

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

#### 1. Sejarah Kelembagaan

Sekolah Dasar Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus berdiri sejak tahun 2014. Berawal pada program Qira'ati pusat yang memiliki prinsip "Anak harus Khatam Sejak Dini", dengan adanya prinsip tersebut dibuatkannya TPQ pagi atau bahasa umumnya Paud Qira'ati Miftahus Sa'adah. Paud Qira'ati hanya menerima siswa maksimal 3 tahun dengan program wajib TPQ Qira'ati sore juga. Setelah siswa lulus dari Paud Qira'ati siswa sudah lulus dengan mencapai jilid *Ghorib*, karena menjadi target akhir untuk dapat masuk ke SD Miftahus Sa'adah Kudus yang di dasari dengan program *Takhfidz*. Di awal tahun ajaran baru tepatnya pada 2014 SD Miftahus Sa'adah Kudus hanya memiliki 13 siswa atau satu kelas saja. Setiap tahunnya mengalami perkembangan dengan selalu bertambahnya siswa yang masuk ke SD Miftahussa'adah. Dengan demikian terbangunlah SD Miftahus Sa'adah Gondosari Gebog Kudus berbasis *Tahfidzul Qur'an* karena program "Anak Khatam Sejak Dini" telah tercapai. Yang diasuh oleh KH. Achmad Chalimi, dibimbing oleh K. Yusuf Muhajir Ilallah, dan di kepalai oleh Ustadzah. Uli Ulyana.<sup>1</sup>

#### 2. Profil Sekolah

- |                        |   |
|------------------------|---|
| a. Nama Sekolah        | : SD MIFTAHUSSA' ADAH                                 |
| b. NPSN                | : 69881546  |
| c. Bentuk Pendidikan   | : SD  |
| d. Status Sekolah      | : Swasta  |
| e. Status Kepemilikan  | : Yayasan   |
| f. SK Izin Operasional | : 421.1/4722.1/03.02/2012                             |
| g. Tanggal SK          | : 2013-12-16  |
| h. Alamat              | : Jl Rahtawu raya Rt 3 Rw 3<br>Gang 3 Gondosari gebog |
| i. Desa/Kelurahan      | : Gondosari   |

---

<sup>1</sup> Uli Ulyana, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 1, transkrip.

- j. Kecamatan : Gebog
- k. Kabupaten/Kota : Kudus
- l. Propinsi : Jawa Tengah
- m. Nama Dusun : Gebog Kidul
- n. Kode Pos : 59354
- o. SK Pendirian Sekolah : 112/YMK.I/VII/2012
- p. Tanggal SK : 2012-07-21
- q. Rekening BOS : 3024184110
- r. Nomor Telepon : 0852255882288
- s. Email : [yusufmuhajirilallah@gmail.com](mailto:yusufmuhajirilallah@gmail.com)
- t. Website : <http://murideabahumar.blogspot.com>
- u. Tahun Berdiri : 2014
- v. Status Terakreditasi : B
- w. Status Tanah :
  - 1) Luas Tanah : 275 M2
  - 2) Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2020/2021 secara keseluruhan adalah dengan rincian sebagai berikut.
    - a) Kelas I berjumlah 39 siswa.
    - b) Kelas II berjumlah 23 siswa.
    - c) Kelas III berjumlah 31 siswa.
    - d) Kelas IV berjumlah 25 siswa.
    - e) Kelas V berjumlah 20 siswa.
    - f) Kelas VI berjumlah 11 siswa.
  - 3) Keadaan ruang kelas tahun pelajaran 2020/2021
    - a) Kelas I : 2 ruangan
    - b) Kelas II : 2 ruangan
    - c) Kelas III : 2 ruangan
    - d) Kelas IV : 2 ruangan
    - e) Kelas V : 2 ruangan
    - f) Kelas VI : 1 ruangan
- x. Guru dan Karyawan
  - Kepala Sekolah : 1 orang
  - Guru Kelas : 16 orang
  - Tata Usaha : 1 orang
  - Petugas Kebersihan : 1 orang
- y. Sumbangan dana yang diperoleh SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus berasal dari bantuan BOS. Selain itu, dalam pengelolaan dana dibantu dengan dana yang berasal dari infak pembangunan.

- z. Kurikulum yang diterapkan di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus dari kelas I s.d kelas VI yakni kurikulum 2013 (K13) sesuai dengan aturan pemerintah yang berlaku.

### 3. Visi dan Misi Sekolah

#### a. Visi

Tumbuh dan Kembangnya Potensi Kecerdasan Akademis dan Praktis Anak melalui Pendidikan Islam Berkarakter.

#### b. Misi

- 1) Mengembangkan potensi kecerdasan akademis anak yang unggul dan berprestasi.
- 2) Menumbuhkan kecerdasan social yang bersifat aplikatif dan islami.
- 3) Mengawali pendidikan dasar dengan hafal al-Qur'an dan ilmu agama sebagai insan yang berkepribadian.
- 4) Memantapkan kecerdasan spiritual melalui pendidikan islam berkarakter.
- 5) Menyiapkan pemimpin umat yang shalih individu dan shalih sosial.
- 6) Menyiapkan teknokrat islam yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menyambut era globalisasi.

#### c. Tujuan

- 1) Proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
- 2) Penyediaan sarana dan prasarana pendidikan secara tertib.
- 3) Mempertinggi rasa tanggung jawab.
- 4) Tercapainya sifat kedisiplinan semua unsur sekolah.
- 5) Tercapainya visi, misi dan tujuan sekolah dan yayasan.

### 4. Kesiswaan

#### a. Jumlah Siswa

Jumlah atau banyaknya siswa di SD Miftahussa'adah pada tahun pelajaran 2020/2021 yaitu berjumlah 148 siswa. Adapun rinciannya sebagai berikut.

- 1) Kelas I berjumlah keseluruhan 39 siswa, 12 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan dibagi menjadi 3 kelas,
    - a) kelas IA berjumlah 13 siswa,
    - b) kelas IB berjumlah 13 siswa
    - c) kelas IC berjumlah 13 siswa.
  - 2) Kelas II berjumlah keseluruhan 23 siswa, 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dibagi menjadi 2 kelas,
    - a) kelas IIA berjumlah 12 siswa
    - b) kelas IIB berjumlah 11 siswa
  - 3) Kelas III berjumlah keseluruhan 31 siswa, 9 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan dibagi menjadi 2 kelas,
    - a) kelas IIIA berjumlah 16 siswa
    - b) kelas IIIB berjumlah 15 siswa
  - 4) Kelas IV berjumlah keseluruhan 25 siswa, 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dibagi menjadi 2 kelas,
    - a) kelas IVA berjumlah 12 siswa
    - b) kelas IVB berjumlah 13 siswa
  - 5) Kelas V berjumlah keseluruhan 20 siswa, 5 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dibagi menjadi 2 kelas,
    - a) kelas VA berjumlah 10 siswa
    - b) kelas VB berjumlah 10 siswa
  - 6) Kelas VI berjumlah keseluruhan 11 siswa, 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan hanya 1 kelas
- b. Tata Tertib

Adapun tata tertib yang ada di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus adalah sebagai berikut.

- 1) Semua siswa hadir di sekolah 5 menit sebelum jam masuk.
- 2) Siswa yang terlambat, wajib doa baris dan MP di depan guru piket.
- 3) Siswa yang terlambat diatas jam 06.30 WIB, dan sampai 3 kali dalam satu minggu akan diberi teguran oleh guru Pembina.
- 4) Apabila siswa tersebut pada ayat (3) diatas tetap tidak mengindahkan maksimal 3 kali, maka tiadakan

diizinkan mengikuti jam Qiraati dikelas sebelum siswa dan orangtua yang bersangkutan membuat pernyataan tertulis dihadapan Kepala Sekolah.

- 5) Setelah jam Qiraati dan Tahfidh siswa melaksanakan Sholat Duha
  - 6) Siswa diwajibkan membawa dan menyediakan semua perlengkapan belajar masing-masing ketika akan berangkat ke sekolah sesuai dengan jadwal pelajaran pada hari tersebut.
  - 7) Siswa tidak diperkenankan keluar ketika jam istirahat.
  - 8) Sebelum meninggalkan ruangan kelas siswa wajib menertibkan dan merapikan kembali semua fasilitas dan perlengkapan di sekolah.
  - 9) Siswa diperkenankan pulang setelah ada bel berbunyi
  - 10) Siswa diharuskan mengerjakan tugas yang diberikan guru mata pelajaran
  - 11) Semua siswa dapat mengikuti program ekstrakurikuler yang dilaksanakan disekolah.
  - 12) Semua siswa wajib untuk mengikuti upacara bendera yang diselenggarakan oleh sekolah dengan pakaian seragam sekolah lengkap.
  - 13) Semua siswa wajib sholat duha, dzuhur, dan ashar di sekolah secara berjamaah.
  - 14) Semua siswa, makan makanan ringan atau makan berat harus di dalam kelas pada waktu jam istirahat.
- c. Seragam Siswa

**Tabel 4.1**  
**Uraian Seragam Siswa SD Miftahussa'adah**

No.	Uraian	Putra	Putri
1.	Senin-Selasa	a. Seragam merah putih, pakai an dimasukkan ke dalam celana, memakai topi, dan dasi. b. Sepatu hitam dan kaos kaki putih.	a. Seragam merah putih, pakaian dimasukkan ke dalam rok, memakai jilbab, dan topi. b. Sepatu hitam dan kaos kati putih.
2.	Rabu-Kamis	a. Seragam batik identitas sekolah, celana hijau,	a. Seragam batik identitas sekolah, rok hijau,

		pakaian tidak dimasukkan ke dalam celana, berpeci. b. Sepatu hitam dan kaos kaki putih	pakaian tidak dimasukkan kedalam rok, dan berjilbab. b. Sepatu hitam dan kaos kaki putih.
3.	Jum'at	a. Seragam Pramuka, pakaian tidak dimasukkan ke dalam celana, dan berpeci. b. Sepatu hitam dan kaos kaki hitam.	a. Seragam Pramuka, pakaian tidak dimasukkan ke dalam rok, dan berjilbab. b. Sepatu hitam dan kaos kaki hitam.
4.	Sabtu	a. Seragam kepanduan dan kaos dimasukkan ke dalam celana. b. Sepatu hitam dan kaos kaki putih.	a. Seragam kepanduan dan kaos dimasukkan ke dalam rok. b. Sepatu hitam dan kaos kaki putih.

### 5. Guru dan Karyawan

Guru adalah pelaksana penyelenggara pendidikan sebagai komponen penting yang akan menentukan tingkat keberhasilan dari tujuan pendidikan tersebut. Tenaga Administrasi dan karyawan lainnya merupakan komponen yang memiliki daya dukung yang cukup dominan dalam kelancaran kegiatan KBM di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus. Jumlah guru dan karyawan yang ada di SD Miftahus Sa'adah Gondosari Gebog Kudus 18 orang.

### 6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sebagai salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Sarana sendiri merupakan sebuah wadah yang dijadikan sebagai tempat untuk memudahkan peserta didik dalam membantu jalannya proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan untuk prasarana merupakan faktor utama yang dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Dengan adanya

sarana dan prasarana atau fasilitas yang memadai diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga dapat mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun saran yang dapat menunjang tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus diantaranya adalah mesin ketik computer, laptop, printer, LCD proyektor, peralatan laboratorium, sound sistem, sarana olahraga, sarana kesenian, peralatan UKS, peralatan pramuka, dan peralatan keterampilan. Sedangkan untuk prasarana yang ada di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus, diantaranya terdiri dari ruang guru; ruang kepala sekolah; ruang TU; 12 ruang kelas yang terdiri dari kelas IA, IB, IC, IIA, IIB, IIIA, IIIB, IVA, IVB, VA, VB, dan VI; perpustakaan; ruang UKS; musholla; aula; dan kamar mandi.

## **7. Hubungan dengan Masyarakat**

Hubungan sekolah dengan masyarakat merupakan jalinan interaksi yang diusahakan oleh sekolah agar dapat menerima di tengah-tengah masyarakat untuk mendapatkan simpati dari masyarakat, aspirasi, serta menyiasati terjadinya kerjasama yang baik antar sekolah dengan masyarakat untuk kebaikan bersama. Terkadang sering kita jumpai sekolah yang dipandang kurang baik oleh masyarakat akhirnya akan menimbulkan sekolah tidak maju bahkan sampai mati. Hal tersebut disebabkan karena sekolah itu tidak bisa menciptakan hubungan yang baik serta harmonis dengan masyarakat. Dengan berbagai alasan masyarakat tidak mau menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut, yang akhirnya membuat sekolah mati dengan sendirinya.

Dalam mewujudkan visi dan misi SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus, maka diperlukan penguatan hubungan atau interaksi antara pihak sekolah dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Hal ini penting karena sekolah memerlukan masukan dari masyarakat dalam menyusun program yang diinginkan, sekaligus memerlukan dukungan support untuk melaksanakan program tersebut. Bentuk-bentuk hubungan kerjasama sekolah dengan masyarakat contohnya dengan mengikut sertakan guru serta peserta didik dalam kegiatan masyarakat. Keikutsertaan

warga sekolah termasuk guru dan siswa dalam kegiatan masyarakat sekitarnya, seperti dalam kegiatan kerja bakti, perayaan-perayaan hari besar nasional atau keagamaan, kunjungan guru ke rumah tokoh masyarakat dan lain sebagainya.

Hubungan madrasah dengan orangtua perlu terjalin. Hubungan madrasah dengan orang tua diantaranya sebagai berikut.

- a. Dengan perantara komite madrasah, dimana anggota komite madrasah terdiri dari kepala madrasah, guru dan beberapa tokoh masyarakat serta orang tua yang memiliki potensi dan perhatian besar terhadap pendidikan di sekolah.
- b. Dengan adanya pertemuan antara guru dan wali yang diselenggarakan pada tiap semester dengan penyerahan buku laporan pendidikan (rapor).
- c. Dengan adanya halal bihalal ke rumah guru disetiap hari raya idul fitri antara orang tua dan wali murid beserta siswa.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pealajaran 2020/2021**

Dalam proses pembelajaran kreativitas guru sangat penting karena menjadi pengaruh minat dan keaktifan belajar peserta didik. Kreativitas guru dengan menggunakan permainan ular tangga akan menciptakan suasana dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, semangat, ceria dan tentunya tidak membuat peserta didik mudah jenuh atau bahkan membosankan. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan suatu media pembelajaran permainan ular tangga yang berasal dari kertas asturo, sterofom, kertas lipat dan kain flanel yang menjadi bahan dasarnya sebuah permainan ular.

Kreativitas yang dilakukan seorang guru dalam persiapan menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika. Sebagaimana hasil wawancara yang

dipaparkan oleh bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VA, beliau menyatakan bahwa:

*“Kreativitas guru ketika mempersiapkan media permainan ular tangga, begitu beragam dari pembuatan yang paling mudah sampai pembuatan yang menurut saya rumit, seperti halnya membuat sudut bingkai untuk melekatkan kotak angka yang berjumlah 4x20, bentuk ular-ularan, bentuk tangga, bentuk bunga yang menghiasi disekitarnya dan pembuatan dadu dari bekas kardus makanan yang tidak terpakai”.*<sup>2</sup>

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan bu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas VB, beliau menyatakan bahwa:

*“Inovasi yang saya lakukan dalam pembuatan media ular tangga dari bahannya ada sterofom, kertas asturo, kertas lipat, dan kain flannel, dan untuk alatnya yaitu ada gunting, spidol, penggaris, doble tipe, dan lem alteko. Dengan inovasi membuat terlebih dahulu bersama di sekolah ketika jam kosong. Menurut saya, dalam pembuatan media ular tangga butuh kesabaran, ketelitian, dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Adapun langkah pembuatan permainan ular tangga antara lain, menggambar pola terlebih dahulu lalu memasang bingkai, setelah itu menyusun kotak angka warna warni dengan rapi dan memberinya angka 1 sampai 20, kemudian menempelkan bentuk ular, tangga pada angka yang diinginkan, lalu diberi hiasan supaya terlihat nyata dan menarik dengan bentuk rumput dan bunga disekitarnya”*<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran pada mata pealajaran matematika guru

---

<sup>2</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip

<sup>3</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

mengajar menggunakan media ular tangga tersebut, dengan kolaborasi bermain sambil belajar. Inovasi seorang guru dalam penggunaan Media ular tangga pada mata pelajaran matematika dari pernyataan bu Uswatun Nadhiroh, beliau menyatakan bahwa:

*“Menurut saya, penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran matematika langkah pertama, guru menyampaikan materi yang akan dievaluasi. 2) guru membagi anak menjadi dua atau tiga kelompok tergantung dari jumlah anak. 3) 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 mendapat kotak angka ada ekor ularnya, maka artinya harus turun mengikuti ekor ular tersebut. 4) Guru menyampaikan durasi berlangsungnya permainan ular tangga, tergantung tingkat kesulitan soal. 5) guru mengevaluasi soal yang telah dicantumkan pada permainan ular tangga”.*<sup>4</sup>

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan bapak Shochibul Mufarihin, beliau menyatakan bahwa:

*“Sebelum permainan ular tangga dimulai saya menyampaikan materi, lalu saya membagi dua atau tiga kelompok tergantung jumlah anak, kemudian saya menyampaikan aturan dalam bermain dan memberikan durasi tergantung tingkat kesulitan soal. Penggunaan permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja*

---

<sup>4</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

*diantara kotak angka yang ada terdapat selipan soal yang harus dijawab ketika mendapatkannya. Setelah selesai menjawab soal baru diperbolehkan melempar dadu lagi terus jalan. Dan ketika melempar dadu mendapatkan tulisan “coba lagi” maka artinya mendapat kesempatan melempar dadu lagi”.*<sup>5</sup>

Sebagaimana yang disampaikan oleh Zahra peserta didik kelas VA, ia juga memaparkan bahwa:

*“Cara memainkan ular tangga sama seperti ular tangga yang biasanya untuk bermain ketika sampai ekor turun dan ketika sampai di tangga harus naik, hanya saja ada waktu memainkan dengan berkelompok dan ada soal di kotak angka kita harus mengerjakannya”.*<sup>6</sup>

Ayu selaku peserta didik kelas VB juga menyatakan jawaban yang selaras bahwa:

*“Caranya itu melempar dadu lalu menjalankan bidaknya ketika bertemu ekor harus turun, ketika tangga harus naik dan ketika bertemu soal harus dikerjakan, tapi saya merasa senang dan nada gemasnya jadi seru”.*<sup>7</sup>

Keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, salah satunya dengan penggunaan permainan ular tangga yang dijadikan sebagai media untuk peserta didik semangat mulai dari menarik perhatiannya, antusiasnya dan keaktifan dalam belajar yang terlihat saat menjawab soal-soal yang ada di kotak angka. Keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika sudah cukup terlihat dengan sendirinya. Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan bu

---

<sup>5</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip

<sup>6</sup> Saskia Zahrani Ilma, wawancara oleh penulis 17 November 2020, wawancara 5

<sup>7</sup> Fathimah Ayu Gandasari, wawancara oleh penulis 16 November 2020, wawancara 3.

Uswatun Nadhirih guru kelas VB, beliau menyatakan bahwa:

*“Keaktifan belajar anak-anak, antusias atau semangat belajar peserta didik sangatlah tinggi, hampir semua peserta didik dapat memainkan ular tangga dan hampir semua peserta didik juga dapat mengerjakan soal yang ada di kotak angka, karena peranak mengerjakan soal maupun melempar dadu secara bergantian di setiap kelompok. Jadi peserta didik dapat merasakan semua dan tanpa disadari dapat berperan aktif pada mata pelajaran matematika. Saya melihat anak-anak merasa senang, semangat, dan merasa antusias sekali saat memainkan ular tangga tersebut”*.<sup>8</sup>

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VA, beliau menyatakan bahwa:

*“Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat membantu anak lebih aktif dengan sendirinya bahkan dapat mengasah kecepatan anak dalam berfikir khususnya berhitung, ketika menjawab soal-soal yang ada, melempar dadu dan menjalankan bidak dengan bergantian sehingga dapat menarik perhatian anak, dengan antusias mereka yang sangat semangat ketika memainkan ular tangga sambil menjawab soal. Karena dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga anak belajar sambil bermain mereka sangat senang”*.<sup>9</sup>

Hal ini selaras dengan pernyataan Ayu selaku peserta didik, ia menyatakan bahwa:

*“Sangat menyenangkan, karena permainan ular tangga dapat bermain bersama dengan bergantian, namun sambil belajar menjawab soal-soal yang ada*

---

<sup>8</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>9</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip

*di kotak angka. Saya tidak merasa bosan dan terus ingin memainkan ular tangga agar dapat menjawab soal-soal yang ada supaya dapat mengalahkan lawan kelompok”.*<sup>10</sup>

Selain itu Zahra selaku peserta didik juga menyatakan antusias atau semangat ia dalam belajar mata pelajaran matematika, semangat tersebut ia ungkapkan bahwa:

*“Saya sangat bersemangat karena pada saat mata pelajaran matematika, bapak guru mengajarkan kita bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan ular tangga. Kita dapat memainkan bersama teman sekelas dan dapat bersaing bersama dalam memainkan ular tangga tersebut dengan cara bergantian menjawab soal yang ada didalamnya, melempar dadu sampai menjalankan bidak. Jadi saya merasa senang sekali dan merasa tidak membosankan dalam belajar mata pelajaran matematika karena sangat seru, kita juga dapat bersyarak bersama, seperti pada saat mendapatkan ekor ular, naik tangga dan cepat-cepat mengerjakan soal yang ada didalamnya sambil teman-teman lainnya sekelompok membantu dan memberi semangat”.*<sup>11</sup>

Guru memiliki peran yang sangat penting, salah satunya adalah tanggung jawab untuk membantu peserta didik pada proses pembelajaran. Guru yang kreatif akan melakukan upaya agar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh peneliti dari salah satu peserta didik, adapun data peneliti yang berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik, yaitu kita dapat bermain bersama teman sekelas dan dapat bersaing bersama dalam memainkan ular tangga tersebut dengan cara bergantian menjawab soal yang ada didalamnya, melempar dadu

---

<sup>10</sup> Fathimah Ayu Gandasari, wawancara oleh penulis 16 November 2020, wawancara 3

<sup>11</sup> Saskia Zahrani Ilma, wawancara oleh penulis 17 November 2020, wawancara 5

sampai menjalankan bidak. Jadi saya merasa senang sekali dan merasa tidak membosankan dalam belajar mata pelajaran matematika karena sangat seru, kita juga dapat bersorak bersama, seperti pada saat mendapatkan ekor ular, naik tangga dan cepat-cepat mengerjakan soal yang ada didalamnya sambil teman-teman lainnya sekelompok membantu dan memberi semangat. Jadi peserta didik akan merasa senang meskipun dalam permainan ular tangga terdapat evaluasi materi yang mereka pelajari, seperti yang di utarakan oleh Zahra selaku peserta didik kelas VA, ia menyatakan bahwa:

*“Saya lebih suka belajar dengan menggunakan permainan ukar tangga sehingga lebih cepat memahami materi secara bersama karena pada saat mengerjakan soal di permainan ular tangga dibatasi waktu oleh pak guru”.*<sup>12</sup>

Pernyataan tersebut selaras dengan Ayu selaku peserta didik kelas VB, ia menyatakan bahwa:

*“Iya paham soalnya, karena sebelumnya udah dijelaskan oleh Bu Us dan merpainan ular tangga tambah membantu untuk cepat dalam berhitung”.*<sup>13</sup>

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Miftahussa’adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021**

Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Miftahus Sa’adah Gondosari Gebog Kudus terdapat beberapa factor pendukung dan factor penghambat, diantaranya adalah sebagai berikut.

---

<sup>12</sup> Saskia Zahrani Ilma, wawancara oleh penulis 17 November 2020, wawancara 5

<sup>13</sup> Fathimah Ayu Gandasari, wawancara oleh penulis 16 November 2020, wawancara 3

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika di SD Miftahus Sa'adah Gondosari Gebog Kudus adalah tersedia sumber setempat, guru dalam merancang media pembelajaran ular tangga semenarik mungkin. Adanya fasilitas di sekolah, seperti peralatan keterampilan ada kertas HVS, kertas karton, kertas asturo, kertas lipat, spidol, kain flanel, sterofom dan lain sebagainya yang telah disediakan sekolah. Kreativitas guru pada mata pelajaran matematika peserta didik yang menciptakan keaktifan dan antusias peserta didik.

Kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran. bahan yang digunakan tahan lama dalam kondisi apapun dan waktu kapanpun, serta mudah dibawa kemana-mana sesuai dengan keperluan. Didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh peneliti dari beberapa informan, adapun data peneliti yang berkaitan dengan faktor pendukung penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu guru dalam menciptakan ide-ide baru pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana atau fasilitas yang ada di sekolah serta dukungan dari sesama guru.<sup>14</sup>

Hal ini selaras dengan pernyataan bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VB, beliau menyatakan bahwa:

*“Faktor pendukungnya itu bapak ibu guru yang selalu menciptakan karya atau membuat inovasi baru dalam hal yang bernilai tinggi pemanfaatannya untuk peserta didik, sehingga dapat digunakan secara bersama, serta adanya sarana dan prasarana di sekolah yang mendukung, seperti kertas HVS, kertas karton, kertas asturo, kertas lipat, spidol, kain flanel, sterofom dan ruang kelas yang disediakan*

---

<sup>14</sup> Data hasil Observasi di SD Miftahus Sa'adah Gondosari Gebog Kudus, pada tanggal 17 November 2020.

*sekolah agar peserta didik dapat semangat belajar dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran”.*<sup>15</sup>

Efektifitas dan efisien biaya yaitu penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak hanya digunakan dalam satu materi saja. Namun bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan materi lainnya. Penggunaan media pembelajaran ular tangga faktor pendukung selain fasilitas dari sekolah pada mata pelajaran matematika yaitu kas peserta didik perkelas, dana dari guru kelas, dan peserta didik diperkenankan membawa peralatan beserta bahannya dari rumah.

Hal ini selara dengan pernyataan ibu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas VA, beliau menyatakan bahwa:

*“Selain fasilitas di sekolah faktor pendukung dalam menggunakan permainan ular tangga ini antara lain, (1)adanya kas anak-anak di kelas, karena perkelas memiliki kas yang bisa dijadikan sebagai kebutuhan untuk belajar atau kebutuhan lain dalam berlangsungnya pembelajaran baik digunakan dalam kelas maupun diluar kelas. (2)Dana, bahan atau motivasi dari guru, guru akan mendukung dari segi apapun jika memang itu untuk tercapainya pembelajaran yang diinginkan berhasil sesuai dengan yang diharapkan. (3)Anak-anak diperkenankan untuk membawa peralatan beserta bahannya dari rumah, jika memang peralatan dan bahan mudah dicari atau sudah tersedia di rumah. (4)Anak-anak iuran, jika uang kas kelas sedang habis atau sudah menjadi patokan lainnya, maka peserta didik pasti akan ada iuran, apalagi untuk pembelajaran yang mengasyikkan atau bermain*

---

<sup>15</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

*sambil belajar atau sesuatu yang belum pernah mereka lakukan”.*<sup>16</sup>

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VB, beliau menyatakan bahwa:

*“Menurut saya, selain fasilitas dari sekolah yaitu pertama, ada kas dari kelas yang dapat membantu untuk menjenguk anak sakit atau untuk kebutuhan berlangsungnya pembelajaran secara mendadak. Kedua, keterlibatan guru dengan sepenuhnya untuk berlangsungnya pembelajaran supaya mencapai tujuan yang diinginkan, Ketiga anak diperbolehkan untuk membawa alat dan bahan dasar sterofom, kertas asturo, kertas lipat, kain flanel menjadi suatu media yang dapat digunakan dalam kondisi apapun dan waktu kapanpun, sesuai dengan keperluan. Peserta didik dapat membawa peralatan dari rumah jika memang itu mendukung atau sudah tersedia di rumah, seperti gunting, penggaris, doble tipe dan lainnya sebagainya”.*<sup>17</sup>

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahus Sa’adah Gondosari Gebog Kudus yaitu waktu pelajaran, kelas yang tidak kondusif, serta pola permainan ular tangga. Sebagaimana hasil wawancara peneliti yang disampaikan oleh ibu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas VA, beliau menyatakan bahwa:

---

<sup>16</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>17</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

*“Menurut saya, faktor penghambatnya yaitu terbatasnya waktu yang hanya 60 menit, digunakan untuk materi, bermain ular tangga, dan evaluasi itu anak merasa masih pengen memainkan lagi sampai menjawab soal yang ada semua dengan benar, ketika memainkan ular tangga dengan waktu tersebut anak ketika melempar dadu saat mendapatkan ekor ular akan turun mengulang kotak angka lagi, sedangkan anak akan menang dengan skor tinggi jadi saat itu saya merasa anak muter-muter dikotak angka saat melempar dadunya, jadi kesulitan anak untuk menyesuaikan dadu yang dilempar dengan soal yang ada dikotak angka, dan kelas memang sedikit rame dengan teriakan anak”.*<sup>18</sup>

Selain ketiga faktor penghambat yang telah dipaparkan di atas, ada juga faktor penghambat lainnya dalam menggunakan permainan ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, diantaranya yaitu pola permainan ular tangga dan pemahaman yang berbeda disetiap peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VB, beliau menyatakan bahwa:

*“Kendalanya itu, selain kurangnya waktu dalam memainkan ular tangga, kelas menjadi kurang kondusif, pola permainan ular tangga yaitu pemahaman yang berbeda di setiap anak, karena anak juga ada yang lupa ekor ular itu artinya turun mengikuti ular dan tangga itu artinya naik sehingga sedikit ada perbedaan pemahan”.*<sup>19</sup>

Seperti halnya Zahra selaku peserta didik menyatakan bahwa ia mengalami kesulitan dalam memainkan ular tangga, pernyataannya yaitu:

---

<sup>18</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>19</sup> Shochibul Mufarihin, wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

*“Ketika memainkan ular tangga saya merasa kesulitan pada saat melempar dadu mendapatkan ekor ular maka artinya turun mengulang kotak angka lagi, sedangkan kelompok kami akan menang dengan skor tinggi ketika menjawab soal dengan banyak dan benar, jadi saat itu saya merasa bidak kami muter-muter atau mengulang dikotak angka yang sudah terlewati, selain itu kesulitan saya untuk menyesuaikan dadu yang dilempar dengan soal yang ada, dan waktu yang sedikit jadi mengerjakan soal cepat-cepatan”.*<sup>20</sup>

Ayu selaku peserta didik juga mengungkapkan kesulitannya atau hambatan yang dialaminya pada saat ada tanda ular dan tangga, ia menyatakan bahwa:

*“Saya merasa kesulitan ketika ada tanda ular yang artinya turun dan tangga yang artinya naik kotak angka, karena saya merasa lupa kalo ada tanda itu dan membuat kesulitan bergerak cepat untuk mendapatkan soal dan menjawabnya terus merasa gemess tapi senang”.*<sup>21</sup>

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021

Media didefinisikan sarana alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Apabila dikaitkan dengan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian peserta

---

<sup>20</sup> Saskia Zahrani Ilma, wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 5, transkrip.

<sup>21</sup> Fathimah Ayu Gandasari, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 3, transkrip.

didik dalam berlangsungnya pembelajaran.<sup>22</sup> Oleh karena itu, untuk menghilangkan rasa malas dan bosan pada peserta didik, guru harus mampu mengemas pembelajaran sebaik dan semenarik mungkin. Agar pembelajaran berlangsung tanpa ketegangan, perlu adanya suatu media yang mampu nyuguhkan materi yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>23</sup> Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 garis dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>24</sup>

Berdasarkan data hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran ular tangga di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, yaitu melalui penggunaan media permainan ular tangga, media yang berasal dari sterofom, kertas asturo, kertas lipat, dan kain flanel. Menurut bapak Shochibul Mufarihin, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran anak-anak sangat aktif, menarik perhatiannya, dengan terlihat dari antusias mereka yang sangat semangat ketika memainkan ular tangga sambil menjawab soal. Karena dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga anak belajar sambil bermain dan terus ingin memainkan dengan menjawab soal-soal yang ada, sehingga tanpa disadari mereka aktif dengan sendirinya dalam kegiatan belajar.<sup>25</sup>

Didalam proses pembelajaran seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dan mampu mendorong peserta didik aktif belajar

---

<sup>22</sup> Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3-4.

<sup>23</sup> Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), 17.

<sup>24</sup> Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), 145-146.

<sup>25</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

untuk mendapatkan pengetahuan, dapat memahami materi-materi, dan terampil dalam melakukan sesuatu.<sup>26</sup> Suatu proses pembelajaran akan menjadi menarik jika mempunyai semangat belajar peserta didik maka pembelajaran akan terus diikuti. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri peserta didik, kalau peserta didik tidak senang, pasti mereka tidak akan memperhatikan.<sup>27</sup> Guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar di luar sekolah. Pemanfaatan tersebut bermaksud meningkatkan kegiatan belajar, sehingga mutu hasil belajar semakin meningkat.<sup>28</sup> Salah satu media yang digunakan di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sangat mendorong motivasi belajar, mereka juga sangat antusias sekali dan sangat aktif ketika menggunakan media permainan ular tangga, bahkan mereka terus ingin memainkannya sekalipun itu waktunya sudah habis. Karena mereka merasa ada soal yang belum terjawab dengan menggunakan media ular tangga anak-anak merasa senang sekali.<sup>29</sup>

Adanya penggunaan media permainan ular tangga dapat memberi manfaat atau keuntungan bagi peserta didik seperti yang dipaparkan oleh bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VB yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, tumbuhnya semangat belajar peserta

---

<sup>26</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2013), 37.

<sup>27</sup> Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), 9.

<sup>28</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 36.

<sup>29</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

didik dan dapat mengasah pikiran secara cepat peserta didik saat menjawab soal.<sup>30</sup>

Data penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam menggunakan media permainan ular tangga adalah seperti yang diungkapkan oleh ibu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas VA. Peserta didik bermain ular tangga penuh dengan kekompakan, antusias, semangat, ceria, dan tanpa disadari peserta didik aktif dengan sendirinya. Selain itu pada saat melempar dadu dilakukan secara bergantian disetiap kelompok, dan pada saat menjawab soal dikerjakan secara bergantian juga. Hal-hal tersebut menjadi salah satu bukti adanya keaktifan bermain sambil belajar dan kekompakan untuk saling bekerjasama disetiap kelompok. Cara untuk memainkannya media ular tangga pada mata pelajaran matematika langkah pertama, guru menyampaikan materi yang akan dievaluasi. 2) guru membagi anak menjadi dua atau tiga kelompok tergantung dari jumlah anak. 3) 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 mendapat kotak angka ada ekor ularnya, maka artinya harus turun mengikuti ekor ular tersebut. 4) Guru menyampaikan durasi berlangsungnya permainan ular tangga, tergantung tingkat kesulitan soal. 5) guru mengevaluasi soal yang telah dicantumkan pada permainan ular tangga, sehingga peserta didik harus lebih berfikir cepat dan tanggap dalam mengerjakan soal-soal yang ada

---

<sup>30</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

di kotak-kotak angka.<sup>31</sup> Adapun hasil peningkatan keaktifan belajar peserta didik sangat signifikan sesuai yang diungkapkan oleh bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VB, sebelum guru menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, keaktifan peserta didik yaitu hanya sebatas pada saat pulang atau evaluasi materi guru memberikan soal kepada peserta didik dan itu pun hanya beberapa peserta didik saja yang berani maju mengerjakannya ke depan. Sedangkan setelah guru menggunakan sarana alat atau peraga permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, keaktifan belajar peserta didik mulai berkembang dan meningkat, dari yang awalnya hanya melihat sekarang bisa ikut serta dalam memainkan dan mengerjakan secara bergantian dan dapat mengekspresikan semangat belajar dengan kegembiraan dan keceriaan yang berlangsung saat proses pembelajaran matematika. Hasil belajar peserta didik juga setelah guru menggunakan peraga permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, peserta didik sudah ada tingkatan terlihat dari menjawab soal secara bergantian sesuai pemahaman yang ditangkap dari penjelasan guru dan ketika jawaban sedikit kurang benar bisa di benarkan atau dikerjakan secara bersama.<sup>32</sup> Dengan adanya kreativitas guru dalam melakukan inovasi atau perubahan dalam pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga menjadi media pembelajaran, sehingga peserta didik terlihat lebih aktif ketika dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, bahwa guru yang kreatif akan selalu melakukan upaya dalam peningkatan keaktifan belajar peserta didik, adapun upaya yang dilakukan guru sesuai dengan pernyataan ibu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas VA, menurut beliau upaya yang dilakukan agar keaktifan belajar peserta didik meningkat adalah motivasi dari guru, guru akan terlibat penuh dari segi apapun, jika memang itu

---

<sup>31</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

<sup>32</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

untuk tercapainya pembelajaran yang diinginkan berhasil sesuai dengan harapan. Salah satunya juga pentingnya menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk memotivasi peserta didik untuk semangat belajar, dan mengikut sertakan peserta didik belajar dengan aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran tanpa harus diminta.<sup>33</sup>

Peneliti beranggapan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021**

Penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahussa Sa'adah Gondosari Gebog Kudus terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambatnya, diantaranya sebagai berikut.

### **a. Faktor Pendukung**

Penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus terdapat beberapa faktor pendukung diantaranya yaitu tersedianya sarana dan prasarana, adanya kerja sama yang baik antar guru, dan terlibatnya guru dan peserta didik. Menurut Hujair Ah Sanaky mengutip pendapat dari Dick dan Carey, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya

---

<sup>33</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

adalah tersedianya media, tersedianya dana, fasilitas, kepraktisan dan ketahanan media dalam jangka waktu lama, hemat biaya.<sup>34</sup>

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari informan, mereka mengungkapkan bahwa beberapa faktor pendukung dalam menggunakan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus adalah tersedia sumber setempat, guru memiliki kreativitas dalam merancang media pembelajaran ular tangga semenarik mungkin. Seperti yang diungkapkan Bapak Shochibul Mufarihin selaku guru kelas VA adanya fasilitas di sekolah, yaitu peralatan keterampilan ada kertas HVS, kertas karton, kertas asturo, kertas lipat, spidol, kain flanel, sterofom dan lain sebagainya yang telah disediakan sekolah. Kreativitas guru pada mata pelajaran matematika, dapat menciptakan keaktifan dan antusias peserta didik.<sup>35</sup>

Ibu Uswatun Nandiroh selaku guru kelas VB juga menyampaikan kepraktisan dan ketahanan media pembelajaran ular tangga, bahan yang digunakan tahan lama dalam kondisi apapun dan waktu kapanpun, serta mudah dibawa kemana-mana sesuai dengan keperluan.<sup>36</sup> Efektifitas dan efisien biaya yaitu penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak hanya digunakan dalam satu materi saja. Namun bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan materi lainnya.

#### b. Faktor Penghambat

Penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus terdapat beberapa factor penghambatnya. Seperti yang diungkapkan ibu Uswatun Nadhiroh selaku guru kelas

---

<sup>34</sup> Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 38

<sup>35</sup> Shochibul Mufarihin wawancara oleh penulis, 17 November 2020, wawancara 4, transkrip.

<sup>36</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

VB terkait penggunaan media pembelajaran ular tangga bahwa factor penghambat penggunaan media pembelajaran ular tangga adalah keterbatasan waktu, kelas menjadi rame, serta pola permainan ular tangga.<sup>37</sup>

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari informan, mereka mengemukakan bahwa ada beberapa factor penghambat dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga di SD Miftahussa'adah Gondosari Gebog Kudus, diantaranya sebagai berikut.

1) Keterbatasan waktu

Terbatasnya waktu yang hanya 60 menit di jam pelajaran terakhir, digunakan untuk memberikan materi, bermain ular tangga, dan evaluasi itu peserta didik sangking asiknya mereka merasa masih belum puas dan ingin memainkan lagi sampai menjawab soal yang ada semua dengan benar. Saat memainkan ular tangga dengan waktu tersebut, peserta didik melempar dadu mendapatkan kotak angka yang terletak ekor ular akan turun mengulang kotak angka lagi.

2) Kelas menjadi kurang kondusif

Penggunaan media pembelajaran ular tangga terkesan sangat asik sekali ketika berlangsung di dalam kelas, sehingga suasana kelas yang biasanya dalam mata pelajaran matematika sangat menegangkan menjadi rame dan kurang kondusif karena semangat peserta didik, antusiasnya, dan bahkan terdengar sorak-sorak pesera didik ketika mendapatkan kotak angka dengan adanya bentuk tangga.

3) Pola permainan ular tangga

Faktor penghambatnya adalah ketika memainkan ular tangga pada saat melempar dadu mendapatkan ekor ular maka artinya turun mengulang kotak angka lagi, sedangkan konsep permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika kelompok siapa yang mendapatkan

---

<sup>37</sup> Uswatun Nadhiroh, wawancara oleh penulis, 16 November 2020, wawancara 2, transkrip.

skor tertinggi maka akan menang dan menjawab soal dengan banyak dan benar, jadi pada saat mendapatkan kotak angka ekor ular merasa bidak hanya muter-muter atau mengulang dikotak angka yang sudah terlewati, sehingga peserta didik kesulitan dalam menemukan soal yang ada.

