

ABSTRAK

Ayu Bela Permatasari, NIM 1610310152, “Penerapan Media Ular Tangga dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Miftahussa’adah Gondosari Gebog Kudus”, Skripsi, Kudus: Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI), IAIN Kudus, 2020.

Penelitian ini memiliki dua pokok tujuan sebagai berikut, 1) Mendeskripsikan penerapan Media Ular Tangga dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika; 2) Untuk mendeskripsikan faktor penghambat dan faktor pendukung dalam Media Ular Tangga dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika.

Jenis penelitian ini merupakan lapangan atau *field research* yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas VA dan VB, dan peserta didik kelas VA dan VB. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan objek keabsahan datanya menggunakan uji, kredibilitas, *transferability*, *dependability*, *confirmability*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Penerapan media ular tangga di pada mata pelajaran matematika pertama, guru menyampaikan materi yang akan dievaluasi. Kedua, guru membagi anak menjadi dua atau tiga kelompok tergantung dari jumlah anak. Ketiga, guru menyampaikan aturan dalam bermain, seperti dalam permainan ular tangga sama seperti biasanya, namun ketika melempar dadu mendapat kotak angka yang berisikan soal, maka artinya harus menjawab soal terlebih dahulu baru boleh melempar dadu dan boleh jalan lagi, ketika melempar dadu mendapat kotak angka yang berisikan tulisan “coba lagi”, maka artinya mendapat kesempatan untuk melempar dadu lagi, ketika melempar dadu mendapat kotak angka ada tangganya, maka artinya harus naik mengikuti tangga tersebut, dan sebaliknya ketika melempar dadu mendapa kotak angka ada ekor ularnya, maka artinya harus turun mengikuti ekor ular tersebut. Keempat, guru menyampaikan durasi berlangsungnya permainan ular tangga, tergantung tingkat kesulitan soal. Kelima, guru mempersilahkan untuk mulai bermain. Keenam, guru mengevaluasi soal yang telah dicantumkan pada permainan ular tangga. Anak dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. 2) Faktor pendukung dan faktor penghambat guru dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga faktor pengukungnya meliputi: tersedianya media, tersedianya dana, fasilitas, kepraktisan dan ketahanan media dalam jangkau waktu lama, hemat biaya. Sedangkan faktor penghambatnya meliputi: keterbatasan waktu, pola permainan ular tangga, dan suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Kata Kunci : Implementasi, Media Pembelajaran Ular Tangga, Keaktifan Belajar, Matematika, Sekolah.