pendidikan Nasional yaitu tersirat dalam undang-undang pendidikan nasional yaitu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa dan martabat dalam rangka mencerdaskan

---

<sup>1</sup> Abdul Kadir, Ahmad Fauzi,dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Edisi Pertama, (Surabaya; Aprinta, 2009), paket 3, 7

kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dalam bahasa Jawa guru memiliki arti yaitu *“Di gugu lan di tiru”*. Guru merupakan Dalang di kelas dalam proses pembelajaran, yang mana guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang aktif, efisien dan kondusif. Sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik dan hasil yang memuaskan. Untuk itu guru di tuntut untuk kreatif dalam mengelola kelas yang menarik di semua mata pelajaran.

Begitu juga dengan mata pelajaran IPS, pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung menimbulkan rasa bosan pada siswa, karena IPS adalah pelajaran yang identik dengan menghafal, siswa akan sangat malas untuk menghafal sesuatu yang tidak mereka sukai dan pahami.<sup>3</sup> Selain itu IPS juga mengandung banyak sekali bacaan khususnya sejarah dan harus mengingat tanggal, tahun, atau pun nama tokoh-tokoh dalam sejarah tersebut, untuk itu siswa harus benar-benar memahami isi materi tersebut agar dapat mencapai nilai KKM.

Pada siswa kelas V semester 2 MI Al-Azhar Gresik yang mengalami tingkat pemahaman siswa yang di lihat dari nilai siswa yang kurang memuaskan, pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia masih rendah. Rata-rata nilai yang mencapai kategori berhasil hanya 40% yaitu 9 siswa sedangkan siswa yang belum berhasil uji kompetensi materi tersebut prosentasenya hanya 60% yaitu 14 siswa dengan jumlah 23 siswa dikelas yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, adapun kurikulum yang di gunakan saat ini yaitu masih KTSP(Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan buku yang di gunakan yaitu Erlangga.<sup>4</sup> Mata pelajaran IPS yang di ajarkan oleh Bu Shofwatin, S.Ag, beliau salah satu alumni IAIN Sunan Ampel Surabaya jurusan PAI tahun 1998. MI Al-Azhar bertempat di desa Petis Benem, Kecamatan Duduk Sampeyan, Kabupaten Gresik.

---

<sup>2</sup> Undang-undang RI No.20 tahun 2003 pasal 3, Tentang SISDIKNAS, (Bandung:Citra Umbara,2003), 7.

<sup>3</sup> Suparmini, Jurnal tentang *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dengan Permainan Tembar Pada Siswa Kelas 4 SDN Semboro 01 Jember*, (Jember; 2015), 162.

<sup>4</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Shofwatin,S.Ag selaku guru mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Azhar Gresik.

Keadaan siswa tersebut menjadi tantangan bagi guru kelas khususnya materi IPS untuk berupaya menjadikan tingkat prestasi mereka naik. Apabila materi tersebut tidak bisa mencapai titik KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 100% yang ditetapkan 7,5 untuk semua bidang studi atau mata pelajaran. Biasanya dalam pembelajaran IPS metode yang digunakan yaitu ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan. Sehingga proses pembelajaran terkesan monoton. Alangkah baiknya proses pembelajaran IPS di padukan dengan sebuah *Game* agar dapat menarik perhatian siswa, karena pada tingkat MI masih merupakan tingkat dasar yang mana siswa masih ingin bermain, tapi tidak luput juga berisikan pembelajaran di dalamnya. Pengajaran ini menuntut agar guru lebih kreatif dalam mengelola kelas dan memilih permainan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dan siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran juga dan terciptanya proses pembelajaran dikelas yang aktif, efisien dan kondusif. Dengan ini akan dapat memperbaiki kualitas pemahaman siswa dalam materi Pendudukan Jepang pada mata pelajaran IPS.

Dari hasil refleksi awal terhadap masalah diatas, peneliti dengan teman sejawat, guru kelas V sepakat untuk meningkatkan pemahaman materi masa pendudukan Jepang di Indonesia dengan sebuah *Game* untuk mengurangi kebosanan siswa dan menarik siswa untuk lebih semangat dalam pembelajaran agar dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan *Game* dalam pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan umur peserta didik yaitu *Game* Kotak Misteri.

*Game* Kotak Misteri merupakan permainan yang sederhana dan mudah untuk dimainkan oleh siswa, namun mempunyai banyak tujuan dalam permainan ini. Kotak misteri adalah *Game* yang menggunakan kardus (kotak) yang di dalamnya berisi benda-benda atau kartu bertuliskan kata atau kalimat. Para siswa harus mengucapkan sesuatu, melakukan sesuatu, mengerjakan tugas berdasarkan benda yang ada di dalam kotak tersebut. Siswa tidak di izinkan melihat ke dalam kotak.<sup>5</sup> Dalam permainan ini dapat melatih siswa untuk berbicara ketika menjawab soal di depan guru dan teman-teman dengan jelas dan lantang, menyimak jawaban temannya yang menjawab di depan,

---

<sup>5</sup>Sigit Setyawan, *Kelas Asyik dengan Games 30 Games untuk Pembelajaran*, (Jakarta; Grasindo, 2015), 28.

mengoreksi jawaban temannya dan dapat berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang baik dan merupakan tuntutan bagi siswa untuk memahami materi dengan baik karena bagi yang berhasil akan mendapatkan *reward*, dan dapat dilakukan secara kelompok ataupun individu. Dalam permainan ini siswa tertantang untuk berlomba-lomba untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kotak tersebut.

## METODE

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari teori Kurt Lewin. Model Kurt Lewin didesain dalam bentuk dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi/ pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).<sup>6</sup>

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al-Azhar Gresik dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes dan penilaian non-tes (penilaian *performance*).

Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dianalisis. Dalam penelitian ini, data yang diperlukan ada dua macam, yaitu: Data kualitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus kegiatan, sedangkan data kuantitatif berupa kemampuan siswa yang didapat oleh siswa dalam melakukan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan Game kotak misteri.

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu meningkatnya prosentase aktivitas belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS 80%. Meningkatnya prosentase nilai siswa melalui Game kotak misteri mencapai  $\geq 80\%$ . Pencapaian tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 75. Perolehan skor rata-rata nilai kelas minimal 75.

Siswa dinyatakan tuntas secara individual jika mendapatkan nilai minimal 75. Sedangkan keberhasilan kelas ditetapkan sebesar 80%. Artinya bahwa jika dalam evaluasi, diperoleh hasil pemahaman minimal 80% siswa kelas V berhasil secara individual, maka Game dalam pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan berhasil.

---

<sup>6</sup> Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Erlangga, 2014), 26.

Demikian sebaliknya, jika siswa kelas V yang berhasil secara individual masih dibawah 85% maka Game pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan belum berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan memahami materi masa pendudukan Jepang di Indonesia melalui Game Kotak Misteri di kelas V MI Al-Azhar Gresik diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian *performance*, hasil observasi, wawancara, dan tes.

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.

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.

siswa yang tuntas sebesar 40% (kurang) yaitu 9 siswa dan yang belum tuntas sebesar 60% yaitu sebesar 14 siswa, dengan rata-rata 60,43. jumlah siswa keseluruhan yaitu 23 siswa, 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

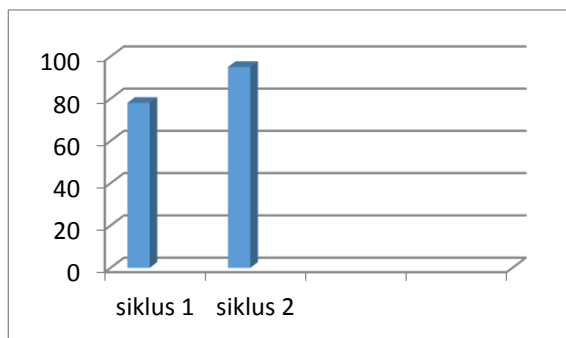
Pada siklus I dijelaskan bahwa penggunaan *Game* Kotak Misteri pada materi masa pendudukan Jepang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V. Nilai rata-rata kelas yang semula 60,43(kurang) pada pra siklus menjadi 70,61(baik) pada siklus I, sedangkan jumlah siswa yang lulus juga mengalami peningkatan dari 9 siswa menjadi 14 siswa. hasil observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa siklus I sebesar 77% (sangat baik) dan hasil observasi siswa siklus I sebesar 78% (sangat baik).

Adapun kenadala yang dialami pada siklus ini yaitu 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. Untuk siswa maju satu persatu pada Game kotak misteri akan dibentuk kelompok yaitu menjadi 3 kelompok, agar tidak menyita waktu terlalu banyak. Disela – sela pembelajaran diselingi dengan Ice Breaking agar dapat mengkondisikan siswa yang ramai ataupun yang tidak fokus dan juga agar tidak jenuh.

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 meningkat menjadi 80,94 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan siswa yang lulus juga mengalami peningkatan, dari 14 menjadi 20 siswa. dilihat dari hasil observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa siklus II 93% (sangat baik) dan hasil observasi siswa meningkat 95% (sangat baik) pada siklus II.

Hasil observasi dan perolehan nilai evaluasi belajar di atas menunjukkan 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 mengelola 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.

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 ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar Diagram 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, pada siklus 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.

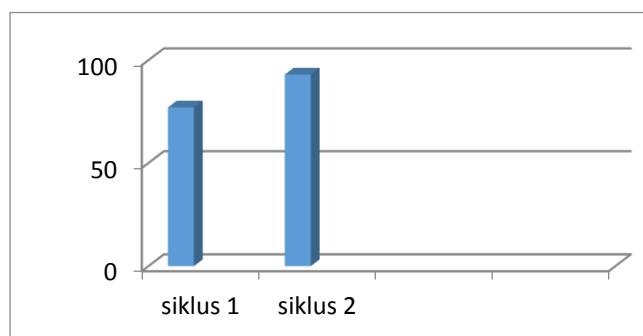


Diagram 2. Hasil Observasi Kegiatan Guru

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).



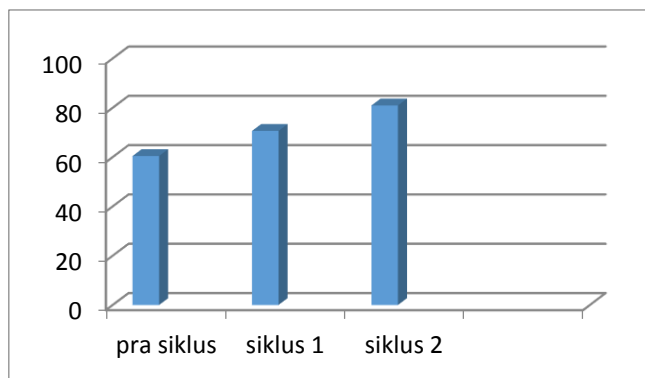


Diagram 3. Hasil Nilai Rata-rata Kelas

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 ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. 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%                    |
| 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: Aspek aktifitas guru siklus 1 dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 16%, Aspek aktifitas siswa siklus 1 dan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 17%, Aspek rata-rata kelas dari siklus 1 dan II terjadi peningkatan sebesar 10,33. 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 aktifitas guru dan siswa.

## **PENUTUP**

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

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.

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

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta; Bumi Aksara)
- Fauzi, Ahmad, dkk. (2009). *Dasar-Dasar Pendidikan*. (Surabaya; Aprinta)
- Setyawan, Sigit. (2015). *Kelas Asik dengan Game, 30 Game untuk Pembelajaran*. (Jakarta; Grasindo)

Suparmini, (2015). *Jurnal tentang Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Permainan Tembar pada Siswa Kelas IV SDN Semboro 01 Jember*. (Jember)

Supatno, Haris. (2008). *Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru/PLPG 2008* Surabaya: Departmen UNESA.

Tampubolon, Saur, (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Erlangga.

UU RI No.20 Tahun 2003. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Surabaya; Aprinta.

.