

## Penerapan Metode Drill Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas II MI Kudus

Nadiya Ruhma<sup>1</sup>, Elya Umi Hanik<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Kudus<sup>1</sup>, Institut Agama Islam Negeri Kudus<sup>2</sup>  
e-mail: [nadiyuruhma252@gmail.com](mailto:nadiyuruhma252@gmail.com)<sup>1</sup>, [elyaumi@iainkudus.ac.id](mailto:elyaumi@iainkudus.ac.id)<sup>2</sup>,

**Received** : 10-05-2023

**Reviewed** : 17-05-2023

**Accepted** : 24-05-2023

**Published** : 31-05-2023

### ABSTRACT

*This study aims to find out about the application and impact of using the drill method using Islamic-based snakes and ladders media to teach mathematics for class II MI Kudus. This research uses a descriptive qualitative research type with a field research type. While the data analysis technique uses the steps of data collection, data collection, data reduction, data presentation and data verification. The results of the study are the implementation of the drill method using snake media based on Islamic learning of class II mathematics including the planning stage by preparing learning tools, the implementation stage by carrying out the learning contained in the lesson plan, and evaluation which contains questions about developing learning outcomes while the impact is to make it easier for teachers to convey materials, develop the creativity of students, increase the enthusiasm of students, and improve the quality of learning outcomes.*

**Keywords:** Drill, Islam, Mathematics, Snakes and Ladders

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan dan dampak penggunaan metode drill menggunakan media ular tangga berbasis keislaman pembelajaran matematika kelas II MI Kudus. Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan langkah pengumpulan data, koleksi data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian adalah implementasi metode drill menggunakan media ular berbasis keislaman pembelajaran matematika kelas II meliputi tahap perencanaan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran, tahap pelaksanaan dengan melaksanakan pembelajaran yang termuat dalam RPP, dan evaluasi yang memuat soal soal pengembang hasil pembelajaran sedangkan dampaknya adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mengembangkan kreativitas peserta didik, meningkatkan kegairahan peserta didik, dan meningkatkan mutu hasil belajar.*

**Keywords:** Drill, Keislaman, Matematika, Ular Tangga

## PENDAHULUAN

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. 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. 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". 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 diterapkannya untuk memenuhi tujuan khusus. Setiap permainan harus terdiri dari empat elemen kunci, yaitu: 1. Ada peserta, 2. Peserta dapat terlibat dalam setting tertentu, 3. Aturan permainan 4 . Dalam permainan, tujuan harus dipenuhi.

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 mengait 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..

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 pembelajaran berlangsung dan tidak focus pada materi yang disampaikan oleh guru.

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.

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 II MI NU MIFTAHUL HUDA 01 KARANGMALANG, GEBOG, KUDUS"**.

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.

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?

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media ular tangga yang terintegrasi 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.

## TIJAUAN PUSTAKA

Menurut James dan Maswins berpendapat matematika ialah ilmu yang mempelajari mengenai logika bentuk, besaran, susunan serta konsep yang memiliki hubungan dengan konsep lainnya. Rising dan Johnson berpendapat bahwa matematika merupakan pola pikir yang mengorganisir pembuktian secara logis. 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 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. 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.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena mengenai topik pengalaman penelitian, seperti perilaku, persepsi, tindakan holistik, dan motivasi dengan mengungkapkannya dalam kata-kata dan bahasa dalam konteks alami yang unik dan menggunakan cara alami. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang Gebog Kudus baik dengan kepala sekolah, guru kelas II, dan siswa kelas II serta dokumentasi. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis data kualitatif model interaktif yang meliputi pengumpulan data, ringkasan data, penyajian data, dan verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran *drill* dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media ular tangga berbasis islami dan digunakan di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang Gebog Kudus adalah teori belajar konstruktivis yang memberikan proses konstruksi atau penerapan pengetahuan melalui pengalaman bukan hanya menghafal dan mengetahui. dilakukan oleh peserta didik, di mana peserta didik sangat aktif di dalam proses belajarnya sehingga mampu membangun pengetahuan yang dimilikinya serta mencari arti sendiri mengenai hal yang dipelajari dan diterimanya selama proses pembelajaran, agar metode *drill* dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dalam penerapannya di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus yaitu:

### 1. Tahap Perencanaan

Dalam proses perencanaan, guru di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus sebelum dilakukannya proses kegiatan belajar mengajar guru selalu menyiapkan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) sebagai persiapan dimulainya kegiatan pembelajaran, RPP sendiri didaamnya terdapat mata pelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran dan juga evaluasi pembelajaran yang sudah direncanakan ketika belum dilaksanakannya

kegiatan belajar guna meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta harus bisa memahami sifat dan karakter peserta didik agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

## 2. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus, telah dilakukan dengan baik dan selaras dengan rencana yang dibuat dengan menerapkan berbagai point diantaranya, guru mengucapkan salam dan mengondisikan peserta didik pada saat berdoa bersama, guru meningkatkan rasa nasionalisme dengan menyanyikan lagu nasional, guru melakukan presensi kepada peserta didik, Guru mereview pembelajaran pertemuan sebelumnya, guru menyampaikan materi perkalian dan pembagian, dan guru mengenalkan dan menjelaskan media ular tangga kepada siswa. Dapat ditunjukkan dari poin-poin tersebut bahwa selama guru memberikan penjelasan materi dengan memberikan pengantar pembelajaran menggunakan media ular tangga, siswa sangat antusias akan hal tersebut karena siswa mengetahui dan memahami permainan ular tangga yang akan mereka mainkan. namun mereka tetap belajar sambil bermain secara aktif, sehingga proses pembelajaran yang diterima siswa tidak membosankan dan materi pelajaran matematika yang dipadupadankan dengan Keislaman.

Dalam kegiatan ini guru mulai memberikan praktek kepada peserta didik akan tetapi didahului dengan mencontohkan terlebih dahulu peraturan permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik seperti,

- a. Guru mencontohkan cara bermain dengan media ular tangga. Guru menjelaskan dan mempraktekkan terlebih dahulu contoh cara menggunakan media ular tangga, dari mulai melempar dadu, maju sesuai nomor anak dadu yang dilempar, lalu guru mengambil gulungan kertas yang sebelumnya sudah disediakan, lalu guru membuka kertas gulungan lalu membaca soal yang ada didalam kertas gulungan dengan keras, dan menjawab soal tersebut dengan jelas dan cepat.
- b. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setelah guru menerangkan dan mencontohkan cara bermain, selanjutnya guru membagi peserta didik kelas II menjadi 3

kelompok, di mana per kelompok terdiri dari 8 peserta didik, sebelum memulai permainan, terlebih dahulu setiap kelompok melakukan hom pim pa guna menentukan siapa yang ikut bermain di permainan ular tangga, dan setiap kelompok ada satu orang peserta didik setelah itu 3 peserta didik beda kelompok tersebut melakukan hom pim pa lagi untuk menentukan urutan melempar dadu.

- c. Guru mengamati dan mengondisikan cara peserta didik bermain. Guru memantau dan mengkoordinasikan jalannya permainan, guru juga mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan, baik dalam proses permainan, maju ke kotak yang sesuai dengan jumlah dadu, maupun membaca soal.
- d. Guru memperhatikan jawaban dan mengoreksi jawaban peserta didik, baik soal yang berupa hafalan doa dan surat pendek, soal matematika materi perkalian dan pembagian maupun soal matematika keislaman. Setelah peserta didik menyebutkan jawaban yang benar maka guru bertugas untuk menjelaskan jawaban tersebut kepada peserta didik. Jika peserta didik kurang benar dalam menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilemparkan kepada teman satu kelompok untuk menjawab soal tersebut, jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka teman satu kelompok tersebut menggantikan temannya untuk bermain ular tangga, jika teman satu kelompoknya tidak dapat menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilemparkan kepada kelompok lainnya untuk menjawab dan jika jawabannya benar maka akan menggantikan posisi peserta didik yang sebelumnya tidak dapat menjawab.

Menurut temuan penelitian ini, komunikasi guru atau demonstrasi cara bermain untuk mengontrol peserta didik dalam bermain sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan aturan dan rencana yang telah dibuat, dan beberapa peserta didik sangat antusias dan senang belajar dengan memakai alat peraga. media ular tangga, selama Banyak peserta didik yang pada permainan ini dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan terlibat dalam pembelajaran, namun terdapat peserta didik yang belum menjawab soal dengan benar, namun dengan mendengar jawaban dari teman yang lain, peserta didik tersebut dapat mengetahui jawaban yang benar

dengan demikian, peserta didik yang belum bisa menjawab akan tahu dan pengetahuannya akan bertambah dalam waktu singkat dan cara yang mengasikkan.

Keadaan ini sesuai dengan isi teori belajar behaviorisme yang mengatakan bahwa manusia dipengaruhi oleh kejadian di sekitarnya yang kemudian memberi pengalaman belajar bagi setiap individu, sehingga dengan sendirinya siswa akan mengubah tingkah lakunya dari buruk menjadi baik melalui lingkungan sekitar yang mendukung, terutama ketika belajar. dengan media ular tangga. yang dilaksanakan di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus kelas II.

### 3. Tahap Evaluasi

Dalam kegiatan penutup yang diterapkan di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, guru memberikan kesimpulan materi mengenai keislaman maupun materi tentang perkalian dan pembagian, guru melakukan evaluasi pembelajaran, guru memberikan motivasi, dan terakhir guru memberi salam dan doa akhir pembelajaran. Dalam kegiatan penutup ini diharapkan peserta didik mampu memahami dan mencerna dengan baik atas materi dan motivasi yang diberikan oleh guru supaya dapat mengingat dan mempelajari kembali materi pembelajaran yang telah diterima terutama dalam pelajaran matematika dan keislaman.

Sehingga disini dapat dianalisis bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang penting di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebab media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yaitu berperan sebagai penarik perhatian, peran komunikasi, dan peran komunikasi memori atau penyimpanan. Oleh karena itu metode drill dengan menggunakan media ular tangga sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran karena memenuhi fungsi media pembelajaran tersebut dengan baik terutama bagi peserta didik di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dan hasil penelitian diketahui bahwa dalam penerapan metode drill dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman dalam pembelajaran matematika di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus, menghasilkan dampak positif yang

signifikan baik guru maupun peserta didik diantaranya:

- a. Memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu metode guna mempermudah. Secara khusus, pesan yang disalurkan melalui materi pembelajaran untuk melibatkan minat, kognisi, serta rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini dikenal dengan penyampaian materi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Yang bertujuan memenuhi pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dengan wawancara guru kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang bahwa guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih mudah berkat media pembelajaran. yang dianggap sulit oleh para peserta didik memakai media ular tangga karena dengan begitu peserta didik dapat belajar dan bermain dan dalam permainan tersebut peserta didik tidak hanya dituntut untuk menjawab secara cepat dan tepat mengenai materi matematika tetapi juga tentang keislaman.

- b. Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran

Dengan melibatkan berbagai sumber belajar, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menarik minat siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran sambil memaksimalkan metode dan berfokus pada keberhasilan akademik.

- c. Meningkatkan kegairahan belajar

Ular tangga merupakan permainan ular tangga yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran karena dianggap dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk bermain sambil belajar. Dengan begitu gairah belajar peserta didik semakin meningkat karena penyampaian materi pelajaran dilakukan secara berbeda dengan yang biasanya. Sesuai dengan hasil penelitian berdasarkan observasi dan wawancara bahwa beberapa peserta didik Gita, Husain dan Keisyah sangat antusias dan senang dengan materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

d. Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar

Kemendikbud menekankan penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan dan membangkitkan minat dan bakat, meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, membangkitkan penalaran teratur, mengurangi dan menghindari verbalisme, sistematis, dan menumbuhkan nilai-nilai positif yang ada pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Gita, Husain dan Keisyia merasa semangat belajar bertambah dikarenakan pelajaran yang mereka terima dengan menggunakan media ular tangga membuatnya senang, terlebih lagi kalau mereka dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah dari guru membuat mereka sangat termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, sehingga kegiatan belajar mengajar baik guru dan peserta didik terkomunikasikan dan terencana dengan baik.

e. Meningkatkan mutu hasil belajar matematika dan keislaman

Dalam meningkatkan mutu hasil belajar terutama pada materi pelajaran matematika dan tentang keislaman maka yang dilihat bukan hanya hasil secara nilai akan tetapi sikap dan perilaku peserta didik itu sendiri bagaimana mereka dapat memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya. Sesuai dengan teori Teori konstruktivisme yang mengartikan belajar sebagai suatu aktivitas yang benar-benar aktif, disinilah para siswa mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, mencari makna sendiri, belajar tentang apa yang mereka pelajari, menarik hubungan antara konsep dan ide baru dan gagasan yang telah ditetapkan oleh siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian Penerapan Metode Drill Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman dalam Pembelajaran Matematika di Kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus seperti di bawah ini:

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode drill yang berbantuan media ular tangga kelas II di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog Kudus penggunaan media pembelajaran memiliki peranan

yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu berperan sebagai penarik peran disengaja, peran komunikasi, dan peran komunikasi memori atau penyimpanan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan dan membangkitkan minat dan bakat, meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, menimbulkan penalaran yang teratur, mengurangi dan menghindari terjadinya verbalisme, sistematis, dan menumbuhkan nilai-nilai positif yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu metode drill dengan menggunakan media ular tangga sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran karena memenuhi fungsi media pembelajaran tersebut dengan baik terutama bagi peserta didik di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus.

2. Dampak dari Penerapan Metode Drill Dengan Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas II Berdasarkan pembahasan sebelumnya dan hasil penelitian diketahui bahwa dalam penerapan metode drill dengan menggunakan media ular tangga berbasis keislaman dalam pembelajaran matematika di kelas II MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog, Kudus, menghasilkan dampak positif yang signifikan baik guru maupun peserta didik diantaranya: mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan kegairahan dalam belajar, menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar, dan meningkatkan mutu hasil peserta didik pada pembelajaran matematika dan keislaman.

Untuk mengakhiri penulisan skripsi ini, berdasarkan hasil yang diteliti oleh peneliti ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan saran dan masukan, diantaranya yaitu:

1. Saran bagi madrasah  
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan terhadap metode dan media pembelajaran secara keseluruhan di MI NU Miftahul Huda 01 Karangmalang, Gebog Kudus sehingga visi, misi dan tujuan madrasah akan tercapai.
2. Saran bagi guru  
Diharapkan senantiasa untuk memperkenalkan metode, model, cara belajar dan media pembelajaran yang baru kepada peserta didik agar meminimalisir

rasa bosan kepada peserta didik dan dengan memperkenalkan metode, model, cara belajar serta media pembelajaran diharapkan guru menemukan yang tepat untuk digunakan sesuai dengan porsi peserta didik agar terciptanya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan, penggunaan media belajar ular tangga yang menggunakan metode drill dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran agar meningkatkan kreatifitas dan percaya diri peserta didik dan juga membentuk peserta didik untuk berpikir cepat dan kritis.

3. Saran bagi peserta didik

Diharapkan selalu konsisten dalam setiap proses pembelajaran dan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, serta lebih memperhatikan guru selama proses belajar mengajar, serta selalu menjaga sikap, tingkah laku, tata krama, dan moral dalam kehidupan sehari-hari. untuk mendapatkan ridho Allah SWT.

4. Saran bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menerapkan media drill pada kelas rendah dengan minimal 2 kelas agar hasil penelitian dapat memperkuat kesimpulan yang dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

M., A. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan dan Keakraban*. (Cet. I) Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pito, Abdul Haris. (2018). Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-Quran. *Jurnal Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, VI (2).

[https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M%20Ramli\\_Media%20Pembelajaran.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/4625/1/M%20Ramli_Media%20Pembelajaran.pdf)

Abdurrohman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tilong, Adi D. (2016). 49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak. Yogyakarta: Laksana. [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)

Wardono, Agus., Yuyun Istiana. (2018). *Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe. [https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding\\_Semin](https://www.google.co.id/books/edition/Prosiding_Semin)

[ar Nasional 2018 Jilid 4/ TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover](http://www.google.co.id/books/edition/Ar_Nasional_2018_Jilid_4/TYDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ular+tangga&pg=PA16&printsec=frontcover)

Ahmad, Beni dan Hasan Basri. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam* (Jilid II), Cet9, Bandung: Pustaka Setia.

Alipandie, Imansyah. (1995). *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*. Surabaya : Usaha Nasional.

Arief S.Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

Arif, Arnai. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta : Ciputat Pres.

Ariyani, Yetti. dkk. (2002). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta, Deepublish.

Aryanti. (2020) *Inovasi Pembelajaran Matematika Di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan Dan Komunikasi Matematis)*. Jakarta : Deepublish.

[https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi Pembelajaran Matematika Di SD Pr/XJfwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pentingnya+matematika+di+SD&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran_Matematika_Di_SD_Pr/XJfwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pentingnya+matematika+di+SD&printsec=frontcover)

Atmoko, Sigit Widhi, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI IV (1)*.

Awalidin, Aulia Ar Rakhman., dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaeni. [https://www.google.co.id/books/edition/Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matemati/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Aplikasi_Pembelajaran_Matemati/63RQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+aplikasi+pembelajaran+matematika&printsec=frontcover)

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Syaifuddin, Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Aditya, Dedi Yusuf. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Siswa Jurnal SAP 1(2).  
[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)
- Astuti, Desi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat sederhana*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Anwar Zain. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Isti'adah, Feida Noorlaila. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Jakarta : Edu Publisher.  
[https://www.google.co.id/books/edition/TEORI\\_TEORI\\_BELAJAR\\_DALAM\\_PENDIDIKAN/pInUDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teori+belajar+konstruktivistik&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_TEORI_BELAJAR_DALAM_PENDIDIKAN/pInUDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+teori+belajar+konstruktivistik&printsec=frontcover)
- Hadi, Sutrisno. (2012). *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Khadijah, Nyanyu. (2014). *Pskologi Pendidikan, Edisi 1 Cet. II*. Jakarta: Rajawali Press.
- Maesaroh Lubis. (2016). *Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)*, Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyyah, 1(.2).
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Maryanto, Daniel Agus. (2018). *Konvergensi*. Surakarta, CV. Akademi bekerja sama dengan Litbang Pendidikan STIE AUB.
- Marzuki. (2005). *Metodologi Riset (Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial)*. Yogyakarta : Ekonisa.
- Maula, Ismatul & Sofyan, dkk. (2021). *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid -19*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Moeloeng, Lexy J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosyda Karya.
- Mulyanto, Edi. (2015). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Bilangan Bulat Melalui Metode Drill Dengan Pendampingan Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Maarif Semarang, Tahun Pelajaran 2013-2014*. Semarang: UIN Walisongo.
- Munihatul Mardiyah. (2019). *Analisis manajemen Pembelajaran Tematik Kelas V di MI NU Tasyidul Thullab Singocandi Kota Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019*. Institut Agama Islam Negeri Kudus.  
<http://repository.iainkudus.ac.id/3157>
- Nata, Abuddin. (2019). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nutbrown, Chaty & Peter Clough. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ovan. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Perdana Media Grup.  
<https://books.google.co.id/books?id=krJeEAAAQBAJ&pg=PA140&dq=Metode+drill&hl=id&sa=X&ved=2ahUKUwjo06nSxZz2AhXFV3wKHVqgA7QQ6AF6BAgHEAM#v=onepage&q=Metode%20drill&f=false>
- Pasaribu dan Simandjuntak. (2016). *Didaktik dan Metodik*. Bandung: Tarsito.
- Permendikbud RI, 24 tahun 2016, *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan*, (07 Juni 2016)
- Rosesyitah N.K. (1986). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember : CV PUSTAKA ABADI,  
[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)



Sadirman, Arief S. Dkk. (2015). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cet.XVII: Jakarta : Rajawali Perss.

Saekan, Mukhammad. (2015). *Metode Penelitian kualitatif*. Kudus : Nora Media Enterpise.

Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia. (2020). *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Penerbit KBM Indonesia : Yogyakarta.  
[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)

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosyda Karya.

Supriyono. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>

Telaumbanua, Yamomaha. (2020). Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan. *Warta Dharmawangsa*, 14(4).  
<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/900>

Salmon, Yoseph. (2020). Metode Pembelajaran Eksperimen dari Prespektif Islam. *Jurnal ACIET 1(1)*.  
[https://scholar.google.co.id/scholar?q=metode+pembelajaran+menurut+perspektif+islam&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DjDvT6bFoAdIJ0](https://scholar.google.co.id/scholar?q=metode+pembelajaran+menurut+perspektif+islam&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart#d=gs_qabs&u=%23p%3DjDvT6bFoAdIJ0)