



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam islam edukasi ialah pada seorang mukmin, yang sudah tertulis jelas di dalam al-qur'an di surat Al-Alaq ayat 1-5 yakni,<sup>1</sup>

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ  
خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ  
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“<sup>1</sup>Bacalah, dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.<sup>2</sup>Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.<sup>3</sup>Bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia. <sup>4</sup>Yang mengajar (manusia) dengan pena.<sup>5</sup>Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Didalam awal surah tersebut ada kata “Qalam” yang dapat diartikan sebagai ambang ilmu pengetahuan. Maksud “Qalam” disini ialah, Allah mengajar manusia melalui perantara tulis dan baca. Melalui pengetahuan pula insan dapat tahu sesuatu yang tidak ia ketahui seperti pada ayat qur'an surat al-alaq ayat ke-5. Mencari ilmu tidak selalu dengan buku pelajaran, modul, dsb. Mencari ilmu juga bisa menggunakan permainan tradisional yang sudah berada di tengah-tengah kehidupan kita.

Ular tangga, sebagai salah satu permainan tradisional sebagai bagian Aktivitas permainan ini sangat seru dan mampu menarik perhatian siswa

<sup>1</sup> Al-qur'an, surat ke-96 (QS. Al-Alaq), ayat 1-5



saat diterapkan dalam proses belajar mengajar pada ruang kelas.<sup>2</sup> Hingga penulis membuat alat pembelajaran ular tangga multifungsi (ULTRASI) agar terjadi peningkatan keinginan belajar matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatunnasyiin II Paculgowang.

IEA dari survey TIMSS Mengungkapkan tingkat keberhasilan siswa dalam mata pelajaran matematika Indonesia tergolong rendah<sup>3</sup> Dibutuhkan metode atau strategi pengajaran yang sesuai untuk membantu siswa menyelesaikan dan mengurangi tantangan yang mereka hadapi dalam pelajaran matematika. Salah satu metode untuk belajar matematika adalah dengan membuat kesan saat belajar yang bisa di peroleh dengan menggunakan media yang menyenangkan atau permainan.<sup>4</sup>

Pembelajaran matematika memberikan sejumlah keuntungan penting, khususnya untuk para murid, Mempelajari matematika membantu siswa membangun pola pikir yang teratur, sabar, dan teliti. Selain itu, matematika juga memudahkan dalam menyelesaikan masalah, memperluas cara berpikir, dan meningkatkan keterampilan berhitung.<sup>5</sup> Minat mempunyai peran penting terhadap suatu pembelajaran yang mempunyai fungsi terhadap penunjang keberhasilan mengajar. Ini disebabkan jika siswa mempunyai keinginan dalam pembelajaran sehingga mereka akan

---

<sup>2</sup> Indah suciati, 2021, "Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika. Kognitif: *Jurnal Riset Hots Pendidikan matematika*". 1(1). 10-21.

<sup>3</sup> Munaji, mohammad iman s. 2020. "Profil Kemampuan Matematika Siswa SMP Di Kota Cirebon Berdasarkan Standar TIMSS" *Teorema* vol 5, no 2.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Mila Sari, Cahyo Hasanudin, 2023, "Manfaat Ilmu Matematika Bagi Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari". *Prosiding Seminar Nasional Daring. Vol 1, No 1*



mempelajari materi dalam perasaan senang yang kemudian menimbulkan rasa ingin tahu lebih besar dan menjadikan efektivitas dalam hasil belajar.<sup>6</sup>

Pengamatan peneliti menemukan yakni keinginan belajar matematika di sekolah MI Tarbiyatunasyiin II Paculgowang dalam kategori rendah-menengah, dapat dilihat dari adanya banyak siswa yang tampak bosan ketika pembelajaran berlangsung, sebab guru menggunakan metode yang monoton. Juga belum menggunakan media secara sempurna hanya di dalam beberapa bab, dan masih menggunakan media umum seperti modul, buku, dsb. Tanpa menggunakan media yang menyenangkan atau media yang dapat membangun minat belajar siswa.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, peneliti mengembangkann media Ular Tangga Multifungsi (ULTRASI) bertujuan melakukan peningkatan keinginan pembelajaran peserta didik pada MI Tarbiyatunnasyiin II karena media ini menggunakan media yang menyenangkan.

## **B. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mencakup area tertentu yang menggambarkan batasan-batasan dalam ruang lingkup yang telah ditentukan. dimana di batasi yakni:

1. Berfokus pada pengembangan media Ular Tangga Multifungsi (ULTRASI).

---

<sup>6</sup> Ibid. hal 119.

<sup>7</sup> Umi Nadhiroh, S.Pd., Wawancara, Jombang, 14 Januari 2024.







4. Bagaimana kendala/hambatan penerapan media (ULTRASI) Ular Tangga Multifungsi pada mata pelajaran Matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah?

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu jawaban atas rumusan masalah yang di peroleh dengan mengumpulkan fakta dan data yang ada di lapangan tempat penelitian<sup>8</sup>. Tujuan penelitian diantaranya:

1. Mendeskripsikan titik pengembangan media ULTRASI kegiatan pembelajaran Matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan mmedia ULTRASI dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah.
3. Mendeskripsikan tingkat validitas media ULTRASI dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah.
4. Mendeskripsikan kendala/hambatan penerapan media ULTRASI dalam kegiatan pembelajaran.

Manfaat penelitian adalah keuntungan yang dapat di peroleh pihak-pihak tertentu jika penelitian ini telah usai dilaksanakan. Sehingga manfaatnya ialah:

---

<sup>8</sup> Syafruddin Jamal, "Merumuskan Tujuan Dan Manfaat Penelitian". *Jurnal Ilmiah Dakwah Dan Komunikasi Al-Munir* 2 Vol III no.5 April 2012.



- a. Manfaat Teoritis, hasil peneliian meningkatkan wawasan serta pengetahuan mengenai menia ULTRASI terhadap minat belajar peserta didik.
- b. Manfaat Praktis
  1. Untuk siswa, terjadi peningkatan keinginan pembelajaran siswa sebab memberikan kesan belajar matematika yang menyenangkan.
  2. Bagi tenaga pendidik, bisa menjadi satu ide atau saran yang bermanfaat dengan menggunakan media sebagai alat belajar mengajar.
  3. Bagi instansi sekolah, peneliti berharap memberikan referensi untuk menambah kualitas pembelajaran di sekolah tanpa mengurangi muatan-muatan agama/lokal.
  4. Bagi peneliti, Studi ini berfungsi sebagai dasar untuk eksplorasi lebih lanjut dalam skala yang lebih besar, sekaligus memberikan wawasan, keterampilan, kreativitas, dan pengetahuan kepada para peneliti tentang media serta metode yang dapat mereka manfaatkan untuk pengajaran.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yanag dapat peneliti temukan ialah:

Tabel 2  
Penelitian Terdahulu



No	Nama Peneliti	Judul	Teknik Analisis Data	Persamaan dan Perbedaan	Hasil
1.	Anjelina Wati, (2021)	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar <sup>9</sup>	Meta Analisis	Dua penelitian sama menggunakan media Ular Tangga namun berbeda dalam peningkatannya, satu meningkatkan hasil dan yang satu meningkatkan minat	Skor 55% dari siswa telah mendapatkan nilai yang melebihi KKM dalam penilaian hasil belajar mereka, Penggunaan media membuat seluruh peserta didik memperoleh yang melebihi standar Nilai, Ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan 45% dalam hasil belajar.
2.	Ria Fransisca, Sri Wulan, dkk. (2020)	Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi <sup>10</sup>	Model Kemmis dan MC Taggrat	Sama menggunakan media ular tangga bebeda dalam segi tujuan peningkatannya	Studi ini mengindikasikan bahwa partisipasi dalam permainan edukatif berhasil meningkatkan rasa percaya diri dengan baik. percaya diri meningkat, terbukti dari keberhasilan yang dicapai di setiap siklus. Pada pra siklus, persentase hasil yang diperoleh 46,30%, Pada siklus pertama, sebesar 62,85%, sementara kedua mengalami peningkatan 82,52%
3.	Kristina Djo, (2021)	Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V <sup>11</sup>	PTK	Sama menggunakan media ular tangga bebeda dalam segi tujuan peningkatannya, serta kelas penelitian	Penelitian ini menyatakan media mendorong peningkatan minat serta memperbaiki prestasi belajar siswa. Dapat dilihat bahwa persentase pengamatan

<sup>9</sup> Enjelina wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Mahaguru: jurnal Pendidikan guru sekolah dasar*, Vol 2-No 1 (2021), 68-73.

<sup>10</sup> Ria Fransisca, Sri Wulan, "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi", *Repository: Universitas Negeri Jakarta* (2020)

<sup>11</sup> Kristina Djo, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 6 No. 1 (Juni 2021).



No	Nama Peneliti	Judul	Teknik Analisis Data	Persamaan dan Perbedaan	Hasil
					menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masuk dalam kategori aktif dan sangat aktif, Pada siklus I, minat belajar siswa tercatat sebesar 51 persen, yang kemudian meningkat menjadi 90 persen pada siklus II. Sebagian besar siswa juga menunjukkan minat belajar yang cukup tinggi hingga sangat tinggi, Pada siklus I, capaian mencapai 60 persen, dan meningkat menjadi 85 persen pada siklus II.
4.	Sigit widhi atmoko, fajar Cahyadi, dkk., (2017)	Pengembangan media UTAMA (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI <sup>12</sup>	RND	Sama menggunakan media ular tangga, dan mata pelajarannya, berbeda pada kelas penelitiannya	Media UTAMA yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan penilaian akhir yakni 95%, kategori sangat baik. Hasil pengecekan ahli mencapai 90%, sangat baik. Rerata skor evaluasi siswa adalah 88,84. Sebanyak 94,4% siswa merespons media dengan baik, dan media ini mendapat tingkat penerimaan 90% dari para guru.
5.	Endah hendarwati, wahono, dkk., (2019)	Implementasi nilai kejujuran pada anak usia dini melalui media ular tangga <sup>13</sup>	Analisis data kualitatif deskriptif	Sama menggunakan media ular tangga, berbeda pada kelas penelitiannya juga fokus penelitian.	Penelitian mengungkapkan bahwa melalui pembelajaran menggunakan media

<sup>12</sup> Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, Ikha Listyarini, "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* Vol 4 no 1 2017.

<sup>13</sup> Endah Hendarwati, Wahono, Aris Setiwan." Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga", *Jurnal Motoric: Media of Teaching-Oriented and Children*, Vol 3 No.1 (2019).



No	Nama Peneliti	Judul	Teknik Analisis Data	Persamaan dan Perbedaan	Hasil
					anak menjadi lebih terampil merawat barang milik bersama, Anak-anak terbiasa mengatakan kebenaran serta kesalahan yang mereka lakukan, meminta maaf saat melakukan kesalahan, dan memberikan maaf kepada teman yang berbuat salah.
6.	Suci hartati, Laila fatmawati, dkk., (2020)	Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Masjid Syuhada <sup>14</sup>	deskriptif kualitatif dan kuantitatif	Sama dalam meningkatkan minat siswa namun berbeda dengan media	Studi ini menemukan bahwa minat belajar siswa mulai dari 57,71% sebelum intervensi, naik menjadi 67,79% setelah siklus pertama, dan mencapai 78,07% setelah siklus kedua 2) nilai skor siswa sebelum ketuntasan yaitu 28 %, padaSebelum dilakukan tindakan, tingkat pencapaian siswa hanya mencapai 28%, Ketuntasan belajar siklus I 48%, sementara pada siklus II 80%
7.	Yolanda Indra Agustin, Ida Rindaningsih, (2022)	Framework Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Flipped Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di	Quasi Eksperiment	Sama dalam meningkatkan minat siswa namun berbeda dengan media dan mata pelajarannya	Sign sejumlah 0,000< 0,05. yakni (H0) tidak diterima, maka (Ha) benar. mengungkapkan penerapan metode flipped classroom dalam pembelajaran matematika realistik berpengaruh pada peningkatan minat siswa untuk belajar

<sup>14</sup> Suci hartati, Laila fatmawati, Tri Kismilah. “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Masjid Syuhada”, *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, (2020) hal. 45



No	Nama Peneliti	Judul	Teknik Analisis Data	Persamaan dan Perbedaan	Hasil
		Masa Pasca Pandemi <sup>15</sup>			
8.	Enjel merianti, Yutfi Latmini Lasari, (2023)	Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD/MI. <sup>16</sup>	Deskriptif kualitatif	Sama dalam meningkatkan minat siswa namun berbeda dengan media, dan mata pelajarannya	Dari hasil analisis data, terlihat bahwa ketertarikan siswa dalam belajar mengalami peningkatan setelah digunakannya media jika perbandingan pada dengan sekadar cara dengan ceramah.
9.	Warsito, (2019)	Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas IV Melalui Alat Peraga Layang-Layang <sup>17</sup>	Deskriptif kuantitatif	Sama dalam meningkatkan minat siswa, dan mata pelajaran namun berbeda dengan media	penggunaan layang-meningkatkan minat siswa kelas IVC MI N 6 Sukoharjo terhadap mata pelajaran matematika. Hasil dari pengisian angket menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, terdapat 15 siswa yang memenuhi kategori cukup. Pada siklus I, jumlah 23 siswa, dan pada siklus II, 30 siswa. Guru yang melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran menemukan bahwa minat siswa telah terlihat melalui empat indikator yang muncul
10.	Novita Ahmad,	Pengaruh Pemanfaatan	kuantitatif dengan	Sama dalam meningkatkan	penggunaan teknologi informasi

<sup>15</sup> Yolanda Indra Agustin, Ida Rindaningsih, "Framework Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Flipped Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pasca Pandemi" *Jurnal cakrawala pendas*, Vol 8 no. 4 (2022) hal. 1112

<sup>16</sup> Enjel merianti, Yutfi Latmini Lasari. "Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI/SD". *Al Ihtirafiah: jurnal ilmiah Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*. vol.3 no. 1. (2023) Hal 6

<sup>17</sup> Warsito, "Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas IV Melalui Alat Peraga Layang-Layang", *Jurnal sinektik* Vol.2 no.2. (2019).



No	Nama Peneliti	Judul	Teknik Analisis Data	Persamaan dan Perbedaan	Hasil
	Rosman Hato, dkk., (2020)	Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa <sup>18</sup>	metode ex post facto	minat siswa namun berbeda dengan media.	secara signifikan mempengaruhi ketertarikan belajar peserta didik kelas X IPS SMAN 1 Kota Gorontalo. Teknologi informasi sebesar 36%, sedangkan 64% dipengaruhi variabel lain.
11.	Ahmad Syawaluddin, Sidrah Afriani rachmad, dkk., (2020)	Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School <sup>19</sup>	(R&D)	Sama dalam hal meningkatkan minat siswa, dan mata pelajaran namun berbeda dengan penggunaan media.	Media pembelajaran tersebut telah diakui valid oleh para ahli, yang memberikan nilai 4,3,

## F. Sistematika Pembahasan

tersusun dalam 5 bab masing-masing menguraikan topik-topik yang berbeda yakni:

Bab I: Bagian awal ini mencakup elemen-elemen seperti konteks permasalahan, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, kegunaan dari penelitian, studi-studi terdahulu, serta tata urutan pembahasan.

Bab II: Konsep teori melibatkan pemeriksaan tentang media, minat, media ULTRASI, dan mata pelajaran Matematika.

<sup>18</sup> Novita Ahmad, Rosman Ilato, Boby R Payu, " Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa", *Jambura: economic education journal*, Vol.2. no.2 (2020).

<sup>19</sup> Ahmad Syawaluddin, Sidrah Afriani rachmad, Khaerunnisa. "Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School", *SageJournal* (2020).



Bab III: Di bagian ini, akan dibahas mengenai rancangan penelitian, target penelitian, metode dalam pengumpulan data, serta strategi untuk menganalisis data.

Bab IV: memaparkan mengenai lokasi penelitian, menyajikan data, menguraikan hasil analisis, dan memberikan kesimpulan dari temuan yang ada.

Bab V: Bagian akhir; menyajikan rangkuman kesimpulan serta saran.