E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: XXXX - XXXX
Halaman 263-270
Volume 1 Nomor 1 Tahun 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PERANCANGAN MATERI INTERAKTIF MELALUI METODE DRILL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 010 BONAI DARUSSALAM

Polma Roman Nauli[1]

[1]SD Negeri 010 Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu
e-mail: romasimatupang32@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika kelas V SD melalui metode drill. Penelitian ini di lakukan pada kelas V SDN 010 Bonai Darussalam Kecamatan Bonai Darussalam, Kabupaten Rokan Hulu, Riau Tahun Ajaran 2022/2023. Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah Pemantapan Kemampuan Propesional (PKP). Penelitian ini di laksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Metode ini dilakukan dalam empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan (observasi) serta refleksi tindakan. keempat tahapan tersebut merupakan siklus yang berlansung secara berulang dan dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dan difokuskan pada pembelajaran yang menggunakan metode drill. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan pada saat proses pembelajaran berlansung dengan mencatat hal –hal yang terjadi, dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran MTK siklus I Siswa yang tuntas berjumlah 10 orang dalam angka persentasenya 33.33% telah mengalami peningkatan (yang mencapai KKM pada siklus I). Pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 86.66% atau 26 orang siswa dari 30 siswa mencapai KKM. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61, sedangkan pada siklus ke II terjadi peningkatan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata 82,26%. Dengan demikian dari hasil analisa peneliti, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran MTK tentang materi macam-macam gerak benda dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Matematika, Metode drill, hasil belajar*

LATAR BELAKANG

Pendidikan matematika di tingkat dasar merupakan fondasi penting dalam pembangunan kemampuan kognitif dan pemikiran logis siswa. Namun, tantangan dalam mengajar matematika di sekolah dasar seringkali muncul karena beberapa alasan. Salah satunya adalah kompleksitas konsep yang diajarkan, yang mungkin sulit dipahami oleh siswa pada usia tersebut. Terkadang, pendekatan pembelajaran yang kurang

menarik dan kurang sesuai dengan kebutuhan siswa juga dapat menjadi kendala utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan, seperti ceramah dan latihan tulis, mungkin tidak cukup efektif untuk memotivasi siswa, terutama di tengah-tengah perkembangan teknologi informasi yang pesat. Siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, ada kebutuhan yang mendesak untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Salah satu pendekatan yang menarik untuk dipertimbangkan adalah penggunaan metode Drill, yang menekankan pada latihan berulang dalam memahami konsep dan keterampilan matematika. Namun, dalam konteks yang terus berubah dan semakin canggih secara teknologi, metode Drill dalam bentuk tradisional mungkin perlu diperbarui agar tetap relevan dan efektif.

Penggunaan materi interaktif, yang mencakup elemen-elemen seperti multimedia, permainan, dan simulasi, menjadi semakin populer dalam pendidikan. Materi interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika, membangun pemahaman yang lebih mendalam, dan memotivasi siswa untuk belajar.

Namun, Pada konteks uji pendahuluan dengan melibatkan 10 siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 70%, penting untuk memahami bahwa hasil uji pendahuluan ini menjadi titik awal dalam mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi matematika. Hasil uji ini bisa menjadi landasan untuk merumuskan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Perancangan materi interaktif dengan metode Drill dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan tersebut. Materi interaktif dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika secara lebih menyeluruh, sementara metode Drill memberikan latihan yang diperlukan untuk memperkuat keterampilan komputasi dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, hasil uji pendahuluan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada di bawah KKM memberikan pembenaran yang kuat untuk melanjutkan penelitian dan menerapkan perancangan materi interaktif melalui metode Drill dalam upaya meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dalam matematika. Uji ini juga dapat membantu peneliti dan guru untuk lebih fokus dan tepat dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan memahami latar belakang ini, penelitian ini diinisiasi dengan harapan dapat menjembatani kesenjangan pengetahuan yang ada dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang mana berisi paparan berikut, yaitu: (1) subjek penelitian (2) tempat penelitian, (3) waktu penelitian, (4) desain prosedur perbaikan pembelajaran dan (5)

teknik analisis data. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 010 Bonai Darussalam berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan 17 orang siswa perempuan. Sedangkan tempat penelitian perbaikan pembelajaran adalah di SDN 010 Bonai Darussalam Kecamatan Bonai Darussalam, Kabupaten Rokan Hulu, Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Sebelum kegiatan eksperimen metode drill dilakukan. Eksperimen metode Drill dengan partisipasi siswa dan guru merupakan langkah yang relevan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika, terutama dalam materi perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan bilangan persen dan desimal. Dalam eksperimen ini, guru mempersiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang akan diajarkan dan memperkenalkan metode Drill sebagai strategi utama pembelajaran. Selama sesi pembelajaran, siswa terlibat dalam latihan-latihan Drill yang berulang dengan bimbingan langsung dari guru. Penggunaan berbagai teknik, seperti penggunaan kartu flash, permainan matematika, atau perangkat lunak interaktif, membantu menjaga minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Setelah sesi Drill selesai, evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Siswa dan guru merefleksikan proses pembelajaran, mempertimbangkan apa yang berhasil dan area yang perlu diperbaiki untuk perbaikan selanjutnya.

Eksperimen ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, sementara siswa memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep matematika yang diajarkan. Dengan demikian, eksperimen metode Drill dengan partisipasi siswa dan guru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi-materi matematika yang kompleks.

Berdasarkan penelitian siklus I, sudah dapat diketahui ketuntasan hasil belajar siswa masih jauh dari KKM, yaitu 70. Nilai rata-rata yang dapat pada siklus I adalah 61%. Siswa yang tuntas hanya berjumlah 10 dari 30 siswa, dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 siswa sehingga persentase siswa yang tuntas adalah sebesar 33%. Kreteria keberhasilan peneliti ini masih perlu ditingkatkan karena masih termasuk kategori cukup. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi ajar yang telah disajikan pada kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dinilai dengan pemberian skor. Hasil belajar ini akan digunakan untuk melihat pengaruh perbaikan pembelajaran pada setiap siklus tindakan. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan juga teman sejawat yang telah membantu merekan selama kegiatan pembelajaran. Dari refleksi yang telah dilakukan pada siklus I

Berdasarkan penelitian siklus II, Berdasarkan hasil nilai evaluasi dan observasi pada pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti bersama teman sejawat dan guru senir menyampaikan ataupun mengkaji yang suda dilakukan oleh peneliti ini sudah baik dan yang kurangan selama proses pembelajaran IPA metode eksperimen dengan materi

macam- macam perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan angka persen dan desimal, peneliti telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek sudah mencapai kriteria sangat baik. Jadi peneliti bersama teman sejawat dan guru senior menyebut pada siklus ke 2 (dua) penelitian berhasil, dan peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ini lagi untuk siklus selanjutnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil belajar siswa sebelum perbaikan dan setelah perbaikan pembelajaran dan analisis data hasil belajar perbaikan pembelajaran siswa kelas IV SDN 010 Bonai Darussalam adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa SDN 010 Bonai Darussalam

No	Nama Siswa	UH Siklus 1	Keterangan
1	Ali	48	Tidak Tuntas
2	Anisa Rahayu	87	Tuntas
3	Azzahra.A.	55	Tidak Tuntas
4	Bella Rahma	56	Tiidak Tuntas
5	Delna Nopalia	52	Tidak Tuntas
6	Dedi G	43	Tidak Tuntas
7	Derbi A	40	Tidak Tuntas
8	Fahri Teguh	45	Tidak Tuntas
9	Hanifa Lailatul A	41	Tidak Tuntas
10	Iqlas Alian .P	80	Tuntas
11	Irfan Arif	40	Tidak Tuntas
12	Jesika	84	Tuntas
13	Junies Harefa	54	Tidak Tuntas
14	M.Fauzy	90	Tuntas
15	M. Kalbi	47	Tidak Tuntas
16	M. Zaeyan A	80	Tuntas
17	Mutia Hasana	51	Tidak Tuntas

18	Nabila Ma`Rifa	80	Tuntas
19	Putri Kartika	50	Tidak Tuntas
20	Rana Dwi. S.	80	Tuntas
21	Reni Pratiwi	81	Tuntas
22	Sandi Nugraha	43	Tidak Tuntas
23	Umi Hasana	55	Tidak Tuntas
24	Velina Ashari	43	Tidak Tuntas
25	Zaki Azmi Anas	88	Tuntas
26	Zia P.	55	Tidak Tuntas
27	Zelfia Amanda	55	Tidak Tuntas
28	Fiqri Aditia	46	Tidak Tuntas
29	Faiza Eliya	40	Tidak Tuntas
30	Rahid Rahmadan	85	Tuntas
	Jumlah	1.837	Jumlah
	KKM	70	KKM
	Nilai Rata-rata	61.%	Nilai Rata-rata
	Jumlah siswa yang tuntas	10	Jumlah siswa yang tuntas
	Jumlah siswa yang tidak tuntas	20	Jumlah siswa yang tidak tuntas

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I SDN 010 Bonai Darussalam

No	Rentang Nilai	Kategori	Siklus I	
			Jlh	%
	90 – 100	Sangat Baik	2	6,6 %
	80 – 89	Baik	6	20%
	70 – 79	Cukup	2	6,6%

	60 – 69	Kurang	10	33.33%
	< 50	Kurang Sekali	10	33.33%
Nilai Terendah			40	
Nilai Tertinggi			92	
Jumlah			1.837	
Nilai Rata-Rata			61.23%	
Jumlah Siswa Tuntas			10	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			20	
Persentase ketuntasan klasikal			33.33%	

Berdasarkan hasil belajar tabel 4.2 diatas dapat kita lihat siswa yang mendapatkan nilai KKM hanya 10 orang dalam angka persentasenya (33.33%) ,di ketahui secara umum siswa masih belum menguasai materi macam-macam perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan angka persen dan desimal, data yang diperoleh peneliti saat tes awal yang dilakukan dari 30 siswa yang mengikuti soal post tes siswa yang mendapat nilai KKM hanya 10 siswa dalan persentase 33.33% , yang belum mencapai KKM sebanyak 20 siswa dalam persentase 66.65 %. Rata-rata nilai pada siklus 1 ini adalah 61%, nilai tertinggi pada siklus ini adalah 92 sedangkan nilai terrendah adalah 40.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II SDN 010 Bonai Darussalam

No	Rentang Nilai	Kategori	Siklus II	
			Jlh	%
	90 – 100	Sangat Baik	10	33.33%
	80 – 89	Baik	10	33.33%
	70 – 79	Cukup	6	20%
	60 – 69	Kurang	4	13.33%
	< 50	Kurang Sekali	-	
Nilai Terendah			60	
Nilai Tertinggi			98	
Jumlah			2.468	
Nilai Rata-Rata			82,26%	
Jumlah Siswa Tuntas			26	

Jumlah Siswa Tidak Tuntas	4
Persentase Ketuntasan klasikal	86.66%

Berdasarkan hasil belajar siswa ditabel 4.3 diatas dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai sangat baik 10 orang dalam angkah presentase nya (33.33%), dan siswa yang mendapatkan nilai baik ada 10 orang siswa dalam angka persentase nya (33.33%), dan nilai yang cukup ada 6 orang siswa dalam angka persentase (20%), sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang ada 4 orang siswa dalam angka persentasenya (13.33%). Sedangkan yang mendapat nilai KKM sebanyak 26 siswa dalam presentase (86.66%) sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 4 orang siswa dalam presentase (13.44%).

SIMPULAN

Uraian diatas dapat diambil kesimpulannya bahwa menggunakan metode eksperimen siswa lebih aktif didalam kelas ataupun didalam kelompoknya, dengan menggunakan metode eksperimen hasil nilai belajar siswa SDN 010 Bonai Darussalam menjadi meningkat. Rata-rata nilai pada siklus 1 ini adalah 61%, nilai tertinggi pada siklus ini adalah 92 sedangkan nilai terrendah adalah 40. Sedangkan Pada siklus ke 2 data hasil belajar yang mendapat nilai sangat baik 10 orang dalam angkah presentasenya (33.33%), dan siswa yang mendapatkan nilai baik ada 10 orang siswa dalam angka persentasenya (33.33%), dan nilai yang cukup ada 6 orang siswa dalam angka persentase (20%), sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang ada 4 orang siswa dalam angka persentasenya (13.33%). Sedangkan yang mendapat nilai KKM sebanyak 26 siswa dalam presentase (86.66%), sedangkan siswa yang tiak mencapai KKM sebanyak 4 orang siswa dalam presentase (13.44%).

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI dan SDLB. Jakarta: Depdiknas.

Elypita Elly. 2013. Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Metode Drill pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah dasar Usaba Sepotong. Jurnal Untan. Vol 2, N 8.

Girsang, J. R., & Utami, S. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(7).

GIRSANG, Juni Risdawati, et al. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3.7.

Hastuti, E. S., & Hidayati, H. (2018). Pengaruh penggunaan metode eksperimen ditinjau terhadap hasil belajar IPA dari kemampuan komunikasi. Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 5(1), 25-31.

Hastuti, Ening Sry, and Hidayati Hidayati. "Pengaruh penggunaan metode eksperimen ditinjau terhadap hasil belajar IPA dari kemampuan komunikasi." Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA 5.1 (2018): 25-31.

Hopkins. (1993). Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut). Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Mulyasa, Menjadi Guru Propesional Menciptakan pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, (Bandung: 2005), h.110

Nurafni, Nurafni. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Perkalian, penjumlahan, pembagian, dan pengurangan angka persen dan desimal Melalui Metode Eksperimen Dengan Panduan Kerja Terstruktur Bagi Siswa Kelas VI SDK Sakina Jaya." Jurnal Kreatif Online 6.4.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 1(1), 128-135.

Sari, Noviyana, and Maryatun. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X Semester Genap SMK Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016. PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi) 4.2 (2016).

Sri Sulistyorini. 2007. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. (Semarang: Tiara Wacana) h.10

Susanti, Emilia, Dicki Hartanto Emilia Susanti, and Dicki Hartanto. "Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Islam." POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam 1.1 (2015): 151-174.