

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MATERI BANGUN DATAR KELAS V DI MI GIWANGRETNO  
KECAMATAN SRUWENG KABUPATEN KEBUMEN  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

**IAIN PURWOKERTO**

Oleh :  
**DWI SETYANI PUSPITA SARI**  
NIM. 102335041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PURWOKERTO  
2014**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD). Pemberian mata pelajaran Matematika di SD merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Matematika di definisikan sebagai ilmu tentang bilangan, alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>1</sup> Matematika merupakan salah satu dasar yang harus dikuasai setiap manusia, terutama oleh siswa sekolah. Konsep yang terdapat dalam Matematika selalu berkaitan erat kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari yang dijalani manusia, baik itu yang menyukai Matematika maupun mereka yang tidak suka Matematika. Matematika juga mempunyai peran yang penting dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Hal tersebut memberi arti bahwa sampai batas tertentu Matematika perlu dikuasai oleh semua manusia baik penerapannya maupun pola pikirnya dalam menghadapi kehidupan masa depan.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), maka proses pembelajaran mulai ditingkatkan dengan menggunakan berbagai

---

<sup>1</sup> Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hlm.24.

metode yang lebih menekankan pada kompetensi peserta didik, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas serta aktivitas peserta didik dalam bertindak.<sup>2</sup> Agar kompetensi yang diharapkan dalam pelajaran Matematika dapat dicapai dan ditingkatkan, siswa dilatih dari dini untuk menghubungkan Matematika dengan kehidupan sehari-hari dan tahu manfaat Matematika dalam kaitannya dengan kemajuan ilmu dan teknologi.

Matematika secara umum juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa yaitu banyaknya materi hitungan, hafalan, dan rumus yang banyak. Oleh karena itu peran pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran Matematika yang menarik, menyenangkan agar siswa mudah memahami materi yang dipelajari. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mempelajari Matematika, selain memperoleh pengajaran dari guru didalam kelas bisa dilakukan dengan kegiatan pelajaran tambahan Matematika diluar jam pelajaran di sekolah maupun mengadakan privat di rumah.

Dalam pelajaran Matematika ruang lingkup materi yang diajarkan kepada peserta didik dari kelas satu sampai kelas enam tingkat SD melalui tahapan dari proses pengenalan bilangan, penjumlahan dan pengurangan, perkalian dan pembagian, bangun datar dan bangun ruang. Matematika pada dasarnya mengajarkan logika berpikir, berdasarkan akal dan nalar. Sehingga banyak orang dan anak-anak yang belum mempelajari Matematika dengan benar dan takut terlebih dahulu.

---

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 256.

Pembelajaran Matematika yang sebagian besar siswa kurang menyukai Matematika hendaknya guru perlu adanya sebuah media yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami siswa dalam belajar Matematika. Selain itu guru juga perlu menyajikan pelajaran Matematika dengan media yang unik dan dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa dalam belajar tidak cepat bosan dan jenuh.

Dalam pembelajaran Matematika guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyukai mata pelajaran Matematika. Sehingga pada pembelajaran guru dapat melakukan pembelajaran dengan mengaktifkan siswa. Penggunaan media yang tepat akan menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Di dalam pembelajaran perlu menggunakan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan media yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai memahami materi pelajaran.

Penulis mengambil lokasi penelitian di MI Giwangretno, karena MI ini adalah sekolah swasta yang setingkat dengan SD yang bercorak agama Islam dan termasuk sekolah unggulan yang terletak di desa Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen. Dengan jumlah peserta didik 241 siswa. Bukti dari keunggulan MI tersebut yaitu memperoleh juara 3 nilai UN tertinggi mata pelajaran Matematika serta juara 3 dalam lomba olimpiade Sains tingkat SD dan MI sekecamatan.

Selanjutnya peneliti ingin meneliti judul tentang implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Matematika kelas V di MI Giwangretno yaitu karena karena penulis membandingkan dengan sekolah lain yang menurut penulis belum menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Matematika materi bangun datar. MI Giwangretno juga merupakan MI yang telah menerapkan permainan ular tangga pada mata pelajaran Matematika. Dengan menerapkan permainan ular tangga pada materi bangun datar, siswa kelas V ini merasa antusias, senang dan tertarik terhadap materi yang diajarkan guru serta 80% dari 19 siswa sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Berdasarkan observasi pendahuluan melalui wawancara pada tanggal 1-2 April 2014 dengan guru Matematika kelas V MI Giwangretno Sruweng bapak Imam Wahyudi, S.Pd.I menjelaskan bahwa beliau dalam menyampaikan materi bangun datar menggunakan permainan ular tangga. Adapun metode-metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Matematika anatara lain metode ceramah, diskusi kelompok, metode drill, media benda konkret dan permainan ular tangga. Salah satu media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar materi bangun datar tersebut adalah menggunakan permainan ular tangga.

Ular tangga merupakan permainan menggunakan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa tempat digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Dalam pembelajaranya bapak Imam Wahyudi S.Pd.I

mengatakan bahwa beliau masih menggunakan bentuk ular tangga secara sederhana. Beliau hanya menggunakan print out dengan kertas cover yang telah digambari kotak-kotak yang berwarna-warni dengan bergambarkan bangun datar dan dadu. Menurutnya permainan tersebut tidak hanya bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Anak bisa belajar bermacam-macam bangun datar yang terdapat dalam permainan tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa dengan permainan seorang siswa dapat bermain sambil belajar, atau sebaliknya dapat belajar sambil bermain. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar. Dan siswanya pun dapat dengan mudah menguasai materi bangun datar yang diharapkan dalam pembelajaran tersebut melalui permainan ular tangga.

Dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran siswa akan belajar sambil bermain dan meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Menurut kak Seto, dunia anak usia SD adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan.<sup>3</sup> Sesuatu yang akan dilakukan oleh anak-anak dengan penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. Seorang anak akan rajin belajar, mendengarkan keterangan guru, atau melakukan pekerjaan rumahnya, apabila belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif dan akan menyukai mata pelajaran Matematika.

---

<sup>3</sup> Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), hlm. 10.

Pembelajarannyapun menjadi tidak monoton bagi siswa, selain itu permainan ular tangga ini dilakukan secara berkelompok, sehingga dengan media ini siswa dapat berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain.

Dari kondisi diatas maka MI Giwangretno mengalami prestasi yang cukup baik. Terbukti dengan tercapainya 80% dari 19 siswa yang nilai mata pelajaran Matematika diatas KKM yaitu 77 siswa kelas V MI Giwangretno. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam skripsi dengan judul “Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V Di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014”.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang salah oleh pembaca, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul diatas. Adapun penjelasan istilah-istilah dari judul tersebut adalah sebagai berikut:

### **1. Penerapan Permainan Ular Tangga**

Penerapan adalah aplikasi pelaksanaan, pengalaman mempraktekkan dan pengayaan. Penerapan juga dapat diartikan sebagai pemakaian atau penggunaan suatu proses atau cara yang teratur untuk mencapai maksud tertentu. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang

menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870.<sup>4</sup>

Dari uraian tersebut penulis pertegas bahwa maksud dari penerapan permainan ular tangga adalah suatu cara yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah permainan dalam bentuk kotak-kotak kecil untuk mencapai suatu tujuan yang di kehendaki.

## 2. Media Pembelajaran Matematika

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Media juga merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>5</sup> Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.<sup>6</sup> Matematika adalah penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.<sup>7</sup>

Jadi media pembelajaran Matematika yang dimaksud disini adalah suatu penyalur informasi dalam proses komunikasi dengan dua arah yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran sebagai persoalan praktis yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

---

<sup>4</sup> Wikipedia, “Ular Tangga”, [http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), diakses 12 Januari 2014 pukul 10.52

<sup>5</sup> Rostiana Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm.4.

<sup>6</sup> Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran : Untuk Membantu Memecahkan Masalah Problematika Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.61.

<sup>7</sup> Abdul halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2009), hlm.19.

### 3. Bangun Datar

Bangun Datar merupakan bagian dari mata pelajaran Matematika yang berupa bentuk-bentuk berdimensi dua, terletak pada bidang datar dan memiliki dua unsur yaitu panjang dan lebar.<sup>8</sup> Pengenalan bangun datar atau geometri datar pada siswa SD/MI hanya ditekankan pada pengenalan bentuk bangun, serta analisis ciri-ciri bangun tersebut melalui pengamatan.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini materi yang diteliti yaitu bangun datar di kelas V semester II.

### 4. Siswa kelas V MI Giwangretno

Siswa kelas V MI Giwangretno, Kebumen berjumlah 19 siswa. 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Guru mata pelajaran Matematikanya bernama bapak Imam Wahyudi, S.Pd.I. MI Giwangretno ini merupakan sebuah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berada dalam naungan Kementerian Agama Kabupaten Kebumen.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah “Bagaimana Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014?”

---

<sup>8</sup> Sutan, *Mahir Matematika Melalui Permainan*, (Jakarta : Puspa Swara, 2003), hlm.61.

<sup>9</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm.87.

## **D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas V di MI Giwangretno Sruweng.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Matematika.

#### b. Manfaat Praktis

1) Berguna bagi MI Giwangretno Sruweng Kebumen dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama yang berhubungan dengan media permainan dalam pelajaran Matematika.

2) Menambah wawasan bagi penulis tentang bagaimana implementasi permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran bangun datar yang harus dilakukan dengan baik dan benar.

3) Menambah wawasan bagi mahasiswa STAIN Purwokerto tentang bagaimana implementasi permainan ular tangga yang baik dalam pembelajaran Matematika.

## E. Kajian Pustaka

Dalam rangka mewujudkan penulisan skripsi yang profesional dan mencapai target yang maksimal maka penulis mencoba menampilkan judul buku dan skripsi yang ada relevansi dengan judul skripsi penulis.

Buku *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika Dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga* karangan Yasin Yusuf dan Umi Auliya (2011).<sup>10</sup> Buku ini menjelaskan tentang keefektifan permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris dan rumus-rumus Matematika. Persamaanya, sama-sama membahas tentang pembelajaran Matematika menggunakan permainan ular tangga. Dan perbedaanya buku tersebut juga menerangkan tentang permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa inggris. Sedang dalam skripsi ini tidak.

Dalam penelitian yang ditulis pada skripsinya Solihin Salam<sup>11</sup> (2006) yang berjudul *Metode Bermain dalam Pembelajaran PAI di TK Al-Irsyad Al-Islamiyah Purwokerto*. Dalam penelitian ini sama-sama menitik beratkan pada metode yang digunakan. Dalam penelitian ini ada persamaan dengan saudara Solihin Salam yaitu sama-sama membahas metode bermain. Akan tetapi terdapat perbedaan pada tempat dan mata pelajaran yang dituju. Jika saudara Solihin Salam pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penulis lebih mengerucut pada mata pelajaran Matematika.

---

<sup>10</sup> Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), hlm. 33-43.

<sup>11</sup> Solihin Salam, *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di TK Al-Irsyad Al-Islamiyah Purwokerto*, (Skripsi Tidak Diterbitkan: STAIN Purwokerto, 2006).

Dalam skripsinya Tiwan<sup>12</sup> (2011) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Dengan Metode Bermain Di MI Muhammadiyah Jatisaba Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas”. Penelitian tersebut tentang peningkatan pembelajaran menggunakan metode bermain. Persamaanya adalah sama-sama membahas tentang pembelajaran menggunakan metode permainan. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, lokasi penelitian dan mata pelajarannya.

Skripsi selanjutnya yaitu dari Naeli Fadilah<sup>13</sup> (2012) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Bangun Datar Menggunakan Media Benda Konkret di Kelas III MI Nurul Falah Grujugan Tahun Pelajaran 2011/2012”. Skripsi ini berisi tentang media yang digunakan oleh guru Matematika dalam menyampaikan materi geometri bangun datar dengan melakukan 2 siklus. Siklus pertama dengan nilai tuntas 65% dan siklus kedua nilai tuntas 88%. Persamaan dengan skripsi penulis yaitu materi bangun datar dan perbedaannya yaitu jenis penelitian, penggunaan metode dan lokasi penelitian.

Skripsi yang terakhir yaitu dari M.Eddy Evanto<sup>14</sup> (2013) yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Kubus Melalui Alat Peraga Benda Konkret Pada Siswa Kelas V MI Ikhsaniyah

---

<sup>12</sup> Tiwan, *Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Dengan Metode Bermain Di MI Muhammadiyah Jatisaba Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*, (Purwokerto: STAIN Purwokerto, 2011).

<sup>13</sup> Naeli Fadilah, *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Bangun Datar Menggunakan Media Benda Konkret di Kelas III MI Nurul Falah Grujugan Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Purwokerto : STAIN Purwokerto, 2012).

<sup>14</sup> M.Eddy Evanto, *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Kubus Melalui Alat Peraga Benda Konkret Pada Siswa Kelas V MI Ikhsaniyah Balapulang Wetan Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Purwokerto : STAIN PURWOKERTO, 2013).

Balapulang Wetan Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013”. Skripsi ini berisi tentang alat peraga benda konkret yang digunakan guru dalam mata pelajaran Matematika dengan menggunakan 2 siklus. Siklus pertama nilai tuntas mencapai 64,71% dan siklus kedua nilai tuntas mencapai 88,21%. Adapun persamaan dengan skripsi penulis yaitu mata pelajaran Matematika dan perbedaanya yaitu jenis penelitian, materi dan lokasi penelitian.

Dari judul-judul skripsi yang telah ada, tidak ada judul yang sama dengan judul yang akan peneliti sajikan. Penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu berjudul “Implementasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas V Di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014” yang akan membahas tentang bagaimana guru dalam mengimplementasikan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Matematika kelas V materi bangun datar.

**IAIN PURWOKERTO**

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk bisa memberikan gambaran yang jelas dari susunan skripsi ini, perlu dikembangkan bab per bab sehingga akan terlihat rangkuman dalam skripsi ini secara sistematis. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini meliputi bagian awal memuat halaman judul, pernyataan keaslian, nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar dan daftar isi.

Pada BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas V yang terdiri dari permainan ular tangga, media pembelajaran, pembelajaran Matematika SD/MI, dan implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Matematika kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian yang terdiri dari penyajian data dan analisis data yang menguraikan tentang implementasi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen Tahun pelajaran 2013/2014.

Pada BAB V Penutup berisi tentang simpulan, saran, penutup, daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Sebagai bagian akhir dari uraian dan penjelasan penelitian ini, penulis akan menyampaikan beberapa hal sebagai kesimpulan, saran dan kata penutup.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran Matematika kelas V di MI Giwangretno Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen, sudah berjalan sesuai perencanaan yang dibuat oleh guru yaitu membuat RPP, merumuskan tujuan pembelajaran, memilih topik yang akan dipakai sebagai penilaian dan menyiapkan alat atau sarana yang akan dipakai dalam permainan. Langkah-langkah dalam implementasi permainan ular tangga yaitu guru menjelaskan materi, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membagikan papan ular tangga, menjelaskan aturan permainan ular tangga, dan evaluasi.

Langkah-langkah permainan ular tangga di MI Giwangretno pada prakteknya ada sedikit perbedaan dengan teori yang tertulis pada bab 2. Pada teori tidak menjawab pertanyaan sedangkan dalam praktek di lapangan siswa menjawab pertanyaan yang ada pada kotak-kotak papan ular tangga. Proses pembelajarannya berjalan dengan maksimal dan menyenangkan, peserta didik terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika serta nilai evaluasi peserta didik 80% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di MI Giwangretno.

## **B. Saran-Saran**

Dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran di MI Giwangretno terutama berkaitan dengan pembelajaran Matematika, perkenankan penulis memberi beberapa masukan atau saran-saran, kepada guru-guru MI Giwangretno sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran ketika menyampaikan materi kepada peserta didik didalam kelas sebagai media pembelajaran.
2. Memperbanyak variasi metode dan media dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Kepada siswa agar tetap mempertahankan dan meningkatkan prestasi dan semangat belajar.

## **C. Kata Penutup**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan tiada halangan yang berarti. Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang dimiliki, akan tetapi penulis menyadari keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini tentu masih ada banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya tulisan ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis memohon petunjuk dan hidayah. Semoga karya ini mendapat ridlo Nya dan dapat bermanfaat bagi para pembaca

pada umumnya serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis sehingga terselesaikannya penulisan karya tulis ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2011.
- B. Uno, Hamzah. *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2009.
- \_\_\_\_\_. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2006.
- B.Uno, Hamzah dan Masri Kuadarat. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2000.
- \_\_\_\_\_. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 1997.
- Evanto, M.Eddy. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Kubus Melalui Alat Peraga Benda Konkret Pada Siswa Kelas V MI Ikhsaniyah Balapulang Wetan Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013*. Purwokerto: STAIN PURWOKERTO. 2013.
- Fadilah, Naeli. *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Geometri Bangun Datar Menggunakan Media Benda Konkret di Kelas III MI Nurul Falah Grujugan Tahun Pelajaran 2011/2012*. Purwokerto : STAIN Purwokerto. 2012.
- Fathani, Abdul Halim. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2009.
- Fatimah. *Matematika Asyik Dengan Metode Pemodelan*. Bandung : Mizan. 2009.
- Heruman *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2008.
- Iru, La dan La Ode Safiun Arihi. *Analisis Penerapan, Pendekatan, Metode, Strategi, Dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo. 2012.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta : Pro U Media. 2012.
- J.Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2010.

- Kowa, Frans. *Mengajar Lewat Permainan*. Jakarta : PT Grasindo. 2005.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta. 2003.
- Mufarrokah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : TERAS. 2009.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- \_\_\_\_\_. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2011.
- \_\_\_\_\_. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2007.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung : PT Refika Aditama. 2009.
- Prastowo, Adi. *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Diva Press. 2010.
- Sabri, Ahmad. *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*. Padang : Ciputat Press. 2005.
- Sagala, Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran : Untuk Membantu Memecahkan Problematika Mengajar*. Bandung : Alfabeta. 2011.
- \_\_\_\_\_. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. 2008.
- Salam, Solihin. *Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PAI di TK Al-Irsyad Al-Islamiyah Purwokerto*. Purwokerto: STAIN Purwokerto. 2006.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo. 2000.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA. 2009.
- Sundayana, Rostina. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sunhaji. *Strategi Pembelajaran, Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: STAIN Purwokerto Press. 2009.
- Sutan. *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta: Puspa Swara. 2003.
- Suyono dan Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2011.

- Tiwan. *Peningkatan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Dengan Metode Bermain Di MI Muhammadiyah Jatisaba Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*. Purwokerto: STAIN Purwokerto. 2011.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media. 2010.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer; Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara. 2009.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia. 2011.
- Zuriyah, Nurul. *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2009.
- Burhanuddin, Afid. <http://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/17/metode-belajar-menyenangkan-ular-tangga/> . Diunduh tanggal 6 Mei 2014.
- [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_MATEMATIKA/METODE\\_PEMBELAJARAN\\_MATEMATIKA,\\_BERMAIN\\_SAMBIL\\_BELAJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/MODEL_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/METODE_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA,_BERMAIN_SAMBIL_BELAJAR.pdf). Diunduh tanggal 6 mei 2014.
- Nurhayati, Eka. <http://fortugaskuliah.wordpress.com/2013/01/16/makalah-tentang-metode-tugas-dan-metode-permainan/>. Diunduh tanggal 6 Mei 2014.
- Rasendriya. [http://www.academia.edu/3761354/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_PERMAINAN\\_ULAR\\_TANGGA](http://www.academia.edu/3761354/MEDIA_PEMBELAJARAN_PERMAINAN_ULAR_TANGGA). Diunduh tanggal 6 Mei 2014.
- Wikipedia. “Ular Tangga”, [http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_Tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_Tangga). diunduh 12 Januari 2014.