PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DRILL* BERBANTUAN MEDIA PULZA (PUZZLE PIZZA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PECAHAN

(Penelitian pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Temanggung I, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI

Oleh:

Sadewa Pranandha
15.0305.0208

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan pada saat ini tidak menuntut guru sebagai pusat pembelajaran melainkan siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan diterapkan di negara Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013, dimana dalam kurikulum 2013 terkandung aspek-aspek yang harus dicapai oleh peserta didik. Aspek-aspek tersebut yaitu kecerdasan, sikap dan keterampilan. Aspek kecerdasan meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis dan evaluasi. Guna mewujudkan aspek-aspek dari kecerdasan tersebut dibutuhkan pembelajaran yang baik dengan menyampaikan konsep dari materi yang diajarkan agar siswa tidak hanya menghafal materi, akan tetapi siswa juga mampu mengingat inti dari pembelajaran yang dilalui dan menerapkan ilmu hasil dari pembelajaran. Salah satu implementasi aspek kecerdasan yang harus dikuasai yaitu penguasaan materi pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan materi yang termasuk dalam Ujian Nasional baik ditingkat SD, SMP maupun SMA. Umumnyaa di tingkat Sekolah Dasar (SD) masih banyak siswa yang sulit dalam menguasai materi pada mata pelajaran matematika. Sulitnya penguasaan

materi disebabkan oleh beberapa hal diantaranya siswa belum paham dengan fungsi dari materi yang sedang dipelajari, model pembelajaran yang kurang tepat dan belum adanya media yang mampu menerapkan konsep materi.

Pendidikan yang baik tentu saja membutuhkan proses belajar yang baik, seperti penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi materi dan karakteristik siswa, media pembelajaran yang mampu mempermudah pemahaman dari konsep materi yang diajarkan dan metode yang tepat dilakukan. Adanya proses pembelajaran yang baik diharapkan ilmu yang diberikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Penentuan elemen pendukung pada proses pembelajaran seperti model, metode, media serta alat peraga harus memperhatikan kesulitan dari materi yang akan dipelajari. Biasanya tenaga pendidik/guru tidak menggunakan media maupun alat peraga dalam menyampaikan materi yang dianggap mudah dipahami oleh siswa, karena berhubungan dengan pembagian waktu untuk materi lain yang harus diselesaikan sesuai tahapan di jenjang kelas tersebut, sedangkan untuk materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa guru perlu menggunakan media maupun alat peraga agar siswa bisa memahami materi yang disampaikan. Namun kenyataanya, terdapat beberapa materi pelajaran yang dianggap sulit, namun media pembelajarannya masih minim ditemukan, seperti materi pecahan sederhana. Materi pecahan dimulai dari kelas III SD, taraf/tingkatan materi pecahan pada kelas III masih tergolong mudah karena soal pecahan masih menggunakan angka kecil sehingga masih mudah ditemukan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi,

namun pada kenyataannya siswa masih kesulitan dalam mengusai materi karena guru hanya menyajikan soal tanpa media konkrit.

Penyampaian materi pecahan secara konvensional merupakan cara yang kurang tepat untuk menyelesaikan soal pecahan, akan tetapi materi pecahan harus tetap diajarkan karena dalam standar pendidikan siswa dituntut harus mampu mengusai semua materi termasuk pecahan sederhana. Dalam penyelesaian soal, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dengan cara konvensional.

Hasil survei oleh peneliti yang dilakukan pada hari Selasa, 11 Febuari 2020 terkait hasil belajar Matematika khususnya materi pecahan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Temanggung I, KKM mata pelajaran Matematika ditetapkan sebesar 70. Siswa dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran Matematika jika sudah memenuhi penguasaan kompetensi minimal 70. Selain itu dilihat dari proses pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 2 Temanggung I, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih monoton. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu konvensional. Penerapan model pembelajaran konvensional membuat mata pelajaran Matematika pada materi pecahan kurang menciptakan suasana yang menyenangkan, aktif, dan kreatif. Penyampaian materi pecahan yang dilakukan guru lebih fokus pada teori dan meminimalkan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal tersebut mengakibatkan peran siswa lebih pasif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa menurun pada materi pecahan.

Penurunan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Temanggung I pada mata pelajaran Matematika khusus materi pecahan diketahui melalui nilai akademik siswa. Jumlah kelas III yaitu 25 siswa, menunjukkan nilai rata-rata hasil ulangan harian masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Data hasil belajar menunjukkan sebagian besar siswa kelas III masih mendapat nilai rata-rata ulangan harian di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Melihat data hasil belajar yang rendah, maka perlu adanya suatu upaya guru menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika, agar siswa menjadi lebih aktif dan dapat memahami konsep Matematika dengan mudah, sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pembelajaran yang tepat dapat mendukung pemahan dan keterampilan siswa, serta pemahaman konsep materi dapat mendukung siswa dalam menggunakan ilmu yang didapat dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menghadapi materi selanjutnya. Peneliti mencoba mencari model yang cocok dan media yang mampu mendukung siswa memahami dan menambah keterampilan dalam menyelesaikan soal pecahan, salah satu model yang dipilih peneliti yakni model pembelajaran *drill* menggunakan media PULZA (puzzle pizza) dengan melakukan kegiatan penelitian yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DRILL* BERBANTUAN MEDIA PULZA (PUZZLE PIZZA) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PECAHAN".

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang ada di latar belakang tentang penggunaan media yang tepat dalam pelajaran matematika materi pecahan diantaranya:

1. Guru menggunakan model pembelajaran pada materi pecahan masih minim dan kurang.
2. Guru masih kurang dalam menggunakan media untuk melakukan pembelajaran matematika materi pecahan.
3. Siswa belum mampu memahami konsep dari pecahan.
4. Siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal pecahan menggunakan cara konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran PULZA (puzzle pizza) terhadap pemahaman materi pecahan bagi siswa sekolah dasar kelas III SD Negeri 2 Temanggung I?"

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ajukan adalah "Apakah model pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran PULZA (puzzle pizza) berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung I?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran PULZA (puzzle pizza) terhadap pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung I.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis peneliatian ini yaitu dengan dilakukannya penerapan model *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian soal pecahan.

2. Manfaat Praktis

   Guru

   a. Guru mendapatkan cara baru untuk melakukan pembelajaran matematika materi pecahan.
   b. Mempermudah guru menyampaikan konsep dari pecahan secara lebih efisien dan maksimal.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika Materi Pecahan

1. Pengertian Matematika Sekolah Dasar

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014). Belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006). Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014). Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pendai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis (Fatimah, 2009). Oleh karena itu, siswa dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap

sesuai tahapan, melalui cara dan media yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip matematika.

2. Fungsi Matematika Sekolah

(Permendiknas, 2009) matematika dapat meningkatkan kemampuan logis, analitis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Dengan demikian, pendidikan matematika mampu menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas yang ditandai memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Fungsi matematika adalah sebagai media atau sarana siswa dalam mencapai kompetensi. Dengan mempelajari materi matematika diharapkan siswa akan dapat menguasai seperangkat kompetensi yang telah ditetapkan. Penguasaan materi matematika bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran matematika, akan tetapi penguasaan materi matematika hanyalah jalan mencapai penguasaan kompetensi. Fungsi lain mata pelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Setelah mengetahui fungsi-fungsi matematika tersebut diharapkan kita sebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan antara matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan. Sebagai tindak lanjutnya sangat diharapkan agar para siswa diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi harus disesuaikan dengan tingkat

perkembangan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah.

Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya. Bila seorang siswa dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami. Belajar matematika juga merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

(Permendiknas, 2009) tujuan peserta didik belajar matematika di sekolah adalah agar peserta didik mampu menggunakan atau menerapkan matematika yang dipelajari untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, belajar matematika lebih lanjut, dan pengetahuan lain.

a. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyidikan, eksperimen, menunjukkan kebersamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi.
b. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intusiasi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, tulisan, grafik, peta dan diagram.

Beberapa kemampuan yang perlu diperhatikan adalah pemahaman konsep dan prosedur, kemampuan dalam komunikasi, kemampuan dalam penalaran dan pemecahan masalah. Oleh karena itu proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar matematika perlu memperhatikan SK dan KD.

Menurut (Sukayati, 2011) "pecahan berasal dari bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil atau bagian dari keseluruhan." Sebuah pecahanan mempunyai 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang penulisannya dipisahkan oleh garis lurus (—) danbukan garis miring (/). Contoh $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$ dan seterusnya, bukan 1/2, 2/3.

Bilangan pecahan merupakan salah satu kajian inti dari materi matematika yang dipelajari peserta didik di Sekolah Dasar (SD/MI). Pembahasan materinya menitik beratkan pada konsep dan pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan biasa, desimal, maupun persen. Tentang pembelajaran materi bilangan pecahan menunjukkan adanya kelemahan-kelemahan tersebut antara lain meliputi materi, metodologi, maupun medianya.

Berbicara mengenai pembelajaran matematika di SD/MI banyaklah kekurangan-kekurangan yang terjadi yang mengakibatkan siswa merasa bosan, tidak senang sehingga siswa tidak berminat belajar bilangan pecahan. Disamping itu kenyataan menunjukkan bahwa bekal kemampuan materi

matematika terutama bilangan pecahan dari guru SD/MI masih kurang memadai. Sehingga tidaklah mengherankan bila pembelajaran matematika yang dikelolanya menjadi kurang bermakna. Oleh sebab itu perlu kiranya para guru SD/MI menggunakan pembelajaran bilangan pecahan yang mengaktifkan siswa.

B. Pemahaman Materi Pecahan

Pemahaman konsep matematika siswa mampu menghadapi variasi bentuk persoalan dari matematika yang sedang dihadapi dikarenakan siswa sudah mampu memahami konsep dari materi itu sendiri. Pentingnya pemahaman konsep merupakan modal dasar atas perolehan hasil belajar yang memuaskan dievaluasi akhir nantinya. Dengan belajar konsep, peserta didik dapat memahami dan membedakan kata, simbol, dan tanda dalam matematika (Suprijono, 2013).

Guru dalam pembelajaran Matematika dituntut untuk lebih inovatif. Pemahaman siswa terhadap materi menjadi pertimbangan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Menurut Jihad dan Abdul (2012) menyatakan bahwa pemahaman meliputi Penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mengorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasikannya.

(Susanto, 2014) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Lebih lanjut Bloom (Siregar, 2013) mengatakan bahwa pemahaman mencakup tujuan, tingkah

laku, atau tanggapan mencerminkan sesuatu pemahaman pesan tertulis yang termuat dalam satu komunikasi. Oleh sebab itu siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya dengan menghubungkannya dengan hal-hal yang lain. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan siswa untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat untuk kemudian mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai atas apa yang telah diketahuinya dan dapat mengomunikasikan kepada orang lain.

Matematika terdiri dari berbagai konsep yang tersusun secara hierarkis, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep matematika merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Skeel (Dahar, 2006) mengemukakan bahwa konsep merupakan suatu abstraksi mental yang mewakili satu kelas stimulus. Maksudnya, konsep itu merupakan suatu pengabstarakan dari sejumlah benda yang memiliki karakteristik yang sama, untuk kemudian diklasifikasikan atau dikelompokkan. Pendapat lain dari (Bahri, 2008) mengatakan konsep adalah satuan arti yang memiliki sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama.

(Susanto, 2014) mengatakan bahwa konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Lebih lanjut, (Susanto, 2016) mengemukakan bahwa orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Berdasarkan beberapa

pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa konsep merupakan bagian dari materi pembelajaran yang memiliki makna penting untuk dipelajari bagi perkembangan intelektual siswa. Pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting, karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran.

Suherman (Sanjaya, 2009) mengemukakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, tetapi mampu menggunakan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interprestasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Pada saat belajar matematika siswa akan menemukan berbagai rumus yang perlu dihafalkan, sehingga pemahaman konsep siswa harus baik.

Hamalik (Risnawati, 2008) mengatakan pemahaman konsep matematika adalah menguasai sesuatu berupa kelas atau kategori stimuulasi dalam matematika yang memiliki ciri-ciri umum. Suherman, dkk (Indra, 2015) mengatakan bahwa pemahaman konsep adalah konsep- konsep matematika tersusun secara hirerarkis, terstruktur, logis dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu sehingga dapat memberikan suatu pemahaman terhadap suatu kajian. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi-materi matematis yang terangkum dalam mengemukakan gagasan, mengolah informasi, dan

menjelaskan dengan kata-kata sendiri melalui proses pembelajaran guna memecahkan masalah sesuai dengan aturan yang didasarkan pada konsep. Siswa yang memiliki pemahaman tentang suatu konsep adalah siswa yang dapat mengembangkan pengetahuannya, dapat menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan suatu obyek atau peristiwa dengan bahasanya sendiri. Oleh karena itu, pemahaman konsep matematis sangat penting, karena dengan penguasaan konsep matematis akan mempermudah siswa dalam mempelajari matematika dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Model Pembelajaran *Drill*

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung berjalannya dengan efektif dan efisien sebuah proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Terdapat banyak model pembelajaran yang sudah tercipta. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *drill* pada pembelajaran matematika materi pecahan.

1. Pengertian Model Pembelajaran *Drill*

   Mengenai definisi atau pengertian metode *drill*, para ahli memberikan definisi yang agak sedikit berbeda meskipun pada intinya definisi-definisi tersebut sama. Diantaranya:

   a. Menurut Roestiyah (2012) “Metode Drill adalah suatu pembelajaran dimana peserta didik melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar

peserta didik memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari".

b. Menurut Bahri (2010) "Metode Drill adalah suatu cara pembelajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan baik".Selain itu metode ini dapat juga digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, dan ketrampilan.

c. Menurut Sujana (2011) "Metode Drill digunakan pada umunya untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Dan untuk memperoleh kecakapan motorik".

2. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Drill*

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *drill*, guru harus mempertimbangkan kesiapan dari guru tersebut, siswa dan segala fasilitas yang mendukung. Langkah-langkah dalam penggunaan metode *Drill* ini terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, ada beberapa hal yang dilakukan, antara lain:

1) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa,
2) Tentukan dengan jelas keterampilan secara spesifik dan berurutan,
3) Tentukan rangkaian gerakan atau langkah yang harus dikerjakan untuk menghindari kesalahan,
4) Lakukan kegiatan pra*drill* sebelum menerapkan metode ini secara penuh.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Langkah Pembukaan

Dalam langkah pembukaan, beberapa hal yang perlu dilaksanakan oleh guru diantaranya mengemukakan tujuan yang harus dicapai, bentuk-bentuk latihan yang akan dilakukan.

2) Langkah Pelaksanaan

a) Memulai latihan dengan hal-hal yang sederhana dulu,

b) Ciptakan suasana yang menyenangkan,

c) Yakinkan bahwa semua siswa tertarik untuk ikut,

d) Berikan kesempatan kepada siswa untuk terus berlatih,

3) Langkah Mengakhiri

Apabila latihan sudah selesai, maka guru harus terus memberikan motivasi untuk siswa terus melakukan latihan secara berkesinambungan sehingga latihan yang diberikan dapat semakin melekat, terampil dan terbiasa.

c. Penutup

1) Melaksanakan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang dilaksanakan oleh siswa,

2) Memberikan latihan penenangan.

3. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Drill*

Teknik mengajar latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa:

a. Memiliki ketrampilan motoris/gerak; seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda; melaksanakan gerak dalam olahraga,
b. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam hitung mencongak,
c. Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain, seperti hubungan sebab-akibat banyak hujan-banjir; penggunaan lambang/simbol di dalam peta dan lain-lain.

4. Syarat-syarat Model Pembelajaran *Drill*

Adapun syarat yang harus ditempuh untuk menjalankan metode *drill* agar mendapatkan hasil yang optimal,antara lain:

a. Masa latihan harus menarik dan menyenangkan.
   1) Agar hasil latihan memuaskan, minat instrinsik diperlukan,
   2) Tiap-tiap langkah kemajuan yang dicapai harus jelas,
   3) Hasil latihan terbaik yang sedikit menggunakan emosi.
b. Latihan-latihan hanyalah untuk ketrampilan tindakan yang bersifat otomatik.
c. Latihan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan/daya tahan murid, baik segi jiwa maupun jasmani.
d. Adanya pengerahan dan koreksi dari guru yang melatih sehingga murid tidak perlu mengulang suatu respons yang salah.
e. Latihan diberikan secara sistematis.

f. Latihan lebih baik diberikan kepada perorangan karena memudahkan pengarahan dan koreksi.

g. Latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya.

5. Kelebihan Model Pembelajaran *Drill*

a. Peserta didik memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dipelajarinya,

b. Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa para peserta didik yang berhasil dalam belajarnya telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari,

c. Pendidik lebih mudah mengontrol dan dapat membedakan mana peserta didik yang disiplin dalam belajarnya dana mana yang kurang dengan memperhatikan tindakan dan perbuatan peserta didik disaat berlangsungnya pengajaran,

d. Pada pelajaran agama dengan metode *drill* (latihan siap) ini peserta didik menjadi terbiasa dan menumbuhkan semangat untuk beramal kepada Allah.

6. Kelemahan Model Pembelajaran *Drill*

a. Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan dalam kondisi belajar,

b. Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis,

c. Dapat menimbulkan verbalisme (tahu kata-kata tetapi tak tahu arti) terutama pengajaran yang bersifat menghafal dimana peserta didik

dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hafalan dan secara otomatis mengingatkannya bila ada pertanyaan-pertanyaan yang berkenaan dengan hafalan tersebut tanpa suatu proses berpikir,

d. Dapat menghambat insiatif peserta didik, dimana insiatif dan minat peserta didik yang berbeda dengan petunjuk pendidik dianggap suatu penyimpangan dan pelanggaran dalam pengajaran yang diberikannya,
e. Latihan yang dilakukan di bawah pengawasan yang ketat dan suasana serius mudah sekali menimbulkan kebosanan,
f. Tekanan yang lebih berat, yang diberikan setelah murid merasa bosan atau jengkel tidak akan menambah gairah belajar dan menimbulkan keadaan psikis berupa mogok belajar/latihan,
g. Dalam pelaksanaannya metode ini memakan waktu/proses yang cukup banyak/lama,
h. Dalam pelajaran agama memerlukan ketelatenan/ketekunan serta kesabaran dari pendidik maupun dari peserta didik.

7. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Drill*

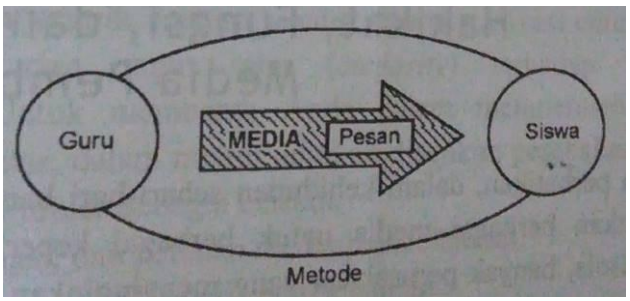
Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode *drill*, antara lain:

a. Waktu yang digunakan dalam *drill* cukup tersedia,
b. *Drill* hendaklah disesuaikan dengan taraf kemampuan dan perkembangan peserta didik,
c. *Drill* memiliki daya tarik dan merangsang peserta didik untuk belajar dan berlatih secara sungguh-sungguh,

d. Dalam latihan (*drill*) pertama yang diutamakan ketepatan kemudian kecepatan, kemudian kedua-duanya,
e. Pada waktu latihan harus diutamakan yang esensial,
f. Latihan dapat memenuhi perbedaan kemampuan dan kecakapan individu siswa,
g. Dapat menyelingi latihan, sehingga tidak membosankan,
h. Diperlukan kesabaran dan ketelatenan dari pendidik, terutama pelajaran agama.

D. Media PULZA (puzzle pizza)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara. Menurut Henich media merupakan alat saluran komunikasi Sri (Anitah , 2014). Selain itu Henich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode dalam proses belajar mengajar dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 1.
Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Gambar tersebut menunjukkan bahwa media mempunyai peran untuk menyampaikan pesan kepada siswa disertai dengan penggunaan metode yang

tepat agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pendapat lain dari Gagne dan Briggs secara implisit menyatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, vidio camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Maksud lain dari pernyataan tersebut yaitu media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Manfaat digunakannya media pembelajaran menurut (Arsyad, 2017), antara lain sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motovasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Melihat berbagai manfaat penggunaan media, seharusnya guru sebisa mungkin menggunakan media saat melangsungkan proses pembelajaran dengan memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan

di berikan. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut (Arsyad, 2017) yaitu:

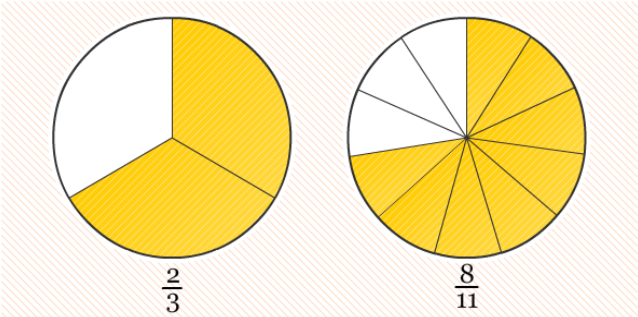
1. Sesuai tujuan belajar yang akan dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isis pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis.

Ada berbagai macam media yang bisa dipilih oleh guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan jenis dan karakteristiknya, yang pertama yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan seperti *opaque projector*, *slide projector*, *overhead projecto*r dan media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar fotografik, grafis, media tiga dimensi. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar, sedangkan media audiovisual yaitu kombinasi dari media visual dan media audio atau biasa disebut media pandang dengar. Peneliti memilih media visual yang tergolong dalam media tiga dimensi.

Media tiga dimensi dalam hal ini terdiri atas media realia dan model. Media realia merupakan alat bantu visual dalm pembelajaran yang berfungsi

memberikan pengalaman secara langsung kepada para siswa. Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, contohnya seperti mata uang antar negara, tumbuhan, binatang. Sedangkan model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media model ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata. Seperti yang digunakan peneliti dalam penelitian yaitu media PULZA (puzzle pizza). Media PULZA (puzzle pizza) dibuat oleh peneliti untuk menyampaikan konsep dari pecahan dan mengantarkan peserta didik pada penyelesaian dengan cara lebih konkrit. PULZA sendiri merupakan singkatan dari Puzzle Pizza. Di desain menyerupai bentuk pizza dengan berbagai potongan sehingga siswa akan lebih antusias dan paham akan materi yang diterapkan guru dengan media konkrit. Selain itu karena pengguna media masih anak-anak, maka bahan pembuatannya dipilih dari bahan kertas karton tebal diberi gambar yang menarik sehingga siswa lebih tertarik saat menggunakanya.

Cara menggunakan media PULZA (puzzle pizza) yaitu dengan cara menempatkan potongan pizza yang dipotong menjadi 8 bagian. Setiap anak diberi tugas untuk menyusun potongan puzzle ke papan puzzle pizza sambil menghitung setiap pecahan yang disusun.



Gambar 2.
Lingkaran Pecahan

E. Penelitian terdahulu yang Relavan

Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti harus memiliki keterkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk membuktikan tidak adanya kesamaan dan perbedaan antara aspek-aspek dari suatu masalah yang pernah diteliti dan hasil penelitian terdahulu dengan yang dilakukan.

Berikut ini penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rizka Fitriana (2014), "Penerapan Metode *Drill* Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Qur'an HadistSiswa Kelas III di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung". Dari penelitiannya membuktikan bahwa metode *Drill* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari skor rata-rata aktivitas kegiatan siswa di pra tindakan besar 64,50 nilai rata-rata siswa presentase ketuntasan belajarnya sebesar 64,61%, dan setelah diterapkan metode *Drill* disiklus I sebesar 75,17 dengan presentase ketuntasan belajar 78,12% dan pada siklus II skor rata-rata yang diperoloeh 94,67 dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 82,53%. Dengan

demikian membuktikan bahwa penerapan metode *Drill* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

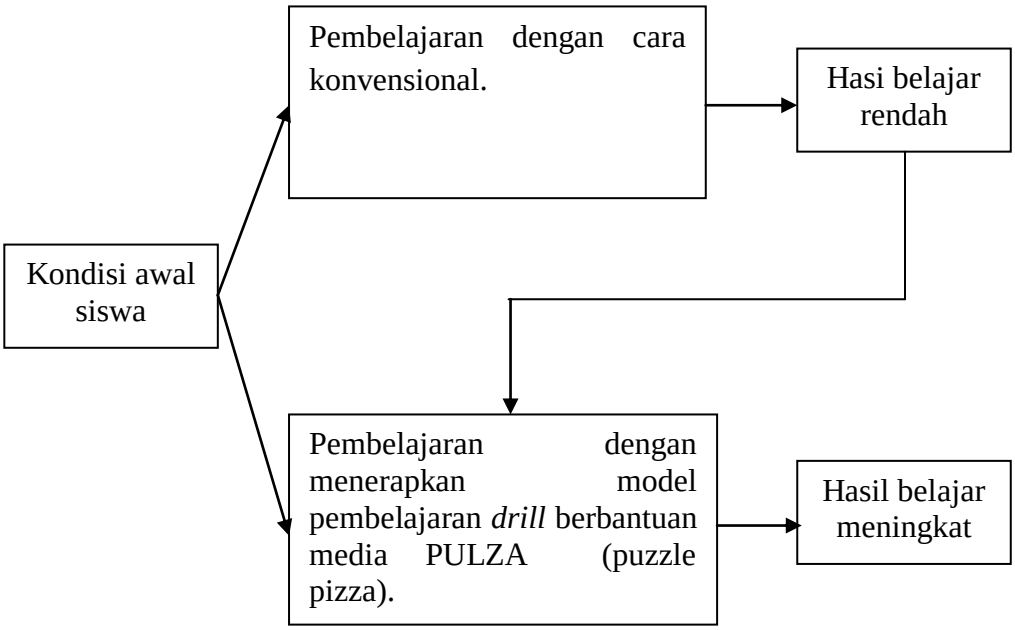
2. Utliya Hamida (2010), "Pengaruh Metode *Drill* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Bilangan Bulat Kelas IV SDI Al-Mubarok Kalidawir Tulungagung". Dari penelitiannya membuktikan bahwa metode *Drill* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari setelah penulis mengadakan penelitian diketahui bahwa metode *Drill* dapat membuat siswa lebih memahami konsep operasi hitung pada bilangan bulat. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus *independent t-test*. Setelah data dianalisis, dari hasil hitung baik manual maupun menggunakanprogram SPSS 16,00 pada tarafsignifikansi 1% maupun 5% ternyata hasil lebih besar dari . Dengan demikian hipotesis nihil (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima. Hasil penelitian antara kelas eksperimen dan kelas control terjadi perbedaan yang signifikan (t sebesar 3,226) dengan rata-rata nilai kelas eksperimen dengan metode Drill ($\bar{X}$ = 82,14) lebih tinggi dari pada rata-rata nilai dari kelas kontrol ($\bar{X}$ = 71,43). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Drill* memberi pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas IV SDI Al-Mubarok Kalidawir Tulungagung.

Dari penelitian di atas, banyak penelitian yang sudah mencoba pembelajaran menggunakan metode *drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, belum ada media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. Maka perlu adanya penelitian lebih

lanjut tentang pengaruh model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa.

F. Kerangka Pemikiran

Permasalahan yang terjadi di kelas III SD Negeri 2 Temanggungg 1 adalah belum diterapkannya model pembelajaran dan media dalam memperkenalkan materi yang cocok untuk menyampaikan konsep dari materi pecahan sederhana. Hal tersebut menjadikan kurangnya kemampuan sebagian besar peserta didik dalam menyelesaikan soal pecahan dan melakukan penyelesaian dengan cara konvensional. Penggunaan model pembelajaran berbantuan dengan media yang tepat akan membantu efektif dan efisiennya penangkapan konsep materi oleh siswa. Model pembelajaran *drill* berbantuan dengan media PULZA (puzzle pizza) bisa dijadikan solusi untuk masalah ini. Model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) dapat menyelesaikan soal pecahan dengan melakukan kegiatan memasang puzzle sambil berfikir. Adapun kerangka berpikir yang diilustrasikan melalui bagan berikut ini :



Gambar 3.
Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran PULZA (puzzle pizza) untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III. Dengan kriteria keberhasilan belajar siswa yaitu nilai rata-rata siswa kelas III mencapai 80 diatas nilai KKM.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan peneliti merupakan *pre-experimental design.* Desain penelitian ini dipilih karena sesuai dengan ciri-ciri desain tersebut yaitu tidak adanya variabel kontrol dan sampel dipilih tidak secara random. Sedangkan bentuk desain *pre-eksperimen* yang digunakan yaitu bentuk *one group pretest-posttest design.* Dipilihnya bentuk ini karena peneliti ingin mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan dengan mengadakan *pre-test* untuk dibandingkan hasilnya dengan hasil setelah diberikan perlakuan dengan mengadakan posttest. Hal tersebut dilakukan sebagai cara mengetahui pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

Tabel 1.
Bagan One Group Pretest-posttest Design

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O_1	X	O_2

B. Identifikasi Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2015) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penelitian ini variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (*Variable Independent*) yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel

terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza).

2. Vaariabel terikat (Dependent Variable) yaitu variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dan variabel terikat dari penelitiaan ini adalah pemahaman materi pecahanan siswa.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati, untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian. Berikut merupakan definisi operasional variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Drill*

   Model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.

2. Pemahaman Materi Pecahan

   Pemahaman materi pecahan siswa merupakan suatu kemampuan kognitif dalam memahami materi matematis yang dirangkum untuk mengemukakan gagasan, mengolah informasi, dan menjelaskan dengan kata-kata sendiri melalui proses pembelajaran guna memecahkan masalah.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan kelompok yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian antara lain yaitu:

1. Populasi

   Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu Siswa kelas III di SD Negeri 2 Temanggung 1 pada tahun ajaran 2020/2021, di Kabupaten Temanggung yang berjumlah 25 siswa.

2. Sampel

   Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung 1, di Kabupaten Temanggung yang berjumlah 25 siswa.

3. Teknik sampling

   Teknik sampling yang dilakukan oleh peneliti yaitu total sampling (sampling jenuh). Sampel jenuh digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, atau kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah sampel jenuh adalah sensus, dimana anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014). Teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil Kelas III SD Negeri 2 Temanggung 1 di Kabupaten Temanggung.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes yaitu menurut (Sudijono, 2011), tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu

ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh *testee*, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi *testee*, nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh *testee* lainnya atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu. Siswa yang akan diberikan treatment tes pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung 1.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk menjembatani antara subjek dan objek (secara substansial antara hal-hal teoritis dengan empiris, antara konsep dengan data), sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur pada instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini instrument yang digunakan oleh peneliti adalah jenis instrumen tes. Tes adalah suatu alat ukur yang diberikan pada individu (responden) untuk mendapat jawaban-jawaban, baik secara tertulis maupun lisan, sehingga dapat diketahui kemampuan individu yang bersangkutan. Tes dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan media PULZA (puzzle pizza) di kelas III.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

   Menurut (Arikunto, 2013), uji validitas adalah suatu pengujian untuk mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen soal valid atau tidak. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes (*test validity*) yang dihitung melalui bantuan program *IBM SPSS versi 25.00.*

2. Uji Reliabilitas

   Perhitungan reliabilitas menurut (Azwar, 2011) menyatakan bahwa mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memiliki tingkat reliabilitas tinggi atau tepat. Suatu instrumen dapat dikatakan tepat apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketepatan hasil. Perhitungan untuk mencari reliabilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah *cronbach alpha* berbantuan program *IBM SPSS versi 25.00*.

3. Uji Daya Beda

   Daya pembeda soal menurut (Arikunto, 2013) adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Perhitungan uji daya beda soal menggunakan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00.*

4. Uji Taraf Kesukaran Soal

Soal dikatakan baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Perhitungan uji taraf kesukaran menggunakan bantuan program *IBM SPSS versi 25.00.*

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu serangkaian proses yang dilakukan dalam penelitian. Dengan adanya prosedur penelitian maka akan ada patokan perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru, maka penelitian perbaikan pembelajaran akan berjalan efektif.

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti ada tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyusunan laporan. Tahap pertama yaitu pembuatan proposal serta pengajuan, membuat instrumen serta mengajukan kerjasama kepada sekolah yang akan di jadikan subyek penelitian. Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan dengan menguji instrument, observasi, wawancara, pre-test, treathment serta post-test. Tahap terakhir yaitu tahap pengelolaan data.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut (Sugiyono, 2015) adalah proses mencari dan menyususn secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan, ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun

orang lain. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini yaitu:

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk.* Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan *IBM SPSS versi 25.00.* Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam perhitungan ini adalah:

1) Data berdistribusi normal, apabila nilai signifikan > 0,05.
2) Data berdistribusi tidak normal, apabila nilai signifikan < 0,05.

b. Uji Hipotesis

Penguji hipotesis diakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji Paired Sample T-test. Peneliti menggunakan bantuan *IBM SPSS versi 25.00.* Adapun kriteria pengambilan keputusan Uji Paired Sample T-test jika sig < 0,05 maka H0 ditolak, sebaliknya jika sig > 0,05 maka Ha diterima. Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

Ho = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung I.

Ha = Terdapat pengaruh model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung I.

J. Rancangan Instrumen

Instrument penelitian adalah alat bantu yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengukur fenomena alam serta sosial yang sesuai dengan variabel penelitian (Sugiono, 2009). Sedangkan menurut (Sukmadinata, 2010), instrument penelitian adalah sebuah tes yang memiliki karakteristik mengukur informan dengan sejumlah pertanyaan dan penyataan dalam penelitian, yang bisa dilakukan dengan membuat garis besar tujuan penelitian dilakukan.

Menurut pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ialah metode penelitian yang dilakukan untuk mengukur dan mengambil data primer (langsung dari lapangan) melalui kajian-kajian yang empiris serta sistematis.

Lembar observasi (*observation sheet*) digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan observasi yang dibuat sebelum observasi dilakukan. Lembar observasi disebut juga sebagai pedoman observasi berisi butir-butir umum yang akan diobservasi. Hasil observasi yang dituangkan dalam lembar

observasi ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan keberhasilan tindakan yang telah dilakukan serta sebagai pertimbangan dalam menentukan langkah tindakan selanjutnya.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Temanggung I tahun ajaran 2020/2021. Dari penelitian tersebut rata-rata siswa mengalami peningkatan yang cukup segnifikan yaitu sebesar 24,80 dari rata-rata 55,72 menjadi 80,52. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dilihat dari signifikan menggunakan uji *Paired Sample t-test* menunjukan bahwa nilai sig 0,03 < 0,05. Model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) ini juga berperan penting dalam pemahaman materi pecahan pada siswa dimana dengan adanya model dan media tersebut siswa dapat melihat gambar pizza yang terpotong menjadi beberapa bagian dan siswa dapat menempelkan potongan tersebut sesuai dengan materi pecahan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru sebaiknya dapat menggunakan model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza) untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan pada siswa dalam mata peajaran matematika.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar matematika pada materi pecahan menggunakan model pembelajaran *drill* berbantuan media PULZA (puzzle pizza).

3. Bagi Peneliti

   Peneliti sebaiknya dapat menggunakan model pembelajaran *drill* sebagai bahan pengukuran pemahaman materi pecahan pada siswa khususnya aspek kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ayesha, N. R. (2016). Kajian Warna Interior Kelas Terhadap Kualitas Belajar Anak Di SD Cendekia Muda Bandung. *e-Procendding of Art & Design*, 1089.

Bahri. (2008). Konsep dan Definisi Konseptual. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bahri, Djamarah Syaiful. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Dahar, W. R. (2006). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Nurani Sejahtera.

Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

Dwi, Ari. (2014). Metode Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran. Malang: Genius Media.

Erowati, M. T. (2015). Pengaruh Penggunaan media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Sumberejo 1. *Prosisding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-9.

Fatimah. (2009). Fun Math: Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan. Bandung: Mizan Pustaka.

Glover, D. (2006). *Seri Ensiklopedia Anak A-Z Matematika*. Bandung. Grafindo Media Pratama.

Hamalik, Oemar. (2008). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Kasmadi, Sunariah. (2014). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Kosasih, E. (2014). Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya

Lestari dan Yudhanegara. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT. Refika Aditama.

Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Study Kompetensi Guru*, Bandung: PT. Rosda Karya.

Mulyono, Abdurrahman. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

Noerseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurna Pendidikan & Ekonomi*, 19-26.

Offirston, Topic. (2014). Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella. Jogjakarta: Deppublish.

Roestiyah, N. K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur. Bandung: PRENAMEDIA GROUP.

Sari, Y. R. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogi*, 1-8.

Siregar, S. (2013). "Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Software Graphmatica. Journal Penelitian, Vol 3, (1), hlm.1-9.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor factor Yang Memengaruinya*. Jakarta, Rineka Cipta.

Sri, Anitah W. D. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten. Penerbit Universitas Terbuka.

Sucahyo. (2012). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya.

Sudjana, N. (2011). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D.* Bandung: ALFABETA.

Sukayati. (2011). Pembelajaran Pecahanan di Sekolah Dasar Yokyakarta. Wdyaswara PPPPTK Matematika.

Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat peragadalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV Alfabeta.

Suparmi, I. D. (2012). *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta Suka Press UIN Sunan Kalijaga.

Supinah. (2011). Strategi Pembelajaran Matematika berorentasi PAIKEM. Yokyakarta, Wdyaswara PPPPTK Matematika.

Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar Pembelajaran. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.

Syaiful, B. D dan Aswan Anas. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tazkia Ramadhany, D. K. (2015). Analisis Model dan Media Pembejaran yang Digunakan Oleh Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi DI SMA Se-Kecamatan Inderalaya. *Jurnal Provit* , 1-12.

Tim Lapis PGMI IAIN. (2009). *Psikologi Belajar.* Surabaya, Amanah Pustaka.

Wahono, S. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Permata Puri Media.