

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI MADRASAH IBTIDAIYAH ISKANDAR SULAIMAN
PENDEM JUNREJO BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Ummi Nur Rokhmah

NIM 09140135



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

April, 2013

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI MADRASAH IBTIDAIYAH ISKANDAR SULAIMAN
PENDEM JUNREJO BATU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Maulana Malik
Ibrahim Malang untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

Ummi Nur Rokhmah

NIM 09140135



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
April, 2013**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH
IBTIDAIYAH ISKANDAR SULAIMAN PENDEM JUNREJO BATU**

SKRIPSI

Oleh:

UMMI NUR ROKHMAH

09140135

Telah disetujui

Pada Tanggal 28 Maret 2013

Oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, MA

NIP 197308232000031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP 196511121994032002

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH
IBTIDAIYAH ISKANDAR SULAIMAN PENDEM JUNREJO BATU**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Ummi Nur Rokhmah (09140135)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 9 April 2013 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP 197807072008011021

: _____

Sekretaris Sidang,
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP 197308232000031002

: _____

Pembimbing,
Dr. Muhammad Walid, MA
NIP 197308232000031002

: _____

Penguji Utama,
Dr. H. M. Padil, M.Pd
NIP 196512051994031003

: _____

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. H. M. Zainuddin, MA
NIP 196205071995031001**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji syukur ku panjatkan
ke hadirat Allah SWT

Karya sederhana ini dipersembahkan kepada Ayah dan Ibundaku tercinta,
(Bpk Rokhani & Ibu Musyaroah)

Kakak-kakakku

(Mbak Yuni, Mas Handoko, Mas Muchlis n Mbak Dini)

Keponakan-keponakan kecilku (Iil & Nora)

Pak de, Bu de, Pak lek, Bu lek dan seluruh Keluarga Besarku terima kasih atas
segala pengorbanan, doa dan kasih sayang yang telah mengalir.

Segenap Guru dan Dosen yang telah mencurahkan segala ilmunya untuk
membimbingku

Sahabat-sahabatku,

Teman-teman PGMI khususnya angkatan '09,

Teman-teman kos Wisma Asri dan Kos Mina

Dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini

Semoga Allah SWT memberikan rahmat,
dan kasih sayang-Nya kepada kita semua. Amin....

MOTTO

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

“ Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.” (Q.S. Al-Ankabuut:34)



Dr. Muhammad Walid, MA
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ummi Nur Rokhmah
Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Malang, 28 Maret 2013

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ummi Nur Rokhmah
NIM : 09140135
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu*

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP 197308232000031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak dapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 28 Maret 2013

Ummi Nur Rokhmah

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah seiring dengan untaian pujian dan syukur atas rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia yang tak ternilai sehingga penyusunan Skripsi dengan judul *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu* ini dapat diselesaikan.

Sholawat serta salam selalu terhaturkan untuk Nabi Muhammad SAW. yang telah mendobrak pintu kejahiliah menuju pintu yang terang benderang yakni nikmat Iman dan Islam.

Skripsi ini merupakan salah satu tugas wajib yang ditempuh mahasiswa sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata-1. Dalam penelitian ini, peneliti sangat menyadari kekurangan dan keterbatasan untuk mencapai kesempurnaan, sehingga keberhasilan akan sulit tercapai tanpa adanya bimbingan dan motivasi dari beberapa pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan rasa hormat serta ucapan terimakasih yang tak ternilai kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, MA. selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan segala pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama ini.
5. Bapak dan Ibu, serta segenap keluarga tercinta yang tidak ternilai harganya dari setiap tetes pengorbanannya serta motivator terbesar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah khususnya dosen-dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan bekal ilmu selama ini serta segenap staf sivitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah membantu kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Rujito, S.Pd selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Titiek Rakhmawati, A.Ma selaku guru bidang studi matematika kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membantu dan memberikan segala daya upaya yang dimiliki dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku dan Teman-teman PGMI khususnya angkatan 2009, terimakasih atas semangat, dukungan, dan dorongannya untuk saling mengingatkan dan membantu satu sama lain dalam proses penyelesaian skripsi ini.

10. Semua pihak yang turut membantu dan memotivasi hingga selesainya skripsi ini. Terimakasih.

Kesempurnaan merupakan proses panjang yang tak akan berhenti, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa untuk penulisan sebuah karya ilmiah, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersikap konstruktif dari segenap pembaca demi kesempurnaan penelitian yang akan datang. Semoga penulisan ini bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi para pembaca pada umumnya.

Malang, 28 Maret 2013

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ta	ط = sh	م = m
ج = j	ظ = di	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = dz	ه = h
د = d	ع = gh	ء = ‘
ذ = dr	غ = ‘	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وَأ = aw

يَأ = ay

وَأ = û

يَأ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Hasil Penelitian terdahulu	45
Tabel 4.1 : Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2012/2013	63
Tabel 4.2 : Data Guru dan Pegawai Tahun Ajaran 2012/2013	63
Tabel 4.3 : Data Sarana dan Pasarana Tahun Ajaran 2012/2013	64
Tabel 4.4 : Kegiatan Ekstrakurikuler	65
Tabel 4.5 : Nilai Pre Tes	68
Tabel 4.6 : Nilai Siklus I	76
Tabel 4.7 : Nilai Siklus II	84
Tabel 4.8 : Daftar Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika Materi Trapesium dan Layang- layang	92
Tabel 4.9 : Nilai Siklus III	95
Tabel 5.1 : Peningkatan Prestasi Belajar dengan Menggunakan Alat Permainan Ular Tangga	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Papan Ular Tangga	16
Gambar 2.2 : Dadu	16
Gambar 2.3 : Bidak	17
Gambar 2.4 : Bengkel Ingatan.....	18
Gambar 2.5 : Trapesium Sembarang.....	34
Gambar 2.6 : Trapesium Sama Kaki	35
Gambar 2.7 : Trapesium Siku-siku.....	35
Gambar 2.8 : Layang-layang	37
Gambar 3.1 : Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Struktur Organisasi MI Iskandar Sulaiman
- Lampiran 2** : Absensi Kelas V MI Iskandar Sulaiman
- Lampiran 3** : Jadwal Pelajaran Kelas V MI Iskandar Sulaiman
- Lampiran 4** : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5** : Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga
- Lampiran 6** : Materi bangun datar trapesium dan layang-layang
- Lampiran 7** : Soal-soal (Pre test, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)
- Lampiran 8** : Kunci jawaban (Pre test, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)
- Lampiran 9** : Nilai Siswa (Pre test, Siklus I, Siklus II dan Siklus III)
- Lampiran 10** : Lembar Pengamatan Perilaku Siswa
- Lampiran 11** : Prosentase Peningkatan Prestasi Belajar Matematika
- Lampiran 12** : Pedoman Wawancara
- Lampiran 13** : Pedoman Angket/Kuesioner
- Lampiran 14** : Dokumentasi Hasil Penelitian
- Lampiran 15** : Surat Keterangan Ijin Penelitian
- Lampiran 16** : Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 17** : Bukti Bimbingan Skripsi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTT O	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xviii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Batasan Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	9
G. Sistematika Pembahasan	10
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.....	12
1. Pengertian Alat Permainan edukatif (APE).....	12
2. Pengertian Alat Permainan Edukatif Ular Tangga	14
3. Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga	19

B. Prestasi Belajar.....	21
1. Pengertian Prestasi Belajar	21
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	23
C. Mata Pelajaran Matematika.....	38
1. Pengertian Matematika	38
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	30
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika	31
4. Trapesium dan Layang-layang	34
D. Penggunaan Alat Permaian Edukatif Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Layang-Layang dan Trapesium.....	38
E. Hasil Penelitian Terdahulu.....	42
BAB III:METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
B. Kehadiran Peneliti	49
C. Lokasi Penelitian	50
D. Sumber Data	51
E. Prosedur Pengumpulan Data	51
F. Analisis Data.....	54
G. Pengecekan Keabsahan Temuan	55
H. Tahap-tahap Penelitian	56
BAB IV:HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	60
1. Sejarah MI Iskandar Sulaiman	60
2. Profil Madrasah.....	61
3. Visi, Misi dan Tujuan MI Iskandar Sulaiman.....	62
4. Data Siswa.....	63
5. Data Guru dan Pegawai.....	63
6. Data Sarana dan Prasarana	64
7. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	65
B. Paparan Data	65
1. Pre Tes	66

2. Siklus I.....	70
3. Siklus II.....	78
4. Siklus III	87
C. Temuan Penelitian	97
1. Siklus I.....	97
2. Siklus II.....	99
3. Siklus III	101
BAB V : PEMBAHASAN	
A. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika	105
B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika	106
C. Penilaian Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika.....	112
BAB VI: PENUTUP	
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	116
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

ABSTRACT

Rokhmah, Umami Nur. 2013. The Use of Educative Game Instrument Snakes And Ladders to Increase the Learning Achievement of Fifth Grade Student on Mathematic Subject in Islamic Elementary School Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Thesis, Education For Primary School's Teacher Departement, Tarbiyah Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Menthor, Dr. Muhammad Walid, MA

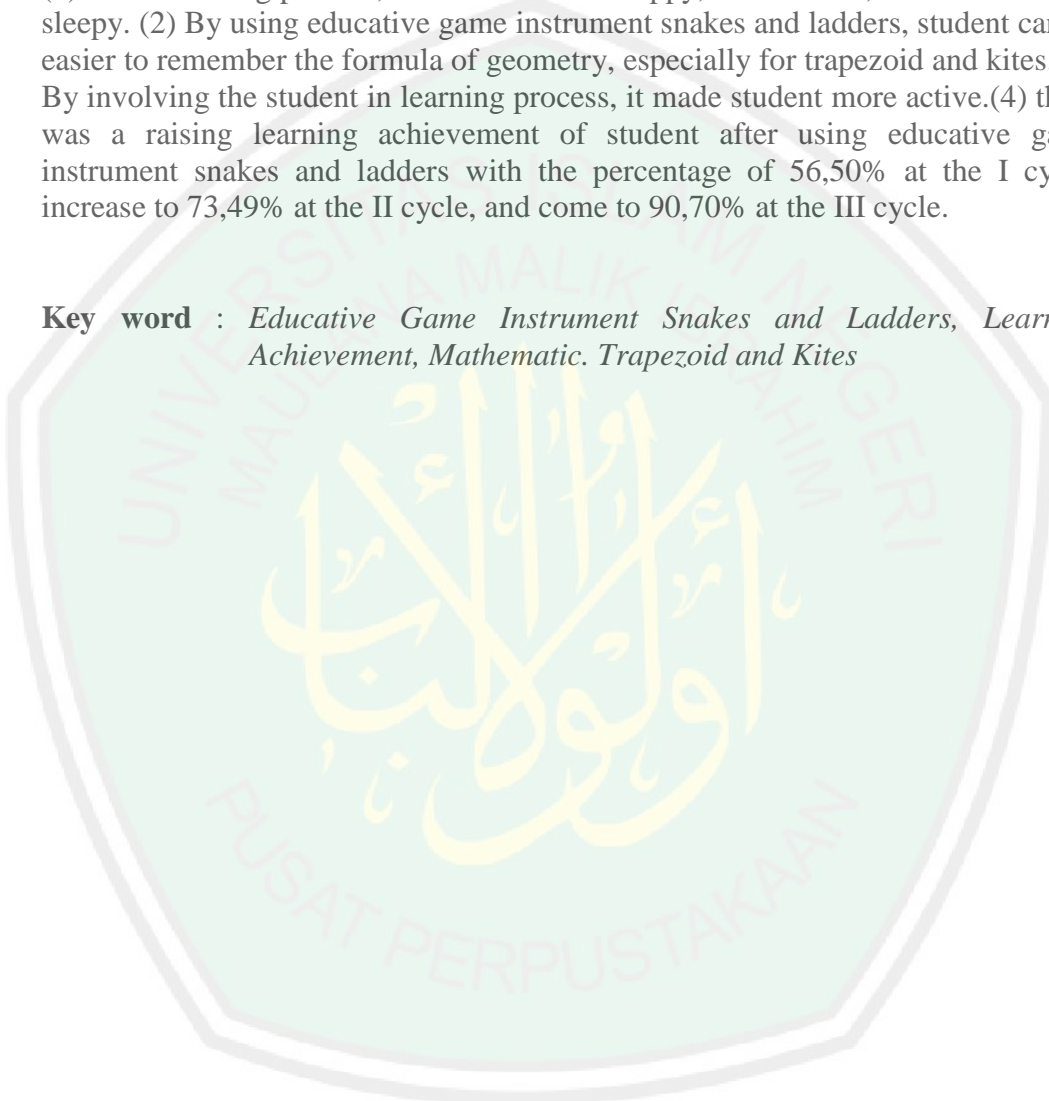
In the first observation, this was done by the researcher on mathematic subject in fifth grade of Islamic Elementary School of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu showed that the learning process of Mathematic was not good enough. This was caused the teachers who always dominated the learning process by using lecture method without using any instruments which were interesting as learning support. Thus, the students felt boring and lazy to study Mathematic. These caused their achievement. Most of students did not achieve the target (KKM) which should be 75 especially on trapezoid and kites subjects. The result range was only 43,45 before giving a treatment. To solve this problem, it needed instruments which were interesting as learning support. educative game instrument snakes and ladders was one of instruments which were interesting. It made students easier to remember mathematics subject especially on trapezoid and kites subjects. It was hoped that it could develop the achievement of students on those subjects.

Based on those problems, the aims of this research were (1) to know process of learning plan by using educative game instrument snakes and ladders in order to increase learning achievement of fifth grade student in Islamic Elementary School of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. (2) to know process of learning action by using educative game instrument snakes and ladders in order to increase learning achievement of fifth grade student in Islamic Elementary School of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. (3) to know process and learning evaluation by using educative game instrument snakes and ladders in order to increase learning achievement of fifth grade student in Islamic Elementary School of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.

The type research was Classroom Action Research and for the research approach was qualitative. Stages in this research consisted of 4 stages. They are planning, action, observation, and reflection. For data collection, the researcher used, observation, measuring test of learning result, interview, questionnaire and documentation. Data source in this research is mathematic teacher subject of fifth grade class and all of student of fifth grades in Islamic elementary school of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. For data analysis, the researcher used the descriptive qualitative technique. For checking the validity of data, the researcher used triangulation technique and increasing diligence.

The result of the research showed that the using educative game instrument snakes and ladders were able to increase learning achievement of fifth grade student in Islamic Elementary School of Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. The success indicators in using educative game instrument snakes and ladders are (1) at the learning process, the student looks happy, enthusiastic, do not bored and sleepy. (2) By using educative game instrument snakes and ladders, student can be easier to remember the formula of geometry, especially for trapezoid and kites. (3) By involving the student in learning process, it made student more active.(4) there was a raising learning achievement of student after using educative game instrument snakes and ladders with the percentage of 56,50% at the I cycle, increase to 73,49% at the II cycle, and come to 90,70% at the III cycle.

Key word : *Educative Game Instrument Snakes and Ladders, Learning Achievement, Mathematic. Trapezoid and Kites*



ABSTRAK

Rokhmah, Ummi Nur. 2013. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Muhammad Walid, MA

Hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas V MI Iskandar Sulaiman pada pelajaran matematika menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika belum berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena guru selalu mendominasi proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik sebagai pendukung pembelajaran, sehingga siswa menjadi bosan dan malas untuk belajar matematika. Akibatnya nilai yang diperoleh sebagian besar siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75 terutama pada materi bangun datar trapesium dan layang-layang. Nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan hanya 43,45. Menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu digunakan media yang menarik sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Alat permainan edukatif ular tangga merupakan salah satu media alternatif yang menarik sekaligus dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi matematika khususnya materi bangun datar trapesium dan layang-layang, yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi tersebut

Beranjak dari permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. (2) Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. (3) Mengetahui proses dan hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tahapan pada penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Prosedur pengumpulan data menggunakan berbagai teknik yaitu observasi, pengukuran tes hasil belajar, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sumber data dari penelitian ini adalah guru bidang studi matematika kelas V dan seluruh siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Sedangkan untuk analisisnya, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Untuk pengecekan keabsahan temuan, peneliti menggunakan teknik triangulasi dan meningkatkan ketekunan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Indikator keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga antara lain (1) Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang, lebih semangat, tidak bosan/jenuh dan tidak mengantuk. (2) Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga siswa lebih mudah untuk mengingat rumus-rumus bangun datar, terutama bangun datar trapesium dan layang-layang. (3) Dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif (4) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan prosentase sebesar 56,50% pada siklus I, meningkat menjadi 73,49% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 90,70% pada siklus III.

Kata kunci : *Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Prestasi Belajar, Matematika, Trapesium dan Layang-layang*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam usaha mencerdaskan bangsa dan merupakan salah satu faktor dalam mencapai keberhasilan pembangunan yang didasarkan atas falsafah bangsa yakni pandangan hidup dan cita-cita bangsa didalam mewujudkan masyarakat adil dan makmur. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Proses belajar dalam penggalan ilmu merupakan suatu kewajiban bahkan suatu kebutuhan manusia yang dijadikan dasar dalam berperilaku dan mengaplikasikan suatu ilmu. Rasulullah Bersabda:

مَنْ سَلَكَ بَيْتَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا إِلَّا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه

احمد والترمذى وأبو داود ابن ماجه)

Artinya:

Barangsiapa menempuh suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu pasti Allah akan memudahkan jalan baginya ke surga. (HR Ahmad, Turmudzi, Abu Dawud, dan Ibnu Majjah)¹

Dari kutipan hadis di atas, maka dapat diketahui bahwa Islam sangat menganjurkan umatnya untuk mencari ilmu karena Allah SWT akan memberikan berbagai kemudahan kepada para pencari ilmu, seperti

¹ Muhammad Nashiruddin Al Albani, *Shahih Ensiklopedia Hadist Qudsi* (Surabaya: Duta Ilmu, 2008), hlm. 151-152

kemudahan bergaul, kemudahan mendapatkan pekerjaan, termasuk kemudahan untuk menuju surga.²

Bersamaan dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan juga mendorong guru untuk mengadakan upaya pembaharuan dalam proses belajar dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang bisa memudahkannya dalam menjalankan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar, baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti komputer, slide dan sebagainya, ataupun alat bantu mengajar yang sederhana, murah dan efisien seperti gambar, grafik, dan bagan.

Sistem pembelajaran pendidikan pada umumnya sampai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah dan tidak adanya media sebagai pendukung proses pembelajaran tersebut. Sering dijumpai dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton, dimana dalam metode tersebut guru hanya memberikan materi melalui ceramah, pemberian tugas dan diskusi bebas.. Sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik. Ada kesan guru takut untuk merancang pembelajaran sendiri, sehingga dari bahan belajar sampai metode evaluasi nyaris tidak ada perbedaan.

Begitu halnya yang dilakukan oleh para guru matematika pada umumnya kurang melakukan variasi ketika menyajikan materi matematika.

² *Ibid.*,

Guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran.. Padahal, dapat dibayangkan betapa sulitnya pelajaran Matematika dapat dipahami oleh para siswa jika hanya disajikan dengan metode ceramah dan tanpa menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran. Ketika siswa sulit untuk memahami materi pelajaran yang disajikan dengan kurang menarik, maka dapat dipastikan, siswa tidak akan bergairah dan termotivasi untuk mempelajari matematika sehingga berpengaruh pada rendahnya nilai siswa.

Pada kenyataannya matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena matematika berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari seperti dalam kegiatan perdagangan, ekonomi, teknologi, dan lain sebagainya. Demikian pentingnya, matematika juga dijuluki sebagai *Queen of Sciences*, ratunya para ilmu, sekaligus juga pelayannya. Dengan belajar matematika, kita dilatih untuk senantiasa berpikir logis dan kritis dalam memecahkan permasalahan. Selain itu, kejujuran, ketekunan dan keuletan kita juga akan terlatih dengan matematika.³

Hal tersebut bertolak belakang dengan kenyataan saat ini tentang pelajaran matematika yang dianggap oleh kebanyakan orang adalah pelajaran yang sulit untuk dipelajari sehingga banyak siswa yang kurang bersemangat belajar matematika sehingga berdampak pada menurunkan prestasi siswa. Banyak hal yang mempengaruhi rendahnya minat belajar matematika antara lain, Kondisi bahan pengajaran yang kurang memadai, kurangnya kegiatan

³ Andi nurdiansah, *Pentingnya Belajar Matematika* (<http://andinurdiansah.blogspot.com>. 12 juli 2012 jam 20.32 WIB)

praktis dalam membina dan meningkatkan prestasi belajar matematika, metode pengajaran guru yang kurang variatif, keterbatasan media, dan kemampuan guru untuk mengajar secara bervariasi kurang.⁴

Beberapa hambatan juga dialami oleh siswa kelas V di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Dari hasil wawancara dengan Ibu Titiek Rakhmawati selaku guru bidang studi matematika dikelas V, menjelaskan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika karena menganggap matematika itu pelajaran yang sulit sehingga siswa cenderung malas untuk belajar. Hal tersebut mengakibatkan nilai siswa pada mata pelajaran matematika terbilang rendah.

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi tentang bangun datar karena kebanyakan siswa malas untuk menghafal rumus-rumus. Sehingga siswa menjadi kesulitan untuk menjawab soal-soal yang berhubungan dengan bangun datar karena tidak hafal dengan rumus bangun datar tersebut. sebagian besar siswa masih belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebelum dilakukan tindakan hanya 43,45.

Dari hambatan-hambatan tersebut perlu dilakukan beberapa upaya agar siswa lebih berminat untuk belajar matematika sehingga berdampak pada nilai yang baik, salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan yang disertai dengan media yang menarik sebagai pendukung kegiatan pembelajaran matematika. Beberapa cara dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan

⁴ *Ibid*

kecerdasan matematika salah satunya dengan membuat permainan seru yang melibatkan siswa dalam lomba-lomba seperti berhitung dan permainan asyik.⁵

Dalam melaksanakan kegiatan bermain diperlukan media atau alat yang dapat mendukung permainan. Alat permainan edukatif ular tangga bisa dijadikan sebuah alternatif yang tepat, karena alat permainan ini merupakan media bermain yang juga dapat membantu siswa mempelajari matematika, terutama materi tentang bangun datar. Dengan melakukan permainan ular tangga, siswa menjadi lebih semangat dan senang untuk belajar matematika karena kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bermain. Secara tidak langsung pembelajaran ini telah membawa siswa untuk menyenangi pelajaran matematika. Selain itu, siswa menjadi lebih konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Konsentrasi inilah yang menyebabkan permainan ini dapat mempercepat kemampuan anak dalam menghafal.⁶

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan dapat termotivasi untuk belajar matematika sekaligus dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal, maka pada kesempatan kali ini peneliti tertarik mengadakan penelitian terhadap pembelajaran pendidikan di sekolah dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran**

⁵ Andi Yudha, *Kenapa Guru harus Kreatif ?*, (bandung: Dar ! Mizan, 2001), hlm. 45

⁶ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan menggunakan metode ular tangga* (Jakarta: Visi Media, 2011), hlm. 19

Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.”

B. Fokus Penelitian

Dengan mengacu konteks penelitian di atas, maka dapat dirumuskan Fokus Penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu?
3. Bagaimana proses dan hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.

2. Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.
3. Mengetahui proses dan hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.

D. Kegunaan penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa kegunaan di antaranya adalah:

1. Bagi Lembaga
 - a. Dapat dijadikan bahan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah tempat penelitian, sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan prestasi belajar siswa.
 - b. Dapat dijadikan bahan acuan pengembangan oleh peneliti lain di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang mempunyai minat pada kajian yang sama.
2. Bagi Guru

Dapat membantu para guru dalam mengerjakan atau menyampaikan materi pelajaran matematika dan menambah literatur guru tentang media pembelajaran yang efektif menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Dapat menjadikan siswa lebih giat untuk belajar matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika.

4. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pembelajaran di sekolah dan sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam menggunakan alat permainan edukatif ular tangga di lapangan secara langsung yang selama ini hanya berupa teori saja.

E. Batasan Penelitian

Pembahasan penelitian tidak lepas dari keterbatasan penelitian. Hal ini untuk menghindari kekaburan dan kesimpangsiuran dalam pembahasan, sehingga dapat mengarah kepada pokok bahasan yang ingin dicapai. Adapun keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Alat permainan edukatif ular tangga yang digunakan pada pembelajaran sangat bermacam-macam. Tetapi yang dipakai oleh penulis adalah alat permainan edukatif ular tangga yang didesain khusus untuk pembelajaran bangun datar khususnya bangun datar trapesium dan layang-layang.
2. Materi yang diteliti pada penelitian ini adalah materi tentang trapesium dan layang-layang pada mata pelajaran matematika semester I di siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman Desa Pendem Kecamatan Junrejo Kota Batu tahun ajaran 2012/2013.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda-beda di antara pembaca, maka perlu diberikan batasan-batasan pengertian pada beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini. Beberapa istilah yang perlu dijelaskan pengertiannya antara lain:

1. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga

Alat permainan edukatif ular tangga adalah alat permainan yang didesain menyerupai permainan ular tangga yang berfungsi sebagai pendukung proses pembelajaran, bersifat mendidik dan membuat senang ketika menggunakannya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa pengalaman-pengalaman baru yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu menjadi lebih baik sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

3. Trapesium dan layang-layang

Trapesium adalah bangun datar segi empat yang mempunyai dua sisi sejajar namun panjangnya tidak sama. Sedangkan Layang-layang adalah bangun datar segi empat yang dibentuk oleh dua segitiga sama kaki yang mempunyai panjang alas yang sama dan memiliki tinggi yang berbeda.

G. Sistematika Pembahasan

Penulisan penelitian ini terbagi menjadi VI (enam) bab yaitu sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan kerangka dasar skripsi ini, sebagai gerbang pemikiran agar pembaca dapat mengetahui jalan pikiran peneliti sebelum selanjutnya dapat menggali informasi lebih jauh, bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Menjelaskan tentang kerangka teori sebagai dasar untuk memperkuat hasil penelitian penggunaan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman yang berisi konsep tentang alat permainan edukatif ular tangga, prestasi belajar, mata pelajaran matematika, penggunaan alat permainan edukatif ular tangga pada mata pelajaran matematika materi layang-layang dan trapesium dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas metode yang digunakan untuk penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan

data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bagian ini menguraikan tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada metode penelitian yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, paparan data dan temuan penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang penyajian hasil data yang diperoleh kemudian diolah sesuai dengan bahasan penelitian dalam bentuk deskripsi. Pembahasan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada pelajaran matematika.

BAB VI : PENUTUP

Bagian ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian beserta saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak.¹ Dengan permainan siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya.²

Rasulullah SAW juga bermain dengan anak-anak para sahabat, bercanda dengan mereka, dan mendorong mereka untuk bermain dan menghibur diri dengan sebuah permainan yang diperbolehkan. Permainan yang bersih, hiburan yang diperbolehkan, persiapan jasmani dan olahraga termasuk keharusan bagi setiap muslim. Sebagaimana dalam hadis beliau, yang berbunyi:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ، وَالرَّمَايَةَ وَمُرُوهُمْ فَلْيَنْتَبُوا عَلَى ظُهُورِ الْخَيْلِ وَتُبًّا

(رواه البيهقي)

¹ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *op.cit.*, hlm. 16

² *Ibid.*, hlm.17

Artinya:

Ajarilah anak-anak kalian renang, memanah, dan latihlah menunggang kuda hingga mahir. (HR. Al Baihaqi).³

Dari kutipan hadis di atas, maka dapatlah diketahui bahwa Islam sangat menganjurkan bermain, terutama pada masa anak-anak. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu:⁴

- a. Kemungkinan anak untuk belajar diwaktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa.
- b. Kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan diwaktu kecil lebih banyak dan besar jika dibandingkan ketika ia sudah dewasa.

Bertitik tolak dari kenyataan di atas, maka para ahli pendidikan Islam menyerukan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak terhadap bermain, karena dengan bermain, maka anak dapat merasakan kesegaran dan kejernihan otak serta dapat menghilangkan kejenuhan, melatih otot-otot jasmani sehingga tidak mudah terkena suatu penyakit dan bencana.

Untuk membantu proses bermain maka diperlukan sebuah alat permainan. Alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau

³ Abdullah Nasih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, terj., Syaifulloh Kamelir dan Hery Noer Ali (Bandung: As Syifa, 1988), hlm. 437

⁴ *Ibid*, hal 435

menyusun sesuai bentuk utuhnya. Edukatif dalam kamus bahasa Indonesia berarti mendidik atau berkenaan dengan pendidikan.⁵

Menurut Yasin Yusuf alat permainan edukatif merupakan media bersifat mendidik atau digunakan dalam pembelajaran, menghasilkan nilai lebih tinggi bagi penggunanya, dan membuat senang ketika menggunakannya.⁶ Sedangkan Menurut Andang Ismail alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.⁷

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang digunakan sebagai sarana untuk merangsang anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi moderen, konvensional maupun tradisional.⁸

2. Pengertian Alat Permainan Edukatif Ular Tangga

Banyak sekali alat permainan edukatif yang telah dikembangkan saat ini. maka tentu saja para guru dengan mudah bisa memilih jenis alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak dan aspek perkembangan anak. Namun para guru juga harus bisa merancang dan membuat alat permainan edukatif dengan menggunakan kreasi dan inovasi sendiri yang disesuaikan dengan standar kompetensi yang diharapkan.

⁵ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *op.cit.*, hlm 17-18

⁶ *Ibid.*,

⁷ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 155

⁸ *Ibid.*, hlm.155-156

Salah satu permainan edukatif yang sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah permainan yang bersifat kompetisi atau *games* salah satunya adalah permainan ular tangga dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didesain menyerupai permainan ular tangga. Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga adalah sebuah alat permainan yang didesain menyerupai permainan ular tangga yang berfungsi sebagai pendukung proses pembelajaran.

Alat permainan edukatif ular tangga ini mudah untuk dibuat dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Secara umum alat permainan edukatif ular tangga terdiri dari:

a. Papan permainan ular tangga

Papan permainan ini berbentuk persegi. Papan permainan tersebut terdapat 100 kotak yang sama besar. Setiap kotak berisi materi-materi yang telah dipelajari siswa. misalnya saja pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, setiap kotak pada papan permainan berisi gambar-gambar bangun datar yang telah dipelajari siswa.⁹

⁹ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *op.cit.*, hlm. 21-22

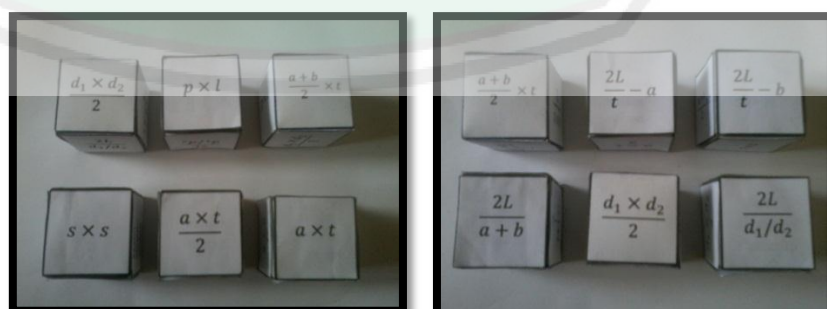


Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2.1 Papan permainan ular tangga

b. Dadu

Bentuk dadu pada permainan ular tangga di kelas sama seperti bentuk dadu pada permainan ular tangga pada umumnya, yaitu berbentuk kubus. Namun mata dadu pada permainan ular tangga yang dikhususnya untuk pembelajaran tidak berupa titik-titik, melainkan berupa rumus-rumus atau istilah-istilah tertentu yang telah dipelajari siswa. Misalnya saja pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, setiap mata dadu berisi tentang rumus-rumus bangun datar yang ada pada papan permainan.¹⁰



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2.2 Dadu

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 23

c. Bidak

Bidak berfungsi sebagai penunjuk posisi bermain. Pada permainan ular tangga yang dikhususkan untuk pembelajaran bidak bisa diganti dengan alat-alat seperti kertas yang didesain menyerupai gambar-gambar tertentu. Alternatif lain adalah dengan menggunakan tutup pulpen bekas. Hal tersebut akan membuat alat ini semakin bernilai ekonomis.¹¹



Sumber: Dokumentasi pribadi

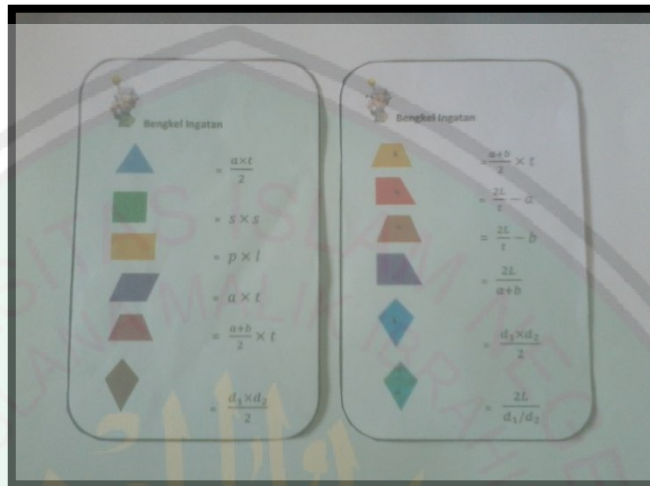
Gambar 2.3 Bidak

d. Bengkel ingatan

Bengkel ingatan merupakan alat bantu permainan yang terbuat dari kertas dan berbentuk prisma tegak segitiga. Pada alat bengkel ini terdapat acuan kesesuaian antara materi yang ada di dalam kotak dan dadu. Contohnya adalah gambar bangun datar beserta rumusnya yang berfungsi sebagai referensi peserta ketika lupa akan rumus. Desain bengkel ingatan bebas tetapi yang terpenting adalah semua

¹¹ *Ibid.*, hlm. 24

rumus yang ada didalam permainan ada di bengkel tersebut. bisa juga bengkel berbentuk kartu sehingga lebih mudah membuatnya.¹²



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2.4 Bengkel ingatan

3. Manfaat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Pembelajaran

Manfaat penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran antara lain:

- a. Siswa menjadi berkonsentrasi penuh.

Setiap gerakan lawan, pasti akan diperhatikan. Tanpa harus kita suruh mereka akan dengan sendirinya melakukan hal ini. Penuh konsentrasi pada permainan. Bahkan, terkadang siswa lupa sudah bel pelajaran telah selesai. Pada saat melakukan permainan siswa akan berkonsentrasi pada permainannya. Konsentrasi inilah yang

¹² *Ibid.*, hlm. 24-25

menyebabkan permainan ini mempercepat kemampuan siswa dalam menghafal.¹³

b. Suasana dalam kelas menjadi senang.

Bermain ular tangga layaknya sebuah permainan pada umumnya yang juga membuat senang bagi yang memainkannya. Terkadang siswa tertawa riang karena melihat teman-temannya kalah atau ketika lupa rumus terlebih lagi jika ia merasa menang atas temannya. Suasana senang ini juga sangat mempengaruhi kecepatan anak dalam menghafal.¹⁴

4. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga

Alat permainan edukatif ular tangga yang digunakan pada kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan alat permainan edukatif ular tangga

Kelebihan alat permainan edukatif ular tangga antara lain:¹⁵

- 1) Alat permainan edukatif ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran secara langsung.

¹³ *Ibid.*, hlm.18-19

¹⁴ *Ibid.*, hlm.19

¹⁵ Pratiwi Citra Anjani, *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga* (<http://pracitra.blogspot.com>, diakses 12 september 2012 jam 17.15 WIB)

- 3) Alat permainan edukatif ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
 - 4) Alat permainan edukatif ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
 - 5) Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
 - 6) Alat permainan edukatif ular tangga bisa diterapkan dikelas yang besar (yang jumlah siswanya banyak).
 - 7) Tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar, dimana dalam membuat alat permainan edukatif ini bisa menggunakan barang-barang yang sudah tidak digunakan/bekas.
- b. Kekurangan alat permainan edukatif ular tangga.

Kekurangan alat permainan edukatif ular tangga antara lain:¹⁶

- 1) Penggunaan alat permainan permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- 2) alat permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

¹⁶ *Ibid.*,

- 4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.
- 5) Membutuhkan waktu yang agak lama dalam pembuatan alat permainan edukatif apabila jumlah siswanya banyak karena membutuhkan alat permainan edukatif yang banyak.

B. Prestasi belajar

1. Pengertian Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni "prestasi" dan "belajar". Antara kata "prestasi" dan "belajar" mempunyai arti yang berbeda. "prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataan, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.¹⁷

Menurut WJS. Poerwadarminta yang telah dikutip oleh Saiful Bahri Jamarah dalam bukunya *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* berpendapat, bahwa prestasi adalah hal yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya), sedangkan menurut Mas'ud Khasan

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20

Abdul Qohar yang juga telah dikutip oleh Saiful Bahri berpendapat, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.¹⁸

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil. Belajar dapat pula diartikan sebagai suatu aktivitas yang sadar akan tujuan. Tujuan dalam belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya.¹⁹

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁰

¹⁸ *Ibid.*,

¹⁹ *Ibid.*, hlm.21

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineke Cipta, 2010), hlm. 2.

Setelah menelusuri uraian di atas, maka dapat difahami mengenai makna kata "prestasi" dan "belajar". Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang sangat sederhana mengenai hal ini, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.²¹

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhinya. setiap individu dalam meningkatkan prestasi belajarnya, tetapi pada dasarnya faktor-faktor ini dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).

a. Faktor dari dalam (intern)

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor intern meliputi dua aspek antara lain:

1) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dalam sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa untuk mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah,

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit.*, hlm 23

apalagi jika disertai pusing-pusing kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari pun kurang atau tidak berbekas.²²

Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Daya pendengaran dalam penglihatan siswa yang rendah, umpamanya, akan menyulitkan *sensory register* dalam menyerap item-item informasi yang bersifat *echoic* dan *iconic* (gema dan citra). Akibat negatif selanjutnya adalah terhambatnya proses informasi yang dilakukan oleh sistem memori siswa tersebut.²³

2) Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan, namun diantara faktor-faktor psikologis siswa, yang pada umumnya dipandang lebih esensial, adalah sebagai berikut:

a) Inteligensi siswa

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 132

²³ *Ibid.*, hlm.133

tepat. Jadi intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungannya dengan intelegensia manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan “menara pengontrol” hampir seluruh aktivitas manusia.²⁴

b) Sikap siswa

Sikap (*attitude*) yaitu gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun secara negatif. Sikap siswa yang positif, terutama kepada guru dan mata pelajaran yang disajikan, merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajaran yang disajikan, dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut, selain itu juga akan berdampak prestasi yang dicapai siswa kurang memuaskan.²⁵

c) Bakat siswa

Secara umum bakat (*appitute*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai

²⁴ *Ibid.*, hlm.133-134

²⁵ *Ibid.*, hlm.135

keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.²⁶

d) Minat siswa

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Umpamanya, seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.²⁷

e) Motivasi siswa

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.²⁸ Motivasi dibedakan menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.

²⁶ *Ibid.*,

²⁷ *Ibid.*, hlm. 136

²⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung, Remaja Karya, 2007), hlm. 60

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.²⁹

Dalam perspektif kognitif, motivasi lebih signifikan bagi siswa adalah motivasi intrinsik karena lebih murni dan lebih langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. Dorongan mencapai prestasi dan dorongan memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk masa depan, memberi pengaruh lebih kuat dan lebih langgeng dibandingkan dengan dorongan hadiah atau dorongan keharusan dari orang tua dan guru.³⁰

b. Faktor dari luar (ekstern)

Adapun faktor eksternal juga terdiri dari dua macam yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi dan teman-teman sekelas, masyarakat, tetangga, teman sepermainan di sekitar perkampungan, orang tua dan keluarga . Sedangkan yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.³¹

²⁹ Muhibiin Syah. *op.cit.*, hlm. 136-137

³⁰ *Ibid.*, hlm. 137

³¹ *Ibid.*, hlm. 137-138

C. Mata Pelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat di antara para matematikawan, apa yang disebut matematika itu. Kalau kita telaah, matematika itu tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan juga unsur ruang sebagai sarannya. Sejak permulaan abad 19, matematika berkembang yang sarannya ditujukan ke hubungan, pola, bentuk dan struktur.³²

Matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara sistematis. Selain itu matematika ilmu tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan matematika diartikan sebagai ilmu bantu untuk menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan.³³

Matematika dapat pula diartikan sebagai bahasa simbol, yaitu ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak diartikan, ke unsur yang diartikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika, yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.³⁴

³² Abdul Halim Tatbani, *Matematika Hakikat Dan Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hlm. 17

³³ *Ibid.*, hlm. 19

³⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2007), hlm. 1

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.³⁵

Belajar matematika pada hakekatnya adalah berkenaan dengan ide-ide, struktur, yang diatur menurut aturan yang logis. Matematika berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol tertentu dan tersusun secara hierarkis serta penalarannya deduktif. Karena matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami lebih dahulu sebelum memanipulasi symbol-simbol itu. Proses belajar matematika akan lancar apabila belajar itu sendiri dilakukan secara kontinu.³⁶

Dalam islam orang yang menuntut ilmu sehingga mendapatkan ilmu mempunyai derajat lebih baik di mata Allah SWT dari pada orang yang tidak mau belajar sehingga tidak memperoleh ilmu sama sekali.

Sebagaimana firman Allah SWT

³⁵ *Ibid.*, hlm 5

³⁶ Nuril Milati, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang, Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2009, hlm. 46

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ^ط
وَإِذَا قِيلَ ائْتُوا فَانزِلُوا فَانزِلُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ^ج
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Wahai orang-orang beriman! Apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al Mujadalah: 11)³⁷

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa islam sangat menganjurkan umatnya utk mencari ilmu, karena Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang mempunyai ilmu pengetahuan

2. Tujuan pembelajaran Matematika

Secara umum mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.³⁸

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

³⁷ Departemen Agama RI. *Alquran dan Terjemahnya* , (Solo: Tiga Serangkai:2009), hlm. 542

³⁸ Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB,(Jakarta: Depdikbud, 2006), hlm 417

- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut.³⁹

a. Bilangan

Yang termasuk dalam ruang lingkup bilangan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500
- 2) Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah.
- 3) Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka
- 4) Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka.
- 5) Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 417-430

- 6) Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
 - 7) Menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat.
 - 8) Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.
 - 9) Melakukan operasi hitung pecahan dalam pemecahan masalah
 - 10) Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah.
 - 11) Menggunakan lambang bilangan Romawi
- b. Geometri dan pengukuran

Yang termasuk dalam ruang lingkup geometri dan pengukuran adalah sebagai berikut

- 1) Mengenal bangun datar sederhana (segitiga, segi empat, dan lingkaran)
- 2) Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana
- 3) Memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana
- 4) Menghitung luas bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, trapesium dan lingkaran) dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
- 5) Menghitung luas segi banyak sederhana dan luas lingkaran.
- 6) Menghitung keliling bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, layang-layang, trapesium, dan lingkaran) dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

- 7) Menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah.
 - 8) Mengenal beberapa bangun ruang (balok, prisma, tabung, bola, dan kerucut).
 - 9) Menghitung volume bangun ruang (kubus, balok, prisma dan tabung) dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
 - 10) Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar.
 - 11) Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun.
 - 12) Menggunakan pengukuran volume perwaktu dalam pemecahan masalah
 - 13) Menggunakan pengukuran berat (timbangan), waktu (jam), jarak (meteran), sudut, dan kecepatan dalam pemecahan masalah
 - 14) Menggunakan sistem koordinat dalam pemecahan masalah
- c. Pengolahan data

Yang termasuk dalam ruang lingkup Pengolahan data adalah sebagai berikut:

- a) Mengumpulkan dan mengolah data
- b) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan data.

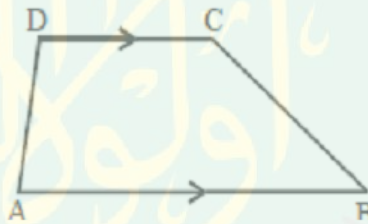
4. Trapesium dan Layang-layang

a. Trapesium

Trapesium merupakan salah satu bentuk dari bangun datar. Trapesium adalah suatu bangun dua dimensi segi empat yang mempunyai dua sisi yang sejajar namun panjangnya tidak sama.⁴⁰

Secara umum ada tiga jenis trapesium, antara lain:⁴¹

- 1) Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang. Pada gambar di dibawah, $AB \parallel DC$, sedangkan masing-masing sisi yang membentuknya, yaitu AB , BC , CD , dan AD tidak sama panjang.

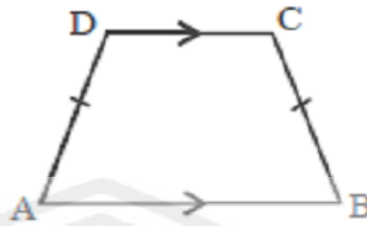


Gambar 2.5 Trapesium sembarang

- 2) Trapesium sama kaki adalah trapesium yang mempunyai sepasang sisi yang sama panjang, di bawah mempunyai sepasang sisi yang sejajar. Pada gambar di bawah, $AB \parallel DC$ dan $AD = BC$.

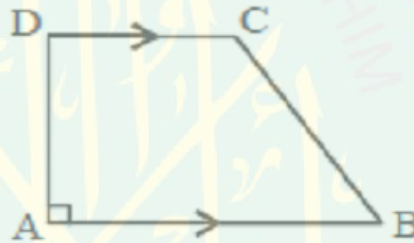
⁴⁰ Ahmad Faruk, *Bangun Datar* (([http:// abangfaruk.blogspot.com](http://abangfaruk.blogspot.com), diakses 20 September 2012 jam 20.26 WIB)

⁴¹ Ibid.,



Gambar 2.6 Trapezium sama kaki

- 3) Trapezium siku-siku adalah trapezium yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (90°) Pada gambar di bawah, selain $AB \parallel DC$, juga tampak bahwa besar $\angle DAB = 90^\circ$ (siku-siku).



Gambar 2.7 Trapezium siku-siku

Rumus luas trapezium yaitu⁴²

$$\text{Luas} = \frac{\text{jumlah dua sisi sejajar}}{2} \times \text{tinggi. atau,}$$

$$\text{Luas} = \frac{a+b}{2} \times t$$

Dari rumus luas trapezium dapat dicari:

$$\text{Tinggi } (t) = \frac{2L}{a+b}$$

$$\text{Sisi sejajar atas } (a) = \frac{2L}{t} - b$$

$$\text{Sisi sejajar bawah } (b) = \frac{2L}{t} - a$$

⁴² Devi Suyati, *Pengertian Trapezium, Layang-Layang Dan Belah Ketupat* (<http://devisuyati.blogspot.com>, diakses 20 September 2012 jam 20.24 WIB)

Keterangan:

a = sisi sejajar atas

b = sisi sejajar bawah

t = tinggi

L = Luas

Sedangkan untuk mencari keliling trapesium adalah:

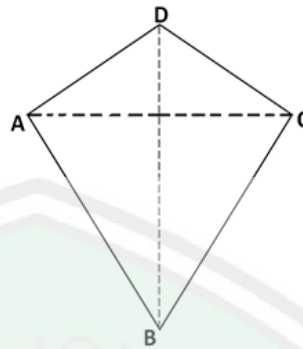
Keliling = jumlah keempat sisi trapesium. atau,

$$Keliling = s_1 + s_2 + s_3 + s_4$$

b. Layang-layang

Layang-layang merupakan salah satu bentuk dari bangun datar. Layang-layang adalah bangun dua dimensi segi empat yang mempunyai dua pasang rusuk yang sama panjang, dan memiliki dua buah pasang sudut yang bukan siku-siku yang mana sudut yang sama besar saling berhadapan. Definisi lain dari layang-layang adalah bangun dua dimensi yang dibentuk oleh dua segitiga sama kaki yang mempunyai panjang alas yang sama dan memiliki tinggi yang berbeda.⁴³

⁴³ Ahmad Faruk, *op.cit.*,



Gambar 2.8 layang-layang

Layang-layang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut.⁴⁴

- 1) Dua pasang sisi yang masing-masing sama panjang
- 2) Kedua diagonalnya saling tegak lurus
- 3) yang satu membagi dua sama panjang diagonal yang lain
- 4) Salah satu diagonalnya adalah sumbu simetrisan sepasang sudut yang berhadapan sama besar.

Rumus luas layang-layang adalah:⁴⁵

$$\text{Luas} = \frac{\text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}}{2}. \text{ atau,}$$

$$\text{Luas} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

Dari rumus luas layang-layang dapat dicari:

$$\text{diagonal 1 } (d_1) = \frac{2L}{d_2}$$

$$\text{diagonal 2 } (d_2) = \frac{2L}{d_1}$$

Keterangan:

$$d_1 = \text{diagonal (1)}$$

⁴⁴ *Ibid.*,

⁴⁵ Devi Suyati, *op.cit.*,

$d_2 = \text{diagonal (2)}$

$L = \text{Luas}$

Sedangkan untuk mencari keliling layang-layang adalah:

Keliling = jumlah keempat sisi layang-layang. atau,

$$\text{Keliling} = s_1 + s_2 + s_3 + s_4$$

D. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika Materi Trapeium dan Layang-Layang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.⁴⁶

Standar Kompetensi pelajaran matematika SD/MI terdiri dari 3 aspek yaitu bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan. Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada pencapaian kompetensi geometri. Geometri atau bangun datar adalah ilmu tentang bangun-bangun yang ada hubungannya antara garis, titik, dan bidang.⁴⁷

Pencapaian kompetensi geometri pada penelitian ini difokuskan pada materi bangun datar trapesium dan layang-layang. Oleh karena itu siswa

⁴⁶ *Ibid*, hlm 416

⁴⁷ Toto Hermawan, *Matematika Asyik*, (<http://matematikakuu.blogspot.com>, diakses pada 4 agustus 2012 jam 19.35 WIB)

diharapkan mampu menghitung luas trapesium dan layang-layang serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan trapesium dan layang-layang. Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias belajar matematika sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi terutama materi trapesium dan layang-layang.

Pada materi trapeium dan layang-layang, siswa dituntut untuk mengerti cara perhitungan luas bangun datar tersebut. Bukan hanya luas trapesium namun cara mencari panjang sisi sejajar atau tinggi trapesium jika diketahui luas dan tinggi atau panjang sisi sejajar trapesium. Begitupun dengan layang-layang, tidak hanya mencari luas layang-layang namun juga mencari panjang salah satu diagonal jika diketahui luas dan panjang salah satu diagonal lainnya.

Jika guru hanya memberikan materi tersebut dengan metode yang monoton tanpa ada kreasi apapun, maka siswa akan lama menghafal rumus sehingga akan kesulitan mengerjakan soal-soal tentang bangun datar trapesium dan layang-layang. Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran trapesium dan layang-layang dapat memudahkan siswa untuk menghafal rumus, apalagi jika dilakukan berulang-ulang, maka siswa tidak perlu menghafal rumus yang berkaitan dengan trapesium dan layang-layang, namun sedikit demi sedikit siswa akan hafal dengan sendirinya. Selain menghafal rumus tentang trapesium dan layang-layang siswa juga dapat mengingat rumus luas bangun datar yang telah

dipelajari pada kelas III dan IV yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan jajar genjang.

Alat permainan edukatif ular tangga pada materi trapesium dan layang-layang ini terdiri dari papan permainan, bidak, dadu dan bengkel ingatan. Pada papan permainan terdapat 100 setiap kotak Pada indikator pencapaian pembelajaran siklus I yaitu (1) menentukan rumus luas trapesium dan layang-layang (2) menghitung luas trapesium dan layang-layang, setiap kotak berisi rumus luas persegi $s \times s$, luas persegi panjang $p \times l$, luas segitiga $\frac{a \times t}{2}$, luas jajar genjang $a \times t$, dan luas trapesium $\frac{a+b}{2} \times t$, Luas layang-layang $\frac{d_1 \times d_2}{2}$. Setiap sisi dadu juga berisi rumus seperti pada papan permainan.

Pada siklus II indikator pencapaian pembelajaran yaitu (1) menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium (2) menghitung panjang diagonal layang-layang. Pada siklus III indikator pencapaian pembelajaran yaitu penyelesaian masalah yang berhubungan dengan bangun datar trapesium dan layang-layang. Pada siklus II dan III kotak pada papan permainan berisi rumus trapesium dan layang-layang, diantaranya rumus mencari luas trapesium $\frac{a+b}{2} \times t$, luas layang-layang $\frac{d_1 \times d_2}{2}$, tinggi trapesium $\frac{2L}{a+b}$, panjang diagonal layang-layang $\frac{2L}{d_1/d_2}$, panjang sisi sejajar

atas trapesium (a) $\frac{2L}{t} - a$, panjang sisi sejajar bawah trapesium (b) $\frac{2L}{t} - b$.

Setiap sisi dadu juga berisi rumus seperti pada papan permainan.

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika antara lain:⁴⁸

1. Pendahuluan. Tahap awal penggunaan media ini, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, selain menjelaskan guru memberi contoh soal dan latihan mengenai penerapan rumus dari materi yang diajarkan. Pada tahap ini siswa mengalami proses pemahaman dan diharapkan mengerti materi yang telah disampaikan guru. Namun pada tahap ini anak belum kuat ingatannya.
2. Inti. Setelah memahami materi, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan lebih dari dua orang. Kelompok-kelompok ini ditempatkan secara terpisah, tetapi masih dalam satu ruang kelas. Selanjutnya alat permainan ular tangga dibagikan kepada masing-masing kelompok dan guru menjelaskan aturan permainan sampai siswa benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat siswa bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi konflik antar anggota kelompok.
3. Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan siswa terhadap materi.

⁴⁸ Yasin Yusuf dan Umi Auliya. *Op cit.* hlm: 20

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam kegiatan ilmiah, dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu masalah haruslah menggunakan pengetahuan (ilmu) sebagai dasar argumentasi dalam mengkaji persoalan. Hal ini dapat dimaksudkan agar diperoleh jawaban yang dapat diandalkan. Peneliti wajib mengkaji teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti. Untuk mendukung originalitas penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengkaji hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga. Ada beberapa temuan penelitian diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nanik Agustina tahun 2008, Setyawan Praja P tahun 2011, dan Evi Triwahyuni tahun 2012.

Peneliti Nanik Agustina melakukan penelitian tentang permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bilangan bulat siswa kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang. Sebelum penggunaan permainan ular tangga hasil belajar siswa pada pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat rata-rata mencapai 67,3 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 22 siswa. Setelah menggunakan permainan ular tangga pada siklus 1 hasil belajar siswa mengalami sedikit kenaikan.⁴⁹

Hal ini terbukti dari rata-rata nilai post tes siswa meningkat menjadi adalah 72,9 dengan 29 siswa (63%) mendapat nilai 70-100 dan mengalami ketuntasan belajar individu. Sedangkan 17 siswa (37%) mendapat nilai <50-65

⁴⁹ Nanik Agustina, *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UM, 2008, hlm. iii

belum mengalami ketuntasan individu. Pada siklus II nilai post tes meningkat menjadi 85,2 dengan 45 siswa (97,8%) mendapat nilai 70-100 dan mengalami ketuntasan belajar individu. Sedangkan 1 siswa (2,2%) belum mengalami ketuntasan individu. Siswa tersebut adalah siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Siswa tersebut merupakan siswa pindahan dari sekolah lain yang disekolah asal pernah tinggal kelas 1 kali pada kelas III.⁵⁰

Dengan melihat ketuntasan belajar kelas pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sudah berhasil dengan persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar 97,8%, sedangkan siswa yang belum tuntas belajar 2,2%, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.⁵¹

Peneliti Setyawan Praja P melakukan penelitian tentang penerapan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas V SDN Dampit 02 Kabupaten Malang. Sebelum menerapkan media ular tangga, pembelajaran IPS belum berjalan dengan maksimal. Hal itu disebabkan karena kurang minatnya siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru menyampaikan pembelajaran membaca secara monoton, yaitu siswa hanya disuruh membaca buku teks

⁵⁰ *Ibid.*,

⁵¹ *Ibid.*,

bacaan dalam hati kemudian guru menerangkan sebentar dan kemudian memberikan pertanyaan.⁵²

Setelah menerapkan media ular tangga yang hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Materi pokok perjuangan melawan penjajahan mengalami peningkatan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 33% menjadi 63% dan pada siklus II meningkat dari 63% menjadi 83%. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas dari pra tindakan sebesar 64,7 menjadi 71,6 pada saat siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 81,4 pada saat siklus II. Selain itu siswa juga terlihat lebih aktif di kelas saat pembelajaran IPS. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS.⁵³

Peneliti Evi Triwahyuni melakukan penelitian tentang penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang. Sebelum menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPS, nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPS hanya mencapai 48,5 dengan prosentase ketuntasan 9,9% yang masih belum mencapai KKM yaitu 70.⁵⁴

Hasil yang diperoleh setelah menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPS, antara lain: (1) penggunaan media ular tangga pada

⁵² Setyawan Praja P *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Dampit 02 Kabupaten Malang, Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan UM, 2011, hlm. iii

⁵³ *Ibid.*,

⁵⁴ Evi Triwahyuni, *Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang, Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan UM, 2012, hlm. iii

pembelajaran IPS memberikan manfaat guru untuk melakukan variasi dalam pembelajaran dan siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi, (2) penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, dibuktikan dengan keberagaman jenis aktivitas siswa. Nilai rata-rata aktivitas siswa mencapai prosentase ketuntasan klasikal 43,33% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Rata-rata klasikalnya dari 68,13 pada siklus I dan 83,05 pada siklus II, (3) penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dapat dilihat dari prosentase ketuntasan klasikal 9,9% pada pra tindakan meningkat menjadi 33,33% pada siklus I dan 93,33% pada siklus II. Rata-rata klasikalnya dari 48,5 pada pra tindakan meningkat menjadi 61,83 pada siklus I dan 80,08 pada siklus II.⁵⁵

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang. Saran yang diberikan meliputi: sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran IPS dan penggunaan media ular tangga dengan model yang sesuai dalam pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.⁵⁶

⁵⁵ *Ibid.*,

⁵⁶ *Ibid.*,

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Nanik Agustina, 2008	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Media yang digunakan yaitu menggunakan media ular tangga ▪ mata pelajaran yang diteliti yaitu pada mata pelajaran matematika. ▪ Indikator pencapaian sama-sama mengarah pada prestasi belajar atau hasil yang diperoleh siswa selama melaksanakan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi yang dijadikan penelitian yaitu bilangan bulat pada kelas IV, sedangkan dalam penelitian ini materi yang dijadikan penelitian adalah Luas trapesium dan layang-layang pada kelas V ▪ Alat permainan yang digunakan pada penelitian ini ditambah dengan soal alternatif dan bengkel ingatan sebagai penunjang pembelajaran. 	Yang menonjol pada penelitian Nanik adalah penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran matematika. penelitian tersebut dapat memberikan penguatan terhadap penelitian ini yang sama-sama menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar.
2	Setyawan Praja P, 2011	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media ular tangga pada proses pembelajarannya ▪ Indikator pencapaian sama-sama 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mata pelajaran yang dijadikan penelitian yaitu pelajaran IPS kelas V sedangkan dalam penelitian ini pelajaran yang 	Yang menonjol pada penelitian Setyawan adalah penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan

		<p>mengarah pada prestasi atau hasil yang diperoleh siswa selama melaksanakan pembelajaran.</p>	<p>dijadikan penelitian adalah matematika.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ indikator pencapaian, pada penelitian yang dilakukan peneliti Setyawan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus aktivitas siswa sedangkan penelitian ini indikator pencapaiannya hanya hasil belajar atau prestasi belajar. ▪ Alat permainan yang digunakan pada penelitian ini ditambah dengan soal alternatif dan bengkel ingatan sebagai penunjang pembelajaran 	<p>hasil belajar. Penelitian tersebut dapat memberikan penguatan terhadap penelitian ini yang sama-sama menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar.</p>
3	Evi Triwahyuni, 2012	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media ular tangga pada proses pembelajarannya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mata pelajaran yang dijadikan penelitian yaitu pelajaran IPS kelas V sedangkan 	<p>Yang menonjol pada penelitian Evi adalah penggunaan media ular</p>

		<p>Indikator pencapaian sama-sama mengarah pada prestasi atau hasil yang diperoleh siswa selama melaksanakan pembelajaran.</p>	<p>dalam penelitian ini pelajaran yang dijadikan penelitian adalah matematika.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ indikator pencapaian, pada penelitian yang dilakukan peneliti Evi yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus aktivitas siswa sedangkan penelitian ini indikator pencapaiannya hanya hasil belajar atau prestasi belajar. ▪ Alat permainan yang digunakan pada penelitian ini ditambah dengan soal alternatif dan bengkel ingatan sebagai penunjang pembelajaran 	<p>tangga untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian tersebut dapat memberikan penguatan terhadap penelitian ini yang sama-sama menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar.</p>
--	--	--	---	--

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Sebab dalam melakukan tindakan kepada subyek penelitian, yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna, yakni makna dari kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu upaya atau tindakan yang dilakukan guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian.¹ PTK ini dilakukan secara kolaboratif partisipatoris, yaitu kerjasama antara peneliti (pengamat) dengan guru (pelaku tindakan). Dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam merencanakan tindakan, observasi, refleksi dan lain-lain. Upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi trapesium dan layang-layang dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini kehadiran peneliti mutlak diperlukan karena bertindak sebagai instrument penelitian. Peran peneliti dalam penelitian ini

¹ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju dan Praktik* (Malang: UM Press, 2008), hlm.15

adalah sebagai pengamat partisipan yaitu peneliti terlibat secara langsung dan bersifat aktif dalam proses pengumpulan data yang diinginkan.

Selama penelitian dilakukan, peneliti bertindak sebagai perencana, observer, pengumpul data, penganalisis data, dan sekaligus pelapor hasil penelitian. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti dibantu dengan guru bidang studi matematika sebagai pengajar, mengarahkan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat peneliti.

C. Lokasi penelitian

Penelitian ini bertempat di MI Pendem Junrejo Batu yang beralamatkan di jalan Pusdik Arhanud No. 2 Sekarputih Desa Pendem, kecamatan Junrejo, Kota Batu. Peneliti memilih lokasi penelitian di MI Pendem Junrejo Batu karena letak sekolah yang strategis sehingga mudah dijangkau oleh siapapun baik dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. letak sekolah yang tidak terlalu jauh dari kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dapat mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian.

Belum pernah digunakannya alat permainan edukatif ular tangga dalam kegiatan pembelajaran matematika, membuat peneliti tertarik untuk menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada penelitian ini. Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada penelitian ini. diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat belajar matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Sumber Data

Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan rancangan PTK yang melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data dari hasil observasi proses pembelajaran matematika yang menggunakan alat permainan ular tangga, wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas V dan beberapa siswa kelas V, foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan arsip sekolah. Sedangkan data kuantitatif berupa data dari nilai siswa dan angket yang diberikan kepada siswa di siklus terakhir.

Terkait dengan penelitian ini yang dijadikan sumber penelitian adalah guru bidang studi matematika kelas V MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu dan siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 43 siswa, 22 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. dimana siswa-siswi tersebut tidak hanya diperlukan sebagai objek yang dikenai tindakan, tetapi juga aktif dalam kegiatan yang dilakukan.

E. Prosedur Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data di lapangan, dipergunakan metode pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Metode ini dilakukan untuk memperoleh data dari mengamati tindakan yang dilakukan guru bidang studi matematika dan siswa kelas V saat kegiatan pembelajaran matematika materi trapesium dan layang-layang berlangsung dengan menggunakan alat permainan edukatif ular

tangga. Pengamatan yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga serta perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil dari pengamatan dicatat di lembar pengamatan yang telah dibuat.

2. Wawancara (*interview*)

Metode ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dari guru dan beberapa siswa kelas V selama menggunakan alat permainan edukatif ular tangga kegiatan pembelajaran matematika. Selain itu metode ini juga digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah meliputi sejarah berdirinya sekolah, prestasi yang diperoleh dan lain-lain.

Wawancara yang dilakukan penulis dalam peneliti ini menggunakan teknik wawancara tak terstruktur, dimana dalam wawancara tak terstruktur ini mirip dengan percakapan informal. Wawancara tak terstruktur yang dilakukan peneliti bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.

3. Pengukuran Tes Hasil Belajar.

Tes ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi trapesium dan layang-layang. Tes yang dimaksud meliputi test awal sebelum dilakukan tindakan, tes awal tersebut akan dijadikan sebagai acuan tambahan untuk dijadikan penentuan awal poin perkembangan individu siswa. Selain melakukan tes awal juga dilakukan tes akhir yang dilakukan diakhir pembelajaran pada setiap siklus. Nilai

hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

4. Angket (*kuesioner*)

Angket digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang respon siswa kelas V selama kegiatan pembelajaran matematika materi trapesium dan layang-layang dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Angket ini bersifat terstruktur atau tertutup karena berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan. Responden dalam menjawab terikat pada sejumlah kemungkinan yang sudah disediakan. Angket tersebut memiliki 4 alternatif jawaban secara bertingkat, mulai dari (SS) sangat setuju, (S) Setuju, (TS) tidak setuju, (STS) sangat tidak setuju, Angket ini diberikan sekali yaitu pada akhir pembelajaran di siklus III.

5. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai keadaan lokasi penelitian dan keadaan guru dan siswa ditinjau dari segi pengalaman-pengalaman dalam menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada pelajaran matematika materi trapesium dan layang-layang.

F. Analisis Data

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), maka data-data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan, dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis tersebut digunakan untuk memastikan bahwa dengan mengaplikasikan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Langkah-langkah dalam menganalisis data kualitatif yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan.²

Pada tahap reduksi data, peneliti merangkum, memilah-milah hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah memaparkan data hasil reduksi. Pemaparan dilakukan sesuai hasil analisa (pengamatan) yang telah dilakukan untuk mengetahui implementasi penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya. Dalam penelitian ini pemaparan data dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Setelah data dipaparkan, langkah terakhir yaitu penyimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Data yang bersifat kualitatif, seperti data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif. Sedangkan data yang dikumpulkan berupa angka atau data kuantitatif cukup dengan menggunakan analisis deskriptif dan sajian visual. Sajian tersebut untuk

² Sukarno, *Penelitian Tindakan Kelas Prinsip-prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya* (Surakarta: Media Perkasa, 2009) hlm. 98

menggambarkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, atau perubahan kearah yang lebih baik, jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.³

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan dari keadaan sebelumnya, dapat dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentase peningkatan

Post rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

(Gugus Action Research, 1999/2000:75)

A. Pengecekan Keabsahan Temuan

Pengecekan keabsahan temuan dilakukan untuk menjamin keabsahan temuan. Teknik pengecekan keabsahan temuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Triangulasi

Teknik triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk pengecekan atau pembandingan terhadap data.⁴ Triangulasi yang digunakan pada penelitian

³ Sodarsono. F.X, *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktifitas Instruksional Dirjen Dikti Depdiknas, 2001) hlm. 25

⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.330

ini adalah triangulasi teknik. Teknik ini dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama dengan teknik yang berbeda yaitu dengan dokumentasi, wawancara, observasi, tes pengukuran hasil belajar dan angket. Data yang diperoleh dari satu teknik akan dibandingkan dengan data yang diperoleh dari teknik lain, sehingga dapat diketahui apakah narasumber memberikan data yang sama atau tidak tentang penggunaan alat permainan edukatif ular tangga.

2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan mengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan.⁵ Pada penelitian ini peneliti membaca seluruh catatan hasil penelitian secara cermat, sehingga dapat diketahui kesalahan dan kekurangannya. Selain itu peneliti membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga.

B. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tahap pra-tindakan dan tahap pelaksanaan tindakan. Tahap pra-tindakan digunakan peneliti untuk memberikan pre test kepada siswa agar peneliti mengetahui kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan. pre test dilaksanakan satu kali pertemuan dengan durasi 3x35 menit. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan tiga siklus. setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dengan durasi 3x35

⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm.124

menit. Pelaksanaan masing-masing siklus penelitian tindakan kelas meliputi 4 fase yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Rincian tahap-tahap pada setiap siklus tersebut adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Adapun perencanaan ini berdasarkan pendahuluan yang menjadi acuan dalam perencanaan tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh yaitu:

- a. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan.
- b. Mempersiapkan alat permainan edukatif ular tangga.
- c. Mempersiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan materi yang ditetapkan
- d. Mempersiapkan lembar evaluasi
- e. Mempersiapkan lembar pengamatan perilaku siswa.
- f. Mempersiapkan angket (siklus III)

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dimaksudkan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada materi luas trapesium dan layang-layang. Pada siklus pertama materi yang dibahas adalah cara menghitung luas trapesium dan layang-layang. Siklus kedua materi yang dibahas adalah cara menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan cara menghitung panjang salah satu diagonal layang-

layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang. Siklus ketiga materi yang dibahas adalah tentang penyelesaian masalah yang berhubungan dengan bangun datar trapesium dan layang-layang.

Langkah-langkah pelaksanaan pada masing-masing siklus secara umum yaitu:

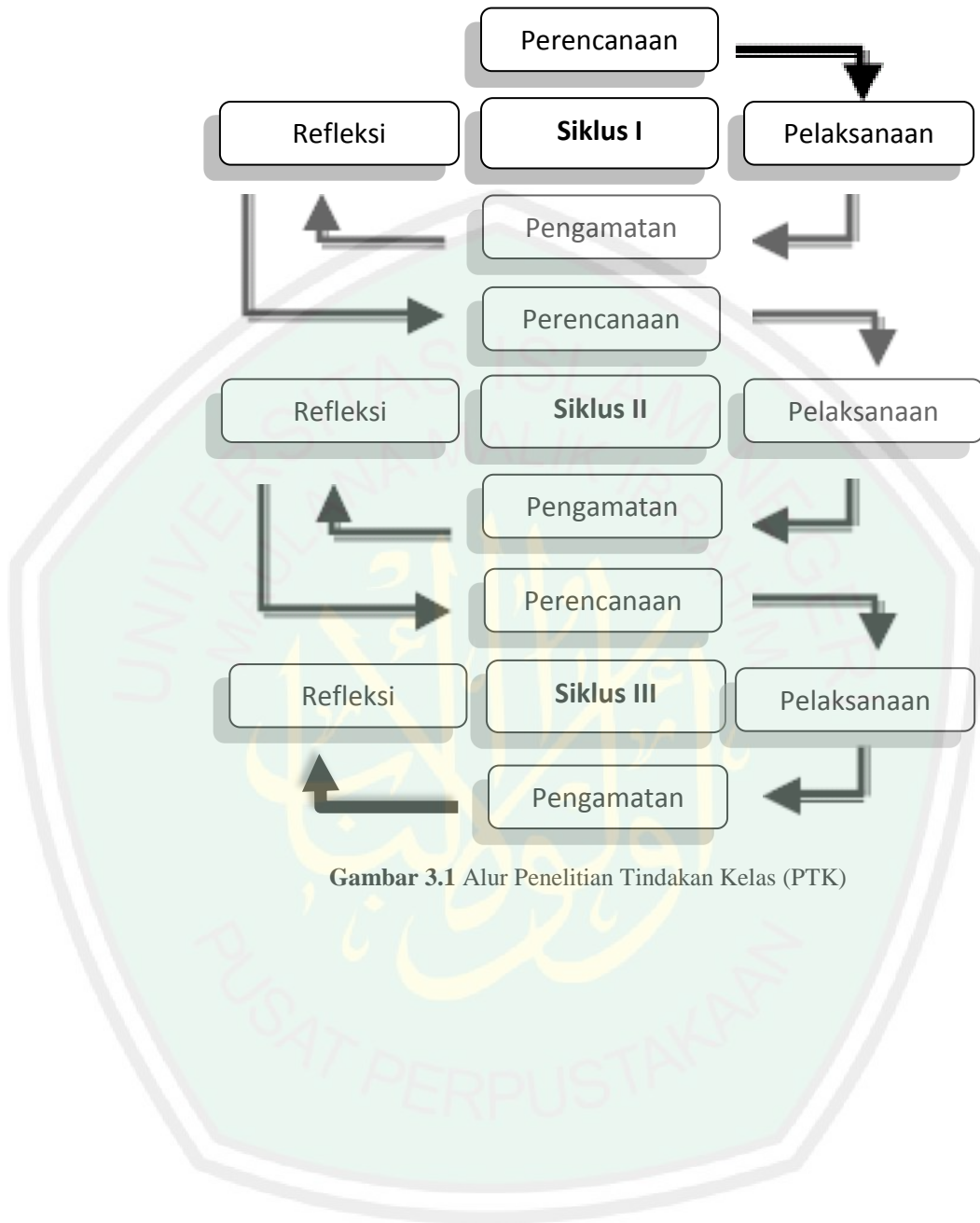
- 1) Penyajian materi dan kuis.
- 2) Melaksanakan kegiatan bermain dengan tim bermain
- 3) Evaluasi materi.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan tujuan agar memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang data aktivitas mulai dari awal sampai akhir tindakan. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru bidang studi matematika. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar pengamatan.

4. Refleksi

Refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari suatu perencanaan yang dilaksanakan pada siklus tersebut. Refleksi juga merupakan acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah MI Iskandar Sulaiman

MI Iskandar Sulaiman merupakan persembahan warga Pendem akan pentingnya sebuah tempat menuntut ilmu agama yang mantap terutama bagi warga masyarakat disekitarnya. Pada awal pendiriannya sekitar tahun 1935, MI Iskandar Sulaiman merupakan lembaga lokal yang pelaksanaan pembelajarannya pagi hari, selain itu madrasah ini juga merupakan sebuah representasi keinginan para tokoh pendirinya supaya dapat mencetak generasi yang akan mengisi dan memenuhi masjid yang berada ditempat. Dalam perkembangannya MI Iskandar Sulaiman NU, merubah wajahnya dari Madrasah Diniyah menjadi Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 1968, hal ini dilakukan untuk mewartakan hasrat bersekolah disebuah lembaga Madrasah yang berstatus dan memiliki ijazah yang diakui.

Momentum perubahan ini diikuti dengan nuansa jihad yang mendasar dari para tokoh dan para pendidiknya sehingga semakin menjadikan madrasah ini mendapat kepercayaan dari warga masyarakat, meskipun menghadapi tantangan akan persaingan madrasah dan sekolah dasar negeri dimana posisi madrasah masih dinomor duakan.

Perkembangan selanjutnya ketika tahun 2005-2006 MI Iskandar Sulaiman mendapat kepercayaan dari Kota batu sebagai peserta lomba Seni

samproh, dan MI Iskandar Sulaiman dapat disejajarkan dengan lembaga lain. Pada tahun 2009 MI Iskandar Sulaiman mendapat kepercayaan mengikuti lomba puisi tingkat Provinsi Jawa Timur dan memperoleh kejuaraan sebagai peringkat ke 8.

Pada dasarnya MI Iskandar Sulaiman ingin selalu meningkatkan diri, apalagi tantangan masa depan yang semakin berat, penguasaan teknologi menjadi salah satu program yang akan dan segera diwujudkan, apalagi dengan diluncurkannya pendidikan gratis di SD Negeri, mengharuskan kami berupaya untuk tetap dapat *survive* dengan berbagai program dengan ciri khusus yang menjadi pilihan warga dan penguasaan teknologi agar sumber daya yang lulus dari madrasah siap menghadapi tantangan jaman yang kian berat. Berbagai metode pembelajaran dan peningkatan kualitas guru menjadi program dalam rangka meningkatkan mutu dengan bekerjasama dengan lembaga tinggi.

2. Profil Madrasah

Nama Madrasah	: MI ISKANDAR SULAIMAN
Alamat	: J1. Pusdik Arhanud No. 02 Desa Pendem Kecamatan Junrejo Kota Batu
Nama Kepala Madrasah	: Rujito , S.Pd
Nomor Statistik	: 111235790002
Jenjang Akreditasi	: 'B'
Status Tanah	: Milik Waqof
Surat Kepemilikan Tanah	: No.II-3/Wqf/21/68

Luas Tanah :755,25 m²

Kegiatan belajar mengajar : pagi

Sumber dana operasional : BOS dari pemerintah

3. Visi, Misi dan Tujuan MI Iskandar Sulaiman

a. Visi Sekolah

Terbentuknya kader muslim yang berwawasan luas berlandaskan IMTAQ dan IPTEK sebagai pengabdian dan pembawa misi Rohmatan lil A'lamin

b. Misi Sekolah

- 1) Berbakti serta mengamalkan perintah Allah dan Rosul-Nya
- 2) Berbakti kepada Orang tua ibu bapak.
- 3) Berprestasi serta Unggul dalam bidang ilmu pengetahuan dan seni
- 4) Berprestasi dan unggul bidang ilmu pengetahuan dan seni

c. Tujuan Sekolah

- 1) membentuk generasi penerus yang mempunyai aspek fikir dan dzikir,berpegang Pada ajaran Ahlus Sunnah Wal jama'ah
- 2) Memiliki peningkatan nilai rerata NEM + 0.6 dari 6,90 menjadi 7,5 Memiliki tim yang menjadi finalis olimpiade MIPA tingkat kota Menjadi finalis lomba bola volly tingkat kota
- 3) Memiliki guru yang berprestasi 5 besar tingkat kota
- 4) Memiliki tim tilawah yang menjadi finalis lomba MTQ tingkat kotaaksanakan pembelajaran PAKEM untuk seluruh kelas
- 5) peserta didik kelas atas menjalankan sholat dengan baik dan

tertib.

- 6) melaksanakan pembelajaran PAKEM untuk seluruh kelas
- 7) seluruh peserta didik kelas atas menjalankan sholat dengan baik dan tertib.
- 8) memiliki sarpras pendukung yang memadai.

4. Data Siswa

Jumlah siswa di MI Iskandar Sulaiman tahun ajaran 2012/ 2013 adalah sebagai berikut

Tabel 4.1
Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2012/ 2013

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I (satu)	31	29	60
2	II (dua)	12	24	36
3	III (tiga)	33	17	50
4	IV (empat)	31	17	48
5	V (lima)	22	21	43
6	VI (enam)	15	26	41
Total		146	132	277

5. Data Guru dan Pegawai

Data guru dan pegawai di MI Iskandar Sulaiman tahun ajaran 2012/ 2013 adalah sebagai berikut

Tabel 4.2
Data Guru dan Pegawai Tahun Ajaran 2012/ 2013

No	Nama guru	Status	Jabatan
1	Rujito, S.Pd.	PNS	Kepala MI
2	Mohamad Zainuri, S.Pd.	PNS	Guru Kelas VIB
3	Moch Zainuri, S.Pd.	Bantu	Guru Agama
4	Sulichah, A.Ma.	PNS	Guru Kelas IVB
5	Titiek Rakhmawati, A.Ma.	PNS	Guru Kelas VIA

6	Zahrofi	GTU	Guru Agama
7	Lilik Masrukah, A.Ma.	GTU	Guru TIK / TU
8	Solikhah, A.Ma.	GTU	Guru Kelas IA
9	Siti Purwati, S.Pd.	PNS	Guru Kelas V
10	Achmad Syakroni	GTT	Guru Olah Raga
11	Miftachul Jannah, S.Pd.	GTT	Guru Kelas IVA
12	Muhammad Farid Fu'adi	GTU	Tata Usaha
13	Dian k. Setyoningsih, A.Ma.	GTU	Guru Kelas III
14	Kartiko Subijantoro, A.Ma.A.Md.	GTT	Guru Kelas
15	Sri Rahayu, S.Pd.	GTU	Guru KelasII/ Guru Bhs. Inggris
16	Eisharisma Amanatul Ula, S.Pd	GTT	Guru Kelas IB
17	Giman, S.Pd	GTT	Pustakawan
18	Puji Hariadi	PNS	Penjaga Sekolah

6. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di Mi Iskandar Sulaiman tahun ajaran 2012/ 2013 adalah sebagai berikut

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana Tahun Ajaran 2012/2013

No	Sarana dan prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala SD	1 ruang	Cukup
2	Ruang guru	1 ruang	Cukup
3	Ruang UKS	1 ruang	Cukup
4	Ruang Perpustakaan	1 ruang	Cukup
5	Ruang Dapur	1 ruang	Cukup
6	Ruang Kelas	9 ruang	Cukup
7	Aula/Ruang Pertemuan	1 ruang	Cukup
8	Sanitasi/Air/ WC	2 ruang	Cukup
9	Tempat cuci tangan	3 buah	Cukup
11	Mesin ketik/computer	5 buah	Cukup
12	Listrik	1 buah	Cukup
13	Meja murid	125 buah	Cukup
14	Kursi murid	230 buah	Cukup
15	Meja guru	10 buah	Cukup
16	Kursi guru	18 buah	Cukup
17	Lemari	7 buah	Cukup
18	Rak Buku	7 buah	Cukup

19	Papan Tulis	9 buah	Cukup
20	Papan Data	7 buah	Cukup
21	Papan Pengumuman	1 buah	Cukup

7. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan Ekstrakurikuler MI Iskandar Sulaiman Junrejo Batu adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Jenis Kegiatan	Pembina	Waktu Pelaksanaan (Hari/Jam)
1	Bidang Akademik	Titiek R dan Siti P.	HARI SABTU JAM 07.00 SAMPAI 10.30 WIB
2	Bidang Olah Raga	Achmad Syakroni	
3	Bidang Seni	Dian Kartini	
4	Keterampilan	Mohamad Zainuri	
5	Pramuka	Mohammad Ilham B	
6	Angklung	Nihan Werdi Sesulih	
7	Drum Band		
8	Tartil dan MTQ	Moch. Zainuri	
9	Qosidah Modern	Solikhah	
10	Terbang Banjari	Zahrofi	

B. Paparan Data

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga, terlebih dahulu peneliti mengadakan pre tes untuk mengetahui kondisi sebelum dilakukan tindakan. Pre tes dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu tanggal 19 Oktober 2012. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti membagi menjadi tiga siklus yang dilaksanakan tiga kali pertemuan mulai tanggal 22 Oktober 2012 sampai 2 November 2012.

1. Pre Test

a. Perencanaan pre tes

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengadakan pertemuan pada hari senin tanggal 15 Oktober 2012 dengan kepala sekolah dan guru bidang studi matematika. Pada pertemuan ini peneliti menyampaikan tujuan melaksanakan penelitian. kepala sekolah dan guru bidang studi memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Kemudian dilanjutkan untuk membicarakan perencanaan jadwal penelitian. Jadwal penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal pelajaran matematika di sekolah tersebut yaitu hari senin dan jumat selama 4 kali pertemuan.

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru bidang studi matematika dan meminta data kelas V tentang kemampuan belajar matematika untuk digunakan sebagai acuan bagi peneliti. Pada kegiatan perencanaan ini guru menyiapkan soal pre test untuk diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Pelaksanaan pre tes

Pre tes dilaksanakan pada hari jumat tanggal 19 Oktober 2012. Pembelajaran berlangsung selama 3x35 menit dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab pada jam 07.15 WIB sampai 09.00 WIB. Pada pelaksanaan pre test

terdapat 1 siswa yang tidak masuk karena sakit jadi total siswa yang mengikuti pembelajaran adalah 42 siswa.

Pembelajaran dimulai dengan mengingatkan siswa pada materi bangun datar yang telah dipelajari pada kelas III dan IV, kemudian guru menjelaskan tentang bangun datar trapesium dan layang-layang dan bagaimana cara mencari luas trapesium layang-layang, panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium dan panjang salah satu diagonal layang-layang. Guru meminta beberapa siswa untuk maju kedepan untuk menjawab soal yang diberikan guru. Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi berupa tes tulis yang berjumlah 10 soal uraian kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun datar trapesium dan layang-layang.

c. Pengamatan dan hasil pre tes

Dari hasil pre tes yang dilaksanakan, siswa tampak kurang antusias dan kurang berminat dalam pembelajaran matematika karena pembelajaran yang masih menggunakan metode atau strategi yang monoton, sehingga siswa cenderung diam, sebagian ada yang mendengarkan guru menjelaskan, ada yang bermain sendiri dan ada yang tidur-tiduran. Dari soal pre test yang diberikan, nilai sebagian besar siswa masih belum memenuhi KKM yaitu 75.

Tabel 4.5
Nilai Pre Tes

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akhmad Bahtiar	25	Tidak Lulus
2	Fernanda Reza Artasyah	30	Tidak Lulus
3	Zainul Rozikin	30	Tidak Lulus
4	Ahmad Mustofa	35	Tidak Lulus
5	Muhammad Zainul Abidin	40	Tidak Lulus
6	Nur Muhammad Arif Fianto	45	Tidak Lulus
7	Adinda Putri Sekar Ajeng	45	Tidak Lulus
8	Ahmad Khudhori Romadon	40	Tidak Lulus
9	Aliffia Ananda Tarisafitri	60	Tidak Lulus
10	Alfiah Nur Azizah	40	Tidak Lulus
11	Alfian Aditya Pratama	40	Tidak Lulus
12	Anilatun Nasifah	60	Tidak Lulus
13	Chofifah Dwi Aprilia	50	Tidak Lulus
14	Devi Ashlihatu Amaliyah Putri	55	Tidak Lulus
15	Eka Nafiatul Maulidiya	40	Tidak Lulus
16	Fa'is Nur Rahman Na'sabandi	25	Tidak Lulus
17	Fifi Oktavia	40	Tidak Lulus
18	Fito Bawon Firdiyansyah	50	Tidak Lulus
19	Ichwatun Nadhiyah	40	Tidak Lulus
20	Intan Nurjanah	20	Tidak Lulus
21	Izzatunnisa' Habiba Shalsabila	80	Lulus
22	Khadiq Nurrohman	40	Tidak Lulus
23	Usfian Virgo Pratama	20	Tidak Lulus
24	M. Irvanto	-	SAKIT
25	Mohammad Andika Zakaria	40	Tidak Lulus
26	Muchamad Ridlo Almaqsudi	25	Tidak Lulus
27	Muhammad Saiful Arifin	30	Tidak Lulus
28	Muhammad Iqbal Firdaus	20	Tidak Lulus
29	Nahya Izza Kamila	80	Lulus
30	Nandia Rizky Rahmadhani	60	Tidak Lulus
31	Nazilatul Rokhmah	75	Lulus
32	Ragil Cakra Pramuja	40	Tidak Lulus
33	Rizka Putri Amalia	60	Tidak Lulus
34	Rusyda Amiratun Najah	40	Tidak Lulus
35	Safira Putri Nadiya	40	Tidak Lulus
36	Salsabila Nurfadilah	70	Tidak Lulus
37	Tiara Surya Putri	60	Tidak Lulus
38	Tika Firda Septiana	60	Tidak Lulus

39	Laili Oktavia	50	Tidak Lulus
40	Rahmad Wiradi Surya	50	Tidak Lulus
41	Ridho Aldi Setiawan	20	Tidak Lulus
42	Farizqy Hidayat	20	Tidak Lulus
43	Moch Firnanda Aditya	35	Tidak Lulus
Jumlah		1825	
Rata-rata		43,45	

Dari tabel di atas diketahui bahwa hanya 3 siswa telah dinyatakan lulus, sedangkan 39 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas pada pre test adalah 43,45

d. Refleksi pre tes

Dari hasil pengamatan yang tersaji diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode yang di terapkan guru pada pembelajaran matematika materi bangun datar trapesium dan layang-layang kurang dapat membuat siswa menjadi antusias belajar matematika. Pada saat guru menjelaskan, banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru karena bicara sendiri dengan temannya, bahkan ada juga yang mengantuk.

Beberapa siswa masih belum hafal dengan rumus-rumus bangun datar trapesium dan layang-layang. Sehingga siswa kesulitan untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Menyikapi hasil pre tes yang dilaksanakan, maka yang perlu dilakukan adalah:

- 1) Menambahkan metode permainan dengan menggunakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif ular tangga

- 2) Mengadakan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran, untuk mengetahui sejauh mana perkembangan prestasi belajar siswa.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada siswa tentang cara menghitung luas trapesium dan layang-layang. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa.
- 4) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga sebagai media pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Siklus pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Oktober 2012 dengan durasi waktu 3x35 menit yaitu pada jam 09.15 WIB sampai 11.00 WIB. Pada pertemuan ini terdapat 8 siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. 1 siswa sakit dan 7 siswa lainnya izin mengikuti lomba Pekan Olah Raga (PON) se-kota Batu. Total siswa

yang mengikuti pembelajaran ada 35 siswa. Pelaksanaan siklus pertama disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa dan memberikan dengan apersepsi untuk membangun semangat siswa, apersepsi yang dilakukan yaitu “tepuk-tepuk”. Kemudian menjelaskan indikator pencapaian yang harus dicapai siswa dan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan. Sekilas guru memberitahukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru melakukan tanya jawab tentang bangun datar apa saja yang pernah dipelajari siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk menyebutkan bangun datar yang telah dipelajari dan menyebutkan rumus luas masing-masing bangun datar. Namun sebagian besar siswa lupa dengan rumus luas bangun datar yang telah dipelajari.

Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang jenis trapesium dan menentukan rumus luas trapesium dengan melibatkan rumus luas bangun datar yang telah dipelajari pada kelas sebelumnya. Setelah menemukan rumus luas trapesium kemudian guru memberikan contoh cara menghitung luas trapesium dengan menggambar di papan tulis. Dilanjutkan dengan menentukan luas layang-layang dengan melibatkan rumus luas bangun datar yang

telah dipelajari pada kelas sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan mencotohkan cara menghitung luas layang-layang.

Guru menggambarkan kembali bangun datar trapesium disertai dengan panjang sisi sejajar, dan tinggi trapesium kemudian dilanjutkan dengan menggambar bangun datar layang-layang disertai dengan diagonal-diagonalnya. Siswa yang bisa menjawab diminta untuk maju kedepan dan mencari luas trapesium dan layang-layang yang telah digambarkan.

Pada tahap elaborasi guru mengajak siswa untuk melakukan permainan ular tangga agar memudahkan siswa mengingat rumus luas trapesium dan layang-layang, selain itu juga untuk mengingatkan siswa terhadap rumus luas bangun datar yang pernah dipelajari pada kelas III dan IV yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang.

Sebelum melakukan permainan, guru membagi siswa menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Pembagian kelompok dilakukan dengan berhitung agar adil dan tidak memilih-milih teman. Setelah terbentuk kelompok, Perwakilan masing-masing kelompok diminta untuk kedepan mengambil alat permainan edukatif ular tangga yang terdiri dari papan permainan, dadu, bidak, bengkel ingatan dan soal alternatif. Sebelum memulai permainan guru menjelaskan aturan permainan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Setelah dirasa cukup, permainan

dimulai dengan hompimpa untuk mengetahui urutan permainan. Permainan dilakukan selama 30 menit.

Sesuai dengan aturan permainan, siswa yang mendapat kotak yang terdapat tanda ular maka siswa tersebut harus menjawab soal alternatif dan diserahkan ke guru untuk diteliti, jika jawabannya benar maka siswa tersebut boleh tetap berada di kotak yang ditempati, namun jika tidak bisa menjawab maka akan turun sesuai dengan gambar ular. begitupun juga jika siswa tersebut mendapatkan tanda tangga maka siswa tersebut harus menjawab soal alternatif dengan benar agar bisa naik sesuai dengan gambar tangga jika jawabannya salah maka tetap berada pada kotak yang ditempati.

Apabila soal alternatif telah habis maka siswa yang berada di kotak yang terdapat gambar ular harus turun mengikuti gambar ular. dan jika siswa berada pada kotak yang terdapat tanda tangga maka siswa bisa langsung naik sesuai dengan gambar tangga tersebut. Bagi siswa yang dapat memenangkan permainan, diakhir pertemuan akan mendapatkan *reward* dari peneliti. *Reward* berupa kenang-kenangan dari peneliti.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Setelah semua pertanyaan terjawab, guru memberikan evaluasi kepada siswa agar mengetahui pemahaman konsep bangun datar trapesium dan layang-

layang setelah melakukan permainan. Evaluasi tersebut berupa tes tulis uraian dengan jumlah soal 10.

Pada akhir kegiatan pembelajaran guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung kemudian guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu cara mencari panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan mencari panjang diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang dan mencatatnya dibuku tulis.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berakhir peneliti mengadakan wawancara dengan siswa dan guru tentang kesan-kesan siswa dan guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut hasil wawancara dengan siswa:

Biasanya saya malas belajar matematika karena menurut saya pelajaran matematika sulit, tapi ternyata belajar matematika bisa menyenangkan juga, apabila dilakukan dengan bermain.¹

Saya senang menggunakan permainan ular tangga ini karena tidak membuat tegang, rasanya tidak seperti belajar tapi seperti bermain jadi saya menjadi lebih semangat. Tapi saya masih sedikit bingung dengan aturan permainannya.²

Berikut hasil wawancara dengan guru

Menurut saya pribadi permainan ini sangat baik untuk di terapkan dalam pembelajaran matematika, agar siswa dapat lebih cepat mengingat materi. karena dilakukan dengan bermain siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, namun

¹ Wawancara dengan Fito Bawon Firdiyansyah, Siswa Kelas V, tanggal 22 Oktober 2012.

² Wawancara dengan Nahya Izza Kamila, Siswa Kelas V, tanggal 22 Oktober 2012.

perlu dijelaskan secara detail cara melakukan permainan ini agar siswa tidak menjadi bingung.³

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, saat kegiatan awal pembelajaran siswa awalnya belum bersemangat belajar namun setelah guru meminta siswa untuk melakukan tepuk-tepuk bersama, siswa menjadi lebih bersemangat. Siswa yang maju kedepan kelas untuk menjawab soal dari guru masih didominasi oleh 2 siswa yaitu siswa peringkat pertama dan siswa peringkat ke dua saat kelas IV.

Siswa terlihat lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran diselingi dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Namun masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif ular tangga ini. Hal tersebut disebabkan karena guru tidak menjelaskan aturan permainan secara detail, sehingga siswa belum begitu paham dengan aturan permainan ular tangga ini.

Dari soal evaluasi yang diberikan beberapa siswa sudah ada yang menyelesaikan keseluruhan soal tepat waktu karena siswa sudah mulai hafal dengan rumus luas trapeium dan layang-layang sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Namun dari beberapa siswa yang menyelesaikan keseluruhan soal

³ Wawancara dengan Titiek Rakhmawati, Guru Bidang Studi Matematika Kelas V, tanggal 22 Oktober 2012.

yang diberikan, hanya 2 yang benar semua. Berikut nilai yang diperoleh siswa pada siklus I.

Tabel 4.6
Nilai Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akhmad Bahtiar	-	IJIN
2	Fernanda Reza Artasyah	-	IJIN
3	Zainul Rozikin	60	Tidak Lulus
4	Ahmad Mustofa	70	Tidak Lulus
5	Muhammad Zainul Abidin	50	Tidak Lulus
6	Nur Muhammad Arif Fianto	60	Tidak Lulus
7	Adinda Putri Sekar Ajeng	70	Tidak Lulus
8	Ahmad Khudhori Romadon	50	Tidak Lulus
9	Aliffia Ananda Tarisafitri	80	Lulus
10	Alfiah Nur Azizah	80	Lulus
11	Alfian Aditya Pratama	50	Tidak Lulus
12	Anilatun Nasifah	60	Tidak Lulus
13	Chofifah Dwi Aprilia	80	Lulus
14	Devi Ashlihatu Amaliyah Putri	80	Lulus
15	Eka Nafiatul Maulidiya	70	Tidak Lulus
16	Fa'is Nur Rahman Na'sabandi	50	Tidak Lulus
17	Fifi Oktavia	50	Tidak Lulus
18	Fito Bawon Firdiyansyah	80	Lulus
19	Ichwatun Nadhiyah	50	Tidak Lulus
20	Intan Nurjanah	50	Tidak Lulus
21	Izzatunnisa' Habiba Shalsabila	100	Lulus
22	Khadiq Nurrohman	65	Tidak Lulus
23	Usfian Virgo Pratama	-	IJIN
24	M. Irvanto	-	SAKIT
25	Mohammad Andika Zakaria	60	Tidak Lulus
26	Muchamad Ridlo Almaqsudi	50	Tidak Lulus
27	Muhammad Saiful Arifin	50	Tidak Lulus
28	Muhammad Iqbal Firdaus	-	Ijin
29	Nahya Izza Kamila	90	Lulus
30	Nandia Rizky Rahmadhani	75	Lulus
31	Nazilatul Rokhmah	100	Lulus
32	Ragil Cakra Pramuja	50	Tidak Lulus

33	Rizka Putri Amalia	70	Tidak Lulus
34	Rusyda Amiratun Najah	80	Lulus
35	Safira Putri Nadiya	80	Lulus
36	Salsabila Nurfadilah	90	Lulus
37	Tiara Surya Putri	80	Lulus
38	Tika Firda Septiana	70	Tidak Lulus
39	Laili Oktavia	70	Tidak Lulus
40	Rahmad Wiradi Surya	60	Tidak Lulus
41	Ridho Aldi Setiawan	-	IJIN
42	Farizqy Hidayat	-	IJIN
43	Moch Firnanda Aditya	-	IJIN
Jumlah		2380	
Rata-rata		68	

Dari tabel di atas diketahui bahwa 13 siswa telah dinyatakan lulus, sedangkan 22 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas telah meningkat dari 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 68 pada siklus pertama. Dari rata-rata nilai kelas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan prosentase sebesar 56,50%.

d. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dengan prosentase sebesar 56,50%. Akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal sehingga perlu adanya revisi pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Beberapa kendala pada kegiatan pembelajaran di siklus kedua ini antara lain:

- 1) Siswa masih bingung menggunakan alat permainan edukatif ular tangga karena guru tidak menjelaskan aturan permainan secara

detail siswa hanya diminta untuk melihat aturan permainan di belakang papan permainan,

- 2) Siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan yang sekiranya tidak mereka pahami.
- 3) Pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang aktif saja.
- 4) Siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal, sehingga banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal tepat waktu.

Menyikapi kendala yang terjadi pada siklus pertama ini maka perlu adanya revisi agar kesalahan pada siklus ini tidak terulang kembali pada siklus selanjutnya. Adapun bentuk revisi diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga lebih detail.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tidak takut bertanya
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif untuk menjawab pertanyaan atau mengutaran pendapat.
- 4) Memberikan pekerjaan rumah (PR) agar siswa terlatih mengerjakan soal.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada siswa tentang cara menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan

menurunkan dari rumus luas trapesium dan cara menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
 - 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
 - 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa.
 - 4) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga dengan konsep baru sebagai media pembelajaran.
 - 5) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan

Siklus kedua dilaksanakan pada hari senin, tanggal 29 oktober 2012 dengan durasi waktu 3x35 menit yaitu pada jam 09.15 WIB sampai 11.00 WIB. Pada pertemuan ini terdapat 4 siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. 3 siswa ijin dan 1 siswa sakit. Total siswa yang mengikuti pembelajaran ada 39 siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa dilanjutkan dengan menjelaskan indikator pencapaian yang harus

dicapai siswa dan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan. Sekilas guru memberitahukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru memulai dengan mengingatkan siswa cara mencari luas bangun datar trapesium dan layang. Dari rumus luas tersebut kemudian guru menjelaskan cara menurunkan rumus mencari panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan mencari panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang.

Seperti pada pertemuan sebelumnya guru mengubah angka pada gambar kemudian meminta siswa mencari panjang sisi sejajar trapesium atau tinggi trapesium dan mencari panjang salah satu diagonal layang-layang yang digambarkan. Kemudian guru meminta beberapa siswa untuk maju kedepan mengerjakan soal. Pada pertemuan ini siswa yang maju diutamakan pada siswa yang pada pertemuan sebelumnya belum aktif.

Pada tahap elaborasi guru mengajak siswa untuk melakukan permainan ular tangga kembali dengan konsep baru. Jika pada pertemuan sebelumnya setiap kotak berisi rumus luas trapesium, layang-layang, jajar genjang, segitiga, persegi dan persegi panjang, maka pada pertemuan ini setiap kotak berisi rumus luas trapesium, luas layang-layang, rumus mencari panjang sisi sejajar

atas (a), sisi sejajar bawah (b) dan tinggi trapesium serta rumus mencari panjang salah satu diagonal layang-layang.

Sebelum melakukan permainan, guru membagi siswa menjadi 8 kelompok baru yang terdiri dari 5 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 4 siswa. Hal ini dikarenakan pada pertemuan sebelumnya ada 7 siswa yang tidak masuk sedangkan pada pertemuan ini 3 siswa telah masuk jadi dibentuklah kelompok baru menjadi 8 kelompok, proses pembentukan kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu dengan berhitung namun pada pertemuan ini atas permintaan beberapa siswa berhitungnya berubah, jika pada pertemuan sebelumnya dimulai dari kiri depan menuju kebelakang pada pertemuan ini berhitung dimulai dari kanan depan.

Sebelum memulai permainan perwakilan masing-masing kelompok diminta untuk mengambil alat permainan edukatif ular tangga yang terdiri dari papan permainan, dadu, bidak, bengkel ingatan dan soal alternatif. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan alat permainan edukatif ular tangga, kemudian guru menjelaskan aturan permainan ular tangga ini lebih detail dari pertemuan sebelumnya agar siswa tidak menjadi bingung. Aturan permainan sama pada pertemuan sebelumnya. Permainan dilakukan selama 30 menit. Guru dan peneliti mengamati jalannya permainan agar tidak terdapat siswa yang curang.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Guru memberikan motivasi kepada semua siswa agar tidak malu untuk bertanya. Kemudian guru meminta siswa untuk mengerjakan soal di LKS hal 39 bagian B no 1-5 dan hal 43-44 bagian B no 1-5.

Pada akhir pembelajaran guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Kemudian guru memberikan siswa PR yaitu mengerjakan LKS ulangan harian halaman 45-47 bagian A/pilihan ganda, agar pada pertemuan berikutnya siswa mudah menerima materi dan terlatih mengerjakan soal.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berakhir peneliti mengadakan wawancara dengan siswa dan guru tentang kesan-kesan siswa dan guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut hasil wawancara dengan siswa:

Saya senang dan saya menjadi semangat belajar jika pembelajarannya ada permainannya, apalagi permainan ular tangga. Saya senang dengan permainan ini. Dengan bermain ular tangga bangun datar ini juga membuat saya menjadi cepat hafal rumus luas bangun datar.⁴

Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga saya menjadi ingat kembali rumus luas bangun datar yang telah saya pelajari di kelas III dan IV. Namun pada permainan ular tangga hari ini saya masih belum terbiasa dengan rumus baru yaitu rumus untuk mencari panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium dan panjang salah satu diagonal layang-layang.⁵

⁴ Wawancara dengan Chofifah Dwi Aprilia, Siswa Kelas V, tanggal 29 Oktober 2012.

⁵ Wawancara dengan Salsabila Nurfadilah, Siswa Kelas V, tanggal 29 Oktober 2012.

Berikut hasil wawancara dengan guru:

Setelah saya perhatikan siswa semakin antusias dan semangat belajar matematika setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga ini. Dilihat dari hasil tes juga meningkat dari pertemuan sebelumnya, namun saat guru menjelaskan materi masih terdapat beberapa siswa yang tidak memerhatikan penjelasan guru.⁶

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, siswa terlihat lebih antusias dari pada pertemuan sebelumnya. Pada awal proses pembelajaran para siswa dengan semangat mendengarkan penjelasan guru namun pada kegiatan inti ada beberapa siswa yang mulai jenuh mendengarkan penjelasan guru. Siswa yang menjawab soal dari guru juga tidak lagi didominasi oleh 2 orang saja namun beberapa siswa lain sudah mau menjawab soal. Guru juga mengutamakan memilih siswa yang masih kurang aktif pada pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan ini siswa sangat semangat untuk memulai permainan. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa sudah banyak yang bertanya, “Bu kapan main permainan ular tangga?.” Permainan berjalan lancar karena siswa mulai terbiasa menggunakan alat permainan edukatif ular tangga ini dan telah memahami aturan permainan ular tangga. Ditambah lagi pada awal pertemuan peneliti menjanjikan akan memberikan *reward* kepada siswa yang dapat

⁶ Wawancara dengan Titiek Rakhmawati, Guru Bidang Studi Matematika Kelas V, tanggal 29 Oktober 2012.

memenangkan permainan, hal ini membuat siswa menjadi lebih antusias agar dapat memenangkan permainan.

Belum ada siswa yang dapat memenangkan permainan pada pertemuan ini karena siswa masih belum terbiasa dengan rumus baru yaitu rumus mencari panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dan rumus mencari panjang satu diagonal layang-layang. Siswa masih sering melihat bengkel ingatan. Hal ini juga yang membuat siswa lama dalam memainkan ular tangga. Beberapa siswa sudah mencapai di tujuh kotak terakhir namun belum bisa menjawab soal alternatif dengan tepat karena waktu yang dibutuhkan sedikit. Karena terburu-buru banyak siswa yang belum tepat dalam menjawab.

Untuk soal evaluasi beberapa siswa sudah ada yang bisa mengerjakan soal tersebut tepat waktu. Dari 10 soal yang diberikan, hampir seluruh soal diselesaikan. Namun masih terdapat siswa yang belum bisa menyelesaikan seluruh soal terutama soal yang menanyakan tentang panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium, dan panjang satu diagonal layang-layang. Berikut nilai yang diperoleh siswa pada siklus kedua.

Tabel 4.7
Nilai Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akhmad Bahtiar	60	Tidak Lulus
2	Fernanda Reza Artasyah	60	Tidak Lulus
3	Zainul Rozikin	80	Lulus
4	Ahmad Mustofa	80	Lulus
5	Muhammad Zainul Abidin	50	Tidak Lulus

6	Nur Muhammad Arif Fianto	60	Tidak Lulus
7	Adinda Putri Sekar Ajeng	90	Lulus
8	Ahmad Khudhori Romadon	75	Lulus
9	Aliffia Ananda Tarisafitri	80	Lulus
10	Alfiah Nur Azizah	80	Lulus
11	Alfian Aditya Pratama	60	Tidak Lulus
12	Anilatun Nasifah	90	Lulus
13	Chofifah Dwi Aprilia	90	Lulus
14	Devi Ashlihatu Amaliyah Putri	80	Lulus
15	Eka Nafiatul Maulidiya	70	Tidak Lulus
16	Fa'is Nur Rahman Na'sabandi	70	Tidak Lulus
17	Fifi Oktavia	80	Lulus
18	Fito Bawon Firdiyansyah	65	Tidak Lulus
19	Ichwatun Nadhiyah	80	Lulus
20	Intan Nurjanah	75	Lulus
21	Izzatunnisa' Habiba Shalsabila	100	Lulus
22	Khadiq Nurrohman	70	Tidak Lulus
23	Usfian Virgo Pratama	60	Tidak Lulus
24	M. Irvanto	-	SAKIT
25	Mohammad Andika Zakaria	80	Lulus
26	Muchamad Ridlo Almaqsudi	60	Tidak Lulus
27	Muhammad Saiful Arifin	70	Tidak Lulus
28	Muhammad Iqbal Firdaus	50	Tidak Lulus
29	Nahya Izza Kamila	100	Lulus
30	Nandia Rizky Rahmadhani	90	Lulus
31	Nazilatul Rokhmah	90	Lulus
32	Ragil Cakra Pramuja	50	Tidak Lulus
33	Rizka Putri Amalia	70	Tidak Lulus
34	Rusyda Amiratun Najah	90	Lulus
35	Safira Putri Nadiya	80	Lulus
36	Salsabila Nurfadilah	100	Lulus
37	Tiara Surya Putri	80	Lulus
38	Tika Firda Septiana	90	Lulus
39	Laili Oktavia	65	Tidak Lulus
40	Rahmad Wiradi Surya	70	Tidak Lulus
41	Ridho Aldi Setiawan	-	IJIN
42	Farizqy Hidayat	-	IJIN
43	Moch Firnanda Aditya	-	IJIN
Jumlah		2940	
Rata-rata		75,38	

Dari tabel di atas diketahui bahwa 22 telah dinyatakan lulus sedangkan 17 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas telah meningkat dari 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 75,38 pada siklus kedua. Dari nilai rata-rata kelas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan prosentase sebesar 73,49%.

d. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dengan prosentase sebesar 73,49%. Akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal sehingga perlu adanya revisi pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Beberapa kendala pada kegiatan pembelajaran di siklus kedua ini antara lain:

- 1) Siswa masih bingung dan belum terbiasa menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan konsep rumus baru dan kelompok baru.
- 2) Siswa hanya semangat dalam melakukan permainan namun saat guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang kurang semangat mendengarkan.

Menyikapi kendala yang terjadi pada siklus kedua ini, maka perlu adanya revisi agar kesalahan pada siklus ini tidak terulang kembali pada siklus selanjutnya. Adapun bentuk revisi diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompoknya sendiri dan meneruskan permainan pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Pemberian *reward* sebagai motivasi tidak hanya diberikan bagi siswa yang dapat memenangkan permainan namun juga diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai tes paling baik dan siswa yang aktif saat proses pembelajaran.

4. Siklus III

a. Perencanaan

Pada siklus ketiga, kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman secara garis besar kepada siswa tentang penyelesaian masalah yang berhubungan dengan bangun datar trapesium dan layang dengan membahas kembali materi dari awal pertemuan sampai pertemuan terakhir. Beberapa bentuk perencanaan yang disiapkan peneliti pada siklus ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa.
- 4) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga dengan konsep baru sebagai media pembelajaran.

- 5) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran.
 - 6) Menyiapkan angket untuk diisi siswa pada akhir pembelajaran.
- b. Pelaksanaan

Siklus ketiga dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 2 November 2012 dengan durasi waktu 3x35 menit yaitu pada jam 07.15 WIB sampai 09.00 WIB. Pada pertemuan ini terdapat 1 siswa yang tidak mengikuti pembelajaran karena sakit. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ada 42 siswa. Pelaksanaan pembelajaran siklus ketiga disesuaikan dengan perencanaan yang telah dibuat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pada kegiatan awal seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam, menanyakan keadaan siswa dilanjutkan dengan menjelaskan indikator pencapaian yang harus dicapai siswa dan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan. Sekilas guru memberitahukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dilanjutkan dengan pemberian motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran karena *reward* tidak hanya diberikan kepada siswa yang menang dalam memainkan permainan namun juga siswa yang paling aktif dan siswa memperoleh nilai paling tinggi.

Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru memulai dengan membahas PR. siswa diminta untuk bertanya tentang soal-soal yang

dianggap sulit dan belum terselesaikan. kemudian guru menjelaskan cara penyelesaian soal-soal yang dianggap sulit dari siswa satu persatu. Sekaligus menjelaskan cara penyelesaian masalah yang berhubungan dengan bangun datar trapesium dan layang.

Setelah membahas soal-soal yang dianggap sulit, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan ular tangga kembali dengan konsep rumus sama seperti pertemuan sebelumnya yaitu setiap kotak berisi rumus luas trapesium, luas layang-layang, rumus mencari panjang sisi sejajar atas (a), panjang sisi sejajar bawah (b) dan tinggi trapesium serta rumus mencari panjang salah satu diagonal layang-layang.

Sebelum melakukan permainan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan kelompoknya sendiri dan meneruskan permainan pada pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa sepakat jika kelompoknya sama seperti pada pertemuan sebelumnya dengan alasan agar siswa bisa meneruskan permainan pada pertemuan sebelumnya dengan mudah. Jumlah kelompok ada 9 kelompok sama seperti pada pertemuan sebelumnya. 3 siswa yang tidak masuk pada pertemuan sebelumnya masuk ke kelompok yang masih terdiri dari 4 siswa dan memulai dari start.

Sama seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya, perwakilan masing-masing kelompok diminta untuk mengambil alat permainan edukatif ular tangga yang terdiri dari papan permainan, dadu, bidak,

dan soal alternatif. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan alat permainan edukatif ular tangga, kemudian guru mengingatkan kembali aturan permainan ular tangga ini. Aturan permainan sama pada pertemuan sebelumnya. Hanya saja pada pertemuan ini sudah tidak di perbolehkan melihat bengkel ingatan lagi. Permainan dilakukan selama 30 menit. Guru dan peneliti mengamati jalannya permainan agar tidak terdapat siswa yang curang.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan evaluasi berupa tes tulis tentang materi dari awal pertemuan sampai pada akhir pertemuan yang terdiri dari 10 soal uraian. Siswa diminta untuk mengerjakan di lembar yang telah di sediakan guru. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal adalah 35 menit. Beberapa menit sebelum jam habis sudah ada beberapa siswa yang telah menyelesaikan semua soal.

Pada akhir pembelajaran guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang dilakukan dan memberitahukan kepada siswa bahwa pertemuan selanjutnya akan ada ulangan harian materi bangun datar trapesium dan layang-layang.

Sebelum menutup pembelajaran peneliti memberikan *reward* berupa alat-alat tulis kepada 3 siswa terbaik. siswa pertama dipilih dari siswa yang memenangkan permainan paling cepat dan menaati aturan permainan yang ditentukan. Siswa yang kedua dipilih dari

siswa yang memperoleh nilai paling tinggi dari pre test sampai siklus kedua. Siswa yang ketiga dipilih dari siswa yang paling aktif dikelas. Baik aktif menjawab, bertanya maupun memberikan pendapat. Peneliti juga memberikan kenang-kenangan berupa bolpoin kepada semua siswa yang telah ikut membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berakhir peneliti mengadakan wawancara dengan siswa dan guru tentang kesan-kesan siswa dan guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut hasil wawancara dengan siswa:

Saya senang menggunakan alat permainan ular tangga ini karena saya jadi hafal rumus dengan cepat, sehingga saya menjadi lebih cepat mengerjakan soal tentang trapesium dan layang-layang.⁷

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga sangat seru dan menyenangkan, selain itu juga memudahkan saya mengingat rumus rumus bangun datar terutama rumus bangun datar trapesium dan layang-layang.⁸

Berikut hasil wawancara dengan guru:

Saya sangat bersyukur dan senang sekali, karena sejak digunakannya alat permainan edukatif ular tangga pada mata pelajaran matematika, siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, jadi kelas lebih hidup. Sehingga saya mengharapkan guru-guru lain termasuk saya, dapat lebih kreatif untuk memilih media yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dalam setiap pembelajaran.⁹

⁷ Wawancara dengan Zainul Rozikin, Siswa Kelas V, tanggal 2 November 2012

⁸ Wawancara dengan Izzatunnisa' Habiba Shalsabila, Siswa Kelas V, tanggal 2 November 2012

⁹ Wawancara dengan Titiek Rakhmawati, Guru Bidang Studi Matematika Kelas V, tanggal 2 November 2012

Selain melakukan wawancara, untuk melengkapi data mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman setelah pemberian tindakan. Berdasarkan analisis hasil angket dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Hal ini terlihat dari tanggapan siswa terhadap setiap pernyataan, hampir pada 12 pernyataan yang diajukan peneliti sebagian besar siswa merespos “Setuju (T)” dan “Sangat Setuju (ST)” pada setiap pernyataan. Berikut daftar tentang tanggapan siswa secara rinci.

Tabel 4.8
Daftar Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga pada Pelajaran Matematika Materi Trapesium dan Layang-Layang

No	Jawaban	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Setuju	25	59,52%
	Setuju	17	40,48%
	Tidak Setuju	-	-
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
2	Sangat Setuju	12	28,57%
	Setuju	25	59,52%
	Tidak Setuju	5	11,91%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
3	Sangat Setuju	12	28,57%
	Setuju	28	66,67%
	Tidak Setuju	2	4,76%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
4	Sangat Setuju	29	69,05%
	Setuju	13	30,95%
	Tidak Setuju	-	-
	Sangat Tidak Setuju	-	-

Jumlah		42	100%
5	Sangat Setuju	21	50%
	Setuju	18	42,86%
	Tidak Setuju	3	7,14%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
6	Sangat Setuju	21	50%
	Setuju	13	30,92%
	Tidak Setuju	8	19,05%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
7	Sangat Setuju	22	52,38%
	Setuju	18	42,86%
	Tidak Setuju	2	4,76%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
8	Sangat Setuju	15	35,72%
	Setuju	25	59,52%
	Tidak Setuju	2	4,76%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
9	Sangat Setuju	25	59,52%
	Setuju	17	40,48%
	Tidak Setuju	-	-
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%
10	Sangat Setuju	19	45,24%
	Setuju	21	50%
	Tidak Setuju	-	-
	Sangat Tidak Setuju	2	4,76%
Jumlah		42	100%
11	Sangat Setuju	25	59,52%
	Setuju	15	35,72%
	Tidak Setuju	-	-
	Sangat Tidak Setuju	2	4,76%
Jumlah		42	100%
12	Sangat Setuju	19	45,24%
	Setuju	21	50%
	Tidak Setuju	2	4,76%
	Sangat Tidak Setuju	-	-
Jumlah		42	100%

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada pertemuan ini proses pembelajaran berjalan dengan baik siswa terlihat lebih semangat dalam melakukan aktifitas. Pada kegiatan awal siswa terlihat masih semangat hal ini dikarenakan jadwal matematika berada pada jam pagi jadi para siswa masih *fresh* untuk belajar. Pada pertemuan ini proses pembelajaran lebih diutamakan untuk mengingat materi pada pertemuan-pertemuan sebelumnya dan membahas soal-soal PR.

Dengan pemberian *reward* dan pemberian motivasi dari guru sebagian besar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dari pada pada pertemuan sebelumnya. hal ini terlihat dari banyak siswa yang berani menanyakan soal-soal PR yang dianggap sulit. Selain itu siswa juga terlihat mendengarkan penjelasan guru saat guru menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit.

Pada pertemuan ini siswa diberi kebebasan untuk memilih kelompoknya sendiri dan meneruskan permainan, hal ini membuat siswa lebih siap dalam bermain. Ditambah lagi beberapa siswa sudah hafal dengan rumus-rumus bangun datar trapesium dan layang-layang. Sehingga, walaupun tidak ada bengkel ingatan, permainan masih berjalan dengan lancar. Pada pertemuan ini tiga siswa dari tiga kelompok berbeda yaitu kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 9

sudah ada yang mencapai *finish* dan memenangkan permainan pada menit ke 15 dan ke 18.

Sedangkan dari soal evaluasi yang diberikan hampir sebagian besar siswa dapat menyelesaikan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. hanya ada beberapa siswa yang tidak masuk pada pertemuan sebelumnya yang masih belum bisa menyelesaikan keseluruhan soal tersebut karena kurangnya latihan mengerjakan soal. Berikut nilai dari siklus ketiga.

Tabel 4.9
Nilai Siklus III

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Akhmad Bahtiar	60	Tidak Lulus
2	Fernanda Reza Artasyah	70	Tidak Lulus
3	Zainul Rozikin	75	Lulus
4	Ahmad Mustofa	80	Lulus
5	Muhammad Zainul Abidin	80	Lulus
6	Nur Muhammad Arif Fianto	90	Lulus
7	Adinda Putri Sekar Ajeng	80	Lulus
8	Ahmad Khudhori Romadon	80	Lulus
9	Aliffia Ananda Tarisafitri	90	Lulus
10	Alfiah Nur Azizah	100	Lulus
11	Alfian Aditya Pratama	80	Lulus
12	Anilatun Nasifah	100	Lulus
13	Chofifah Dwi Aprilia	100	Lulus
14	Devi Ashlihatu Amaliyah Putri	100	Lulus
15	Eka Nafiatul Maulidiya	85	Lulus
16	Fa'is Nur Rahman Na'sabandi	80	Lulus
17	Fifi Oktavia	80	Lulus
18	Fito Bawon Firdiyansyah	80	Lulus
19	Ichwatun Nadhiyah	80	Lulus
20	Intan Nurjanah	80	Lulus
21	Izzatunnisa' Habiba Shalsabila	100	Lulus
22	Khadiq Nurrohman	75	Lulus
23	Usfian Virgo Pratama	70	Tidak Lulus

24	M. Irvanto	-	SAKIT
25	Mohammad Andika Zakaria	80	Lulus
26	Muchamad Ridlo Almaqsudi	60	Tidak Lulus
27	Muhammad Saiful Arifin	90	Lulus
28	Muhammad Iqbal Firdaus	60	Tidak Lulus
29	Nahya Izza Kamila	100	Lulus
30	Nandia Rizky Rahmadhani	100	Lulus
31	Nazilatul Rokhmah	100	Lulus
32	Ragil Cakra Pramuja	80	Lulus
33	Rizka Putri Amalia	80	Lulus
34	Rusyda Amiratun Najah	100	Lulus
35	Safira Putri Nadiya	90	Lulus
36	Salsabila Nurfadilah	100	Lulus
37	Tiara Surya Putri	100	Lulus
38	Tika Firda Septiana	90	Lulus
39	Laili Oktavia	80	Lulus
40	Rahmad Wiradi Surya	80	Lulus
41	Ridho Aldi Setiawan	60	Tidak Lulus
42	Farizqy Hidayat	55	Tidak Lulus
43	Moch Firnanda Aditya	60	Tidak Lulus
Jumlah		3480	
Rata-rata		82,86	

Dari tabel di atas diketahui bahwa 34 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 8 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 82,86 pada siklus ketiga. Dari nilai rata-rata kelas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dengan prosentase sebesar 90,70%.

d. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dengan prosentase sebesar 90,70%. Melalui pengamatan lapangan pada

setiap siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu.

Adapun indikator keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang, lebih semangat, tidak bosan/jenuh dan tidak mengantuk.
- 2) Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga siswa lebih mudah untuk mengingat rumus-rumus bangun datar, terutama bangun datar trapesium dan layang-layang.
- 3) Dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif.
- 4) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan presentase sebesar 56,50% pada siklus I, meningkat menjadi 73,49% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 90,70% pada siklus III.

C. Temuan Penelitian

Temuan penelitian dari masing-masing siklus adalah:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus pertama peneliti menetapkan satu kali pertemuan sebagai kegiatan pembelajaran dengan durasi 3x35 menit. Kegiatan

pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman tentang cara menghitung luas trapesium dan layang-layang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2012. Pada siklus pertama ini siswa masih merasa bingung dalam memahami instruksi atau aturan permainan dari guru mengenai cara penggunaan alat permainan edukatif ular tangga. Hal ini dikarenakan guru hanya menjelaskan secara singkat kemudian untuk lebih detailnya siswa diminta untuk membaca sendiri aturan permainan tersebut.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terlihat siswa masih merasa kesulitan dalam mengerjakan soal karena kebanyakan siswa masih belum hafal dengan rumus luas trapesium dan layang-layang. Siswa yang menjawab pertanyaan dari guru hanya didominasi oleh beberapa siswa saja. motivasi dan antusiasme siswa juga masih perlu ditingkatkan lagi, karena masih adanya siswa yang ramai sendiri pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Tahap Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari yaitu cara menghitung luas trapesium dan layang-layang.

Dari soal evaluasi yang diberikan beberapa siswa sudah ada yang bisa menyelesaikan keseluruhan soal tepat waktu karena siswa sudah mulai hafal dengan rumus luas trapeium dan layang-layang sehingga memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut. Namun dari beberapa siswa yang menyelesaikan keseluruhan soal yang diberikan, hanya 2 yang benar semua.

Dari hasil evaluasi pada siklus pertama, 13 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 22 siswa masih belum lulus. nilai rata-rata kelas meningkat 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 68 pada siklus pertama. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan prosentase sebesar 56,50%.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus kedua peneliti menetapkan satu kali pertemuan sebagai kegiatan pembelajaran dengan durasi 3x35 menit. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman tentang cara menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan cara menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2012. Pada siklus kedua ini siswa sudah dapat mengerti aturan permainan ular tangga, namun karena konsep permainannya baru, siswa masih belum lancar dalam melakukan permainan. Pada proses pembelajaran siswa sangat bersemangat melakukan permainan ular tangga, namun ketika guru menjelaskan masih ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan.

Indikator pencapaian pada siklus kedua ini siswa sudah mulai berani untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab soal dari guru. Beberapa siswa yang awalnya tidak berani maju untuk menjawab soal pada pertemuan ini sudah mulai berani untuk maju hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada siswa yang belum aktif untuk menjawab soal maupun pengajuan pertanyaan. Selain itu Siswa sudah bisa mengatur waktu dalam mengerjakan soal-soal sehingga beberapa siswa sudah dapat menyelesaikan seluruh soal walaupun masih belum maksimal. Pada akhir pertemuan juga sudah mulai berani mengutarakan pendapat tentang kesimpulan dari pembelajaran.

c. Tahap Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari yaitu cara

menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan cara menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang.

Dari soal evaluasi yang diberikan, beberapa siswa sudah ada yang bisa mengerjakan soal tersebut tepat waktu. Dari 10 soal yang diberikan, hampir seluruh soal diselesaikan. Namun masih terdapat siswa yang belum bisa menyelesaikan seluruh soal terutama soal yang menanyakan panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium, dan panjang satu diagonal layang-layang.

Dari hasil evaluasi pada siklus kedua, 22 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 17 siswa masih belum lulus. nilai rata-rata kelas meningkat dari 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 75,38 pada siklus kedua. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan prosentase sebesar 73,49%..

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus ketiga peneliti menetapkan satu kali pertemuan sebagai kegiatan pembelajaran dengan durasi 3x35 menit. Kegiatan pembelajaran dirancang memberikan pemahaman tentang

penyelesaian masalah yang berhubungan dengan bangun datar trapesium dan layang-layang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 2 November 2012. Pada siklus ini siswa sudah lancar dalam menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Selain itu siswa diberi kebebasan untuk memilih kelompoknya dan meneruskan permainan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini membuat siswa lebih siap untuk bermain. Ditambah lagi beberapa siswa sudah hafal dengan rumus-rumus bangun datar trapesium dan layang-layang sehingga siswa banyak yang tidak lagi melihat bengkel ingatan lagi.

Pada siklus ini siswa sudah terlihat aktif pada saat proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berani bertanya tentang soal-soal PR yang dianggap sulit dan memberikan kesimpulan untuk proses pembelajaran pada akhir pembelajaran. Selain itu sebagian besar siswa sudah dapat menyelesaikan pekerjaannya sendiri sehingga waktu yang digunakan untuk mengerjakan soal menjadi lebih cepat.

c. Tahap Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui

pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir.

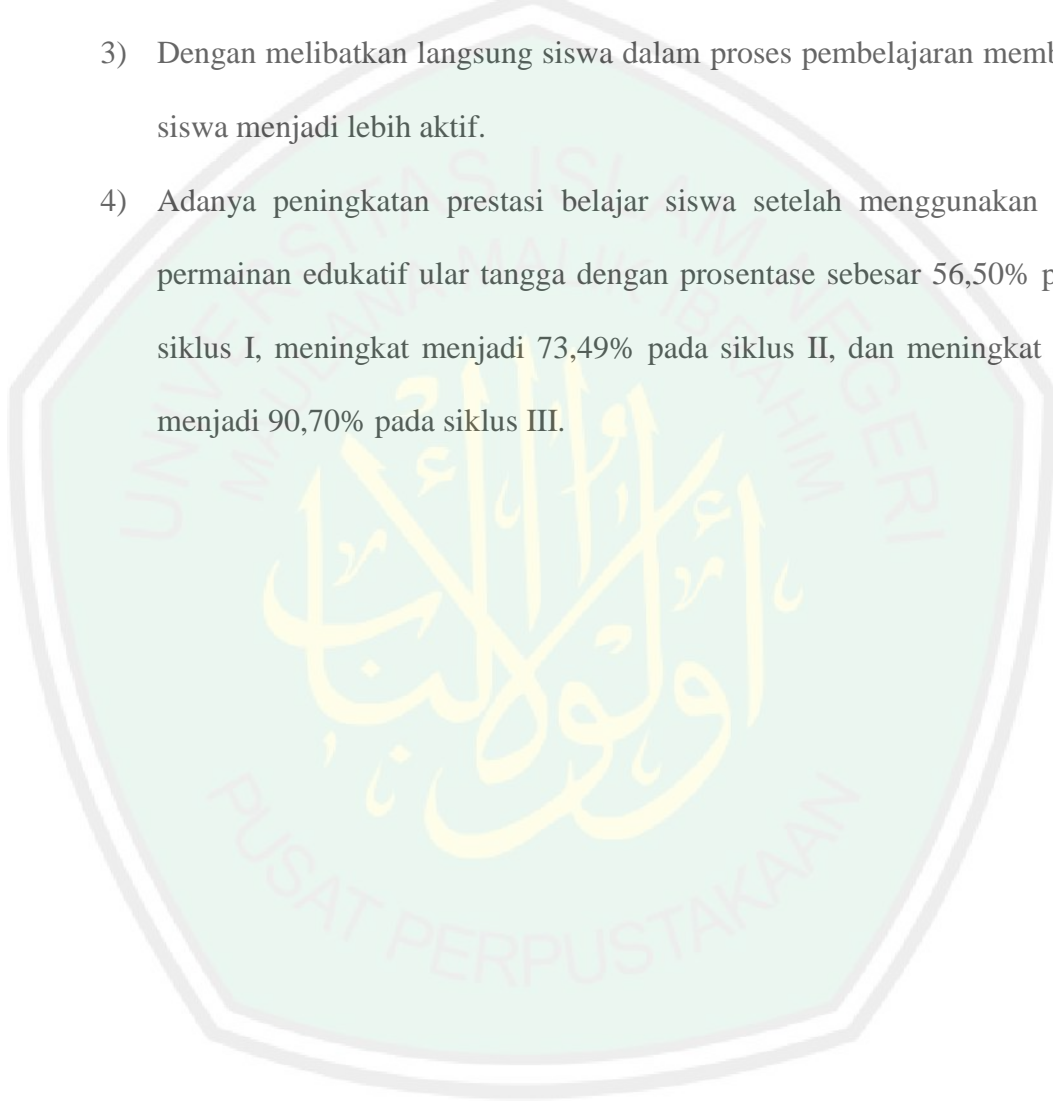
Sebagian besar siswa sudah dapat menyelesaikan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, namun ada beberapa siswa yang tidak masuk pada pertemuan sebelumnya masih belum bisa menyelesaikan keseluruhan soal-soal tersebut karena kurangnya latihan mengerjakan soal.

Dari hasil evaluasi pada siklus ketiga, 34 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 8 siswa masih belum lulus. nilai rata-rata kelas meningkat dari 43,45 pada pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan edukatif ular tangga menjadi 82,86 pada siklus III. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan prosentase sebesar 90,70%.

Dari temuan penelitian pada siklus pertama, kedua dan ketiga, terbukti bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman. Peningkatan prestasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika secara keseluruhan dapat dilihat dari indikator keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga antara lain:

- 1) Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang, lebih semangat, tidak bosan/jenuh dan tidak mengantuk.

- 2) Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga siswa lebih mudah untuk mengingat rumus-rumus bangun datar, terutama bangun datar trapesium dan layang-layang.
- 3) Dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif.
- 4) Adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan prosentase sebesar 56,50% pada siklus I, meningkat menjadi 73,49% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 90,70% pada siklus III.



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika

Penelitian ini terbagi menjadi tiga siklus. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan durasi waktu 3x35 menit. Pada siklus pertama dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menghitung luas trapesium dan layang-layang dan untuk siklus kedua dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menghitung panjang sisi sejajar dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang. Siklus ketiga dirancang untuk memberikan pemahaman tentang penyelesaian masalah yang berhubungan dengan trapesium dan layang-layang.

Perencanaan dilakukan dengan menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada kegiatan pembelajaran, antara lain: (1) Menyiapkan materi yang akan disampaikan. (2) Menyiapkan sumber pembelajaran. (3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (4) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. (5) Menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga dengan konsep baru sebagai media pembelajaran. (6) Menyiapkan lembar pengamatan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran. (7) Menyiapkan angket untuk diisi siswa pada akhir pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Untuk sumber yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku matematika kelas V BSE Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI terbitan Pusat Perbukuan Depdiknas, LKS matematika terbitan Intan Pariwara, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI dan pengalaman siswa.

Sebelum dilaksanakan tindakan terlebih dahulu diadakan pre tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan menggunakan metode yang sering digunakan guru yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Pre tes dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 19 Oktober 2012. Dari hasil pre tes dan wawancara dengan guru bidang studi matematika dapat diketahui bahwa kondisi pembelajaran matematika siswa kelas V MI Iskandar Sulaiman masih cenderung pasif. Selain itu banyak siswa yang kurang antusias belajar matematika karena menganggap mata pelajaran ini sulit sehingga berdampak pada rendahnya prestasi siswa.

B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika

Setelah mengetahui kondisi awal MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu khususnya siswa kelas V maka dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Proses pembelajarannya dimulai dengan memberikan penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan

melakukan permainan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Sebelum mengakhiri pembelajaran diadakan evaluasi agar mengetahui pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada proses pembelajaran matematika, siswa akan merasakan sensasi belajar yang luar biasa. Sekaligus dapat menjadikan siswa berkonsentrasi penuh dan suasana dalam kelas juga menjadi senang, sehingga dapat meningkatkan daya ingat terhadap pelajaran¹

Rasulullah SAW juga bermain dengan anak-anak para sahabat, bercanda dengan mereka, dan mendorong mereka untuk bermain dan menghibur diri dengan sebuah permainan yang diperbolehkan. Permainan yang bersih, hiburan yang diperbolehkan, persiapan jasmani dan olahraga termasuk keharusan bagi setiap muslim. Sebagaimana dalam hadis beliau, yang berbunyi:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ، وَالرَّمَايَةَ وَمُرُوهُمْ فَلْيَتَّبِعُوا عَلَى ظُهُورِ الْخَيْلِ وَثَبَّأ (رواه البيهقي)

Artinya:

Ajarilah anak-anak kalian renang, memanah, dan latihlah menunggang kuda hingga mahir. (HR. Al Baihaqi).²

Dari kutipan hadis di atas, maka dapat diketahui bahwa Islam sangat menganjurkan bermain, terutama pada masa anak-anak. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu kemungkinan anak untuk belajar diwaktu kecil lebih

¹ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *op.cit.*, hlm. 18-19

² Abdullah Nasih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, terj., Syaifullah Kamelir dan Hery Noer Ali, (Bandung: As Syifa, 1988), hlm. 437

besar dari pada ketika dewasa dan kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan diwaktu kecil lebih banyak dan besar jika dibandingkan ketika ia sudah dewasa.³

Dengan Alat permainan edukatif ular tangga diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep dan meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada pelajaran matematika. Pemilihan Alat permainan edukatif pada permainan ular tangga juga dikarenakan alat ini mudah untuk dibuat dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Secara umum alat permainan edukatif ular tangga terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu, bidak dan engkel ingatan.⁴ Dan untuk menambah wawasan siswa maka dibuatkan soal alternatif agar siswa menjadi lebih terlatih mengerjakan soal sekaligus untuk memudahkan permainan.

Pada siklus pertama yang dilakukan pada 22 Oktober 2012 diketahui bahwa pada awal pembelajaran siswa kurang bersemangat. Namun saat pelaksanaan permainan siswa sangat antusias untuk melakukan permainan tersebut. Alat permainan edukatif ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa langsung terlibat dalam proses pembelajaran. sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah siswa untuk menangkap pesan akan semakin berkurang, karena siswa kurang

³ *Ibid*, hal 435

⁴ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *op.cit.*, hlm. 21-26

diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan, padahal untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis.⁵

Saat akan melaksanakan permainan ular tangga siswa dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 5 siswa disesuaikan dengan jumlah siswa yang masuk pada pertemuan ini. Saat pelaksanaan permainan masih banyak siswa yang masih bingung melakukan permainan dan belum mengerti dengan aturan permainan ular tangga karena guru tidak menjelaskannya secara mendetail.

Selain itu kendala yang lain adalah siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan yang sekiranya tidak mereka pahami dan kurang percaya diri untuk menjawab soal dari guru, siswa juga masih merasa malu mengutarakan pendapatnya. Proses pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang aktif saja yaitu siswa yang dapat peringkat pertama dan kedua di kelas IV. Selain itu Siswa masih bingung dan kesulitan dalam menyelesaikan soal, sehingga banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal tepat waktu.

Pada pelaksanaan siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2012 dapat diketahui bahwa siswa terlihat lebih antusias belajar dari pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan ini media yang digunakan masih tetap menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik. Perbaikan tersebut antara lain guru menjelaskan aturan

⁵ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm.169

permainan ular tangga lebih detail. Guru Memberikan motivasi kepada siswa agar tidak takut bertanya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif untuk menjawab pertanyaan atau mengutaran pendapat, Memberikan pekerjaan rumah agar siswa terlatih menyelesaikan soal.

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran tidak lagi didominasi oleh 2 orang saja namun beberapa siswa lain sudah mau menjawab soal, mengutarakan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Guru juga mengutamakan memilih siswa yang masih kurang aktif pada pertemuan sebelumnya. Selain itu siswa sangat semangat untuk memulai permainan. Permainan berjalan lancar karena siswa mulai terbiasa menggunakan alat permainan edukatif ular tangga ini dan telah memahami aturan permainan ular tangga.

Dari 10 soal yang diberikan pada siklus kedua beberapa siswa sudah ada yang dapat mengerjakan seluruh soal dengan benar dan tepat waktu. Namun masih terdapat beberapa siswa yang belum bisa menyelesaikan seluruh soal terutama soal yang menanyakan tentang panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium, dan panjang satu diagonal layang-layang. Beberapa kendala masih didapati pada siklus ini. Kendala tersebut yaitu pada awal proses pembelajaran para siswa semangat mendengarkan penjelasan guru namun selang beberapa saat siswa mulai jenuh mendengarkan penjelasan guru.

Pada pelaksanaan siklus ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 2 November 2012 diketahui bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dari

siklus-siklus sebelumnya. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang telah aktif, baik aktif menjawab maupun bertanya. Selain itu beberapa siswa telah mulai berani mengutarakan pendapat.

Pada siklus ketiga ini juga dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus kedua sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik. Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus kedua maka pada siklus ini guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kelompoknya sendiri dan meneruskan permainan pada pertemuan sebelumnya. Selain itu pemberian *reward* sebagai motivasi tidak hanya diberikan bagi siswa yang dapat memenangkan permainan namun juga diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai tes paling tinggi dan siswa yang paling aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain bertambahnya siswa yang aktif saat proses pembelajaran, siswa juga tampak sangat antusias belajar matematika bukan hanya pada saat pelaksanaan permainan namun saat guru menjelaskan mereka juga terlihat antusias mendengarkan. Siswa terlihat lebih siap melakukan permainan, hal ini dikarenakan siswa diberi kebebasan untuk memilih kelompoknya sendiri dan meneruskan permainan. Ditambah lagi beberapa siswa sudah hafal dengan rumus-rumus bangun datar trapesium dan layang-layang. Sedangkan untuk soal evaluasi yang diberikan, hampir sebagian besar siswa dapat menyelesaikan soal dengan benar dan tepat waktu.

C. Penilaian Pembelajaran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika

Penilaian pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan pada setiap siklus di akhir pembelajaran untuk menentukan sejauh mana media yang digunakan telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar trapesium dan layang-layang. Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada pelajaran matematika ini setidaknya dapat mengubah pemikiran siswa tentang pelajaran matematika yang menakutkan menjadi menyenangkan sehingga siswa menjadi berminat untuk belajar, yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

Dari hasil evaluasi pada siklus pertama, 13 siswa telah dinyatakan lulus, sedangkan 22 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas pada siklus pertama meningkat dari pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 43,45 menjadi 68. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar pada siklus pertama dengan prosentase sebesar 56,50%.

Dari hasil evaluasi pada siklus kedua, 22 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 17 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas pada siklus kedua meningkat dari pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 43,45 menjadi 75,38. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar pada siklus kedua dengan prosentase sebesar 73,49%.

Dari hasil evaluasi pada siklus ketiga, 34 siswa telah dinyatakan lulus sedangkan 8 siswa masih belum lulus. Nilai rata-rata kelas pada siklus ketiga meningkat dari pre tes atau sebelum menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 43,45 menjadi 82,86. Dari nilai rata-rata kelas tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar pada siklus ketiga dengan prosentase sebesar 90,70%.

Tabel 5.1
Peningkatan Prestasi Belajar dengan Menggunakan
Alat Permainan Ular Tangga

Pertemuan	Rata-rata Nilai Kelas	Prosentase Peningkatan Prestasi Belajar
Pre tes	43,45	
Siklus I	68	56,50%
Siklus II	75,38	73,49%
Siklus III	82,86	90,70%

Dari hasil evaluasi pada setiap siklus diketahui bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Namun masih terdapat 8 siswa yang belum tuntas. 7 siswa belum tuntas dikarenakan beberapa kali pertemuan tidak masuk karena ijin mengikuti lomba Pekan Olah Raga (PON) se-Batu sehingga siswa-siswa tersebut kurang terlatih bermain ular tangga dan mengerjakan soal. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas V, diketahui bahwa 1 siswa lainnya yang belum tuntas disebabkan karena siswa tersebut adalah siswa yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Siswa tersebut merupakan siswa pindahan dari sekolah lain yang disekolah asal pernah tidak naik kelas 1 kali yaitu pada kelas II.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Adapun indikator keberhasilan penggunaan Alat Permainan edukatif ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat senang, lebih semangat, tidak bosan/jenuh dan tidak mengantuk.
2. Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga siswa lebih mudah untuk mengingat rumus-rumus bangun datar, terutama bangun datar trapesium dan layang-layang.
3. Dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran, membuat siswa menjadi lebih aktif dikelas.
4. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga dengan prosentase sebesar 56,50% pada siklus I, meningkat menjadi 73,49% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 90,70% pada siklus III

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu, difokuskan pada pembelajaran konsep bangun datar trapesium dan layang-layang. Langkah awal perencanaan tindakan ini adalah menyiapkan materi yang akan disampaikan, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan lembar pengamatan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran dan menyiapkan alat permainan edukatif ular tangga sebagai media pembelajaran.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu, dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, selain menjelaskan guru memberikan contoh soal dan latihan mengenai penerapan rumus dari materi yang diajarkan. Setelah memahami materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok selanjutnya

perwakilan masing-masing kelompok mengambil alat permainan ular tangga dan guru menjelaskan aturan permainan sampai siswa benar-benar paham, sehingga permainan siap dimulai. Pada saat siswa bermain, guru mengawasi jalannya permainan untuk mengantisipasi agar tidak terjadi kecurangan dan konflik antar pemain. Setelah waktu bermain selesai, guru memberikan evaluasi berupa tes tulis untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3. Proses penilaian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu, dilaksanakan pada setiap akhir siklus dengan memberikan evaluasi berupa tes tulis kepada siswa dan memberi nilai dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi trapesium dan layang-layang. Dari hasil evaluasi diketahui bahwa prestasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika materi trapesium dan layang-layang meningkat, yakni dari 56,50% pada siklus I, meningkat menjadi 73,49% pada siklus II, dan meningkat lagi menjadi 90,70% pada siklus III.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya tidak menganggap siswa sebagai botol kosong yang bisa diisi dengan muatan-muatan informasi apa saja yang dianggap perlu oleh guru. selain itu guru hendaknya memahami tentang berbagai macam

strategi, metode, dan media pembelajaran agar kompetensi dasar yang ditargetkan dapat tercapai dan pembelajaran tidak monoton. Dengan menggunakan metode yang bervariasi guru akan dapat membuat siswa semakin bersemangat belajar sehingga membuat suasana belajar menjadi hidup dan menyenangkan serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Bagi siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dan lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak pasif menunggu informasi dari guru dan bisa berusaha memperoleh pengalaman sebanyak mungkin bisa dari teman atau dari sumber-sumber belajar yang lain dan dapat menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik dengan siswa lain agar dapat saling bertukar pendapat tentang pengalaman belajar yang telah diperoleh. Selain itu yang paling penting menanamkan sikap untuk tidak takut mengikuti pelajaran khususnya pelajaran matematika dan tidak menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Albani, Muhammad Nashiruddin. 2008. *Shahih Ensiklopedia Hadist Qudsi*. Surabaya: Duta Ilmu.
- Agustina, Nanik. 2008. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang, Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Anjani, Pratiwi Citra. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. <http://pracitra.blogspot.com>. Diakses 12 september 2012
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Agama RI. 2009. *Alquran dan terjemahannya*. Solo: Tiga serangkai
- Depdiknas. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB*. 2006. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hermawan, Toto. *Matematika Asyik*. <http://matematikaku.blogspot.com>. Diakses pada 4 agustus 2012.
- Heruman, 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Milati, Nuril. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang, Skripsi*. Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurardiansah, Andi. *Pentingnya Belajar Matematika*. <http://andinurdiansah.blogspot.com>. Diakses 12 juli 2012

- P, Setyawan Praja. 2011. *Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Dampit 02 Kabupaten Malang, Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung, PT Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Prinsip-prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya*. Surakarta: Media Perkasa.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tabhani, Abdul Halim. 2008. *Matematika Hakikat Dan Logika*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Triwahyuni, Evi. 2012. *Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Sumberpucung 07 Kabupaten Malang, Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Ulwan, Abdullah Nasih. 1988. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*. terj. Syaifullah Kamelir dan Hery Noer Ali. Bandung: As Syifa.
- Wahidmurni, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Praktik*. Malang: UM. Press.
- X, Sodarsono. F. 2001. *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktifitasi Instruksional Dirjen Dikti Depdiknas.
- Yudha, Andi. 2001. *Kenapa Guru harus Kreatif ?*. Bandung: Dar ! Mizan
- Yusuf, Yasin, dkk. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan kemampuan Matematika dan Bahasa inggris dengan menggunakan metode ular tangga*. Jakarta: Visi Media.



BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA BATU
MADRASAH IBTIDAIYAH 03 ISKANDAR SULAIMAN

(Iskandar Sulaiman Private Elementary School)

NSS : 111235790002

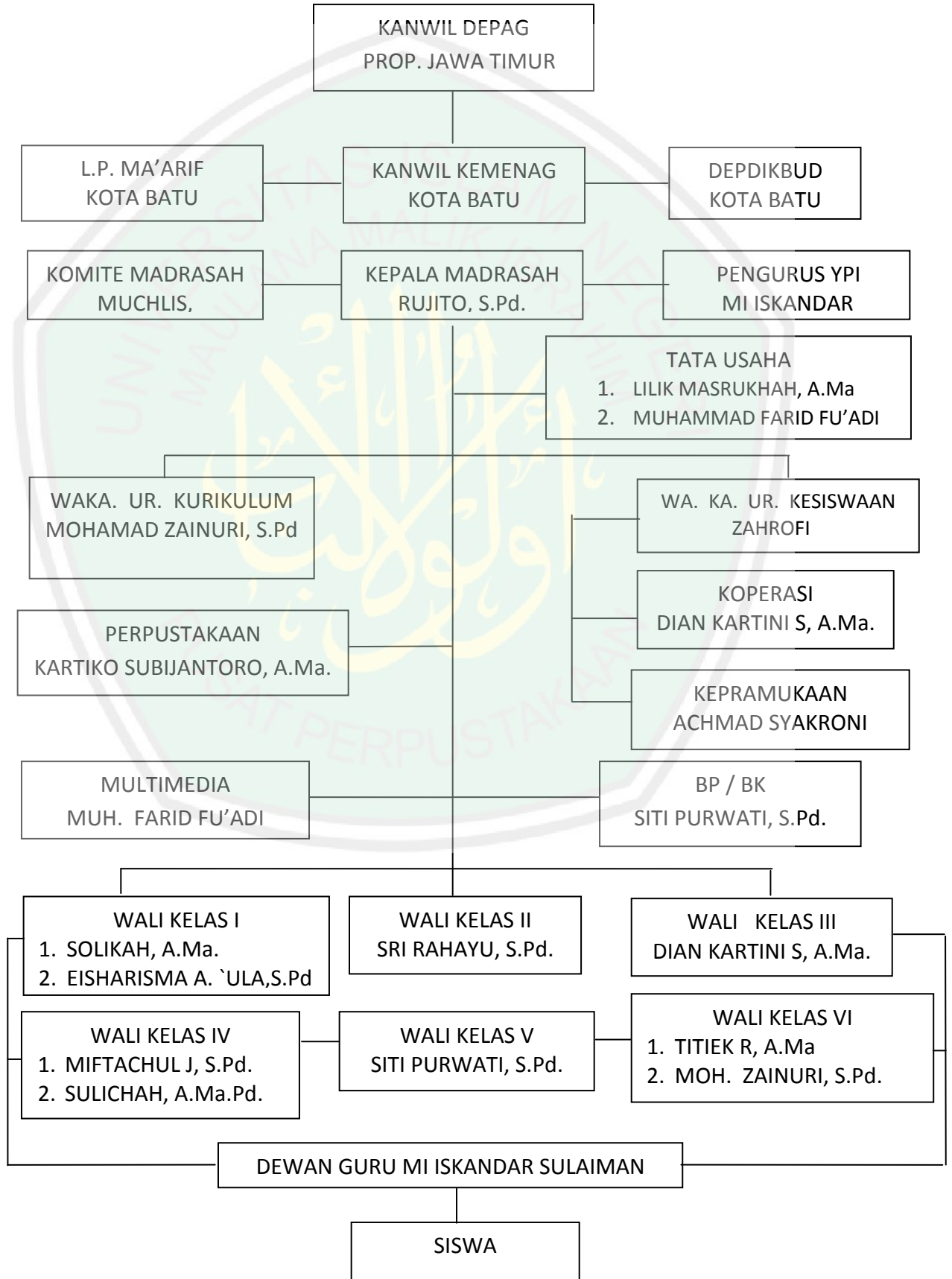
STATUS : TERAKRIDITASI A

NPSN

: 20536867

MENTERI KEHAKIMAN NOMOR C2-7028.HT.01.05.TH.89

Jl. Pusedik Arhanud No. 02 Sekar Putih Pendem Telp. (0341) 460076 Junrejo Kota Batu



LAMPIRAN 2

ABSENSI KELAS V MI ISKANDAR SULAIMAN PENDEM JUNREJO BATU
TAHUN AJARAN 2012/2013

No Urut	No Induk	Nama siswa	L/P
1	3909	Akhmad Bahtiar	L
2	3920	Fernanda Reza Artasyah	L
3	3954	Zainul Rozikin	L
4	3959	Ahmad Mustofa	L
5	3984	Muhammad Zainul Abidin	L
6	3986	Nur Muhammad Arif Fianto	L
7	4012	Adinda Putri Sekar Ajeng	P
8	4014	Ahmad Khudhori Romadon	L
9	4016	Aliffia Ananda Tarisafitri	P
10	4017	Alfiah Nur Azizah	P
11	4018	Alfian Aditya Pratama	L
12	4019	Anilatun Nasifah	P
13	4021	Chofifah Dwi Aprilia	P
14	4022	Devi Ashlihatu Amaliyah Putri	P
15	4023	Eka Nafiatul Maulidiya	P
16	4024	Fa'is Nur Rahman Na'sabandi	L
17	4026	Fifi Oktavia	P
18	4027	Fito Bawon Firdiyansyah	L
19	4030	Ichwatun Nadhiyah	P
20	4033	Intan Nurjanah	P
21	4034	Izzatunnisa' Habiba Shalsabila	P
22	4036	Khadiq Nurrohman	L
23	4038	Usfian Virgo Pratama	L
24	4039	M. Irvanto	L
25	4040	Mohammad Andika Zakaria	L
26	4041	Muchamad Ridlo Almaqsudi	L
27	4042	Muhammad Saiful Arifin	L
28	4044	Muhammad Iqbal Firdaus	L
29	4047	Nahya Izza Kamila	P
30	4048	Nandia Rizky Rahmadhani	P
31	4049	Nazilatul Rokhmah	P
32	4050	Ragil Cakra Pramuja	P
33	4051	Rizka Putri Amalia	P
34	4052	Rusyda Amiratun Najah	P
35	4053	Safira Putri Nadiya	P
36	4054	Salsabila Nurfadilah	P
37	4056	Tiara Surya Putri	P
38	4057	Tika Firda Septiana	P
39	4101	Laili Oktavia	P
40	4102	Rahmad Wiradi Surya	L
41	4107	Ridho Aldi Setiawan	L
42	4104	Farizqy Hidayat	L
43	4197	Moch Firnanda Aditya	L

LAMPIRAN 3

JADWAL PELAJARAN KELAS V MI ISKANDAR SULAIMAN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

No	Waktu	Senin	Selasa	Rabu
1	07.00-07.35	Upacara	Bahasa Arab	Penjaskes
2	07.35-08.10	PKN	Bahasa Arab	Penjaskes
3	08.10-08.45	PKN	Aswaja	Penjaskes
	08.45-09.15	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT
4	09.15-09.50	Matematika	Kertakes	Akidah Akhlak
5	09.50-10.25	Matematika	Bahasa Jawa	Akidah Akhlak
6	10.25-11.00	Matematika	Bahasa Jawa	Fiqih
	11.00-11.15	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT
7	11.15-11.50	IPA	B.Indonesia	Fiqih
8	11.50-12.25	IPA	B. Indonesia	IPA
9	12.25-13.00	PLH	B. Indonesia	IPA
No	Waktu	Kamis	Jumat	Sabtu
1	07.00-07.35	Bahasa Inggris	Matematika	E K S T R A K U L I K U L E R
2	07.35-08.10	Bahasa Inggris	Matematika	
3	08.10-08.45	IPS	Matematika	
	08.45-09.15	ISTIRAHAT	ISTIRAHAT	
4	09.15-09.50	IPS	B.Indonesia	
5	09.50-10.25	IPS	B.Indonesia	
6	10.25-11.00	Qur'an Hadist		
	11.00-11.15	ISTIRAHAT		
7	11.15-11.50	Qur'an Hadist		
8	11.50-12.25	Bahasa Arab		
9	12.25-13.00	Bahasa Arab		

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PRE TES

Sekolah : MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Standar Kompetensi

3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang
 3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar.

C. Indikator

1. Menunjukkan bagian-bagian trapesium dan layang-layang
 2. Menghitung luas trapesium dan layang-layang
 3. Menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan panjang diagonal layang-layang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menunjukkan bagian-bagian trapesium dan layang-layang
 2. Siswa mampu menghitung luas trapesium dan layang-layang
 3. Siswa mampu menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan panjang diagonal layang-layang.

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (*Discipline*),
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

F. Materi Pokok

Bangun datar trapesium dan layang-layang

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
 2. Penugasan
 3. Tanya jawab

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit) Apersepsi dan Motivasi : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan 	
---	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan 	
<p>2. Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p><i>splorasi</i> (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan ciri-ciri dan menggambarkan bangun datar yang akan dipelajari hari ini yaitu trapesium dan layang-layang. ▪ Guru menentukan rumus luas trapesium dan layang-layang yang melibatkan rumus luas bangun datar yang telah dipelajari ▪ Dari rumus luas trapesium guru menentukan rumus cara mencari panjang sisi alas dan tinggi trapesium. Dilanjutkan dengan mencari panjang diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang. ▪ Guru mencotohkan cara menghitung luas trapesium dan layang-layang <p><i>Elaborasi</i> (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menggambarkan trapesium dan layang-layang disertai dengan panjang sisi alas, dan tinggi trapesium dan diagonal layang-layang. ▪ Guru menunjuk siswa secara bergantian maju kedepan kelas untuk mencari luas trapesium dan layang-layang yang telah digambarkan. ▪ Guru menggambarkan kembali trapesium dan layang-layang disertai dengan luasnya. ▪ Guru menunjuk siswa secara bergantian maju kedepan untuk menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang. <p><i>Konfirmasi</i> (40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami ▪ Siswa mengerjakan soal yang telah disediakan guru. 	<p>➤ Ceramah</p> <p>➤ Penugasan</p> <p>➤ Tanya jawab</p> <p>➤ Penugasan</p>
<p>3. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan. ▪ Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu cara mencari panjang sisi alas bawah, alas atas, dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan mencari panjang diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang 	

I. Media dan Sumber pembelajaran

1. Media

- Alat-alat tulis

2. Sumber

- Buku paket BSE Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI, karangan Sumanto, dkk. Terbitan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS, Jakarta, hlm 71-78
- LKS SBI Matematika kelas V SD/MI, karangan Anna Yuni, dkk. Terbitan Intan Pariwara, Klaten, hlm 35-48
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB tahun 2006

J. Penilaian

1. Penilaian Proses

- Prosedur : Pengamatan selama proses pembelajaran
- Jenis : Perbuatan
- Bentuk : Aktifitas Individu
- Alat Penilaian : Lembar Pengamatan

2. Penilaian Hasil

- Prosedur : Tes tulis pada akhir pembelajaran
- Jenis : Tes tertulis
- Bentuk : Tugas Individu
- Alat Penilaian : Soal evaluasi & Kunci jawaban

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Sekolah : MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Standar Kompetensi

3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

1.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang

C. Indikator

1. Menunjukkan bagian-bagian trapesium dan layang-layang
2. Menentukan luas layang-layang dan trapesium
3. Menghitung luas trapesium dan layang-layang.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menunjukkan bagian-bagian trapesium dan layang-layang
2. Siswa mampu menentukan luas layang-layang dan trapesium
3. Siswa mampu menghitung luas trapesium dan layang-layang

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (*Discipline*),
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

F. Materi Pokok

Bangun datar trapesium dan layang-layang

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Permainan (ular tangga)
3. Penugasan
4. Tanya jawab

H. Langkah-langkah pembelajaran

<p>3. Pendahuluan (5 menit)</p> <p>Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan ▪ Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan 	
<p>4. Kegiatan Inti (95 menit)</p> <p>splorasi (20 menit)</p>	

<p>3. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan. ▪ Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu cara mencari panjang sisi alas bawah, alas atas, dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium dan mencari panjang diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang dan mencatatnya di buku tulis. 	
--	--

I. Media dan Sumber pembelajaran

1. Media

- Alat permainan edukatif yang terdiri dari:
 - Papan permainan ular tangga
 - Dadu
 - Bidak
 - Bengkel ingatan
 - Soal Alternatif
- Alat-alat tulis

2. Sumber

- Buku paket BSE Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI, karangan Sumanto, dkk. Terbitan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS, Jakarta, hlm 71-78
- LKS SBI Matematika kelas V SD/MI, karangan Anna Yuni, dkk. Terbitan Intan Pariwara, Klaten, hlm 35-48
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB tahun 2006

J. Penilaian

1. Penilaian Proses

- Prosedur : Pengamatan selama proses pembelajaran
- Jenis : Perbuatan
- Bentuk : Aktifitas Individu
- Alat Penilaian : Lembar Pengamatan

2. Penilaian Hasil

- Prosedur : Tes tulis pada akhir pembelajaran
- Jenis : Tes tertulis
- Bentuk : Tugas Individu
- Alat Penilaian : Soal evaluasi & Kunci jawaban

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

Sekolah : MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Standar Kompetensi

3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang

C. Indikator

1. Menentukan rumus mencari panjang sisi alas dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium.
2. Menentukan rumus mencari panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas trapesium
3. Menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan panjang salah satu diagonal layang-layang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan rumus mencari panjang sisi alas dan tinggi trapesium dengan menurunkan dari rumus luas trapesium.
2. Siswa mampu menentukan rumus mencari panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas trapesium
3. Siswa mampu menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan panjang salah satu diagonal layang-layang

E. Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (*Discipline*),
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

F. Materi Pokok

Bangun datar trapesium dan layang-layang

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Permainan (ular tangga)
3. Penugasan
4. Tanya jawab

H. Langkah-langkah pembelajaran

<p>1. Pendahuluan (5 menit)</p> <p>Apersepsi dan Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan ▪ Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan 	
<p>2. Kegiatan Inti (95 menit)</p> <p>eksplorasi (20 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari pada minggu kemarin yaitu luas trapesium dan layang-layang. ▪ Dari rumus luas trapesium guru bersama dengan siswa menentukan rumus cara mencari panjang sisi alas dan tinggi trapesium. Dilanjutkan dengan mencari panjang salah satu diagonal layang-layang dengan menurunkan dari rumus luas layang-layang. ▪ Guru menggambarkan trapesium dan layang-layang dan mencotohkan cara panjang sisi alas dan tinggi trapesium. Dilanjutkan dengan menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang ▪ Guru menggambarkan kembali trapesium dan layang-layang disertai dengan luasnya. ▪ Siswa maju kedepan kelas untuk menghitung panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan menghitung panjang salah satu diagonal layang-layang. <p>elaborasi (35 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa terbagi menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan cara berhitung 1-8. Bagi yang mendapat hitungan 1 berkumpul dengan angka 1 begitu seterusnya. ▪ Perwakilan kelompok untuk mengambil alat permainan yang dibutuhkan dalam permainan yang terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu, bidak, bengkel ingatan dan soal alternatif. ▪ Guru membacakan aturan permainan ular tangga dengan menggunakan alat permainan edukatif yang telah disediakan. ▪ Siswa melakukan permainan ular tangga selama 30 menit. ▪ Guru mengamati jalannya permainan pada masing- 	<p>➤ Ceramah</p> <p>➤ Penugasan</p> <p>➤ Permainan ular tangga</p>

<p>masing kelompok</p> <p>Konfirmasi (40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami ▪ Siswa mengerjakan soal di LKS hal 39 bagian B no 1-5 dan hal 43-44 bagian B no 1-5. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab ➤ Penugasan
<p>3. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan. ▪ Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS ulangan harian halaman 45-47 bagian A/pilihan ganda. 	

I. Media dan Sumber pembelajaran

1. Media

- Alat permainan edukatif yang terdiri dari:
 - Papan permainan ular tangga
 - Dadu
 - Bidak
 - Bengkel ingatan
 - Soal Alternatif
- Alat-alat tulis

2. Sumber

- Buku paket BSE Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI, karangan Sumanto, dkk. Terbitan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS, Jakarta, hlm 71-78
- LKS SBI Matematika kelas V SD/MI, karangan Anna Yuni, dkk. Terbitan Intan Pariwara, Klaten, hlm 35-48
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB tahun 2006

J. Penilaian

1. Penilaian Proses

- Prosedur : Pengamatan selama proses pembelajaran
- Jenis : Perbuatan
- Bentuk : Aktifitas Individu
- Alat Penilaian : Lembar Pengamatan

2. Penilaian Hasil

- Prosedur : Tes tulis pada akhir pembelajaran
- Jenis : Tes tertulis
- Bentuk : Tugas Individu
- Alat Penilaian : Soal evaluasi & Kunci jawaban

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS III

Sekolah : MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/1
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. Standar Kompetensi

3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar.

C. Indikator

1. Mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan bangun datar trapesium dan layang-layang
2. Menerapkan rumus luas trapesium dan layang-layang dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar trapesium dan layang-layang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan bangun datar trapesium dan layang-layang
2. Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar trapesium dan layang-layang

E. Karakter siswa yang diharapkan :

- Disiplin (*Discipline*),
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

F. Materi Pokok

Bangun datar trapesium dan layang-layang

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Permainan (ular tangga)
3. Penugasan
4. Tanya jawab

H. Langkah-langkah pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

***Apersepsi* dan Motivasi :**

- Guru menyampaikan Indikator Pencapaian Kompetensi dan kompetensi yang diharapkan
- Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang

akan diajarkan	
<p>2. Kegiatan Inti (95 menit)</p> <p><i>eksplorasi</i> (25 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan kepada siswa pekerjaan rumah yang diberikan dan menanyakan soal mana yang susah ▪ Guru bersama-sama dengan siswa menyelesaikan soal-soal yang sulit ▪ Guru menjelaskan cara penyelesaian masalah yang berhubungan dengan trapesium dan layang-layang. ▪ Guru menuliskan beberapa soal cerita tentang bangun datar trapesium dan layang-layang di papan tulis dan meminta beberapa siswa untuk menjawab soal tersebut. <p><i>laborasi</i> (35 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan cara berhitung 1-9. Bagi yang mendapat hitungan 1 berkumpul dengan angka 1 begitu seterusnya. ▪ Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil alat permainan yang dibutuhkan dalam permainan yang terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu dan bidak, soal alternatif. ▪ Guru mengingatkan aturan permainan ular tangga dengan menggunakan alat permainan edukatif yang telah disediakan. ▪ Siswa melakukan permainan ular tangga selama 30 menit. ▪ Guru mengamati jalannya permainan pada masing-masing kelompok <p><i>Konfirmasi</i> (40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami ▪ siswa mengerjakan soal yang telah disediakan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab ➤ Ceramah ➤ Penugasan ➤ Permainan ular tangga ➤ Tanya jawab ➤ Penugasan
<p>3. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan. ▪ Guru meminta siswa untuk mempersiapkan ulangan harian materi bangun datar trapesium dan layang-layang, yang dilaksanakan minggu depan. 	

I. Media dan Sumber pembelajaran

1. Media

- Alat permainan edukatif yang terdiri dari:
 - Papan permainan ular tangga
 - Dadu
 - Bidak
 - Bengkel ingatan
 - Soal Alternatif
- Alat-alat tulis

2. Sumber

- Buku paket BSE Gemar Matematika 5 untuk kelas V SD/MI, karangan Sumanto, dkk. Terbitan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS, Jakarta, hlm 71-78
- LKS SBI Matematika kelas V SD/MI, karangan Anna Yuni, dkk. Terbitan Intan Pariwara, Klaten, hlm 35-48
- Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB tahun 2006

J. Penilaian

1. Penilaian Proses

- Prosedur : Pengamatan selama proses pembelajaran
- Jenis : Perbuatan
- Bentuk : Aktifitas Individu
- Alat Penilaian : Lembar Pengamatan

2. Penilaian Hasil

- Prosedur : Tes tulis pada akhir pembelajaran
- Jenis : Tes tertulis
- Bentuk : Tugas Individu
- Alat Penilaian : Soal evaluasi & Kunci jawaban

Batu, 19 Oktober 2012

Mengetahui,

Guru Bidang Studi

Peneliti

Titiek Rakhmawati, A.Ma
NIP 196704062006042001

Ummi Nur Rokhmah
NIM 09140135

LAMPIRAN 5





PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA


- Pemain menentukan urutan dengan "hompimpa". Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan bermain dahulu.
- Pemain pertama menjalankan bidaknya menuju kotak yang sesuai dengan rumus yang diperoleh ketika melakukan pelemparan. Misalnya, pemain memperoleh mata dadu ($\frac{d_1 \times d_2}{2}$) maka mobil berjalan sampai kotak bergambar luas layang-layang.
- Setelah selesai, dilanjutkan pemain kedua dan selanjutnya sesuai dengan urutan.
- Ketika bidak pemain berhenti pada kotak yang terdapat gambar




, pemain dapat menjalankan bidaknya naik mengikuti

gambar  tersebut. Jika dapat menjawab soal alternatif yang telah disediakan dilembar jawaban. Soal alternatif yang telah di jawab oleh salah satu pemain, tidak bisa di jawab oleh pemain lain. Jika soal alternatif habis maka pemain diperbolehkan naik

sesuai dengan gambar .

- Jika pemain berada di kotak yang terdapat gambar , maka

pemain harus turun mengikuti gambar  tersebut, namun pemain dapat melanjutkan ke kotak selanjutnya tanpa harus turun jika dapat menjawab soal alternatif yang telah disediakan di lembar jawaban. Soal alternatif yang telah di jawab oleh salah satu pemain, tidak bisa di jawab oleh pemain lain. Jika soal alternatif habis maka pemain harus turun sesuai dengan gambar



- Ketika pemain berada diantara tujuh kotak terakhir, pemain akan menjadi pemenang apabila memperoleh rumus mata dadu yang sesuai dengan kotak yang ditempati. Namun jika pemain mendapat rumus mata dadu yang berbeda dengan kotak yang ditempati, maka pemain harus menjalankan bidaknya ke kotak depannya sesuai dengan rumus mata dadu. Jika kotak di depannya tidak ada yang sesuai, maka pemain harus mengambil soal alternatif dan menjawab pertanyaan dari soal alternatif tersebut. Jika pemain tidak dapat menjawab atau soal alternatif habis maka pemain mundur ke belakang sesuai dengan rumus mata dadu yang didapat.
- Pemain yang memenangkan permainan menjalankan mobilnya ke kotak FINISH. Contoh: pemain yang menempati kotak luas trapesium dalam tujuh kotak terakhir akan menjadi pemenang jika pemain mendapat rumus mata dadu $(\frac{a+b}{2} \times t)$, namun jika mendapat rumus sisi sejajar bawah trapesium $(\frac{2L}{t} - a)$, pemain harus mengambil soal alternatif dan menjawab pertanyaan dari soal alternatif tersebut. Jika pemain tidak dapat menjawab maka pemain harus mundur ke kotak sisi sejajar bawah trapesium, karena di depan kotak luas trapesium tidak ada kotak sisi sejajar bawah trapesium.

LAMPIRAN 6

TRAPESIUM DAN LAYANG-LAYANG

A Menghitung Luas Trapesium dan layang-layang

1. Trapesium

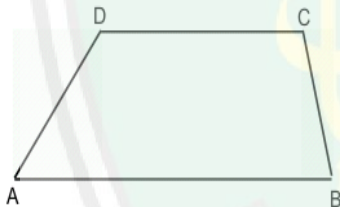
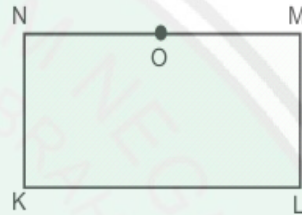
1) Jenis Trapesium

Jiplak dan potong bangun persegi panjang berikut.

- a. Letakkan titik O antara M dan N.
- b. Tarik garis KO.
- c. Gunting sepanjang KO.


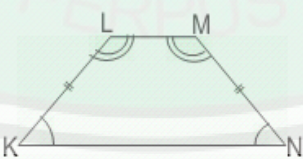

Bangun yang terbentuk KLMO disebut trapesium.

Bangun ABCD berikut juga trapesium



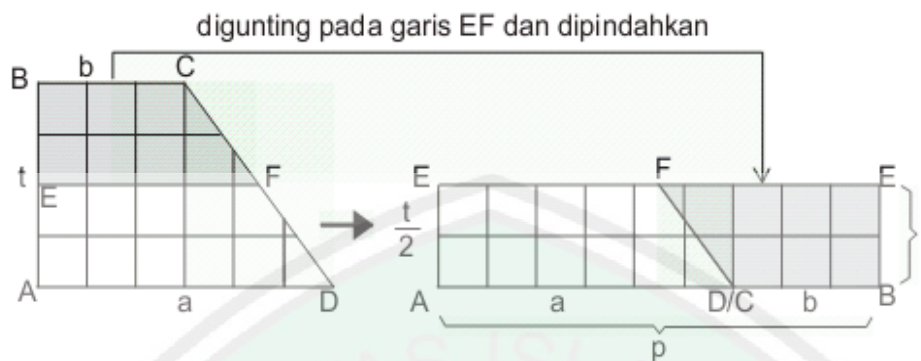
Trapesium adalah suatu bangun segi empat yang dua buah sisinya sejajar. Trapesium ABCD, mempunyai sisi sejajar AD dan BC, dan dituliskan $AD \parallel BC$. AB, BC, CD dan DA merupakan sisi-sisi trapesium. Sisi terpanjang trapesium di atas disebut alas (sisi AD).

Trapesium terbagi menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut.

 <p>Trapesium sembarang ABCD. $AD \parallel BC$. Sisi $AB \neq BC \neq CD \neq DA$ $AD = \text{alas}$. Sudut $A \neq \angle B \neq \angle C \neq \angle D$</p>	 <p>Trapesium samakaki KLMN. $KN \parallel LM$ Sisi $KL = MN$ Sisi $KN \neq LM$ $KN = \text{alas}$ $\angle K = \angle N$. $\angle L = \angle M$.</p>	 <p>Trapesium siku-siku PQRS. $PS \parallel QR$. Sisi $PQ \neq QR \neq RS \neq SP$ $PS = \text{alas}$. $\angle P = \angle Q = 90^\circ$ $\angle R \neq \angle S$</p>
---	---	--

2) Luas Trapesium

Untuk memahami cara menentukan luas trapesium, lakukan kegiatan berikut.



Trapezium ABCD sama luas dengan segiempat ABEFE dengan ukuran $p \times l$.

$$p = a + b, l = \frac{t}{2} \text{ dimana } a = 6 \text{ cm, } b = 3 \text{ cm, } t = 4 \text{ m.}$$

$$p = 6 \text{ cm} + 3 \text{ cm} = 9 \text{ cm, dan } l = \frac{t}{2} = \frac{4 \text{ cm}}{2} = 2 \text{ cm}$$

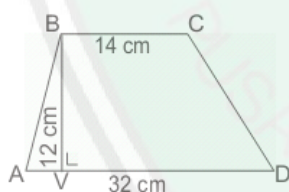
$$L = p \times l$$

$$L = (a + b) \times \frac{t}{2}$$

$$L = (6 \text{ cm} + 3 \text{ cm}) \times 2 \text{ cm} = 18 \text{ cm}^2$$

$$\text{Luas trapesium} = (a + b) \times \frac{t}{2}$$

Contoh :

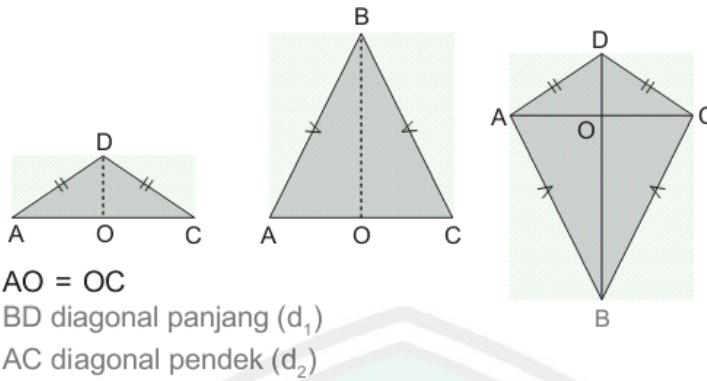


Trapezium ABCD

Luas trapesium ABCD = ... cm²

2. Layang-layang

Layang-layang termasuk segi empat. Layang-layang mempunyai dua pasang sisi sama panjang. Layang-layang dibentuk dari dua segitiga sama kaki. Kedua segitiga mempunyai alas sama panjang, tetapi tingginya berbeda.



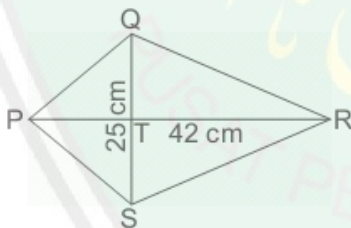
Luas layang-layang juga dapat dicari menggunakan rumus luas segitiga. Caranya dengan menghitung luas kedua segitiga sama kaki yang menyusun layang-layang tersebut. Setelah itu, hasilnya dijumlahkan. Pahami cara menentukan rumus luas layang-layang

$$\begin{aligned}
 L_{ABCD} &= L_{\triangle ABC} + L_{\triangle ADC} \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times OB + \frac{1}{2} \times AC \times OD \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times (OB + OD) \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times BD \quad \text{karena } BO + OD = BD
 \end{aligned}$$

Jadi, luas layang-layang (L) dirumuskan:

$$\text{Luas layang-layang} = \frac{\text{diagonal} \times \text{diagonal}}{2} \quad \text{atau } L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

Contoh:



$$QS = d_1 = 25 \text{ cm}$$

$$PR = d_2 = 42 \text{ cm}$$

$$\text{Luas} = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$\text{Luas} = \frac{25 \times 42}{2} = 525 \text{ cm}^2$$

Layang-layang PQRS

Luas layang-layang PQRS = ... cm^2

B

Menentukan Panjang Sisi Sejajar dan Tinggi Trapesium dan Menentukan Panjang Salah Satu Diagonal Layang-Layang

1. Trapesium

Rumus luas trapesium telah diketahui yaitu $L = \frac{a+b}{2} \times t$

Dari rumus luas trapesium diatas dapat juga dicari tinggi dan panjang sisi sejajar trapesium.

$$\text{Tinggi trapesium } t = \frac{2L}{a+b}$$

$$\text{Panjang sisi sejajar atas: } a = \frac{2L}{t} - b$$

$$\text{Panjang sisi sejajar bawah: } b = \frac{2L}{t} - a$$

Contoh soal:

Diketahui luas trapesium 104 cm^2 . Panjang sisi yang sejajar adalah 15 cm dan 11 cm. berapakah tinggi trapesium tersebut?

Cara Penyelesaian soal

Jawab:

Diketahui:

Panjang sisi sejajar= 15 cm dan 11 cm

Jumlah sisi sejajar= $15 + 11 = 26 \text{ cm}$

Luas = 104 cm^2

Ditanyakan: Tinggi trapesium.

Penyelesaian:

$$t = t = \frac{2 \times 104}{26} = 8 \text{ cm}$$

jadi tinggi trapesium adalah 8 cm

2. Layang-layang

Rumus luas layang-layang telah diketahui yaitu $L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$

Dari rumus luas di atas dapat juga diketahui cara mencari panjang diagonal yaitu

$$\text{Panjang diagonal 1: } d_1 = \frac{2L}{d_2}$$

$$\text{Panjang diagonal 2: } d_2 = \frac{2L}{d_1}$$

Contoh

Panjang diagonal suatu layang-layang 12 cm. Jika luas layang-layang tersebut 42 cm^2 . berapakah panjang diagonal yang lain?

Jawab:

Diketahui:

Panjang $d_1 = 12 \text{ cm}$

Luas = 42 cm^2

Ditanyakan: panjang d_2

penyelesaian:

$$d_2 = \frac{2L}{d_1}$$

$$d_2 = \frac{2 \times 42}{12} = 7$$

jadi tinggi trapesium adalah 7 cm

c

Penyelesaian Masalah Yang Berhubungan Dengan Bangun Datar Traesium Dan Layang-Layang

Dalam kehidupan sehari-hari banyak ditemui masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar trapesium. Perhatikanlah beberapa contoh di bawah ini!

Contoh:

1. Salah satu sisi atap rumah Pak Ali berbentuk trapesium. Panjang sisi bawah 8 meter dan panjang sisi atas 5 meter. Jika tinggi trapesium tersebut 4 meter, berapakah luasnya?

Jawab

Diketahui:

Panjang sisi bawah atap = 8 m

panjang sisi atas atap = 5 m

tinggi atap = 4 m

ditanyakan: luas atap.

penyelesaian :

$$L = \frac{a+b}{2} \times t$$

$$L = \frac{5+8}{2} \times 4 = 26$$

Jadi, Luas atap pak Ali adalah 26 m^2

2. Budi mencat papan nama yang berbentuk trapesium dengan luas 480 cm^2 . Tinggi trapesium 15 cm . Panjang sisi alas bawah papan nama 40 cm . berapa panjang sisi alas atas papan nama yang dicat Budi?



Sumber: Dokumen Penerbit

Jawab:

Diketahui:

Luas papan nama (L) = 480 cm^2

Tinggi papan nama (t) = 15 cm

Panjang sisi alas bawah papan nama (b) = 40 cm

Ditanyakan:

Panjang sisi alas atas papan nama (a)

Penyelesaian:

$$a = \frac{2L}{t} - b$$

$$a = \frac{2 \times 480}{15} - 40 = 24$$

Jadi, panjang sisi alas atas papan

nama yang di cat budi 24 cm

3. Yanto membuat layang-layang dari kertas dan bambu. Panjang bambu sebagai rangka layang-layang adalah 52 cm dan 42 cm . Rangka layang-layang tersebut ditutupi kertas. Berapa luas kertas yang diperlukan?



Sumber: Dokumen Penerbit

Jawab:

Diketahui :

Panjang bambu = 52 cm dan 42 cm

$d_1 = 52 \text{ cm}$

$d_2 = 42 \text{ cm}$

Ditanyakan: Luas kertas

Penyelesaian:

$$L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$L = \frac{52 \times 42}{2} = 1092 \text{ cm}^2$$

Jadi kertas yang dibutuhkan untuk membuat layang 1092 cm^2

4. Eka ingin membuat sebuah layang. Luas layang-layang Eka adalah 310 cm^2 . Panjang salah satu diagonalnya berukuran 31 cm . Panjang diagonal lainnya adalah....

Diketahui:

Luas layang-layang (L) = 310 cm^2

Panjang salah satu diagonal (d_1) = 31 cm

Ditanya: Panjang diagonal lainnya (d_2)

Penyelesaian:

$$d_2 = \frac{2L}{d_1}$$

$$d_2 = \frac{2 \times 310}{31} = 20$$

Jadi, Panjang diagonal lainnya 20 cm



LAMPIRAN 7

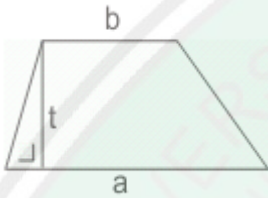
SOAL PRE TES

Nama:

No Absen :

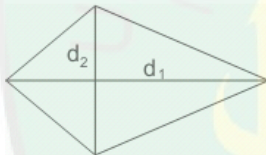
A. Isilah tabel dibawah ini!

Trapesium



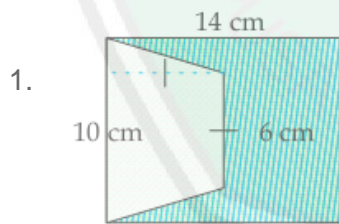
No	a	b	T	luas
1	13 cm cm	12 cm	210 cm ²
2 cm	24 cm	15 cm	300 cm ²
3	23 cm	30 cm	20 cm cm ²

Layang-layang



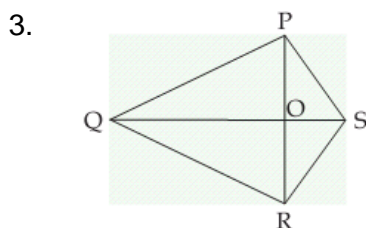
No	d ₁	d ₂	luas
4	12 cm	20 cm cm ²
5	8 dm dm	56 dm ²
6	15 cm	24 cm cm ²

B. Isilah titik-titik dengan benar!



1. Luas daerah yang diarsir . . . cm²

2. Luas daerah sebuah trapesium 1040 cm². Jika jumlah sisi sejajar 52 cm maka tinggi trapesium itu. . . cm.



3. Panjang PR = 34 cm, SO = 12 cm, OQ = 24 Luas layang-layang disamping adalah . . . cm²

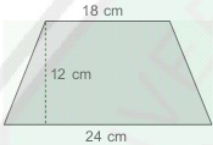
4. Luas daerah sebuah layang-layang 832 cm², panjang salah satu diagonalnya 26 cm, panjang diagonal lainnya . . . cm.

SOAL SIKLUS I

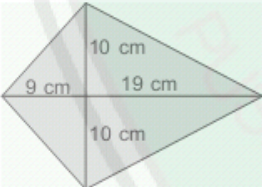
Nama
No absen:

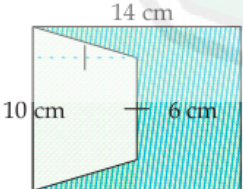
Isilah titik-titik dengan benar!

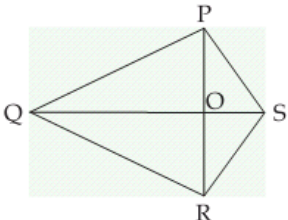
1.  Luas bangun di samping adalah

2.  Luas trapesium disamping adalah

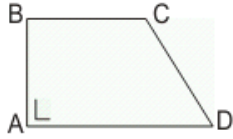
3.  Luas bangun disamping adalah

4.  Luas layang-layang disamping adalah

5.  Luas daerah yang diarsir . . . cm²

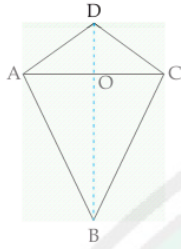
6.  Panjang PO = PR = 17 cm, SO = 12 cm, OQ = 24 Luas layang-layang disamping adalah . . . cm²

7.



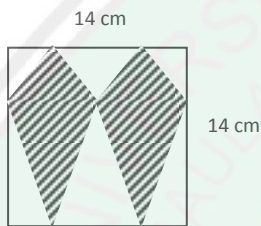
ABCD adalah bangun datar trapesium. Panjang AD = 54 dan panjang AB = 32. Panjang BC = 46 cm. Luas ABCD adalah....

8.



Bangun datar ABCD adalah layang-layang. Panjang AC = 32 cm dan panjang BD = 44 cm. Luas ABCD adalah...

9.



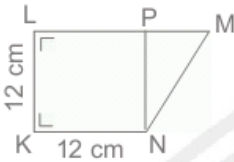
Luas daerah yang diarsir pada gambar diatas adalah.....

10. Jika jumlah sisi sejajar 64 cm dan tinggi trapesium itu 25 cm, maka luas trapesium tersebut adalah....

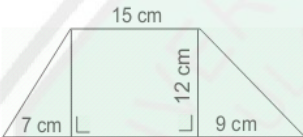
SOAL SIKLUS II

Nama :
No Absen :

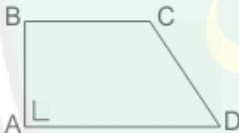
Isilah titik-titik dengan benar!

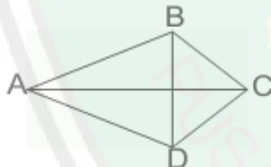
1.  KLMN adalah trapesium siku-siku, luasnya 162 cm^2 KLPN adalah persegi yang panjang sisinya 12 cm. Panjang PM . . . cm.

2. Sebuah trapesium mempunyai sisi sejajar 14 cm dan 12 cm. Tinggi trapesium 6 cm. Tentukan luas trapesium tersebut?

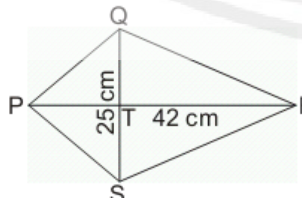
3.  Luas trapesium di samping adalah....

4. Sebuah benda berbentuk trapesium dengan sisi-sisi yang sejajar adalah 15 cm dan 20 cm. Luas trapesium 140 cm^2 . Tinggi trapesium tersebut adalah....

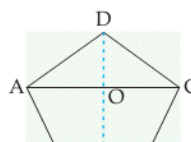
5.  ABCD adalah bangun datar trapesium. Luas ABCD = 1050 cm^2 . Panjang AD = 37 cm dan panjang AB = 30 cm. Berapa panjang BC?

6.  Sebuah layang-layang dengan panjang diagonal AC 36 cm. Luas layang-layang itu 432 cm^2 . Panjang diagonal BD = . . . cm.

7. Panjang diagonal suatu layang-layang 12 dm dan 7 dm. Berapakah Luas layang-layang tersebut?

8.  Luas layang-layang layang PQRS adalah....

9. Suatu layang-layang sama mempunyai luas 700 cm^2 . Salah satu panjang diagonalnya adalah 40 cm. Berapakah panjang diagonal lainnya?

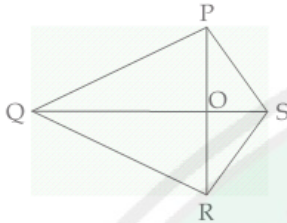
10.  Bangun datar ABCD adalah layang-layang. Panjang AO = 15 cm dan panjang BD 45. Luas ABCD adalah....

SOAL SIKLUS III

Nama :
No Absen :

Isilah titik-titik dengan benar!

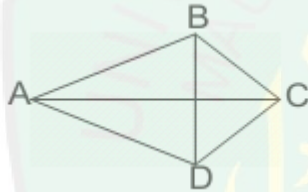
1.



Panjang $PR = 40$ cm, $SO = 7$ cm, $OQ = 38$ cm.
Luas layang-layang di samping adalah

2. Suatu hiasan dinding berbentuk layang-layang dengan panjang diagonal 24 cm dan 20 cm. Berapa luas hiasan dinding tersebut?
3. Anang membuat layang-layang yang salah satu diagonalnya 60 cm. Luas layang-layang tersebut adalah 2.700 cm^2 . Panjang diagonal yang lain adalah.....

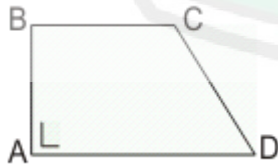
4.



Sebuah layang-layang dengan panjang diagonal AC 36 cm. Luas layang-layang itu 432 cm^2 . Panjang diagonal BD =

5. Budi mencat papan nama yang berbentuk trapesium. Panjang sisi papan nama yang sejajar 40 cm dan 24 cm. Tinggi papan adalah 15 cm. Hitunglah luas permukaan papan nama yang dicat?
6. Ayah baru saja selesai mengecat tembok samping rumah yang berbentuk trapesium. Tinggi tembok tersebut 4 meter, sedangkan panjang sisi atas tembok 5 meter. Jika luas tembok 24 m^2 , berapa panjang sisi alas tembok?
7. Wadah tempat mainan Yanti permukaannya berbentuk trapesium. Panjang sisi-sisi sejajarnya 20 cm dan 25 cm. Tinggi wadah tersebut 16 cm. Hitunglah luas permukaan wadah tersebut!

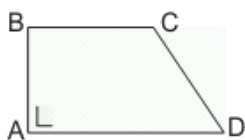
8.



Sebidang tanah berbentuk trapesium seperti gambar di samping ini. Luas tanah itu adalah 1.320 m^2 . Panjang AD = 54 m, dan BC = 34 m. Berapa meter panjang AB?

9. Atap rumah Rani berbentuk trapesium. Panjang sisi sejajarnya 18 m dan 12 m. Tinggi atap 2 meter. Hitunglah luas atap rumah Rani!

10.



ABCD adalah bangun datar trapesium. Luas ABCD = 1530 cm^2 . Panjang AD = 44 cm dan panjang AB = 36 cm. Berapa panjang BC?

LAMPIRAN 8

KUNCI JAWABAN

SOAL PRE TES, SIKLUS I, SIKLUS II DAN SIKLUS III

PRE TES

A. Isilah tabel dibawah ini

1. 22 cm
2. 16 cm
3. 530 cm²
4. 120 cm²
5. 14 dm
6. 180 cm²

B. Isilah titik-titik dengan benar!

1. 84 cm²
2. 40 cm
3. 612 cm²
4. 64 cm

SIKLUS I

1. 300 cm²
2. 252 cm²
3. 240 cm²
4. 280 cm²
5. 84 cm²
6. 612 cm²
7. 1600 cm²
8. 704 cm²
9. 98 cm²
10. 800 cm²

SIKLUS II

1. 14 cm
2. 48 cm²
3. 276 cm²
4. 8 cm
5. 33 cm
6. 24 cm
7. 42 cm²
8. 525 cm²
9. 35 cm
10. 675 cm²

SIKLUS III

1. 900 cm²
2. 240 cm²
3. 90 cm
4. 24 cm
5. 480 cm²
6. 7 m
7. 210 cm²
8. 30 m
9. 45 m²
10. 41 cm



LAMPIRAN 9**NILAI SISWA
PRE TEST, SIKLUS I, SIKLUS II DAN SIKLUS III**

No	Nama Siswa	Skor			
		Pre tes	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Akhmad Bahtiar	25	-	60	60
2	Fernanda Reza Artasyah	30	-	60	70
3	Zainul Rozikin	30	60	80	75
4	Ahmad Mustofa	35	70	80	80
5	Muhammad Zainul Abidin	40	50	50	80
6	Nur Muhammad Arif F.	45	60	60	90
7	Adinda Putri Sekar Ajeng	45	70	90	80
8	Ahmad Khudhori R.	40	50	75	80
9	Aliffia Ananda Tarisafitri	60	80	80	90
10	Alfiah Nur Azizah	40	80	80	100
11	Alfian Aditya Pratama	40	50	60	80
12	Anilatun Nasifah	60	60	90	100
13	Chofifah Dwi Aprilia	50	80	90	100
14	Devi Ashlihatu Amaliyah P.	55	80	80	100
15	Eka Nafiatul Maulidiya	40	70	70	85
16	Fa'is Nur Rahman N.	25	50	70	80
17	Fifi Oktavia	40	50	80	80
18	Fito Bawon Firdiyansyah	50	80	65	80
19	Ichwatun Nadhiyah	40	50	80	80
20	Intan Nurjanah	20	50	75	80
21	Izzatunnisa' Habiba S.	80	100	100	100
22	Khadiq Nurrohman	40	65	70	75
23	Usfian Virgo Pratama	20	-	60	70
24	M. Irvanto	-	-	-	-
25	Mohammad Andika Z.	40	60	80	80
26	Muchamad Ridlo A.	25	50	60	60
27	Muhammad Saiful Arifin	30	50	70	90
28	Muhammad Iqbal Firdaus	20	-	50	60
29	Nahya Izza Kamila	80	90	100	100
30	Nandia Rizky R.	60	75	90	100
31	Nazilatul Rokhmah	75	100	90	100
32	Ragil Cakra Pramuja	40	50	50	80

33	Rizka Putri Amalia	60	70	70	80
34	Rusyda Amiratun Najah	40	80	90	100
35	Safira Putri Nadiya	40	80	80	90
36	Salsabila Nurfadilah	70	90	100	100
37	Tiara Surya Putri	60	80	80	100
38	Tika Firda Septiana	60	70	90	90
39	Laili Oktavia	50	70	65	80
40	Rahmad Wiradi Surya	50	60	70	80
41	Ridho Aldi Setiawan	20	-	-	60
42	Farizqy Hidayat	20	-	-	55
43	Moch Firnanda Aditya	35	-	-	60
Jumlah		1825	2380	2940	3480
rata-rata		43,45	68	75,38	82,86
Prosentase peningkatan prestasi belajar			56,50%	73,49%	90,70%



LAMPIRAN 10

LEMBAR PENGAMATAN PERILAKU SISWA PRE TES

Hari/Tanggal : Jumat. 19 Oktober 2012

Pukul : 07.15 - 09.00

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi		X		
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran	X			
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan		X		
2	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru		X		
		▪ Berani mengutarakan pendapat	X			
3	Kreativitas	▪ Langsung memanipulasi media pembelajaran untuk memahami suatu konsep	X			
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum jelas	X			

Catatan:

Siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa masih terlihat malu untuk menjawab pertanyaan maupun mengutarakan pendapat. Keadaan kelas tidak kondusif, banyak siswa yang bicara sendiri saat guru menjelaskan materi

Keterangan :

1: Kurang 3: Baik
2: Sedang 4: Sangat baik

Peneliti

Ummi Nur Rokhmah

LEMBAR PENGAMATAN PERILAKU SISWA SIKLUS I

Hari/Tanggal : Senin. 22 Oktober 2012

Pukul : 09.15 - 11.00

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi		X		
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran		X		
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan			X	
2	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru		X		
		▪ Berani mengutarakan pendapat		X		
3	Kreativitas	▪ Langsung memanipulasi media pembelajaran untuk memahami suatu konsep		X		
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum jelas		X		

Catatan:

Siswa terlihat semangat saat kegiatan pembelajaran terutama saat melakukan permainan namun siswa masih terlihat bingung dengan aturan permainan. suasana kelas terlihat lebih hidup karena beberapa siswa tanpa diminta guru berani menjawab pertanyaan dari guru, walaupun masih didominasi oleh beberapa siswa saja.

Keterangan :

1: Kurang 3: Baik
2: Sedang 4: Sangat baik

Peneliti

Umami Nur Rokhmah

LEMBAR PENGAMATAN PERILAKU SISWA SIKLUS II

Hari/Tanggal : Senin, 29 Oktober 2012

Pukul : 09.15 - 11.00

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi			X	
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran			X	
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan			X	
2	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru			X	
		▪ Berani mengutarakan pendapat		X		
3	Kreativitas	▪ Langsung memanipulasi media pembelajaran untuk memahami suatu konsep			X	
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum jelas		X		

Catatan:

Siswa terlihat antusias saat kegiatan pembelajaran terutama saat melakukan permainan karena sudah memahami aturan permainannya, namun siswa terlihat masih belum semangat mendengarkan penjelasan guru. suasana kelas terlihat hidup karena siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru tidak lagi didominasi oleh dua orang saja.

Keterangan :

1: Kurang 3: Baik
2: Sedang 4: Sangat baik

Peneliti

Umami Nur Rokhmah

LEMBAR PENGAMATAN PERILAKU SISWA SIKLUS III

Hari/Tanggal : Jumat, 2 Nopember 2012

Pukul : 07.15 - 09.00

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi				X
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran				X
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan				X
2	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru			X	
		▪ Berani mengutarakan pendapat			X	
3	Kreativitas	▪ Langsung memanipulasi media pembelajaran untuk memahami suatu konsep				X
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada guru jika belum jelas			X	

Catatan:

Siswa terlihat sangat antusias melakukan permainan dan mendengarkan penjelasan guru. Rasa keingintahuan siswa semakin tinggi, hal ini ditunjukkan pada beberapa siswa yang bertanya kepada guru tentang hal yang belum dmengerti. Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan dari guru dan mengutarakan pendapat.

Keterangan :

1: Kurang 3: Baik
2: Sedang 4: Sangat baik

Peneliti

Ummi Nur Rokhmah

LAMPIRAN 11

PERHITUNGAN PROSENTASE PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan prestasi belajar, dapat dianalisis menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentase peningkatan

Post rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

A. Siklus I

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{68 - 43,45}{43,45} \times 100\% = 56,50\%$$

Prosentase Peningkatan prestasi belajar pada siklus I sebesar **56,50%**

B. Siklus II

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{75,38 - 43,45}{43,45} \times 100\% = 73,49\%$$

Prosentase Peningkatan prestasi belajar pada siklus II sebesar **73,49%**

C. Siklus III

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{Base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{82,86 - 43,45}{43,45} \times 100\% = 90,70\%$$

Prosentase Peningkatan prestasi belajar pada siklus III sebesar **90,70%**

PEDOMAN WAWANCARA

Responden : Guru Bidang studi Matematika Kelas V

Nama : Titiek Rakhmawati, A.MA

1. Strategi/metode apa yang Ibu terapkan dalam pembelajaran Matematika?

Jawab: Dalam pembelajaran matematika aya masih menggunakan metode ceramah dan tanya Jawab. Beberapa kali siswa saya ajak untuk berdiskusi.

2. Apa media yang sering Ibu gunakan dalam pembelajaran Matematika?

Jawab : Saya mengajar hanya menggunakan panduan buku paket dan LKS saja

3. Apa saja kendala yang Ibu alami dalam pembelajaran Matematika?

Jawab : Kurangnya diadakan pelatihan-pelatihan guru untuk menunjang pengetahuan tentang metode atau setrategi, dan minimnya fasilitas sekolah.

4. Usaha apa yang Ibu lakukan untuk mengembangkan pembelajaran Matematika?

Jawab : Mencoba untuk mencari pengetahuan yang baru tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran Matematika dapat berkembang.

5. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada siklus I?

Jawab: Menurut saya pribadi permainan ini sangat baik untuk di terapkan dalam pembelajaran matematika, agar siswa dapat lebih cepat mengingat materi. karena dilakukan dengan bermain siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, namun perlu dijelaskan secara detail cara melakukan permainan ini agar siswa tidak menjadi bingung

6. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada siklus II?

Jawab : Setelah saya perhatikan siswa semakin antusias dan semangat belajar matematika setelah menggunakan alat permainan edukatif ular tangga ini. Dilihat dari hasil tes juga meningkat dari pertemuan sebelumnya, namun saat guru menjelaskan materi masih terdapat beberapa siswa yang tidak memerhatikan penjelasan guru.

7. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada siklus III?

Jawab : Saya sangat bersyukur dan senang sekali, karena sejak digunakannya alat permainan edukatif ular tangga pada mata pelajaran matematika, siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, jadi kelas lebih hidup. Sehingga saya mengharapkan guru-guru lain termasuk saya, dapat lebih kreatif untuk memilih media yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dalam setiap pembelajaran.

Responden : Siswa Kelas V

Nama Siswa : Fito Bawon Firdiyansyah

1. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Biasanya saya malas belajar matematika karena menurut saya pelajaran matematika sulit, tapi ternyata belajar matematika bisa menyenangkan juga, apabila dilakukan dengan bermain.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : saya lebih bersemangat belajar matematika dan memudahkan saya menghafal rumus.

Nama Siswa: Nahya Izza Kamila

1. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Saya senang menggunakan permainan ular tangga ini karena tidak membuat tegang, rasanya tidak seperti belajar tapi seperti bermain jadi saya menjadi lebih semangat. Tapi saya masih sedikit bingung dengan aturan permainannya.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga memudahkan saya menghafal rumus bangun datar dan lebih berani mengutarakan pendapat jika ada teman yang tidak mematuhi aturan permainan. Pembelajaran matematika yang biasanya menegangkan menjadi menyenangkan.

Nama Siswa: Chofifah Dwi Aprilia

1. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Saya senang menggunakan alat permainan ular tangga ini karena saya jadi hafal rumus dengan cepat, sehingga saya menjadi lebih cepat mengerjakan soal tentang trapesium dan layang-layang.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga membuat saya lebih cepat menghafal rumus, sehingga memudahkan saya mengerjakan soal-soal.

Nama Siswa : Salsabila Nurfadilah

1. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga saya menjadi ingat kembali rumus luas bangun datar yang telah saya pelajari di kelas III dan IV. Namun pada permainan ular tangga hari ini saya masih belum terbiasa dengan rumus baru yaitu rumus untuk mencari panjang sisi sejajar trapesium, tinggi trapesium dan panjang salah satu diagonal layang-layang.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : saya menjadi ingat kembali rumus luas bangun datar yang telah saya pelajari di kelas III dan IV, selain itu saya juga memperoleh pengetahuan baru tentang rumus luas trapesium dan layang-layang dan lebih cepat hafal rumus cara mencari luas trapesium dan layang-layang.

Nama Siswa : Zainul Rozikin

3. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Saya senang menggunakan alat permainan ular tangga ini karena saya jadi hafal rumus dengan cepat, sehingga saya menjadi lebih cepat mengerjakan soal tentang trapesium dan layang-layang.

4. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : saya menjadi lebih bersemangat belajar matematika dan tidak membuat saya mengantuk, dan saya cepat mengingat rumus mencari ls bangun datar.

Nama Siswa : Izzatunnisa' Habiba Shalsabila

5. Bagaimana Tanggapan kamu terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab: Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga sangat seru dan menyenangkan, selain itu juga memudahkan saya mengingat rumus rumus bangun datar terutama rumus bangun datar trapesium dan layang-layang

6. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran dengan menggunakan alat Permainan edukatif ular tangga pada materi luas Bangun datar trapesium dan layang-layang?

Jawab : Memudahkan saya memahami materi dan lebih cepat mengerjakan soal-soal tentang trapesium dan layang-layang karena saya sudah hafal dengan rumus-rumus untuk mencari luas atau mencari panjang sisi alas dan tinggi trapesium dan rumus mencari luas dan panjang diagonal layang-layang..



LAMPIRAN 13

PEDOMAN ANGKET/KUESIONER

a. Pengantar

1. Angket ini diedarkan kepada siswa dengan maksud untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang penggunaan alat permainan edukatif
2. Data yang kami dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian. Untuk itu, siswa tidak perlu ragu untuk mengisi angket ini.
3. Partisipasi siswa memberikan informasi sangat kami harapkan

b. Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, saya mohon kesediaan siswa untuk membacanya terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.
2. Setiap pernyataan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, lalu bubuhkan tanda “ cek” (✓) pada kotak yang tersedia.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat tidak setuju

Identitas Responden

1. Nama :
2. Kelas :
3. No Absen :

Teliti setiap jawaban yang anda berikan sehingga tidak ada pernyataan yang terlewat terima kasih atas kerjasamanya.

Peneliti

Umami Nur Rokhmah

No	Pernyataan	Tanggapan			
		SS	S	TS	STS
1	Sebelum menjelaskan materi biasanya guru mengulang kembali tentang pelajaran yang telah dibahas sebelumnya.				
2	Pada akhir pembelajaran Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami.				
3	Saya mampu menggunakan alat permainan edukaif ular tangga dengan baik saat kegiatan permainan berlangsung				
4	Saya mampu berinteraksi baik dengan sesama teman saat menggunakan alat permainan edukatif ular tangga				
5	Saya melakukan permainan ular tangga sesuai dengan aturan permainan				
6	Saya menjadi lebih berkonsentrasi belajar matematika apabila diselingi dengan kegiatan permainan yang menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.				
7	Saya bersemangat mengikuti pelajaran matematika jika proses pembelajaran menggunakan alat permainan ular tangga.				
8	Menggunakan alat permainan edukatif ular tangga pada pelajaran matematika mendorong saya untuk aktif dikelas				
9	Saya cepat memahami materi bangun datar trapesium dan layang-layang apabila menggunakan alat permainan edukatif ular tangga				
10	Dengan menggunakan alat permainan edukaif ular tangga pada pelajaran matematika, membuat saya menjadi mudah mengingat rumus-rumus bangun datar, khususnya bangun datar trapesium dan layang-layang				
11	Saya bisa mengerjakan soal-soal bangun datar trapesium dan layang-layang setelah menggunakan alat permainan edukaif ular tangga				
12	Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga pada materi bangun datar, membuat saya menjadi suka dengan pelajaran matematika				

HASIL PEROLEHAN ANKET

No	Nama	Pernyataan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Akhmad Bahtiar	S	TS	TS	SS	SS	TS	SS	SS	S	STS	STS	S
2	Fernanda Reza A.	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	SS
3	Zainul Rozikin	SS	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS
4	Ahmad Mustofa	SS	S	SS	SS	TS	TS	S	S	SS	SS	SS	S
5	Muhammad Zainul A.	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS
6	Nur Muhammad Arif	SS	S	S	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	SS
7	Adinda Putri Sekar A.	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS
8	Ahmad Khudhori R.	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS
9	Aliffia Ananda T.	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS
10	Alfiah Nur Azizah	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S
11	Alfian Aditya Pratama	S	S	S	SS	TS	TS	TS	TS	S	S	SS	S
12	Anilatun Nasifah	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S
13	Chofifah Dwi Aprilia	SS	S	S	SS	S	S	SS	S	SS	S	SS	S
14	Devi Ashlihatu A.	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS	S	SS	S	SS
15	Eka Nafiatul M.	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS	S	SS	S	SS
16	Fa'is Nur Rahman N.	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	S
17	Fifi Oktavia	SS	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S
18	Fito Bawon F.	SS	S	S	S	SS	SS	SS	S	SS	S	S	SS
19	Ichwatun Nadhiyah	S	SS	S	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	S
20	Intan Nurjanah	SS	S	SS	S	S	TS	S	TS	SS	SS	S	TS
21	Izzatunnisa' Habiba	SS	SS	S	SS	S	SS	SS	S	S	SS	SS	S
22	Khadiq Nurrohman	S	TS	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
23	Usfian Virgo Pratama	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS
24	M. Irvanto	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25	Mohammad Andika Z	SS	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS
26	Muchamad Ridlo A.	SS	S	S	SS	SS	SS	S	SS	SS	S	S	S
27	Muhammad Saiful A.	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS
28	Muhammad Iqbal F.	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS
29	Nahya Izza Kamila	SS	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	SS	S
30	Nandia Rizky R.	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S
31	Nazilatul Rokhmah	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S
32	Ragil Cakra Pramuja	S	TS	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
33	Rizka Putri Amalia	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	S
34	Rusyda Amiratun N.	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS	SS	SS	S
35	Safira Putri Nadiya	S	SS	SS	S	S	S	SS	S	SS	S	SS	SS
36	Salsabila Nurfadilah	SS	S	S	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	S

37	Tiara Surya Putri	SS	S	S	S	TS	TS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
38	Tika Firda Septiana	S	SS	SS	SS	SS	SS	TS	SS	S	S	S	S
39	Laili Oktavia	S	SS	S	S	SS	SS	S	S	SS	S	SS	SS
40	Rahmad Wiradi Surya	SS	S	S	S	SS	S	S	SS	S	SS	S	SS
41	Ridho Aldi Setiawan	S	TS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S
42	Farizqy Hidayat	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS
43	Moch Firnanda Aditya	S	TS	TS	SS	SS	TS	SS	SS	S	STS	STS	TS



LAMPIRAN 14

DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN

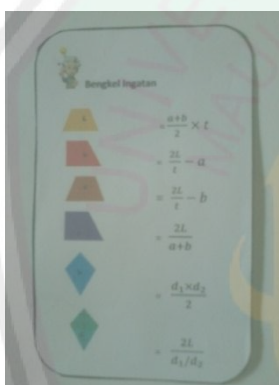
A. Lokasi Penelitian (MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu)



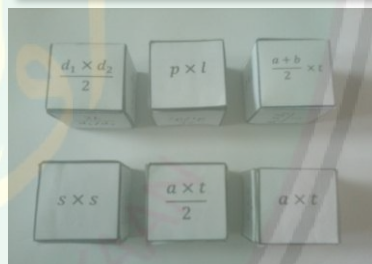
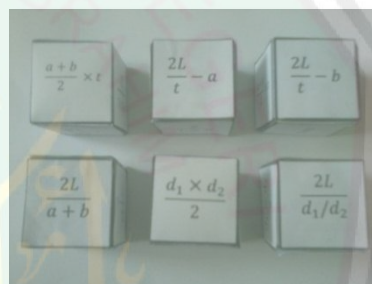
B. Media dan sumber pembelajaran



(Papan permainan ular tangga)



(Bengkel Ingatan)



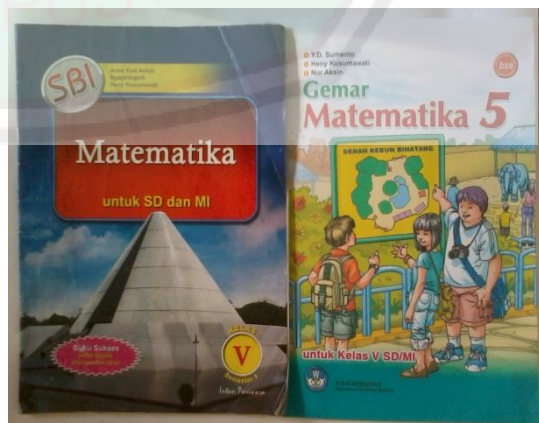
(Dadu)



(Bidak)



(Soal Alternatif)



(LKS dan Buku Paket)

C. Kegiatan Pembelajaran



(Guru menjelaskan materi)



(Siswa mendengarkan penjelasan guru)



(Siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan)



(Siswa mengerjakan soal dari guru)



(Siswa mengerjakan soal dari guru)



(Guru dan peneliti mengoreksi pekerjaan siswa)



(kelompok I memainkan permianan ular tangga)



(kelompok II memainkan permianan ular tangga)



(kelompok III memainkan permianan ular tangga)



(kelompok IV memainkan permianan ular tangga)



(Kelompok V melakukan Permainan ular tangga)



(Kelompok VI melakukan Permainan ular tangga)



(Kelompok VII melakukan Permainan ular tangga)



(Kelompok VIII melakukan Permainan ular tangga)



(Siswa mengerjakan soal-soal pada akhir pembelajaran)



(Peneliti berfoto bersama dengan guru bidang studi matematika kelas V dan siswa kelas V MI Iskandar sulaiman)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

Nomor : Un.3.1/TL.001/1444/2012
Lampiran : 1 (satu) Berkas Proposal Skripsi
Perihal : **Penelitian**

1 Oktober 2012

Kepada:
Yth. Kepala MI Iskandar Sulaiman Junrejo Batu
di
Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Kami mengharap dengan hormat agar mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ummi Nur Rokhmah
NIM : 09140135
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : Ganjil, 2012/2013
Judul Skripsi : **Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular
Tangga untuk Meningkatkan Prestasi
Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran
Matematika di MI Iskandar Sulaiman
Pendem Junrejo Batu.**

dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/ menyusun skripsi yang
bersangkutan mohon diberikan izin/kesempatan untuk mengadakan
penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu disampaikan terima
kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dr. H. M. Zainuddin, MA
NIP. 19620507 199503 1001



BADAN PELAKSANA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA BATU
MADRASAH IBTIDAIYAH 03 ISKANDAR SULAIMAN
(Iskandar Sulaiman Private Elementary School)
NSS : 111235790002 STATUS : TERAKRIDITASI A NPSN : 20536867
MENTERI KEHAKIMAN NOMOR C2-7028.HT.01.05.TH.89
Jl. Pusdik Arhanud No. 02 Sekar Putih Pendem Telp. (0341) 460076 Junrejo Kota Batu

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/261/422.102.MIIS.03/XI/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RUJITO, S.Pd
NIP : 19660724 200701 1 017
Pangkat/Gol. Ruang : II/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MI Iskandar Sulaiman
Instansi : Kementerian Agama Kota Batu

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama : Umami Nur Rokhmah
NIM : 09140135
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian skripsi dengan judul *"Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu"* sejak tanggal 15 Oktober sampai tanggal 2 Nopember.

Demikian surat keterangan ini kami buat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan untuk dipergunakan dengan semestinya.

Batu, 7 Nopember 2012
Kepala MI Iskandar Sulaiman

RUJITO, S.Pd
NIP 19660724 200701 1 017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Ummi Nur Rokhmah
NIM : 09140135
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, MA
Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu

No.	Tanggal	Materi	Tanda Tangan
1.	12 Desember 2012	Konsultasi Bab I, II, dan III	
2.	20 Desember 2012	Revisi Bab I, II, dan III	
3.	18 Maret 2013	Konsultasi Bab I, II, III, IV, V dan VI	
4.	19 Maret 2013	Revisi Bab I, II, III, IV, V dan VI	
5.	22 Maret 2013	Konsultasi dan revisi Bab keseluruhan	
6.	28 Maret 2013	ACC Keseluruhan	

Malang, 28 Maret 2013
Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. H. M. Zainuddin, MA
NIP 196205071995031001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ummi Nur Rokhmah lahir di Desa Tlogo Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada tanggal 10 Agustus 1991. Putri ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Rokhani dan Ibu Musyarohah. Jenjang pendidikan dimulai dari TK lulus pada tahun 1997 di TK Al Hidayah Tlogo Kanigoro Blitar, lalu MI lulus pada tahun 2003 di MI Al Muslihuun I Tlogo Kanigoro Blitar, kemudian Tsanawiyah lulus pada tahun 2006 di MTsN Kunir Wonodadi Blitar, dan Aliyah lulus pada tahun 2009 di MAN Tlogo Blitar. Setelah itu melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2009 dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah.

Malang, 28 Maret 2013

Mahasiswa

Ummi Nur Rokhmah