

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori Terkait Judul

##### 1. Metode Pembelajaran

###### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat dilihat sebagai cara bagi guru untuk membangun hubungan dengan siswanya saat mereka sedang belajar. Dengan kata lain, strategi mengajar adalah alat untuk memfasilitasi jenis pembelajaran yang diharapkan guru.<sup>1</sup>

Menurut Arif metode pembelajaran bisa didefinisikan cara yang dapat dilakukan dan dipakai untuk menerapkan rencana proses pembelajaran yang telah tersusun dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang praktis dan nyata untuk mencapai tujuan dari pembelajaran<sup>2</sup>.

Sujana mendefinisikan teknik pembelajaran sebagai pendekatan yang dilakukan oleh instruktur untuk menjalin hubungan antara murid dan guru selama kegiatan belajar mengajar.<sup>3</sup>

Dari uraian di atas maka bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran yakni cara yang dilakukan oleh guru guna mencapai tujuan pada proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, ( Penerbit KBM Indonesia : Yogyakarta, 2020) diakses pada tanggal 24 Febuari 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/Cara\\_Efektif\\_Penerapan\\_Metode\\_dan\\_Model/GsEXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Cara_Efektif_Penerapan_Metode_dan_Model/GsEXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+pembelajaran&printsec=frontcover)

<sup>2</sup> Dedi Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 Desember (2016) diakses pada 24 Februari 2022, [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=2007&q=jurnal+pengertian+metode+pembelajaran&oq=jurnal+pengertian+metode+pem#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D2Ir7PUCWaz4J](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=2007&q=jurnal+pengertian+metode+pembelajaran&oq=jurnal+pengertian+metode+pem#d=gs_qabs&u=%23p%3D2Ir7PUCWaz4J)

<sup>3</sup> Dedi Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 Desember (2016) diakses pada 24 Februari 2022, [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=2007&q=jurnal+pengertian+metode+pembelajaran&oq=jurnal+pengertian+metode+pem#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D2Ir7PUCWaz4J](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=2007&q=jurnal+pengertian+metode+pembelajaran&oq=jurnal+pengertian+metode+pem#d=gs_qabs&u=%23p%3D2Ir7PUCWaz4J)

## b. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Ada beberapa macam metode pembelajaran yang bisa dijadikan bahan acuan untuk kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah :<sup>4</sup>

- 1) Metode Ceramah  
Metode ceramah biasa disebut juga metode pembelajaran secara konvensional, dimana metode ini berpusat pada guru.
- 2) Metode Diskusi  
Metode yang dimana melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah secara bersama-sama.
- 3) Metode Demonstrasi  
Metode yang dilakukan secara praktikum agar peserta didik dapat melihat dan mempraktekkan secara mandiri materi yang sedang diajarkan.
- 4) Metode Resitasi  
Metode dimana peserta didik harus membuat resume atau ringkasan materi yang telah diajarkan dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri.
- 5) Metode Eksperimen  
Metode yang dilakukan melalui kegiatan percobaan atau praktikum di laboratorium agar peserta didik dapat melihat secara langsung dan mengerti materi yang disampaikan
- 6) Metode Karya Wisata  
Metode ini biasanya dilakukan diluar kelas atau diluar lingkungan sekolah yang mempunyai sumber belajar untuk peserta didik contohnya museum.
- 7) Metode Latihan  
Metode yang biasanya berpusat pada peserta didik untuk melatih keterampilan, daya ingat dan biasanya diuji dengan menggunakan beberapa soal latihan.
- 8) Metode Perancangan  
Metode yang peserta didiknya dirangsang untuk mampu membuat suatu proyek yang nantinya diteliti dan di presentasikan bisa berupa skema atau grafik.
- 9) Metode Debat

---

<sup>4</sup> Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, ( Penerbit KBM Indonesia : Yogyakarta, 2020) diakses pada tanggal 22 Maret 2023 [https://www.google.co.id/books/edition/Cara\\_Efektif\\_Penerapan\\_Metode\\_dan\\_Model/GsEXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Cara_Efektif_Penerapan_Metode_dan_Model/GsEXEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+pembelajaran&printsec=frontcover)

Metode ini mengajak peserta didik untuk beradu argumen terhadap suatu materi. Metode ini biasanya digunakan oleh perorangan atau kelompok.

10) Metode Mind Mapping

Metode pembelajaran mind mapping menerapkan bagaimana cara peserta didik secara runtut pada suatu masalah, baik secara awal terjadinya masalah maupun cara penyelesaiannya.

### c. Fungsi Metode Pembelajaran

1) Metode sebagai strategi pembelajaran

Menurut Roesyitah NK, harus mempunyai strategi pembelajaran supaya siswa bisa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan efektif sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan ditargetkan. Salah satu cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni seorang pendidik harus menguasai teknik atau metode pembelajaran. sehingga siswa dapat dan akan secara efektif memahami pembelajaran.<sup>5</sup>

2) Metode pembelajaran sebagai cara untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Teknik adalah salah satu instrumen yang dipakai dalam menuju tujuan proses pembelajaran. Guru dapat mencapai tujuan proses pembelajaran dengan memakai metode yang tepat, efektif, yang sesuai kebutuhan siswa. Tujuan dari strategi pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Antara metode dan materi harus selaras ketika dibawakan oleh guru supaya terciptanya kolaborasi yang pas dan metode harus menunjang proses pembelajaran, jika penggunaan metode tidak sesuai maka akan menjadi sia sia karena tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>6</sup>

3) Metode pembelajaran sebagai alat motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik, dalam definisi Sardiman, mengacu pada motif yang aktif dan beroperasi sebagai akibat dari rangsangan eksternal yang dapat memunculkan minat belajar

---

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 84

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 85

siswa.<sup>7</sup> Dari definisi ini memungkinkan untuk di tarik kesimpulan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran sebagai alat motivasi ekstrinsik yaitu metode sebagai alat rangsangan eksternal yang bisa dan mampu meningkatkan rasa minat belajar sehingga siswa ada ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran dan materi pembelajaran tersebut dapat diterima dengan baik.

Dari ketiga fungsi yang telah dijelaskan bahwa metode pembelajaran mempunyai peran yang cukup krusial pada proses pembelajaran, dikarenakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didik maka akan memberikan respon umpan balik. Hal tersebut dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

#### **d. Tujuan Metode Pembelajaran**

Tujuan utama dari digunakannya metode pembelajaran adalah sebagai jalan menuju tercapainya tujuan pendidikan yang sudah tercantum dalam rencana proses pembelajaran, dan untuk mengembangkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah pada proses pembelajaran. Adapun tujuan yang lain adalah sebagai berikut<sup>8</sup> :

- 1) Proses pembelajaran dapat berjalan dengan suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif.
- 2) Membantu proses kegiatan pembelajaran agar pelaksanaannya dapat dilakukan dengan cara terbaik.
- 3) Membantu peserta didik dalam pengembangan individu agar peserta didik dapat mengatasi permasalahan dengan menggunakan solusi yang alternatif.
- 4) Memudahkan pendidik dalam menempatkan metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik.

## **2. Metode Pembelajaran Menurut Prespektif Islam**

Terciptanya pendidikan yang berkualitas, agama Islam telah membuktikan dan menorehkan pendidikan yang unggul di dalam sejarah peradaban umat Islam dan sejarah. Rasulullah SAW merupakan seorang pendidik yang unggul dan telah berhasil

---

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 83

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 84

mengantarkan orang-orang yang berada di sekelilingnya menjadi tokoh-tokoh dan ilmuwan-ilmuan yang besar. Sebelum mencetak ulama', tokoh dan ahli dalam bidang keilmuan, pada masa dakwah beliau dulu juga menggunakan metode-metode yang dimana metode tersebut akan berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi pada tingkat penyebaran agama Islam mulai dengan metode sembunyi-sembunyi sampai metode terang-terangan dan juga menggunakan metode ceramah, dialog, diskusi, pemberian hadiah, kisah dan lain sebagainya. Rasulullah SAW benar-benar mendidik orang-orang tersebut tidak kenal waktu dan tempat, tempat atau lembaga yang pertama kali didirikan oleh Rasulullah SAW adalah Darul Arqam yang dimana setiap orang diperbolehkan memasukinya dan bertemu dengan Rasulullah SAW untuk melakukan proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran Rasulullah SAW merupakan tokoh pendidik yang unggul, Rasulullah SAW melakukan tahapan dakwah dengan mendidik umat yang mampu memiliki karakter yang rela berkorban untuk jiwa raga, keluarga, harta benda, waktu dan lain sebagainya, seperti firman Allah SWT dalam surat At-Taubah ayat 24 :

قُلْ إِنْ كَانَ ءَابَاؤُكُمْ وَأَبْنَاؤُكُمْ وَإِخْوَانُكُمْ وَأَزْوَاجُكُمْ وَعَشِيرَتُكُمْ وَأَمْوَالٌ  
 أُفْتَرَفْتُمُوهَا وَبِحْرَةٌ تَحْشُونَ كِسَادَهَا وَمَسْكِنٌ تَرْضَوْنَهَا أَحَبَّ إِلَيْكُمْ مِنْ اللَّهِ  
 وَرَسُولِهِ وَجِهَادٍ فِي سَبِيلِهِ فَتَرَبَّصُوا حَتَّى يَأْتِيَ اللَّهُ بِأَمْرِهِ ۗ وَاللَّهُ لَا يَهْدِي  
 الْقَوْمَ الْفَاسِقِينَ

Artinya: “Katakanlah, “Jika bapak-bapak kamu, anak-anak, saudara-saudara, istri, keluargamu, kekayaan hasil bisnismu seta perdaganganmu, dan rumah-rumah tinggal yang kau cintai, lebih kau sukai daripada Allah dan Rasul-Nya serta berjihad di jalan-Nya, maka tunggulah keputusan-Nya.” (Q.S At-Taubah: 24)

Pada ayat diatas menggambarkan tentang prinsip bagi seseorang yang telah bertekad dan berjuang terutama di bidang pendidikan, apapun yang dikorbankan di jalan Allah SWT maka

hasilnya tidak akan mengecewakan dan akan mewujudkan kebahagiaan dan kesuksesan<sup>9</sup>.

Menurut Quraish Shihab, surah at-Taubah ayat 24 bukanlah larangan mencintai keluarga atau harta benda, karena itu merupakan sifat alami atau naluri manusia. Hanya saja, ayat ini mengingatkan manusia untuk tidak cinta dunia secara berlebihan dan melampaui batas sehingga hal tersebut mengorbankan kepentingan agama, yakni mengenyampingkan Allah dan rasul-Nya.

Satu hal yang perlu dicatat adalah kepentingan dan kenikmatan duniawi tidak selalu bertentangan dengan nilai-nilai Ilahi. Oleh karena itu, jika keduanya bisa disatukan dengan proporsional, maka tidak ada salahnya keduanya bersatu tanpa mengikis nilai-nilai Ilahi. Yang menjadi fokus peringatan surah at-Taubah ayat 24 cinta dunia secara berlebihan.

Metode yang digunakan dari cerminan Nabi Muhammad SAW pada penggunaan metode pembelajaran adalah dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, pemberian hadiah, perumpamaan, kisah dan lain sebagainya yang dimana setiap metode dapat disesuaikan pada kondisi peserta didik.

### 3. Metode Pembelajaran *Drill*

#### a. Pengertian metode *drill*

Menurut Roesyitah NK, metode *drill* yakni suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai metode dalam bidang pendidikan dimana siswa melakukan latihan-latihan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang lebih besar dari yang dipelajarinya.<sup>10</sup>

Metode *drill*, menurut J.J. Hasibuan dan Moejiono, mensyaratkan pemberian instruksi berulang-ulang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan tertentu.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Yoseph Salmon, “Metode Pembelajaran Eksperimen dari Prespektif Islam” (Jurnal ACIET, Vol. 1, No. 1, 2020) diakses pada 26 Febuari 2022 [https://scholar.google.co.id/scholar?q=metode+pembelajaran+menurut+perspektif+islam&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DjDvT6bFoAdIJ](https://scholar.google.co.id/scholar?q=metode+pembelajaran+menurut+perspektif+islam&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=%23p%3DjDvT6bFoAdIJ)

<sup>10</sup>Ovan, S.Pd, M.Pd, “Strategi Belajar Mengajar Matematika” (Jakarta : Perdana Media Grup, 2022), 140 diakses pada 26 Frebuati 2022 <https://books.google.co.id/books?id=krJeEAAAQBAJ&pg=PA140&dq=Metode+drill&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjoo6nSxZz2AhXFV3wKHVqgA7QQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=Metode%20drill&f=false>

<sup>11</sup>Ovan, S.Pd, M.Pd, “Strategi Belajar Mengajar Matematika” (Jakarta : Perdana Media Grup, 2022), 140 diakses pada 26 Frebuati 2022

Menurut Sagala, teknik *drill* merupakan pendekatan pengajaran yang efektif untuk mengembangkan kebiasaan siswa sehingga dapat mempelajari ketangkasan, kesempatan, kecepatan dan keterampilan. Keterampilan tersebut bisa dipelajari dengan ceta membiasakan dan latihan yang telah dikembangkan dalam diri siswa.<sup>12</sup>

Menurut beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan jika metode *drill* adalah metode belajar mengajar, yang mana metode ini lebih menekankan pada kegiatan latihan yang dilakukan berulang-ulang dan teratur dimana bertujuan untuk menguasai keterampilan atau kemampuan disuatu bidang tertentu.

**b. Tujuan penggunaan metode *drill*<sup>13</sup>**

- 1) Metode *drill* memiliki keterampilan motorik seperti menghafal, menulis, berhitung, membuat benda,, melaksanakan perintah dan lain sebagainya.
- 2) Memiliki kemampuan menghubungkan antara satu keadaan dengan keadaan yang lain.
- 3) Memiliki kecakapan ilmu pengetahuan secara intelektual seperti operasi hitung pada matematika.

**c. Syarat penggunaan metode *drill*<sup>14</sup>**

- 1) Masa latihan harus menarik dan menyenangkan hal tersebut dilakukan agar menghindari sifat bosan pada peserta didik.
- 2) Pemberian metode *drill* harus sesuai dengan keadaan peserta didik.
- 3) Adanya koreksi dan respon pendidik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 4) Latihan-latihan dilakukan secara sistematis dan terstruktur.
- 5) Latihan harus dapat dikolaborasikan dengan bidang keilmuan yang akan diajarkan.

---

<https://books.google.co.id/books?id=krJeEAAAQBAJ&pg=PA140&dq=Metode+drill&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjoo6nSxZz2AhXFV3wKHVqgA7QQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=Metode%20drill&f=false>

<sup>12</sup>Ovan, S.Pd, M.Pd, “Strategi Belajar Mengajar Matematika” (Jakarta : Perdana Media Grup, 2022), 140 diakses pada 26 Frebuati 2022  
<https://books.google.co.id/books?id=krJeEAAAQBAJ&pg=PA140&dq=Metode+drill&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjoo6nSxZz2AhXFV3wKHVqgA7QQ6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=Metode%20drill&f=false>

<sup>13</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 84

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 84

#### d. Langkah-langkah pembelajaran metode *drill*

- 1) Kegiatan guru
  - a) Mempersiapkan pertanyaan yang akan dijawab dan dilakukan oleh peserta didik.
  - b) Mengajukan pertanyaan tersebut kepada peserta didik, baik secara lisan, tertulis, atau dengan mengeluarkan perintah.
  - c) Mendengarkan jawaban peserta didik secara lisan, mengoreksi jawaban peserta didik secara tertulis atau melihat gerakan yang diperintahkan.
- 2) Kegiatan peserta didik<sup>15</sup>
  - a) Mendengarkan perintah atau pertanyaan yang diucapkan oleh guru kepada peserta didik.
  - b) Menyimak dengan baik pertanyaan yang ditulis oleh guru kepada peserta didik.
  - c) Menjawab baik secara lisan maupun tertulis pertanyaan yang diberikan guru kepada peserta didik.
  - d) Melakukan perintah yang diperintahkan oleh guru kepada peserta didik.
  - e) Mengulang jawaban dan gerakan sesuai dengan permintaan guru.
  - f) Mendengarkan dan memahami perintah dan pertanyaan guru berikutnya.<sup>16</sup>

#### e. Kelebihan metode *drill*<sup>17</sup>

- 1) Penggunaan metode *drill* dalam waktu yang cukup singkat menjadikan peserta didik bisa mudah memahami materi yang diberikan karena peserta didik langsung berinteraksi dan memahami materi secara langsung.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan kesiapan dalam proses pembelajaran memakai metode *drill*.
- 3) Dengan memakai metode *drill* bisa membentuk pribadi peserta didik yang disiplin dan selalu siap serta terlatih selalu belajar setiap waktu.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Arnai Arif, Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. (Jakarta : Ciputat Pres, 2002), 175

<sup>16</sup> Arnai Arif, Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. (Jakarta : Ciputat Pres, 2002), 175

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, “*Strategi Belajar Mengajar*”, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 96

<sup>18</sup> Imansyah Alipandie, Didaktik Metodik Pendidikan Umum, (Surabaya : Usaha Nasional, 1995), 100



- 4) Dengan menggunakan metode *drill* peserta didik dapat mendapatkan kecakapan motorik seperti menulis, mengeja, berhitung, menghafalkan huruf, mengucapkan kata, dan lain sebagainya.
- 5) Peserta didik mampu memperoleh kecakapan mental seperti contoh mengerjakan soal yang bersifat hitungan.
- 6) Mampu memanfaatkan kebiasaan-kebiasaan yang tidak perlu membutuhkan konsentrasi saat pelaksanaannya.
- 7) Membentuk kebiasaan yang nantinya dikerjakan serta menambah kecepatan dan ketepatan di dalam proses pelaksanaan.

#### **f. Kelemahan metode *drill*<sup>19</sup>**

- 1) Penggunaan metode *drill* mampu menghambat bakat, minat, perkembangan, inisiatif pada peserta didik, karena adanya aturan yang berhubungan dengan metode yang digunakan.
- 2) Peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran yang bersifat statis.
- 3) Metode *drill* juga dinilai dapat membuat pembelajaran yang terjadi antara peserta didik menjadi kaku, terstruktur, dan mekanis.
- 4) Metode *drill* ditinjau mampu membentuk pengetahuan peserta didik secara verbalitas dan rutin.
- 5) Dalam keadaan tertentu, latihan yang dilakukan menyebabkan penyesuaian yang bersifat statis pada lingkungan dan membuat bosan, hal tersebut menjadikan peserta didik tidak tertarik.<sup>20</sup>

#### **g. Tujuan penggunaan metode *drill*<sup>21</sup>**

- 1) Memiliki kemampuan untuk mengembangkan kecakapan intelektual seperti pengoprasian operasi hitung bilangan.
- 2) Memiliki kemampuan mengolah kata, menghafal, menulis dan mempergunakan bahasa dengan baik.
- 3) Untuk mendapatkan sebuah keterampilan mengenai materi yang dipahami oleh peserta didik dengan cara praktis

---

<sup>19</sup> Imansyah Alipandie, *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1995), 100

<sup>20</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Anwar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 96

<sup>21</sup> Rosesyitah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985), 125-126

pengetahuan yang sudah diperoleh dan siap dipakai kapan pun jika materi itu diperlukan.<sup>22</sup>

#### 4. Media pembelajaran

##### a. Pengertian media pembelajaran

Media diambil dari bahasa latin “medium” yang berarti pelatara, sedangkan media dalam bahasa arab “wassaila” yang berarti mengantar pesan dari pengirim kepada penerima.<sup>23</sup>

Media pembelajaran menurut beberapa tokoh diantaranya :

- 1) Gagne berpendapat media merupakan lingkungan sekitar siswa memiliki berbagai media yang dapat memotivasi dirinya untuk belajar
- 2) Bringgs berpendapat bahwa semua bentuk media adalah instrumen nyata yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran dan memotivasi anak untuk belajar.<sup>24</sup>
- 3) Gerlach & Ely berpendapat bahwa media, bila dilihat secara umum, adalah orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang dapat menyebabkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap.<sup>25</sup>
- 4) H. Malik dalam meempuh tujuan pembelajaran yang ditargetkan, media pembelajaran diartikan sebagai alat yang bisa menyalurkan pesan berupa bahan pembelajaran sebagai cara menarik perhatian, serta rasa ingin tahu akan hal baru dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>26</sup>

Beberapa pendapat di atas, bisa di simpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi dan pelaksanaan proses belajar mengajar.

---

<sup>22</sup> Pasaribu dan Simandjuntak, *Didaktik dan Metodik*, (Bandung : Tarsito, 1986), 112

<sup>23</sup> Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah., *Media Pembelajaran*, (Jember : CV PUSTAKA ABADI, 2018), 9-10 diakses pada 01 Maret 2022 [https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

<sup>24</sup> Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2012), 6

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 3

<sup>26</sup> Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah., *Media Pembelajaran*, (Jember : CV PUSTAKA ABADI, 2018), 9-10 diakses pada 01 Maret 2022 [https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

## b. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media secara umum yakni<sup>27</sup>:

- 1) Mengatasi panca indera murid dan kendala waktu, jarak, dan ketegangan.
- 2) Mendorong kegairahan belajar dan membina komunikasi antara siswa, guru, dan teknologi pendidikan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran berkemungkinan membuat peserta didik mampu belajar dengan mandiri berdasarkan keterampilan, minat, dan preferensi belajar.
- 4) Media pembelajaran dapat menghasilkan rangsangan, kesepadanan pengalaman, dan persepsi yang sama.

Selain fungsi umum, media pembelajaran ada beberapa fungsi utama dalam proses belajar mengajar, yaitu<sup>28</sup>:

- 1) Untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, media pembelajaran diprioritaskan di dalam kelas.
- 2) Media pembelajaran digunakan untuk tujuan selain hiburan semata atau sebagai alat pelengkap.
- 3) Media pembelajaran dipilih untuk mempercepat pemahaman siswa dan kemampuan mereka untuk mengingat informasi yang diberikan oleh guru.
- 4) Tujuan dan isi pembelajaran sama-sama dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran di kelas.
- 5) Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai alat dalam dirinya sendiri untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang efektif.
- 6) Menggunakan media pembelajaran merupakan komponen penting dari seluruh proses pengajaran.

## c. Landasan penggunaan model pembelajaran

Salah satu landasan yang banyak dipakai dan menjadi acuan dalam penggunaan media untuk kegiatan belajar mengajar

---

<sup>27</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV PUSTAKA ABADI, 2018), 9-10 diakses pada 01 Maret 2022 [https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

<sup>28</sup> Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah., *Media Pembelajaran*, (Jember : CV PUSTAKA ABADI, 2018), 9-10 diakses pada 01 Maret 2022 [https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Hisbiyatul+Hasanah%22&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

adalah landasan teori Kerucut Pengalaman Dale atau disebut *Dale's Cone of Experience* (Dale, 1969).



Gambar 2. 1 teori *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale)

Kerucut pengalaman tersebut adalah kolaborasi yang terperinci dari konsep tiga tingkat pengalaman yang telah dinyatakan oleh Brunner. Hasil belajar dicapai melalui pengalaman secara langsung/konkrit, realitas lingkungan sekitar seseorang, peniruan terhadap benda, dan simbol verbal/abstrak. Semakin banyak media abstrak pembelajaran yang disediakan semakin tinggi kerucutnya. Jumlah keabstrakan yang terlibat selama penerimaan informasi atau pesan pendidikan, daripada beratnya tantangan belajar yang dihadapi oleh siswa, berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan ambisi ini.<sup>29</sup>

Pengalaman yang dilakukan secara langsung memberikan pengertian yang paling akurat dan signifikan dari pengetahuan dan konsep yang ada dalam pengalaman, karena pengalaman tersebut melibatkan panca indra (pengecap, perasa, peraba, penciuman, pendengaran), hal tersebut dikenal sebagai *learning by doing* dengan contoh keikutsertaan dalam menyajikan sebuah makanan, perabotan rumah, dan melakukan hal baru di laboratorium. Hal tersebut memberi pengalaman secara langsung terhadap pertumbuhan dan perolehan pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 13

<sup>30</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 14

Ketika pesan dituangkan dalam simbol-simbol seperti grafik, bagan, atau kata-kata, tingkat abstraksi meningkat. Jika pesan terkandung dalam simbol, maka keterlibatan imajinatif seseorang akan meningkat dan berkembang seiring dengan naiknya tingkat abstraknya.<sup>31</sup> Adapun ciri-ciri media pembelajaran yakni:

1) Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, ada tiga fitur media pembelajaran yang berfungsi sebagai indikasi tujuan mereka dan apa yang dapat dicapai oleh guru yang tidak dapat atau tidak efektif untuk digunakan.

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Karakteristik fiksatif mengacu pada kapasitas media untuk menangkap, melestarikan, menyimpan, dan menciptakan kembali suatu peristiwa. Karena peristiwa dapat dimanfaatkan setiap kali ditangkap dalam format media pembelajaran yang ada, sifat fiksatif sangat penting untuk instruktur.<sup>32</sup>

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Karena media pembelajaran memiliki kualitas manipulatif, peristiwa tersebut dapat diubah sedemikian rupa sehingga bisa dipresentasikan pada siswa dengan waktu singkat—katakanlah, dua sampai tiga menit dengan cara mengambil foto rekaman selang waktu. Misalnya, menggunakan kupu-kupu sebagai contoh, siklus hidup hewan dapat dipercepat menggunakan pendekatan memotret kupu-kupu saat ia berubah dari telur jadi ulat, kemudian jadi kepompong, dan akhirnya menjadi kupu-kupu. Waktu dapat dikompresi dengan memanipulasi hal-hal.<sup>33</sup>

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Suatu benda dapat dipindahkan dari ruang serta dilaksanakan dengan bersamaan diperlihatkan pada semua siswa dengan stimulus pengalaman yang identik karena sifat distributif media pembelajaran, distribusi ini tidak hanya mencakup di satu kelas namun juga dapat dijangkau

---

<sup>31</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 14

<sup>32</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 15

<sup>33</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 16

satu sekolah, sekolah yang lain bahkan pihak lain diluar dunia pendidikan.<sup>34</sup>

## 2) Prinsip pemilihan media pembelajaran

Pembelajaran dinilai efektif jika memiliki suatu perencanaan yang baik, memasukkan media pada perencanaan pembelajaran juga merupakan poin penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan tidak banyak guru yang memakai media pada proses pembelajarannya, guru yang menampilkan dan menyajikan media pada proses pembelajarannya biasanya mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhi dan dipertimbangkan diantaranya : Guru mengenal dan menguasai media yang digunakan guru percaya bahwa dengan memakai media, Tujuan dari pembelajaran akan mudah dicapai dan pemakaian dari media bisa menarik perhatian dan minat siswa terhadap hal-hal baru.<sup>35</sup>

Heinich dkk mengusulkan model ASSURE yang merupakan perencanaan pembelajaran yang memanfaatkan media yang dianggap lebih efisien. Analisis karakteristik lean, Tujuan negara, atau modifikasi media, Memanfaatkan, Membutuhkan, Respon Siswa, dan Evaluasi semuanya adalah singkatan dari akronim ASSURE. Metodologi ini merekomendasikan enam tugas utama untuk perencanaan pelajaran, berikut adalah enam modelnya<sup>36</sup>:

- a) *Analyze leaner characteriztics* yaitu menganalisis karakteristik siswa secara individu maupun kelompok.
- b) *State objective* yaitu merumuskan tujuan pembelajaran dimana tujuan oembelajaran termasuk kedalam rencana pembelajaran yang juga mencakup pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang diharapkan tercapai setelah selesainya proses belajar mengajar, tujuan pembelajaran juga akan mempengaruhi penggunaan media yang akan digunakan dan runtutan kegiatan pembelajaran.
- c) *Select or modify media* yaitu memilih, merancang, mengembangkan seta memodif media sesuai materi yang

---

<sup>34</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 17

<sup>35</sup> Azhar Arsyad ,*Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 67

<sup>36</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), 68-69

nantinya diberikan secara tepat, jika media dan materi pembelajaran yang ada akan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran, mempersingkat waktu dan pemahaman peserta didik, dan juga penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir sebuah tenaga, waktu, serta biaya.

- d) *Utilize* yaitu penggunaan media dan materi pembelajaran, setelah pemilihan materi dan media yang sudah dirasa tepat perlu di persiapkan bagaimana dan berapa lama waktu yang diperlukan untuk penggunaan media tersebut. Disamping mempersiapkan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran perlu juga diperlukan tata letak peserta didik, fasilitas dan alat yang digunakan untuk menunjang proses berjalannya media, dan lain sebagainya.
  - e) *Require learner response*, yaitu siswa dimintai tanggapan, guru harus mendorong siswa menjawab pertanyaan tentang keberhasilan proses pembelajaran dengan meminta pendapat mereka.
  - f) *Evaluate* yaitu mengevaluasi proses belajar mengajar adapun tujuan utama dari proses pembelajaran yakni untuk mengetahui tingkatan ketercapaiannya peserta didik tentang tujuan pembelajaran yang diajarkan, keefektifan media yang digunakan, pendekatan, interaksi antara peserta didik dan guru.
- 3) Pentingnya media pembelajaran

Media pembelajaran dianggap sangat membantu pertumbuhan psikologis siswa selama kegiatan belajar mengajar. Karena sumber daya pendidikan berupa media pembelajaran dianggap dapat membantu mental siswa dalam menerima pembelajaran dengan menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata. menurut Rusyan mengatakan bahwa Secara teori, tujuan penggunaan media adalah untuk memajukan efektifitas dan efisiensi komunikasi dan interaksi. berkaitan dengan efisiensi penggunaan media pembelajaran Menurut Depdikbud pemakaian media dalam kegiatan belajar mengajar bisa peingkatkan dan membangkitkan minat serta bakat, motivasi belajar yang meningkat pada peserta didik, membangkitkan penalaran yang teratur, mengurangi dan meghindari terjadinya verbalisme, sistematis, dan menumbuhkan nilai-nilai positif yang ada di diri siswa. Selain hal-hal diatas pentingnya penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar juga dirasa

mampu mempersingkat waktu yang dimana pembelajaran dengan memakai media bisa menyederhanakan masalah terutama dalam penyampaian dalam hal-hal yang baru atau asing bagi peserta didik.<sup>37</sup>

## 5. Media pembelajaran menurut prespektif Islam

Media pembelajaran mempunyai 3 fungsi, yakni peran sebagai penarik peran disengaja, peran komunikasi, dan peran komunikasi memori/penyimpanan (pelestarian peran) Umi Rosyidah dkk. Media belajar adalah alat untuk bimbingan atau wadah untuk mempelajari informasi. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, media pendidikan sangatlah penting. Media pembelajaran dapat menyampaikan pesan yang ingin diungkapkan oleh siswa melalui setiap topik selain menarik perhatian. Dengan melibatkan, mutakhir, dan berbagai sumber belajar, guru dapat melaksanakan pengajaran dengan cara yang menarik minat siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran sambil memaksimalkan metode dan berfokus pada keberhasilan akademik.

Adapun media pembelajaran menurut prespektif Islam dilandaskan pada Qur'an surah Al-Nahl ayat 44 yang berbunyi :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*. (Q.S Al-Nahl ayat 44)

Pada penerapan masalah media pembelajaran, guru juga harus memperhatikan perkembangan dari peserta didiknya karena hak tersebut merupakan sasaran penggunaan media pembelajaran, tanpa adanya perhatian serta pemahaman tentang peserta didik maka akan sulit tercapainya suatu tujuan pembelajaran.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD” Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar diakses pada 9 Maret 2022 <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>

<sup>38</sup> Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-Quran” Jurnal Andragogi Jurnal Diklat Teknis”, Vol. VI No. 2 Juli – Desember (2018) diakses pada 9 Maret 2022 <https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M%20Ramli%20Media%20Pembelajaran.pdf>



## 6. Media Pembelajaran Ular Tangga

### a. Pengertian media ular tangga

Permainan ular tangga, menurut Sriningsih dapat ditawarkan kepada anak usia 5 atau 6 tahun untuk merangsang perkembangannya dalam berbagai bidang, termasuk kemampuan kognitif, linguistik, dan sosial. Keterampilan kognitif yaitu pada materi bidang matematika yaitu menyebutkan bilangan, konsep bilangan, dan lambang bilangan, keterampilan sosial yang ada pada permainan ular tangga adalah mentaati peraturan permainan dengan baik dan keterampilan bahasa pada permainan ular tangga melalui kosa kata, naik-turun, maju-mundur, dan atas-bawa.

Sedangkan menurut Jannah permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang bisa diciptakan sendiri oleh seseorang dengan sejumlah kotak, ular dan tangga, dan meletakkan bidaknya pada permulaan kotak, kemudian melempai dadu dan dilakukan secara bergiliran.<sup>39</sup>

Anak-anak bisa bermain papan Ular Tangga dengan dua atau lebih pemain lain. Game ini terbagi dari kotak-kotak kecil, dan di dalam setiap kotak terdapat "ular" dan "tangga" yang mengarah ke kotak lain. Permainan yang diciptakan tahun 1870 ini biasanya dimainkan dengan cara melempai mata dadu agar dapat berjalan diatas papan permainan ular tangga sesuai yang didapatkan pada jumlah dadu yang dimainkan..<sup>40</sup>

### b. Keunggulan dan kelemahan media ular tangga

---

<sup>39</sup> Agus Wardono, Yuyun Istiana “*Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*” (Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), 30. Diakses pada 12 Maret 2022  
[https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding\\_Seminar\\_Nasional\\_2018\\_Jilid\\_4/\\_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding_Seminar_Nasional_2018_Jilid_4/_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover)

<sup>40</sup> Agus Wardono, Yuyun Istiana “*Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*” (Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), 30. Diakses pada 12 Maret 2022  
[https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding\\_Seminar\\_Nasional\\_2018\\_Jilid\\_4/\\_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding_Seminar_Nasional_2018_Jilid_4/_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover)

Menurut Ratnaningsih permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan serta kelemahan, diantaranya<sup>41</sup> :

- 1) Keunggulan permainan ular tangga
  - a) Permainan ular tangga dapat dipergunakan sebagai media dalam proses pembelajaran karena permainan tersebut dinilai dapat menarik minat peserta didik sehingga membuat peserta didik tertarik untuk bermain sambil belajar.
  - b) Permainan ular tangga dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh penggunaan logika matematika karena didalam permainan ular tangga disetiap kotaknya terdapat bilangan angka.
  - c) Permainan ular tangga juga mampu memberi rangsangan peserta didik untuk mampu mencari jalan keluar masalah secara sederhana.
  - d) Permainan ular tangga bisa dimainkan di dalam maupun diluar ruangan.
- 2) Kelemahan permainan ular tangga
  - a) Penggunaan media ular tangga membutuhkan waktu banyak untuk menerangkan langkah cara bermain, dan aturan kepada peserta didik.
  - b) Permainan ular tangga kurang dalam memberikan pengembangan pada materi-materi lain.
  - c) Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai aturan main sehingga timbul kekacauan.
  - d) Bagi peserta didik yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan pada saat bermain.

### **c. Langkah-langkah permainan ular tangga**

Langkah-langkah melakukan permainan ular tangga dimulai dari bidak dadu di kotak, biasanya diawali dengan angka 1 yang terletak di sudut kiri bawah. Untuk memulainya, anak-anak atau peserta didik dimainkan secara urut dan bergiliran dan harus melemparkan bidak dadu untuk menjalankan bidaknya sendiri-sendiri, karena sebelum anak

---

<sup>41</sup> Agus Wardono, Yuyun Istiana “*Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*” (Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe, 2018), 16. Diakses pada 12 Maret 2022  
[https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding\\_Seminar\\_Nasional\\_2018\\_Jilid\\_4/\\_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding_Seminar_Nasional_2018_Jilid_4/_TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover)

atau peserta didik melempar dadu maka mereka tidak dapat menjalankan bidak mereka, karena jalannya bidak tergantung dengan bilangan yang keluar pada saat dadu dilemparkan.<sup>42</sup>

Jumlah angka yang berada di kotak dadu yaitu dari angka 1-6, Jika pelembar mendapatkan angka 6, pemain boleh melempar dadu sekali lagi jika dadu yang keluar bukan angka 6, maka lemparan dadu akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya. Bidak dapat bergerak ke atas atau ke bawah tergantung pada jumlah angka pada dadu, serta lurus ke atas atau ke bawah. Jika pion mendarat di kotak dengan ujung bawah tangga, pion otomatis akan naik ke kotak di bagian atas tangga jika bidak mendarat di atas kepala ular, maka bidak tersebut otomatis akan turun ke kotak yang ada ekor ularnya. Adapun pemenang permainan ular tangga yaitu pemain yang bidaknya pertama kali sampai pada kotak terakhir atau biasanya kotak dengan angka 100 yang terdapat pada pojok kanan atas.<sup>43</sup>



---

<sup>42</sup>Adi D. Tilog, “49 *Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak*” ( Yogyakarta: Laksana, 2016), 29 diakses pada 13 Maret 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/49\\_Aktivitas\\_Pendongkrak\\_Kinerja\\_Otak\\_Ka/OmRVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+permainan+ular+tangga&pg=PA31&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/49_Aktivitas_Pendongkrak_Kinerja_Otak_Ka/OmRVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+permainan+ular+tangga&pg=PA31&printsec=frontcover)

<sup>43</sup>Adi D. Tilog, “49 *Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak*” ( Yogyakarta: Laksana, 2016), 30 diakses pada 13 Maret 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/49\\_Aktivitas\\_Pendongkrak\\_Kinerja\\_Otak\\_Ka/OmRVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+permainan+ular+tangga&pg=PA31&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/49_Aktivitas_Pendongkrak_Kinerja_Otak_Ka/OmRVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah+langkah+permainan+ular+tangga&pg=PA31&printsec=frontcover)

## 7. Pembelajaran Matematika di SD/MI

### a. Pengertian Matematika di SD/MI

Menurut James dan Maswins berpendapat bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang logika mengenai bentuk, besaran, susunan serta konsep yang berkaitan dengan konsep lain.

Menurut Johnson dan Rising berpendapat bahwa matematika merupakan pola pikir yang mengorganisir pembuktian secara logis.<sup>44</sup>

### b. Tujuan dan ruang lingkup Matematika di SD/MI

#### 1) Tujuan Matematika di SD/MI<sup>45</sup>

- a) Memahami dan menyelesaikan masalah, merancang model matematika, melengkapinya, dan mempresentasikan hasilnya.
- b) Keingintahuan, minat, dan kepedulian terhadap matematika mengarah pada apresiasi terhadap kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Memiliki keuletan dan ketekunan, serta kepercayaan diri dalam kemampuan memecahkan masalah.
- d) Saat memecahkan masalah, memahami dan mampu menjelaskan konsep matematika secara akurat dan tepat.

#### 2) Ruang lingkup matematika di SD/MI

##### a) Anak pada pembelajaran matematika di SD/MI

Anak di usia SD/MI sedang mengalami perkembangan pada tingkat pola berfikirnya, hal tersebut terjadi karena pola pikir anak di usia tersebut masih belum formal, peserta didik di kelas rendah ada yang sebagian yang masih memiliki daya pikir yang berada pada tahapan pra-kongkret. Selain tahap perkembangan berpikir pada peserta didik masih dalam kategori belum formal dan relatif masih kongkret, serta besarnya jumlah peserta didik dan adanya kebijakan wajib belajar selama

---

<sup>44</sup>Aulia Ar Rakhman Awaludin, M.Pd, dkk, “*Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*”, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaeni, 2021), 1 diakses pada 13 Maret 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/Teori\\_dan\\_Aplikasi\\_Pembelajaran\\_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover)

<sup>45</sup>Aryanti, “Inovasi Pembelajaran Matematika Di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan Dan Komunikasi Matematis)” (Jakarta : Deepublish, 2020), 3 diakses pada 20 Maret 2022

9 tahun, maka hal tersebut sangat diperhatikan, mengingat ditiap tingkatan pola pikir anak akan semakin bertambah.<sup>46</sup>

b) Anak sebagai individu yang berkembang.

Tugas utama lembaga pendidikan adalah mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya sesuai dengan perkembangan pola berfikir pada peserta didik. Selain perkembangan karakteristik guru sebagai pelantara proses pembelajaran dikarenakan hal yang mudah oleh logika berfikir seorang pendidik tidak bisa dianggap mudah oleh logika berfikir peserta didik, malah mungkin bisa jadi jika hal tersebut dianggap sebagai hal yang sulit dipahami. Sebuah penelitian dari Jean Peaget dkk mengatakan bahwasanya anak tidak berfikir serta bertindak layaknya orang dewasa, khususnya pada pembelajaran matematika di tingkat SD/MI, sesuatu yang abstrak dapat dinilai dan dilogika secara sederhana oleh guru namun berbeda dengan peserta didik, hal tersebut dapat menjadi sesuatu yang sulit dipahami dan dimengerti.<sup>47</sup>

c) Kesiapan Intelektual Peserta Didik

Para ahli jiwa seperti Bruner, Peaget, Dienes dan Brownell percaya bahwa jika guru memberi pelajaran mengenai sesuatu kepada peserta didik maka guru juga perlu memahami tingkat perkembangan pada peserta didik. Anak di usia SD/MI biasanya terletak di tahap pola berfikir operasional kongkret namun juga tidak menutup kemungkinan apabila terdapat peserta didik yang masih

---

<sup>46</sup> Aulia Ar Rakhman Awalidin, M.Pd, dkk, “*Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*”, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaeni, 2021), 10-12 diakses pada 18 Mater 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/Teori\\_dan\\_Aplikasi\\_Pembelajaran\\_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover)

<sup>47</sup> Aulia Ar Rakhman Awalidin, M.Pd, dkk, “*Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*”, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaeni, 2021), 12-13 diakses pada 18 Mater 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/Teori\\_dan\\_Aplikasi\\_Pembelajaran\\_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matematika/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover)

ditahap pre-operasi. Pada dasarnya agar pembelajaran matematika dapat dimengerti oleh peserta didik maka sebaiknya mengajarkan dengan bahasan yang mampu diterima oleh peserta didik agar pembelajaran dapat difahami dan dimengerti oleh peserta didik. Karena itulah seorang guru harus mengetahui bagaimana perkembangan intelektual dari peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika.<sup>48</sup>

## 8. Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Media Ular Tangga

### a. Teori Belajar Yang Melandasi Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Ular Tangga

Teori yang melandasi metode pembelajaran *drill* adalah teori belajar konstruktivisme, karena dengan menggunakan teori belajar tersebut bukan hanya sekedar menghafal dan mengetahui tetapi juga memberikan proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah pemberian dari instruktur; melainkan, itu adalah konsekuensi dari proses yang dilakukan siswa. Teori perkembangan mental Piaget, sering dikenal sebagai teori perkembangan intelektual atau teori kognitif, adalah salah satu sudut pandang atau teori yang mendukung konstruktivisme. Menurut teori belajar ini, kesiapan belajar mengacu pada kemampuan seseorang atau anak untuk belajar. Kapasitas ini dikategorikan ke dalam tahapan intelektual dari bayi hingga dewasa, yang masing-masing diberkahi dengan kualitas tertentu yang membantu penciptaan pengetahuan. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses yang benar-benar aktif di mana siswa menciptakan pengetahuannya sendiri, mencari maknanya sendiri, menemukan apa yang mereka pelajari, dan menghubungkan konsep dan ide baru dengan apa yang telah mereka ketahui dan dimiliki serta diterima oleh peserta didik.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Aulia Ar Rakhman Awalidin, M.Pd, dkk, “*Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MP*”, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaeni, 2021), 14-15 diakses pada 18 Mater 2022 [https://www.google.co.id/books/edition/Teori\\_dan\\_Aplikasi\\_Pembelajaran\\_Matematika/63ROEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matematika/63ROEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover)

<sup>49</sup>Feida Noorlaila Isti`adah, M.Pd, “*Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*”, (Jakarta : Edu Publisher, 2020), 115-120 diakses pada 21 Maret 2022

[https://www.google.co.id/books/edition/TEORI\\_TEORI\\_BELAJAR\\_DALAM](https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_TEORI_BELAJAR_DALAM)

## **b. Teori Belajar Yang Melandasi Media Pembelajaran Ular Tangga**

Anak-anak di kelas dasar memerlukan media karena mereka masih berpikir dalam bentuk benda-benda fisik dan belajar paling baik ketika benda-benda itu ada di depan mereka.<sup>50</sup>

Teori pembelajaran behavioristik adalah fondasi untuk perangkat lunak pendidikan Ular Tangga. Menurut teori belajar behavioris, orang sangat dipengaruhi oleh peristiwa lingkungan yang mengarah pada kesempatan belajar. Teori ini lebih menekankan pada apa yang diamati yaitu perilaku. Teori belajar yang disebut teori behavioristik lebih menekankan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil interaksi dengan stimulus serta respon yang dilakukan. Kelompok pertama dari gagasan perilaku adalah koneksionisme. Gagasan ini mengklaim bahwa semua aktivitas manusia hanyalah hubungan stimulus-respons. Pembelajar yang bijak dan efektif adalah orang yang mengelola stimulus-respons pada sebanyak mungkin individu. Melalui pengulangan, hubungan stimulus-respons terbentuk. Thorndike adalah tokoh terkenal dalam hipotesis ini. Karena belajar adalah tindakan menciptakan hubungan antara rangsangan dan tanggapan, Thorndike mengembangkan pembelajaran koneksionisme. Apapun yang bisa menimbulkan kegiatan belajar, seperti gagasan, emosi, atau hal-hal lain yang dapat diamati melalui panca indra, merupakan rangsangan. Respons, di sisi lain, adalah respons yang harus dipelajari siswa dan dapat berupa gagasan, perasaan, gerakan, atau bahkan tindakan fisik.<sup>51</sup>

## **c. Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II**

Pembelajaran Matematika di SD/MI adalah pembelajaran tentang latar belakang atau landasan utama operasi hitung, khususnya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan

---

[Pendidikan/pInUDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teori+belajar+konstruktivistik&printsec=frontcover](https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/900)

<sup>50</sup>Yamomaha Telaumbanua, *Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan*, Warta Dharmawangsa, Vol 14, No 4, (2020): 721. Diakses pada 21 Maret 2022 <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/900>

<sup>51</sup>Ismatul Maula & Sofyan, dkk, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid -19*, (Bandung, Media Sains Indonesia, 2021), 6.

pembagian. Penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *drill* yang berbantuan media pembelajaran permainan ular tangga tradisional yang dipadukan dengan nilai-nilai Keislaman merupakan salah satu metode pembelajaran yang bisa dipakai di lingkup sekolah dasar.

Ular tangga digunakan dengan cara sebagai berikut<sup>52</sup>:

- 1) Setiap siswa bergiliran melempar dadu.
- 2) Jika dadu mendarat di angka 5, siswa harus berjalan lima kotak dalam permainan ular tangga.
- 3) Jika sudah dijalankan, siswa menjawab pertanyaan yang ada di dalam kotak; jika benar, siswa menerima poin.
- 4) Jika kotak yang Anda tuju memiliki ular dengan posisi ke bawah, poin pemain juga harus berada di posisi ke bawah.
- 5) Pemenang pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan menjadi yang pertama dalam permainan papan ular tangga.

Dari langkah-langkah diatas terdapat beberapa modifikasi tambahan guna terpenuhinya tujuan pembelajaran, Berikut tata cara permainan ular tangga matematika yang terintegrasi nilai keislaman:

- 1) Lima sampai enam siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memainkan permainan ular tangga.
- 2) Pemain pertama dipilih dengan cara menggulirkan dadu yang memiliki angka tertinggi, lalu bermain kemudian bergerak dari kanan ke kiri. Pemain mendapat kesempatan lagi untuk melempar dadu jika mereka menerima enam dadu.
- 3) Pemain yang memiliki kesempatan untuk menarik dadu dapat memindahkan bidaknya ke petak yang jumlah dadu yang ditarik sesuai dengan petak tersebut.
- 4) Setelah pion mengambil tempat tinggal di lokasi yang diinginkan, pemain memilih kartu berdasarkan nomor di kotak yang berisi papan ular tangga.
- 5) Ketika pemain mengambil kartu, dia harus membacakan dengan lantang pertanyaan di kartu tersebut, yang bisa berupa soal matematika atau pertanyaan tentang Islam. Selain itu, pemain dapat membuka kartu yang berisi

---

<sup>52</sup>Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 240



pertanyaan mandiri (tidak dapat meminta bantuan teman), pertanyaan kejutan (Anda dapat meminta bantuan teman), pertanyaan bonus dan pertanyaan tentang materi pembelajaran matematika dan Islam dasar.

- 6) Pemain turun setelah kotak yang menampung ekor ular saat pion berhenti di sana saat mereka bermain dan kotak kepala ular tercapai. Dan jika pemain mencapai kotak dengan tangga, mereka memiliki opsi untuk memanjatnya atau pergi ke arah tangga.
- 7) Pemain berikutnya memiliki kesempatan untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama setelah pemain pertama memiliki kesempatan untuk memecahkan teka-teki.
- 8) Pemenangnya adalah orang yang pertama kali mencapai kotak finish di pojok kiri atas.

Pada materi pembelajaran Matematika kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang Gebog Kudus berpatokan terhadap Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

**Kompetensi Inti (KI) dan  
Kompetensi (KD) Pembelajaran Matematika  
Kelas II Semester II**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menghargai serta menjalankan perintah agama yang diyakininya. 2. Menunjukkan perilaku disiplin, sopan, peduli, tanggungjawab, serta jujur di dalam interaksinya dengan teman, guru, dan keluarga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati dan bertanya yang berdasar rasa ingintahuan mengenai dirinya, makhluk Tuhan, kegiatannya, serta benda yang ditemuinya. 4. Menyajikan pengetahuan faktual degan bahasa jelas,	3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

sistematis dan logis, dalam karya estetis, dengan gerakan yang menunjukkan anak sehat, serta mencerminkan sebuah perilaku anak yang beriman	
---	--

Tabel 2. 1

Adapun indikator meningkatnya hasil belajar adalah sebagai berikut, keberhasilan dalam belajar pada indikasinya dapat dilihat pada kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran, antara lain, kemampuan dalam mengemukakan berbagai konsep serta teori yang dipahami siswa, kemampuan dalam mempraktikkan berbagai teori serta konsep yang dipahami siswa. Terdapat juga beberapa petunjuk yang dapat digunakan sebagai indikator dalam kesuksesan belajar yaitu, daya serap siswa pada bahan yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik itu individu ataupun kelompok. indikator lain yang dapat dipergunakan dalam mengukur tingkat kesuksesan belajar adalah dengan melalui beberapa tes prestasi belajar, baik itu tes formatif, tes subsumatif ataupun tes sumatif.<sup>53</sup> Menurut Rosalia partisipasi aktif siswa alam kegiatan adalah salah satu indikator dari adanya keinginan siswa untuk belajar, siswa dikatakan aktif jika mau mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru<sup>54</sup>.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Sigit Widhi Atmoko Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Utama (Matematika Ular Tangga) Dalam Penyelesaian Masalah Matematika Materi Keliling Luas Bentuk Datar Kelas III SD/MI", Sigit Widhi Atmoko sampai pada kesimpulan bahwa pengembangan media layak dengan tingkat kelayakan 95%, sebuah penilaian ahli materi 90%, penilaian pendidik 90%, dan penilaian tanggapan 94,4%. Sehingga sah dan praktis untuk menggunakan media. Ada perbedaan dalam ciri-ciri penelitian yang peneliti lakukan. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa kelas III diberikan informasi tentang keliling bangun datar,

---

<sup>53</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana, 2014), 312

<sup>54</sup> Daniel Agus Maryanto, *Konvergensi*, (Surakarta, CV. Akademi bekerja sama dengan Litbang Pendidikan STIE AUB, 2018), 46

sedangkan siswa kelas II diberikan prosedur hitung matematika yang digabungkan dengan prinsip-prinsip Islam.

2. Penelitian oleh Desi Astuti Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ipa Fisika Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa kelas VIII MTs/SMP pada Bidang Sederhana”, menghasilkan terciptanya media yang memenuhi standar sangat tinggi. Menurut evaluasi dari tiga ahli desain, media layak digunakan 78,5% dari waktu. Ada perbedaan dalam ciri-ciri penelitian yang peneliti lakukan. Sebuah papan ular tangga yang besar digunakan dalam penelitian yang peneliti kembangkan agar siswa dapat bermain di papan ular tangga. Pada penelitian sebelumnya dikembangkan media permainan ular tangga dengan menggunakan Adobe Flash.

### C. Kerangka Berfikir

Akhir-akhir ini kita kerap melihat dan merasakan penurunan terhadap minat belajar bagi peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika, karena ada kerenggangan antara interaksi guru dengan peserta didik, penurunan tersebut cukup berdampak bagi tingkat prestasi belajar peserta didik, maka dari itu guru mengkolaborasi bagaimana cara kembali meningkatkan minat peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika, dengan adanya inovasi pembelajaran dengan metode drill dan menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan minat peserta didik.

Tujuan Pembelajaran tersebut bisa tercapai salah satunya dengan cara diterapkannya model pembelajaran serta media pembelajaran yang kreatif, model pembelajaran mempunyai banyak manfaat baik untuk guru maupun siswa, antara lain, mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Anak-anak dapat memainkan permainan papan Ular Tangga dengan dua orang atau lebih. "Ular" dan "tangga" yang menghubungkan kotak-kotak kecil dalam permainan Ular Tangga ini berbentuk seperti ular tangga. Permainan yang diciptakan pada tahun 1870 ini biasanya dimainkan dengan cara melempai mata dadu agar dapat berjalan diatas papan permainan ular tangga sesuai dengan jumlah mata dadu yang telah didapatkan Memadupadankan permainan tradisional ular tangga dengan materi pelajaran khususnya matematika dirasa sangat efektif karena meningkatkan semangat dan interaksi peserta didik.

Fungsi dari adanya media belajar dimaksudkan agar penyampaian pesan guru menjadi lebih jelas serta bisa meningkatkan

kegairahan belajar. Dengan adanya penerapan metode *drill* berbantuan media pembelajaran Ular Tangga yang terintegrasi dengan nilai keislaman ini untuk mendorong semangat belajar siswa dan mampu membantu dalam mencapai hasil belajar siswa yang baik dalam matematika. Lihat bagan kerangka berikut untuk penjelasan lebih lanjut:

Penerapan Metode *Drill* dengan Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman dalam Pembelajaran Matematika Kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus

Permasalahan yang dihadapi :

1. Hubungan interaksi antara guru dan peserta didik yang kurang
2. Pembelajaran yang cenderung monoton yang mengakibatkan peserta didik cepat bosan
3. Nilai dan antusiasme peserta didik cenderung menurun
4. Pembelajaran matematika dianggap sulit dan membosankan

Alasan menggunakan metode dan media pembelajaran :

1. Meningkatkan hubungan interaksi peserta didik dengan guru
2. Menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* pada pembelajaran matematika
3. Memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan cepat tanggap terhadap permasalahan
4. Memberikan feedback yang langsung diterima oleh guru
5. Meningkatkan minat kegairahan belajar pada peserta didik
6. Peserta didik lebih responsif terhadap metode dan media yang baru digunakan

Manfaat dan fungsi menggunakan metode dan media belajar Menyampaikan pesan guru kepada peserta didik menjadi lebih jelas serta dapat meningkatkan kegairahan dan keantusiasme minat peserta didik.