

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Satu komponen yang menjadikan suatu bangsa maju ialah berkualitasnya sumber daya manusia, dan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas membutuhkan institusi pendidikan yang memiliki kualitas baik juga. Pendidikan berperan penting untuk kehidupan manusia, karena kemajuan pendidikan dan teknologi di era modern ditandai dengan majunya peradaban manusia.<sup>1</sup>

Pendidikan juga membutuhkan sebuah usaha yang di sengaja dan juga terencana untuk membina lingkungan belajar, serta proses belajar mengajar, di mana peserta didik bisa aktif mengembangkan bakat yang terdapat di dirinya dan memperoleh sifat-sifat seperti kekuatan pengendalian diri, spiritual keagamaan, karakter mulia, kepribadian dan kecerdasan. Kemampuan yang mereka butuhkan. Masyarakat, negara, dan dunia<sup>2</sup>. Pendidikan juga merupakan aspek yang penting bagi peradaban manusia yang dilakukan setiap kelompok atau individu guna untuk membentuk karakter dan sifat kedewasaan, pola pikir dan kepribadian sesuai dengan prinsip-prinsip budaya masyarakat dan pendidikan juga selalu mendapat perhatian khusus dan utama oleh pemerintah serta negara. Eksistensi manusia di masa depan sangat dipengaruhi oleh pendidikan juga. Pendidikan dapat membantu seseorang mencapai potensi penuhnya, termasuk pengembangan kualitas spiritual, emosional, sosial, intelektual, dan fisiknya sesuai dengan tahap perkembangan dan konteks sosiokulturalnya.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang terdapat di SD, SMP, SMA. Menurut Herman Hudoyo, matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit di tingkat SD, SMP, dan SMA karena berhubungan dengan pengertian-pengertian abstrak dan gagasan-gagasan yang disusun secara hierarkis dan didukung oleh penalaran yang logis.<sup>3</sup> Matematika merupakan bidang ilmu

---

<sup>1</sup> Maesaroh Lubis, *Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)*, Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyyah, 1.2 (2016), 150

<sup>2</sup> Beni ahmad dan hasan basri, *Ilmu Pendidikan Islam (Jilid II)*, Cet9, II (Bandung;Pustaka Setia,2016), 35-36

<sup>3</sup> Herman Hudoyo Strategi Mengajar Belajar Matematika IKIP Malang Malang 1990, 4

pendidikan yang mempelajari simbol dan angka. Pembelajaran matematika di jenjang SD seharusnya lebih menekankan pada aspek-aspek dasar bahasa logika untuk membentuk pola pikir pada pikiran peserta didik untuk memecahkan permasalahan di dalam kehidupannya. Pendidikan matematika di SD hendaknya membuka kesempatan untuk membentuk rasa tanggung jawab peserta didik secara alamiah. Matematika merupakan cabang ilmu yang digunakan siswa untuk membentuk sikap dan pola pikirnya. Tujuan utama pendidikan matematika untuk memaksimalkan potensi setiap siswa sehingga mereka dapat menghadapi dan memecahkan setiap masalah yang mungkin timbul dalam masyarakat.<sup>4</sup>

Guru adalah tokoh utama pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Guru memiliki potensi yang tinggi untuk mengembangkan dunia pendidikan, maka dari itu wajar bagi seorang guru untuk mengembangkan potensinya guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Diantara berbagai cara yang bisa dilakukan oleh pendidik dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni dengan pemakaian media pembelajaran. Karena pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan presentase pemahaman peserta didik, namun tanpa adanya menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk mempelajari informasi, taktik pembelajaran yang menarik pasti akan gagal suatu proses pembelajaran.<sup>5</sup> Guru diharuskan mempunyai kreativitas tinggi untuk membuatnya guna mampu menghasilkan sesuatu dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang berseragam sehingga dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan pembelajar peserta didik<sup>6</sup> dan penyampaian materi tidak membuat bosan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Misalnya dengan guru menggunakan media yang nantinya bisa membantu di dalam pembelajaran dan memberikan kontribusi yang positif. Hasil belajar terbaik untuk pengetahuan siswa tentang konten yang mereka pelajari akan datang dari menggunakan media yang tepat. Menjadi guru bukan hanya dituntut aktif dan kreatif, tetapi juga sebagai seorang guru juga mampu mengarahkan,

---

<sup>4</sup> Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 215

<sup>5</sup> Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd dan Nurdin Mohammad, S.Pd., *M.Si, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), 14

<sup>6</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), 12

memotivasi peserta didik. Di sini motivasi adalah kekuatan yang mendorong dan merangsang terjadinya aktivitas yang kemudian dipusatkan pada suatu tujuan tertentu.<sup>7</sup>

Matematika sering dikaitkan dengan pengolahan angka, rumus dan bilangan, sehingga membuat siswa enggan mempelajari rumus dengan. Namun, pembelajaran matematika memiliki beberapa aspek yang menarik dan khas. Jika kita ingin mengutak-atik angka, kita selalu bisa menghasilkan rumus yang baru. Fakta bahwa konsep matematika itu abstrak, logis, metodis, dan banyaknya simbol dan rumus yang membuat bingung hanyalah beberapa dari banyak alasan mengapa matematika dianggap sebagai subjek yang menantang.

Permainan atau *games* merupakan setiap kontes antara pemain yang berinteraksi dengan pemain yang lain serta mengikuti aturan aturan permainan yang telah ada guna mencapai tujuan tertentu<sup>8</sup>. Memasukkan media permainan sebagai salah satu alternative pemahaman materi pembelajaran matematika terutamanya di kelas rendah, menurut Hutt Et Al, mendefinisikan suatu permainan bersifat problematis dan problem solving<sup>9</sup>. Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembantu pada proses pembelajaran adalah media berbentuk *Snake and Ladder Games* (Permainan Ular Tangga). Menurut pendapat A. Husna M berpendapat bahwa “ Permainan ular tangga yakni sebuah permainan yang didalam pelaksanaan permainannya menggunakan sebuah dadu yang dilempar oleh setiap pemain guna untuk menentukan langkah yang harus dijalani”<sup>10</sup>. Menurut pendapat Sadiman, dkk ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang sudah ada dari zaman dahulu, permainan tersebut mampu menumbuhkan interaksi antar pemain satu dengan yang lainnya dengan adanya aturan yang diterapkanguna untuk memenuhi tujuan khusus. Setiap permainan harus terdiri dari empat elemen kunci, yaitu: 1. Ada peserta, 2. Peserta dapat terlibat dalam setting

---

<sup>7</sup>Nyayu Khadijah, *Pskologi Pendidikan*, Edisi 1(Cet. II /; Jakarta: Rajawali Press, 2014) ,150

<sup>8</sup>Arief S. Sardiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Cet.XVII: Jakarta : Rajawali Perss, 2015), 305.

<sup>9</sup>Cathy Nutbrown & Peter Clough, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2015), 215

<sup>10</sup>A. Husna M, 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan dan Keakraban, (Cet. I ; Yogyakarta : Penerbit Andi, 2009), 145.

tertentu, 3. Aturan permainan 4 . Dalam permainan, tujuan harus dipenuhi.<sup>11</sup>

Penelitian yang mengenai penggunaan media pembelajaran dengan ular tangga yang mengkombinasikan antara mata pelajaran umum (matematika) dan ilmu keislaman, yang dimana pada permainan tersebut di upayakan mengaet dua pembelajaran sekaligus, bukan hanya mendapat materi tentang matematika tapi juga ilmu keislaman, hal tersebut berkeyakinan bahwa penanaman pendidikan agama Islam sejak dini bagi para penerus generasi yang akan datang sangatlah penting, karena bukan hanya ilmu pengetahuan umum yang di kuasai dan dipahami tetapi juga memahami ajaran Islam secara menyeluruh sebagai pondasi yang kokoh.

Menurut Roestiyah N.K., penerapan permainan tersebut sesuai dengan metode pembelajaran *DRILL*. Metode *Drill* akan memusatkan seluruh latihan pada siswa, sehingga kemungkinan terjadi interaksi dan adanya partisipasi oleh siswa. Dengan bersinerginya kedua hal tersebut maka tujuan pembelajaran dan pemecahan masalah akan tercapai dengan sistematis, hal tersebut selaras dengan yang dikatakan Edi Mulyanto dalam sebuah penelitian bahwa penggunaan metode *drill* dapat dengan cepat meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa karena siswa dituntut untuk aktif. Selama pembelajaran, selain siswa lebih cepat memahami materi yang diajarkan, siswa juga merasakan pembelajaran yang menyenangkan karena tidak ada batasan interaktivitasnya.<sup>12</sup>

Pemerintah juga menetapkan standart kompetensi yang harus dan mampu tercapai di dalam setiap proses pembelajaran, hal tersebut seperti yang tertuang dalam PERMENDIKBUD No 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi inti yang harus dicapai ada 4, yang pertama (KI 1) yaitu mengakui, mematuhi, dan menunjukkan rasa hormat terhadap keyakinan yang mereka anut, kedua (KI 2) yaitu menunjukkan kejujuran, pengendalian diri, tanggung jawab, kesopanan, kasih sayang, dan keyakinan diri saat berhubungan dengan teman, keluarga, guru, dan tetangga, ketiga (KI 3) yaitu memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati (mendengar, melihat dan

---

<sup>11</sup>Arief S.Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset, 2011), 15

<sup>12</sup> Edi Mulyanto, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Bilangan Bulat Melalui Metode Drill Dengan Pendampingan Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif Semarang, Tahun Pelajaran 2013-2014* (Semarang: UIN Walisongo, 2015) ,20

membaca) menanya dan mencoba yang berladaskan rasa keingintahuan mengenai dirinya dan kegiatan seharusnya, dan juga benda-benda yang ditemui dirumah, disekolah, dan ditempat bermain, keempat (KI 4) yaitu mengkomunikasikan pengetahuan faktual dan kontekstual dengan bahasa yang lugas, metodis, logis, dan kritis melalui karya seni yang menggambarkan gerak dan aktivitas anak yang sehat yang mencerminkan sifat bermain dan budi pekerti luhur anak.<sup>13</sup>

Dari ke empat KI di atas, diharuskan guru mampu menerapkan keempatnya di setiap mata pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik, dan juga harus sesuai kurikulum yang ditetapkan oleh Permendikbud nomor 57 tahun 2014 mengenai kurikulum 2013 SD/MI

Pada realitanya, proses pembelajaran di MI NU MIFTAHUL HUDA 01 jarang menggunakan media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Matematika yang mungkin oleh sebagian peserta didik merupakan pelajaran yang membosankan dan susah, metode pembelajaran disana biasanya yang digunakan adalah metode ceramah yang bercentral pada guru dan peserta didik hanya sebagai pendengar. Hal tersebut yang menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dan peserta didik terlihat kurang aktif serta bosan karena mendengar penjelasan dari guru mulai awal hingga akhir, karena tidak adanya aktifitas yang membuat siswa aktif di kelas, menyebabkan tidak jarang ada siswa yang sibuk dengan dunianya sendiri dan mengobrol dengan temannya selama pembelajarn berlangsung dan tidak focus pada materi yang disampaikan oleh guru.<sup>14</sup>

Dan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga di pembelajaran matematika pada kelas II yang terintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman, peserta didik diharapkan bisa termotivasi untuk semangat belajar, sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi pelajaran matematika, membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan karena siswa belajar sambil bermain dan menjadikan peserta didik tidak hanya faham akan pembelajaran matematika saja, namun juga muatan keislaman yang terkandung didalam permainan ular tangga tersebut.

---

<sup>13</sup>Permendikbud RI, “24 tahun 2016, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan”, (07 Juni 2016)

<sup>14</sup>Noor Faizah, wawancara langsung oleh penulis 11 Agustus, 2021.

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, peneliti mencoba melakukan suatu penelitian tentang “Penerapan Metode *Drill* dengan Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman dalam Pembelajaran Matematika Kelas di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks diatas, penulis memfokuskan studi penelitiannya pada bidang-bidang berikut :

1. Penulis berfokus pada studi analisis pembelajaran menggunakan metode *drill* dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman pada pembelajaran matematika di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus.
2. Subjek penelitian berfokus pada peserta didik kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus yang berjumlah 28 peserta didik yang terdiri atas 15 laki-laki dan 13 perempuan.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini didasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas:

1. Bagaimana penerapan metode *drill* dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman dalam pembelajaran matematika kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus?
2. Bagaimana dampak dan hasil dari penerapan metode *drill* dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman dalam pembelajaran matematika kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media ular tangga yang terintegrasikan nilai keislaman dengan pembelajaran matematika di kelas II MI NU MIFTAHUL HUDA 01 Karangmalang, Gebog, Kudus.
2. Untuk mengetahui dampak dan hasil dari penerapan metode *drill* dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman dalam pembelajaran matematika kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Madrasah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan tindakan khususnya pada penggunaan media pembelajaran .

### 2. Bagi pendidik

Penelitian ini dimaksudkan agar pendidik menjadikan media pembelajaran sebagai alternatif dalam penyampaian materi, sehingga kesulitan pada pengelolaan kelas dimana peserta didik yang pasif, berbicara dengan temannya dan asyik sendiri menjadi tertarik dengan adanya media yang diterapkan dengan proses pembelajaran. Dan mengakibatkan terjadinya interaksi dua arah dari guru maupun dari peserta didik. Mampu memahami peserta didik dengan cara yang menyenangkan serta terdapat unsur keislaman di dalam permainan tersebut, tidak hanya diisi dengan matematika saja.

### 3. Bagi peserta didik

Dengan penggunaan media pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, terlebih terhadap mata pelajaran matematika, sehingga tidak hanya memberikan kesenangan bermain namun juga materi yang di targetkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga mampu menanamkan nilai-nilai keagamaan bagi peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu menjadi tolak ukur meningkatnya pemahaman baik secara pembelajaran umum maupun agama dengan cara bermain dengan belajar, serta bertambahnya wawasan keilmuan tentang penerapan metode *drill* yang dikombinasikan dengan media pembelajaran.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan penjelasan secara luas yang memberikan penjelasan secara mendetail kepada pembaca untuk tujuan membantu pembaca memahaminya, berikut adalah bagian-bagian penulisan yang digunakan dalam skripsi ini :

### 1. Bagian Awal

Halaman judul, pengesahan majelis ujian munaqosah, keaslian skripsi, moto, penyajian, pedoman literasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, dan daftar singkatan merupakan bagian pertama dari skripsi.

## 2. Bagian Utama

### a. BAB I : Pendahuluan

Di bab ini terdapat latar belakang masalah, di samping latar belakang di bab ini juga terdapat fokus penelitian, rumusan masalah yang dengan tujuan agar pembahasan pada proposal skripsi ini tidak meleber dari garis yang telah ditetapkan, selanjutnya ada tujuan penelitian yang membahas mengenai hal-hal yang disampaikan untuk menjawab dari permasalahan yang berada di rumusan masalah, manfaat penelitian yang berisi manfaat untuk peserta didik, guru maupun bagi peneliti, dan yang terakhir terdapat sistematika penulisan yang berisi tentang urutan dan sistematika penulisan proposal skripsi.

### b. BAB II : Kerangka Teori

Bab II landasan teori yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

### c. BAB III : Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri dari beberapa jenis pendekatan setting dari penelitian yang diambil, subjek penelitian, sumber-sumber data, tehnik pengumpulan dan penyusunan data, pengujian keabsahan data dan tehnik analisis data.

### d. BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini memuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan yang berupa gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian.

### e. BAB V : Penutup

Pada bagian bab v berisikan kesimpulan dari pemaparan pembahasan dan juga saran.

## 3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang diperlukan. Daftar pustaka berisi tentang teori-teori, referensi, penelitian terdahulu dan skripsi sebagai landasan peneliti dengan judul yang diteliti oleh peneliti.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) IAIN Kudus, “*Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana (Skripsi)*” (Kudus, IAIN Kudus, 2019 ,19-20