

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah masalah yang paling penting untuk setiap bangsa, khususnya bagi bangsa kita sendiri yakni bangsa Indonesia, pendidikan sendiri dimaksudkan untuk membangun sumber daya manusia dan untuk membangun bagaimana agar menjadi manusia yang seutuhnya. Ini berarti lembaga pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencerdaskan peserta didik atau siswa namun juga dituntut untuk menyiapkan agar siswa dapat bersikap dan bertingkah laku dewasa sebagai mana mestinya. Hal ini tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Tujuan pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling penting di dalam suatu pendidikan. Dikarenakan tujuan pendidikan adalah ke mana arah yang akan dituju dan akan dicapai oleh pendidikan itu sendiri. Dalam pelaksanaan dan penyelenggaraanya tujuan pendidikan merupakan faktor yang tidak dapat dipisahkan, hal tersebut dapat dibuktikan melalui pendidikan yang terdapat di negara kita, yaitu Negara Indonesia.² Tujuan pendidikan bisa dicapai jika pendidikan tersebut diiringi dengan kualitas pendidikanya sendiri. Terdapat salah satu faktor yang berpengaruh dengan kualitas pendidikan diantara faktor tersebut adalah kepala sekolah, supervisor, siswa dan guru, dibutuhkan kerja sama dalam lembaga pendidikan agar tujuan yang hendak di capai berjalan dengan semestinya.³

Tujuan pendidikan tentunya juga dijelaskan dalam Al-Qur'an, salah satu tujuan tersebut yaitu agar manusia berfikir dan

¹ Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Kemendikbud, 2003).

² Rahmat Hidayat, Abdillah, *Ilmu Pendidikan*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), hlm 25.

³ Cahya Khaerani, *Skripsi*, (Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010), hlm 1, diakses 13 November 2021, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/7182>:

menggunakan akal nya. Hal tersebut dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 164, sebagai berikut:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidu pkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”. (Q.S al-Baqarah: 164)

Maksud ayat Al-Qur'an dijelaskan Qurais Shihab menerangkan bahwa ayat tersebut mendorong manusia agar berfikir serta mengamati mengenai beberapa banyak hal yaitu: berfikir dan mengamati mengenai penciptaan langit dan bumi, mengamati pergantian malam dan siang, mengamati mengenai kapal-kapal yang ada di laut, yang mempunyai kebermanfaatan untuk manusia, dan berfikir mengenai berbagai binatang yang diciptakan Allah, baik binatang berakal (manusia), ataupun tidak, menyusui, bertelur, melata dan lain-lain.⁴ Dari penjelasan ayat tersebut bisa di pahami tujuan pendidikan dalam al-Quran adalah agar manusia berfikir dan menggunakan akal nya. Sehingga menurut Abuddin Nata bahwa orang yang berakal yakni orang yang melakukan dua hal yaitu: tazakkur artinya mengingat (Allah SWT), dan tafakkur yang artinya memikirkan (ciptaan Allah SWT).⁵

Kurikulum yang bersatu kedalam bentuk kurikulum yang menghilangkan batas-batas antara beberapa yang di sampaikan ke dalam unit secara menyeluruh merupakan pengertian dari kurikulum 2013. Dapat disimpulkan dalam guru sekarang dalam kegiatan belajar tidak boleh menyulitkan siswa dalam semua mata pelajaran agar

⁴ M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* Vol.4 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm 374-375.

⁵ Abuddin Nata, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan: Tafsir al-ayat al-tarbawiy*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm 131.

siswa memhamai apa yang di sampaikan. Dikarenakan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain belum tentu berkaitan. Dalam kurikulum 2013 pendekatan tematik integratif memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan, yang berkaitan dengan pembentukan ahlak mulia dan budi pekerti secara terpadu, seimbang dan utuh yang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam lembaga pendidikan.⁶

Pembelajaran sendiri pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan di mana mempunyai tujuan agar seseorang dapat mengkondisikan dan mendorong supaya dapat belajar dengan baik mengacu dan bertujuan dengan pembelajaran. Karena inilah dalam pembelajaran dibagi menjadi dua pokok. Yang pertama yakni seseorang bisa melakukan tindakan juga perubahan tingkah laku dari hasil belajar dilakukan, yang kedua yakni bagaimana agar seseorang bisa melakukan tindakan atau perbuatan dalam kegiatan ilmu pengetahuan dan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kedua tujuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa arti dari pembelajaran adalah guru dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa atau peserta didik.⁷

Pembelajaran dilakukan di sekolah dasar harus dilakukan sesuai dengan karakter serta kebutuhan anak yang usianya berada pada tahap tersebut, menurut Piaget siswa sekolah dasar itu ada pada tahapan di mana memiliki sifat yang konkret dan operasional, di dalam fase ini siswa sudah bisa menggunakan nalar dan juga logis mengenai segala kejadian yang bersifat nyata dan anak sudah dapat mengelompokkan objek di dalam tempat yang berbeda.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang sukar di sekolah dan juga memiliki kesulitan yang tinggi, dimana matematika juga berubah bobot kesulitannya sesuai dengan perkembangan kognitif anak yakni pelajaran matematika. Dalam pelajaran matematika materi di dalamnya sangat memperhatikan perkembangan siswa. pembelajaran matematika di SD tujuannya adalah agar siswa bisa menerima konsep dan dasar-dasar. karena sebab itu dapat disimpulkan bahwa pelajaran matematika harus berjalan secara optimal di sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁸

⁶ Endang Poerwati, *Asesmen Pembelajaran SD*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm 4.

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 5.

⁸ Joko Siswoyo, *Skripsi*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm 1-2, diakses pada 13 November 2021, <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/25269>.

Salah satu lembaga pendidikan di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara dalam proses pembelajaran matematika masih satu arah, dalam pembelajaran guru biasanya hanya menjelaskan lalu guru memberikan perintah, yaitu dengan memberikan tugas agar dapat menilai sampai mana pemahaman dari siswa tentang materi pelajaran yang disampaikan. Dalam hal ini adalah suatu yang menimbulkan siswa terkadang merasa jenuh dan bosan pada ketika tahapan belajar berlangsung. siswa juga tidak maksimal dalam memahami dan menerima pembelajaran, dan juga kurangnya hasil belajar siswa, terkhusus pada hasil belajaryang di dapatkan dari pelajaran matematika.

Masalah yang ada di kelas III MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara itu didorong oleh kecenderungan siswa yang memiliki hasil belajar yang lebih rendah dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan observasi dilakukan peneliti pada tanggal 20 November 2021 pada kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, pada kenyataannya ada murid yang nilainya masih di bawah KKM pada mapel matematika yang ditetapkan di MI Ta'limul Athfal yakni 70. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diberikan oleh wali kelas, nilai terendah yang dicapai siswa yaitu 40 dan nilai tertinggi adalah 80. Dari 36 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B hanya 12 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM, sedangkan sisanya yakni 24 siswa belum mencapai KKM⁹

Selain hal tersebut, berdasarkan observasi awal peneliti dengan ibu Latifah wali kelas III, penelitian menunjukkan hasil dalam tahapan pelajaran matematika. Salah satu permasalahannya adalah kurangnya motivasi guru untuk mendorong peserta didik dalam proses pelajaran, sehingga siswa cenderung lebih pasif, ketika menyampaikan materi guru tidak aktif dalam melibatkan siswa hal ini guru juga kurang terampil dalam menyampaikan dan juga menjelaskan materi pembelajaran, pendidik tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menyennagkan, kreatif, juga inovatif sehingga pembelajaran tidak menarik dan terkesan membosankan. Siswa juga bermain sendiri dan mengobrol dengan teman di dalam kelas, dimana dalam hal ini keterampilan pengelolaan kelas guru belum berjalan secara optimal.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas III yaitu pendidik ketika memberikan pelajaran

⁹ Observasi dengan Ibu Latifah guru kelas III oleh peneliti, (20 November 2021)

masih menggunakan cara konvensional. Pendidik mentransmisikan dalam pembelajaran pendidik hanya mengajarkan materi yang kemudian di salin siswa dan dihafalkan saja. Dalam pembelajaran pendidik hanya menyampaikan pembelajaran dengan metode ceramah, latihan soal, dan pertanyaan, tidak ada media yang menjadi pendukung ketika menyampaikan materi. Di sini pendidik hanya berbicara dan muridnya pasif, maka jika peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan, peserta didik hanya diam. Ini menjadi akibat dalam proses pembelajaran tidak efisien dan tujuan belajar tidak akan terwujud dan tercapai secara maksimal.¹⁰

Cara yang dilakukan peneliti untuk memberikan solusi dari masalah yang adalah yaitu dengan menerapkan metode belajar dan media belajar yang di mana siswa bisa melibatkan diri secara aktif belajar dan agar hasil belajar siswa meningkat. Dengan metode yang tepat dan bantuan media penerapan pembelajaran di kelas diharapkan murid akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, selain itu proses pembelajaran ini memakai cara dan media pembelajaran yang tidak melibatkan siswa aktif di dalamnya akan berakibat kepada proses belajar hanya akan menggunakan metode hafalan bukan dengan pemahaman yang jelas.

Maksud dari penelitian ini adalah mengaplikasikan metode pembelajaran juga media yang baru dengan menerapkan *role playing* juga media ular tangga. Penerapan metode *role playing* pada pelajaran matematika maka akan mendorong rasa keingintahuan siswa terhadap pembelajaran matematika dan semangat siswa semakin tinggi. Sedangkan penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga dapat membuat siswa lebih semangat dalam proses belajar dan juga proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

Cara pembelajaran menggunakan *role playing* adalah agar siswa menguasai dan mengembangkan pikirannya. Imajinasi dan penghayatan yang dilaksanakan oleh peserta didik yang meniru sifat benda mati atau benda hidup. *Role playing* dilakukan lebih dari satu orang, biasanya 2 atau 3 orang lebih. Menggunakan metode ini diharapkan, peserta didik bisa melakukan peran dan menguasai apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Penggunaan cara ini merupakan metode yang dapat diterapkan sesuai dengan kurikulum.¹¹

¹⁰ Observasi dengan Ibu Latifah guru kelas III oleh peneliti, (20 November 2021)

¹¹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm 209.

Sedangkan permainan edukatif ular tangga merupakan salah satu media permainan siswa, dikarenakan permainan ini ialah permainan yang sifatnya traditional yang masih eksis dimainkan hingga saat ini. Ular tangga dapat dimodifikasi untuk dimasukkan ke dalam lingkungan belajar, terutama di SD. Samahalnya dengan pembelajaran tematik yang diberlakukan saat ini di sekolah dasar (SD). Untuk beberapa topik pembelajaran, ular tangga dapat dirancang dan dimodifikasi. Dengan kerangka media pembelajaran baru ini bertujuan agar siswa tetap terlibat langsung ketika proses pembelajaran, tentunya siswa lebih senang belajar karena yang siswa rasakan adalah sedang bermain ular tangga.¹²

Dari penjelasan di atas, maka peneliti ingin membahas lebih lanjut tentang penelitian dengan judul: **"Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara?
2. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹² Imam Baiquni, *Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*, (Jawa Barat: JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) 1 (2), 2016), hlm 195, diakses pada 14 November 2021, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>.

1. Untuk mengetahui bagaimana proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.
3. Agar peneliti mengetahui secara lebih mendalam pengaruh yang diberikan setelah penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian memiliki manfaat untuk merancang serta mengembangkan teori dan juga konsep dalam pembelajaran. Yang dapat dijadikan sumber informasi ilmiah mengenai bagaimana pengaruh penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

a. Bagi Madrasah

Harapannya penelitian ini mampu memberi masukan ketika merancang juga mengembangkan dan bisa mendorong meningkatkan hasil nilai peserta didik berdasarkan metode belajar yakni dengan metode pembelajaran *role playing* dalam permainan ular tangga.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran menjadi berkualitas.
- 2) Dapat memberikan motivasi agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik terutama dalam pelajaran matematika.
- 3) Dapat memberikan masukan hingga menamabah wawasan pendidik agar memperbaiki kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika.

- 4) Dapat membantu siswa supaya lebih rajin dapat belajar keterampilannya bisa berkembang dari metode ketika digunakan oleh peneliti.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pendidik

Penelitian dapat bermanfaat bagi siswa agar bisa menamabah pengetahuan dan bisa mengetahui seberapa jauh pengaruh metode *role playing* jika diterapkan dalam permianan yang bersifat mendidik di dalam sirkuit ular tangga berdasarkan pada hasil belajar dalam pelajaran matematika di Kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri, Jepara.
 - b. Bagi Siswa

Bisa mengetahui sampai mana keberhasilan ilmu yang di terima ketika mengikuti pembelajaran dengan memakai metode *role playing* dalam permainan yang mendidik atau edukatif sirkuit ular tangga dalam pelajaran matematika Kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri, Jepara.
 - c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan juga wawasan individu dalam merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran, berkaitan dengan metode *role playing* yang dipadukan dengan permainan edukatif ular tangga.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah penejelasan mengenai urutan dalam penulisan yang menjadi acuan pada pembahasan yang setelahnya, di bawah ini adalah siistematika penulisan penelitian adalah:

Bagian Awal

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul dan daftar isi.

1. Bagian isi Bagian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

menjelaskan mengenai latar belakang maslaah, tjuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik apenulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

menjelaskan mengenai deskripsi teori, penelitian, sistematik apenulisan.

BAB III : METODE PENELITIAN

mentode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, populasi dan sampel, definisi operasional, Teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, uji asumsi.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Pembahasan ini berisi tentang hasil penelitian dan analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V berisi mengenai kesimpulan pembahasan yang dilakukan peneliti juga saran bagi pihak yang bekepentingan dengan hasil tes penelitian.

Bagian Akhir

3. Bagian ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

