

b. Misi

1. Meningkatkan bimbingan pendidikan agama dengan :
 - membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
 - membaca Al-Qur'an sebelum belajar
 - shalat berjama'ah dan kultum.
 - membaca surah Yasin dan Asmaul Husna tiap hari Jum'at
2. Memberikan keteladanan yang baik dan membiasakan peserta didik berbuat, bersikap dan berkata-kata menurut tuntunan ajaran Agama Islam
3. Meningkatkan kedisiplinan belajar dan mengajar
4. Memberikan pelatihan bela diri dan pramuka

c. Tujuan

1. Menjadikan anak bangsa yang berpengetahuan, beriman, bertakwa, berbudi pekerti dan beramal saleh
2. Menjadikan anak bangsa yang cerdas, terampil dan memiliki kemampuan untuk dapat menyesuaikan diri sesuai perkembangan zaman.

3. Keadaan Guru dan Karyawan Lainnya

Dewan guru atau pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin berjumlah 17 orang. Adapun pendidikan guru atau tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin berpendidikan Strata-1 (S1), nama-nama guru dan mata pelajaran yang dipegang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Guru-guru dan Tata Usaha di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama / NIP	Pangkat / Golongan	Pendidikan terakhir / Thn	Jabatan
1	Siti Karmina, S.Ag	III/A	S1 IAIN 2005	Kamad
2	Saibatul Aslamiah, S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2009	Bid.Humas
3	Jumiati Elfah, S.Ag	GS	S1 IAIN 1994	Bid.Kamtib
4	Saifudin, S.Pd.I	GS	S1 STAIS 2005	Bid.Kebersihan
5	Nita Selvia	GS	S1 IAIN 2000	Tata Usaha
6	Khairunnisa, S.Ag	GS	S1 IAIN 2000	Bid.Humas
7	Akhmad Humaidi, S.Pd.I	GS	S1 STAIS 2008	Tata Usaha
8	Rahmadi,S.Sos,S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2011	Bid.Ekstra K.
9	Nor Aidi.S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2008	Bid.Pustaka
10	Ermawati,S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2005	Bendahara
11	Zainab, S.Pd.I	III/C	S1 IAIN 2005	Bid.Pengajaran
12	Liyana, S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2010	Bid.Kesehatan
13	Juhriah, S.Pd.I	III/A	S1 IAIN 2009	Bid.Humas
14	Noor Aida, S.Pd.I	GS	S1 IAIN 2012	Bid.Agama&Sarana
15	Junaidi, S.Pd.I	TS	S1 IAIN 2011	
16	Siska Handayani	GS	SMA Sederajat	Bid.Kesiswaan
17	Sakrani, S.Fil.I	GS	S1 UNLAM 2000	

4. Keadaan Siswa

Secara keseluruhan jumlah siswa Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin pada tahun 2015/2016 ini sebanyak 187 siswa dengan perincian siswa laki-laki berjumlah 116 orang, siswa perempuan berjumlah 71 orang. Sedangkan siswa yang diteliti atau subjek yang diteliti adalah 15 orang siswa, pada kelas II ini ada dua kelas yaitu kelas A dan B akan tetapi yang penulis teliti hanya kelas B yang berjumlah 15 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Keadaan siswa Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	1	23	13	36
2	2	23	12	35
3	3	15	16	31
4	4	22	10	32
5	5	14	11	25
6	6	19	9	28
Jumlah		116	71	187

5. Kegiatan Intra dan Ekstra Kurikuler

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.30 sampai dengan 12.55 Wita.

Di samping itu, Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin juga melaksanakan ekstra kurikuler dengan bentuk-bentuk kegiatan seperti Pramuka, Shalat Berjama'ah, Maulid Al-Habsyi dan Pencak Silat.

6. Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin adalah salah satu lembaga pendidikan islami yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, meskipun begitu maksimal untuk keseluruhan penggunaannya. Tanah Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq adalah tanah wakaf dari seseorang yang dermawan.

Tabel 4.3. Keadaan sarana dan prasarana di sekolahan Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016.

No.	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Tata Usaha	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Perpustakaan	1	Baik
5	Lapangan	1	Baik
6	WC Guru dan WC Murid	1	Baik
7	Fasilitas Telepon	1	Baik
8	Fasilitas Internet	1	Baik
9	Fasilitas Listrik	1	Baik
10	Fasilitas PDAM	1	Baik
11	Komputer PC	2	Baik
12	Laptop	2	Baik
13	AC	1	Baik
14	Printer	2	Baik
15	Alat-alat Makan dan Masak	1 Set	Baik
16	Kipas Angin	14	Baik
17	Pengeras Suara (Mic)	1	Baik
18	Kulkas	1	Baik
19	Piano	1	Baik
20	Tempat Mencuci Piring	1	Baik
21	Lemari Kaca	6	Baik
22	Kursi Tamu	4	Baik
23	Meja Tamu	1	Baik
24	Gendang	7	Baik
25	Bola Dunia	4	Baik
26	Atlas	3	Baik
27	Bak Sampah	15	Baik
28	Dispenser	1	Baik
29	Salon	2	Baik

7. Latar Belakang Pendidikan Guru Matematika

Dalam penelitian ini ada satu guru dalam mata pelajaran Matematika, untuk lebih jelasnya akan penulis sebutkan di bawah ini.

Nama : Khairunnisa, S.Ag
Tempat tanggal lahir : Sungai Lulut, 21 Juni 1973
Alamat : Jl. Sungai Lulut Rt. 01 Rw. 05 No. 23
Pendidikan : SDN Sungai Lulut 2
MTsN Kelayan
PGAN Banjarmasin
S1 Fakultas Tarbiyah Jurusan PAI

B. Penyajian Data

Data yang peneliti kemukakan ini di peroleh dari hasil penelitian di lapangan yang dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumenter, kemudian data tersebut penulis gambarkan secara deskriptif kualitatif tentang bagaimana penerapan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin. Strategi pembelajaran terhadap siswa yaitu meliputi pemahaman siswa, merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan memfasilitasi siswa serta seberapa jauh pengaruh dalam penerapan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran Matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin. Hal ini sesuai dengan rumusan

masalah dan tujuan untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian lapangan dengan temuan sebagai berikut:

1. Penggunaan Strategi Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin

Untuk mengetahui bagaimana proses guru dalam penggunaan strategi permainan media ular tangga pada mata pelajaran Matematika ini, maka perlu peneliti sajikan data yang peneliti peroleh dalam setiap kali observasi melalui perencanaan, pelaksanaan dalam proses pembelajaran.

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan pendidik dalam setiap kali akan melaksanakan pembelajaran, dimana pendidik berusaha untuk mempersiapkan segala sesuatunya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan matang, sehingga akan mendapatkan hasil yang memuaskan seperti yang telah diharapkan. Perencanaan pembelajaran akan menjadi pedoman bagi seorang pendidik agar mampu mengarahkan peserta didiknya untuk belajar dengan baik. Perencanaan yang baik akan berpengaruh pada pelaksanaan dan penilaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan, guru senantiasa membuat perencanaan sebelum pembelajaran berlangsung, salah satunya RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), RPP yang dibuat oleh guru telah sesuai dengan tautan Kurikulum 2013, karena telah memuat unsur-unsur yang terdapat pada RPP Kurikulum 2013, yaitu mencakup identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas,

alokasi waktu, tujuan pembelajaran kompetensi dasar serta indikator, materi, metode, media, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru telah membuat RPP dengan alokasi waktu 2x35 menit dengan materi pokok operasi hitung campuran. Pembelajaran yang berlangsung menggunakan strategi permainan ular tangga, komponen strategi permainan ular tangga yang dicantumkan guru di dalam RPP dan dilaksanakan dalam pembelajaran adalah komponen mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Dalam RPP ini, guru telah merencanakan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung, di mulai guru dari masuk kelas sampai guru keluar kelas yaitu pada waktu berakhirnya jam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tindak lanjut dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Semakin baik perencanaan yang dibuat, maka akan semakin maksimal dalam pelaksanaannya. Keterampilan pendidik dalam mengelola pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran di dalam kelas pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik sedemikian rupa sehingga aktivitas, proses, dan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran juga merupakan penerapan langkah-langkah suatu strategi pembelajaran yang di tempuh

seorang pendidik untuk menyajikan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik, agar peserta didik menjadi aktif dan kreatif selama proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran ini berpedoman dengan RPP yang telah dibuat oleh guru, meskipun terkadang terdapat sedikit perbedaan dari yang telah direncanakan sebelumnya, namun dengan keterampilan seorang guru maka pembelajaran tetap berada pada jalur yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. Adapun pelaksanaan pembelajaran ini meliputi tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam, setelah itu membimbing peserta didik berdoa, kemudian menanyakan kabar serta mengabsen peserta didik satu persatu. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dan bersungguh-sungguh dalam belajar. Guru menanyakan materi sebelumnya yang telah dipelajari kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

Guru mempersilahkan kepada siswa untuk membuka buku paketnya masing-masing yaitu pada materi “Operasi Hitung Campuran”, siswa diminta mendengarkan penjelasan tentang materi operasi hitung campuran dan bersama-sama menghitung di buku tulisnya masing-masing. Setelah itu melalui beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa agar mereka mampu menjawab ke depan kelas pertanyaan yang telah diberikan.

Selanjutnya guru membagi kelompok kepada siswa setiap kelompok terdiri dari 5 orang, guru menjelaskan strategi permainan ular tangga kepada siswa yaitu:

- 1) Guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak-anak .
- 2) Guru menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
- 3) Guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan gambar yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
- 4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.
- 5) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.

Langkah selanjutnya guru mengajak siswa secara bersama-sama memulai permainan :

- 1) Lima anak sebagai pemain,urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi.
- 2) Anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom *start*, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut .
- 3) Anak menggerakkan pion ke kotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti, di dalam permainan ular tangga terdapat soal tentang materi Operasi Hitung Campuran yang harus dijawab oleh peserta didik yang mendapatkan soal pada permainan ular tangga yang menurut ketentuannya

apabila peserta didik mengenai ekor atau kepala maka mendapatkan soal begitu juga untuk peserta didik yang bermain selanjutnya sampai permainan berakhir.

Pada pertemuan ini memberikan penugasan kepada peserta didik sebagai pekerjaan yang di lakukannya di rumah (PR)

c) Kegiatan Penutup

Guru senantiasa mengajak peserta didik untuk memberikan penghargaan yang berupa tepuk tangan serta pujian. Di 10 menit terakhir guru lebih banyak menyampaikan nasihat tentang menjalani kehidupan serta rajin-rajin belajar di rumah, setelah itu guru menyampaikan rencana pembelajaran pada minggu yang akan datang. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta maaf apabila terdapat kesalahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dan meninggalkan kelas.

c. Tahap Evaluasi

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran terdapat banyak sekali hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut para guru memiliki tugas serta tanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran. Bukan hanya memberi soal tentang strategi pembelajaran yang diterapkan atau target yang telah dicapai saja, akan tetapi seorang tenaga guru juga harus mampu mengevaluasi secara keseluruhan terhadap apa yang telah terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, yaitu:

- 1) Guru menyusun rencana evaluasi hasil belajar peserta didik. Sebelum evaluasi hasil belajar dilakukan, guru menyusun terlebih dahulu perencanaannya secara baik dan matang. Perencanaan evaluasi hasil belajar itu meliputi enam jenis kegiatan yaitu:
 - a) Merumuskan tujuan dilaksanakannya evaluasi. Perumusan tujuan evaluasi hasil belajar itu sangat penting sekali.
 - b) Menetapkan aspek-aspek yang akan dievaluasi, contohnya apakah aspek kognitif, aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik.
 - c) Memilih dan menentukan teknik yang akan dipergunakan di dalam pelaksanaan evaluasi, contohnya apakah evaluasi itu akan dilaksanakan dengan teknik tes atau teknik non-tes.
 - d) Menyusun alat-alat pengukur yang akan dipergunakan dalam pengukuran dan penilaian hasil belajar.
 - e) Menentukan tolak ukur, norma atau kriteria yang akan dijadikan pegangan atau patokan dalam memberikan interpretasi terhadap data hasil evaluasi.
 - f) Menentukan frekuensi dari kegiatan evaluasi hasil belajar itu sendiri.
- 2) Menghimpun data
- 3) Melakukan verifikasi data
- 4) Mengolah dan menganalisis data
- 5) Memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan
- 6) Tindak lanjut hasil evaluasi

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dibutuhkan sistem evaluasi yang tepat karena peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, maka sistem evaluasi yang digunakan harus terintegrasi dan mengukur semua kemampuan yang ada pada diri siswa. Evaluasi pendidikan tidak hanya digunakan untuk mengukur ranah kognitif siswa, tetapi juga harus menilai ranah afektif dan psikomotoriknya.

Pada observasi yang dilakukan evaluasi yang dilakukan oleh guru yaitu berupa tes kepada peserta didiknya. Yang berupa soal-soal untuk di jawab oleh siswa-siswanya, setelah soal di jawab di buku latihan masing-masing, siswa maju ke depan kelas untuk menjawab soal dengan disertai cara mereka sendiri bagaimana menjawabnya.

Tabel 4.4 Hasil nilai Matematika siswa II sebelum digunakannya strategi permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun 2015/2016.

No	Nama	Nilai Matematika
1	A. Aidil. A	70
2	Egi Rozi	65
3	Fikrima R	70
4	Munawarah	60
5	M. Hasyim	65
6	M. Syaifudin	60
7	Mahfuz	70
8	Nurlaila Sari	80
9	Nulzumul Zannah	70
10	Raihan	70
11	Hermawati Ariani	65
12	Atiyatul Amelia	70
13	Siti Rizkiah	75
14	Gina Lailatul Fitri	75
15	Ridho Syahputra	75
Jumlah rata-rata		69,33

Tabel 4.5 Nilai Matematika siswa kelas II setelah digunakan strategi permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.

No	Nama	Nilai Matematika
1	A. Aidil. A	70
2	Egi Rozi	80
3	Fikrima R	75
4	Munawarah	90
5	M. Hasyim	70
6	M. Syaifudin	85
7	Mahfuz	75
8	Nurlaila Sari	80
9	Nulzumul Zannah	100
10	Raihan	80
11	Hermawati Ariani	75
12	Atiyatul Amelia	80
13	Siti Rizkiah	85
14	Gina Lailatul Fitri	75
15	Ridho Syahputra	85
Jumlah		80,33

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran Matematika kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin

a. Faktor guru

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan berdasarkan data yang diperoleh pada Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin, guru yang mengajar mata pelajaran matematika kelas II adalah lulusan dari SDN Sungai Lulut 2, MTsN Kelayan, PGAN Banjarmasin dan S1 Pendidikan Agama Islam di IAIN Antasari Banjarmasin.

b. Faktor siswa

1) Minat siswa

Yang di maksud dengan minat disini yaitu suatu keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin. Untuk mengetahui bagaimana minat siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin terhadap mata pelajaran Matematika peneliti menggunakan beberapa pertanyaan yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Belajar Matematika terlebih dahulu dirumah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Ya	13	86,677%
2	Tidak	2	13,33%
	Jumlah	15	100%

Tabel di atas menggambarkan 13 orang (86,67%) termasuk kategori tinggi sekali menyatakan mereka belajar terlebih dahulu dirumah, dan 2 orang (13,33%) dengan kategori rendah menyatakan tidak belajar terlebih dahulu dirumah.

Tabel 4.7 Mengerjakan tugas atau PR yang diberikan Bapak/Ibu Guru

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Ya	13	86,67%
2	Tidak	2	13,33%
	Jumlah	15	100%

Tabel di atas menggambarkan 13 orang (86,67%) termasuk kategori tinggi sekali menyatakan mengerjakan tugas PR yang diberikan Bapak/Ibu Guru. 2 orang

(13,33%) dengan kategori rendah menyatakan tidak mengerjakan tugas atau PR yang diberikan Bapak/Ibu Guru.

Tabel 4.8 Hadir kesekolah

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Ya	11	73,33%
2	Tidak	3	20%
3	Kadang-kadang	1	6,67%
	Jumlah	15	100%

Tabel di atas menggambarkan, 11 orang (73,33%) termasuk kategori tinggi menyatakan selalu hadir kesekolah 3 orang (20%) dengan kategori rendah menyatakan tidak selalu hadir kesekolah dan 1 orang (6,67%) dengan kategori rendah menyatakan kadang-kadang hadir kesekolah dalam proses belajar matematika.

Dari hasil angket siswa yang berjumlah 15 orang (100%) termasuk kategori sangat tinggi menyatakan mereka mengikuti pelajaran dengan tepat waktu, sedangkan yang menyatakan tidak dan kadang-kadang mengikuti pelajaran dengan tepat waktu tidak ada.

2) Perhatian

Perhatian disini adalah suatu keaktifan jiwa siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin. Untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin terhadap mata pelajaran Matematika.

Dari hasil angket siswa yang berjumlah 15 orang (100%) termasuk kategori sangat tinggi menyatakan mereka memiliki buku pelajaran matematika. Sedangkan yang menyatakan tidak memiliki buku paket Matematika tidak ada.

Dari hasil angket siswa yang berjumlah 15 orang (100%) termasuk kategori sangat tinggi menyatakan buku yang dimilikinya adalah buku yang diberikan oleh sekolah. Sedangkan yang menyatakan tidak diberikan sekolah buku paket Matematika tidak ada.

Tabel 4.9 Berbicara dengan teman ketika Bapak/Ibu Guru menjelaskan

No	Kategori Jawaban	F	P (%)
1	Ya	2	13,33%
2	Tidak	13	86,67%
	Jumlah	15	100%

Tabel di atas menggambarkan, 2 orang (13,33%) termasuk kategori rendah sekali menyatakan mereka berbicara dengan teman ketika Bapak/Ibu Guru menjelaskan dan 13 orang (86,67%) dengan kategori tinggi sekali menyatakan mereka tidak berbicara dengan teman ketika Bapak/Ibu guru menjelaskan.

Dari hasil angket siswa yang berjumlah 15 orang (100%) menyatakan bahwa mereka mencatat ketika berlangsungnya pelajaran matematika, sedangkan yang menyatakan kadang-kadang dan tidak pernah mencatat pelajaran tidak ada.

c. Faktor alokasi waktu

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis kepada guru Matematika waktu yang tersedia sudah cukup untuk menyampaikan materi

dengan memanfaatkan waktu tersebut sedapat mungkin dengan masuk kelas tepat waktu agar materi dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Matematika waktu yang tersedia adalah 2 x 30 menit satu kali pertemuan dan 2 x seminggu.

d. Faktor sarana dan prasarana

Dari hasil observasi yang telah dilakukan penulis lakukan terhadap sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sekolah terlihat cukup menunjang, terutama ketersediaan buku-buku paket pelajaran Matematika sudah tersedia, tetapi terlihat kurangnya alat-alat peraga yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dengan adanya kelompok kerja guru (KKG) guru dapat mengatasi keterbatasan alat peraga atau media pembelajaran, karena kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) membicarakan tentang proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan saat kegiatan pembelajaran, terlihat tersedianya buku-buku paket pelajaran untuk pegangan siswa yang mencukupi untuk setiap siswa, sehingga buku paket dapat digunakan setiap individu tanpa menggunakan satu buku untuk dua orang.

Hasil dari wawancara guru Matematika, menyatakan bahwa buku-buku paket pegangan siswa sudah lengkap tetapi untuk alat-alat peraga masih kurang karena keterbatasan dana yang dimiliki oleh sekolah untuk pengadaannya.

C. Analisis Data

Sebagaimana yang telah disajikan pada bagian terdahulu bahwa tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui bagaimana penggunaan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran Matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin.

Berdasarkan penyajian data di atas mengenai penelitian tentang penggunaan strategi permainan ular tangga pada pembelajaran matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin, maka langkah selanjutnya adalah penganalisaan data tersebut sebagai berikut:

1. Penggunaan Strategi Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin

Beberapa kelebihan yang dimiliki strategi permainan adalah diantaranya untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat mengikuti pelajaran, agar lebih cepat, tepat dan mahir dalam menghadapi persoalan sehingga siswa lebih kritis, aktif, kreatif serta bertanggung jawab dalam proses belajarnya. Pembelajaran dengan ular tangga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi karena mereka menggunakan permainan pada saat materi disampaikan. Secara tidak langsung mereka telah mempelajari materi, disana mereka dituntut untuk kreatif guru hanya membimbing yang melakukan kegiatan adalah mereka. Dari kelebihan strategi

permainan ular tangga tersebut dapat menuntaskan nilai siswa yang sebelumnya belum tuntas.

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan peneliti, pembuatan RPP yang dilakukan guru berpedoman dengan penyusunan RPP pada Kurikulum 2013 yang mencakup identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar beserta indikator, materi, metode, media, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Dalam RPP ini guru juga mencantumkan keempat kompetensi inti yang menjadi pedoman dalam pembuatan RPP agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang telah diharapkan dalam Kurikulum 2013. Kesesuaian perencanaan yang dibuat guru dengan tuntunan Kurikulum 2013 sudah dapat dikatakan telah sesuai.

RPP yang telah dibuat oleh guru mencantumkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan ular tangga yang meliputi komponen mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan, dari semua komponen tersebut dimasukkan di dalam RPP dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan. Komponen strategi permainan ular tangga dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan hampir semua terlaksana dengan baik, hanya sebagian kecil saja yang belum terlaksana, karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti siswa, ruang kelas, sarana dan prasarana, dan alokasi waktu. Sehingga menurut peneliti, untuk perencanaan yang dibuat oleh guru dengan penggunaan

strategi permainan ular tangga dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran ini belum bisa dilaksanakan secara maksimal namun sangat memberikan dampak yang sangat positif bagi keaktifan dan khususnya untuk hasil belajar siswa.

Di dalam RPP yang telah dibuat oleh guru, guru juga mencantumkan beberapa karakter yang ingin ditanamkan kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. RPP yang dibuat oleh guru mencantumkan teknik-teknik penilaian yang telah direncanakan oleh guru sebelumnya. Menurut observasi dan wawancara dengan guru mengenai penilaian pada kurikulum 2013 ini sedikit rumit dibandingkan dengan pada KTSP.

Secara umum, berdasarkan hasil seluruh observasi yang dilakukan peneliti, guru telah membuat perencanaan terlebih dahulu, meskipun dalam pelaksanaannya masih ada sebagian kecil masih ada yang belum sesuai dengan RPP, namun hal itu tidak merubah tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kata lain pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan peneliti bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara keseluruhan belum dapat dikatakan maksimal.

b. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan berpedoman pada RPP yang dibuat oleh guru, dalam komponen-komponen strategi permainan ular tangga yaitu meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Guru mengatur langkah-

langkah yang sistematis sehingga dalam penerapan strategi permainan ular tangga tersebut dapat terarah dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Menurut hasil wawancara dengan guru matematika, bahwa strategi permainan ular tangga ini memiliki sifat yang sistematis sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran lebih mudah memahami karena peserta didik terlibat dalam kegiatan tersebut. Bukan hanya itu dengan adanya media ular tangga pada pembelajaran di dalam kelas maka membuat tingkat pemahaman peserta didik lebih maksimal. Namun masih terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seperti jumlah peserta didik dalam satu kelas yang tidak efektif, sehingga dalam penerapan strategi permainan ular tangga dalam proses pembelajaran belum bisa dilaksanakan dengan maksimal. Akan tetapi secara keseluruhan guru dalam menerapkan strategi permainan ular tangga sudah sangat baik.

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan strategi permainan ular tangga dalam mata pelajaran matematika kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin, maka dapat dilihat pada pelaksanaan pembelajaran berikut:

- 1) Mengamati

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada setiap kali observasi yang peneliti lakukan, guru telah mampu melaksanakan komponen pertama dalam strategi permainan ular tangga, yaitu menstimulus peserta didik dengan cara mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam proses pengamatan. Hal ini terlihat dari beberapa kali observasi yang dilakukan, yaitu dengan langkah-langkah guru menulis pokok bahasan dipapan tulis, memperagakan permainan ular tangga, kemudian siswa

diminta mengamati dan mengemukakan pendapatnya mengenai pokok bahasan tersebut, selain itu guru mempersilahkan peserta didik untuk membuka buku paket masing-masing, kemudian mengamati karton ular tangga sesuai dengan arahan guru.

Selain itu guru mempersilahkan siswa dengan acak untuk maju bergiliran kedepan kelas untuk mengamati permainan ular tangga dan membaca materi, kemudian teman-temannya yang lain mendengar dengan seksama, setelah itu guru meminta peserta didik untuk mengamati materi tersebut dan menjelaskan apa yang dimaksud dari materi yang sudah dibacakan.

Setelah itu guru mengeluarkan sebuah benda yang berhubungan dengan materi operasi hitung campuran, lalu meminta siswa untuk mengamati benda tersebut, guru menanyakan apa nama benda tersebut, dan menanyakan apa saja benda yang terdapat pada permainan tersebut.

Hasil dari beberapa observasi yang di lakukan oleh peneliti mengenai komponen mengamati yang terdapat dalam strategi permainan ular tangga, dapat dikatakan bahwa guru sudah dapat dikatakan mampu dalam menstimulus peserta didik dari segi hal mengamati.

2) Menanya

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada setiap kali observasi yang peneliti lakukan, guru telah mampu melaksanakan komponen kedua dalam strategi permainan ular tangga, yakni menstimulus peserta didik atau mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam proses menanya. Hal ini terlihat dari beberapa kali observasi yang dilakukan, yaitu dengan langkah-langkah guru mengajukan pertanyaan kepada siswa

untuk diamati sehingga dari pertanyaan maupun jawabannya itu timbul pertanyaan-pertanyaan dari siswa, selain itu guru meminta siswa untuk bertanya seputar materi dan pertanyaan tersebut dilempar kepada teman-temannya tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa tentang materi.

Hasil dari beberapa observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai komponen menanya yang terdapat dalam strategi permainan ular tangga, dikatakan bahwa guru sudah bisa dikatakan mampu dalam menstimulus siswa dari segi hal menanya.

3) Mencoba

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada setiap kali observasi yang peneliti lakukan, guru belum dapat melaksanakan komponen ketiga dalam strategi permainan ular tangga, yakni menstimulus peserta didik atau mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam proses mencoba. Hal ini meskipun sudah terencana di dalam RPP yang telah dibuat oleh guru, namun belum bisa dilaksanakan oleh guru.

4) Menalar

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada setiap kali observasi peneliti lakukan, guru telah mampu melaksanakan komponen keempat dalam strategi permainan ular tangga, yakni menstimulus peserta didik atau mengarahkan serta membimbing siswa dalam proses menanya. Hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan, yaitu dengan langkah-langkah. Setelah selesai pengamatan dan Tanya jawab, guru menjelaskan materi sebagai penguatan, kemudian guru meminta peserta

didik menghubungkan materi/benda-benda tersebut dalam kehidupan sehari-hari atau dalam kehidupan disekitar.

5) Mengkomunikasikan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada setiap kali observasi yang peneliti lakukan, guru telah mampu melaksanakan komponen kelima dalam strategi permainan ular tangga, yakni menstimulus siswa atau mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam proses mengkomunikasikan atau membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan, yaitu dengan langkah-langkah, setelah selesai pengamatan, tanya jawab, guru menjelaskan materi sebagai penguatan, dan kemudian guru meminta peserta didik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari atau dalam kehidupan bermasyarakat disekitar, setelah itu guru meminta siswa dengan acak untuk membuat suatu kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetes tingkat kecakapan seseorang atau kelompok orang.

Semua kegiatan mengajar belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dapat memberi motivasi bagi guru maupun siswa, mereka akan lebih giat belajar, meningkatkan proses berpikirnya. Dengan evaluasi guru dapat mengetahui prestasi dan kemajuan siswa, sehingga dapat bertindak yang tepat bila siswa mengalami kesulitan belajar.

Menurut penulis dari hasil observasi guru menggunakan tes sebagai alat evaluasi yang di lakukan setelah guru menjelaskan materi operasi hitung campuran, setelah menjawab soal-soal yang diberikan guru, siswa mengumpul soal dan jawaban pada buku latihan dengan guru. Setelah buku latihan di kumpul siswa di perintahkan oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang di papan tulis, dengan cara mereka sendiri.

2. Faktor- faktor yang mempengaruhi penggunaan Strategi Permainan Ular pada Pembelajaran Matematika Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq

Dalam penggunaan strategi permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II terjadi peningkatan yang signifikan. Biasanya nilai Matematika para peserta didik hanya beberapa saja yang dapat di atas 80, setelah dilakukannya penggunaan strategi permainan ular tangga ternyata banyak siswa yang mendapat nilai di atas 80. Bahkan ada beberapa siswa yang lebih aktif dan sangat bersemangat dalam pembelajaran dengan strategi permainan ular tangga ini dan hasil belajar yang dicapai pun mengalami peningkatan di atas nilai 80. Berikut rekap nilai yang peneliti minta dari guru yang bersangkutan :

Tabel 4.10 Hasil nilai Matematika siswa II sebelum digunakannya strategi permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun 2015/2016.

No	Nama	Nilai Matematika
1	A. Aidil. A	70
2	Egi Rozi	65
3	Fikrima R	70
4	Munawarah	60
5	M. Hasyim	65
6	M. Syaifudin	60
7	Mahfuz	70
8	Nurlaila Sari	80
9	Nulzumul Zennah	70
10	Raihan	70
11	Hermawati Ariani	65
12	Atiyatul Amelia	70
13	Siti Rizkiah	75
14	Gina Lailatul Fitri	75
15	Ridho Syahputra	75
sJumlah		69,33

Tabel 4.11 Nilai Matematika siswa kelas II setelah digunakannya strategi permainan ular tangga di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.

No	Nama	Nilai Matematika
1	A. Aidil. A	70
2	Egi Rozi	80
3	Fikrima R	75
4	Munawarah	90
5	M. Hasyim	70
6	M. Syaifudin	85
7	Mahfuz	75
8	Nurlaila Sari	80
9	Nulzumul Zennah	100
10	Raihan	80
11	Hermawati Ariani	75
12	Atiyatul Amelia	80
13	Siti Rizkiah	85
14	Gina Lailatul Fitri	75
15	Ridho Syahputra	85
Jumlah		80,33

Dari tabel diatas sudah nampak terlihat banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar terhadap penggunaan strategi permainan ular tangga, ada satu siswa yang tidak mengalami peningkatan, serta ada satu orang anak yang mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu Nulzumul Zannah. anak tersebut sebenarnya memiliki sedikit kesulitan belajar atau kelainan dari siswa yang lainnya di dalam kelas. Dari 15 siswa di dalam kelas tersebut, ada tiga siswa yang hasil belajarnya tetap dan 11 siswa yang hasil belajarnya meningkat bahkan ada 1 orang siswa yang mendapatkan nilai 100 yaitu Nulzumul Zannah. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada guru tentang siswa yang mendapat nilai sempurna ini, ternyata peserta didik ini memang siswa yang pandai, aktif dan kreatif. Setiap adanya pembagian raport siswa ini selalu mendapatkan juara 1.