

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perbaikan mutu ini merupakan prasyarat mutlak yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu wahana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan (Komalasari Kokom, 2017: 3). Dengan demikian hendaklah mutu pendidikan ditingkatkan agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal dan prosesnya tidak sia-sia.

Pendidikan yaitu hak bagi setiap insan manusia, tanpa terkecuali karena negara sudah menjamin warganya untuk mendapatkan Pendidikan yang layak. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, berbunyi bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang agar terciptanya insan paripurna bangsa. Suprayitno, (2020: 4)

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh orang-orang tertentu melalui berbagai proses dan arahan untuk tujuan pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan dapat lahir peserta didik yang berwawasan luas sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tertuang dalam UUD 1945. Pentingnya pendidikan dalam usaha

sadar manusia untuk meningkatkan pengetahuan, didapat baik dari lembaga formal dan informal. Dimana dalam pendidikan formal pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah. Jenjang pendidikan pertama yang harus ditempuh adalah pendidikan sekolah dasar (SD).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar pada setiap jenjang pendidikan formal memegang peranan penting. Matematika dijadikan sebagai mata pelajaran dasar yang melandasi ilmu pengetahuan lain karena matematika selalu berhubungan dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika sering dianggap pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan bagi siswa. Beberapa analisis yang dapat dilihat mengenai kesulitan belajar dikarenakan kesulitan memahami konsep, kesulitan memahami rumus dan kesulitan dalam memahami soal cerita (Waskitoningtyas, 2016).

Pembelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan. Menurut Purnamasari Mega, (2017: 46) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari siswa sedangkan faktor eksternal antara lain keluarga, sekolah dan masyarakat. Diantara lingkungan tersebut yang paling berpengaruh adalah lingkungan sekolah seperti guru, sarana belajar dan teman-teman. Guru merupakan pihak yang berhubungan langsung dengan siswa.

Pada sekolah dasar umumnya guru menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional (metode ceramah), dimana guru menjelaskan dan siswa

memperhatikan sehingga kegiatan pembelajaran terlihat sangat monoton. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik minat para siswa dan pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat oleh siswa mudah dilupakan. Metode ceramah sangat mudah dilakukan guru dan mudah pula dipahami oleh siswa tetapi guru perlu memahami tidak semua siswa dapat menerima pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja.

Menurut Piaget (Arifuddin & Arrosyid, 2017: 167) menjelaskan bahwa siswa tingkat dasar berada pada tahap kongrit, sehingga dalam penanaman konsep hendaknya menggunakan bantuan objek nyata agar lebih mudah diterima. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa menjadi subjek yang melakukan pengamatan dan eksperimen untuk menemukan pemahaman konsep dan guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu mengarahkan aktivitas siswa. Proses pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi secara langsung akan dapat menanamkan konsep-konsep yang diterima siswa sehingga akan tertanam dalam otak siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dimana peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 1 materi bangun datar mengatakan bahwa: berdasarkan hasil ulangan harian matematika kelas 1 tentang materi bangun datar menunjukkan hasil yang tidak memuaskan dari 25 siswa 60% siswa kelas 1 masih mendapatkan nilai ulangan harian di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal, sisanya 40% mendapatkan nilai ulangan harian di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi

bangun datar, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu ceramah dan menjelaskan di papan tulis dengan menggambar bangun datar di papan tulis sehingga siswa cenderung bosan, pembelajaran cenderung didominasi guru dan siswa kurang aktif memahami bangun datar secara real. Dalam menjelaskan bangun datar pun guru menggunakan media yang kurang menarik, pembelajaran hanya bersumber dari papan tulis atas penjelasan guru, sehingga materi yang diterima siswa cenderung bersifat abstrak hanya secara gambar, selanjutnya siswa mengerjakan soal latihan. Dalam pembelajaran ini siswa kurang realistic dan sistematis dalam berfikir. Siswa membutuhkan suatu proses belajar yang menarik terlebih karena siswa kelas I SD Negeri 1 Lenteng sangat suka bermain.

Melihat data hasil belajar yang rendah, maka perlu adanya upaya guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar agar siswa menjadi lebih aktif dan siswa dapat memahami konsep matematika dengan mudah, sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika siswa, perlu diadakan pengembangan materi melalui sebuah metode pembelajaran matematika. Metode pembelajaran itu penting karena metode matematika yang efektif, tepat pemilihan sesuai dengan pokok bahasan matematika akan meningkatkan daya serap dan kemampuan berfikir siswa di dalam belajar salah satunya metode pembelajaran *drill* berbantuan *flashcard*.

Metode *drill* berbantuan *flashcard* ini dianggap cocok untuk pembelajaran bangun datar karena dalam metode ini diberikan sebuah latihan-latihan dari sebuah pembelajaran yang sudah dipelajari. Penerapan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika pada materi pengenalan bentuk bangun datar. Metode ini memungkinkan siswa aktif dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan berlatih terus menerus dengan bantuan *flashcard* akan membuat siswa lebih mengingat dan memahami materi pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini akan melibatkan kemampuan visual dan persepsi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Metode ini dipilih karena melalui metode ini siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Metode *drill* berbantuan *flashcard* ini mudah untuk diaplikasikan secara berulang. Media *flashcard* dapat menumbuhkan motivasi siswa. Penggunaan media *flashcard* juga diharapkan mampu menghadirkan berbagai kebutuhan materi yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu atau mampu dihadirkan pada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Drill* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 1 Lenteng tahun pelajaran 2022/2023 antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar kelas 1 pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar ditandai dengan 60% siswa tidak tuntas KKM.
2. Proses pembelajaran matematika menjadi monoton karena guru menggunakan pembelajaran konvensional (metode ceramah) dalam penyampaian materi.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.
4. Kurangnya pemberian latihan soal.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu apakah ada pengaruh metode *drill* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SD Negeri 1 Lenteng Tahun Ajaran 2022/2023?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penerapan metode *drill* berbantuan *flashcard* untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng tahun ajaran 2022/2023.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng Tahun ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar mudah memahami materi bangun datar dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajar, dengan mengetahui pengaruh metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng tahun

Pelajaran 2022/2023. Guru dapat memperhatikan hal tersebut guna untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, mengembangkan strategi pembelajaran dan dapat menjadi alternative dalam mengatasi pembelajaran terutama pembelajaran matematika pada siswa di kelas I SD Negeri 1 Lenteng. Dengan mengetahui pengaruh metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng tahun Pelajaran 2022/2023.

d. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berfikir ilmiah serta menambah metode-metode mengajar sebagai calon pendidik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran *Drill*

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode pembelajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi belajar mengajar. Menurut Slameto, (2010: 82) mengemukakan bahwa metode adalah sebuah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam KBBI metode yaitu cara kerja kegiatan dengan memudahkan pelaksanaannya untuk tercapainya tujuan yang

telah diharapkan yang bersistem untuk suatu kegiatan. Dari beberapa definisi tentang metode diatas dapat penulis simpulkan bahwa metode adalah cara atau langkah kerja yang bersistem untuk pelaksanaannya mempermudah pembelajaran demi dapat tercapainya tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran menjadi salah satu cara yang dilakukan guru untuk memudahkan penyajian materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Saifudin Mahmud, 2017: 96). Untuk menciptakan cara belajar yang baik sebaiknya guru menentukan metode yang baik pula, metode yang baik yaitu metode yang dapat menghantarkan peserta didik dalam berbagai macam kegiatan. Dalam hal ini peserta didik harus diberikan kesempatan untuk melatih kemampuan dalam menerima pembelajaran contohnya dengan cara peserta didik mengerjakan tugas dengan mandiri.

b. Pengertian metode *drill*

Untuk menunjang pembelajaran maka perlu ditambahkan suatu metode pembelajaran, salah satunya adalah metode *drill*. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (Nida Wahyuni, 2012: 95) metode *drill* (latihan) merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Metode *drill* merupakan latihan berulang guna mendapatkan ketangkasan dalam pembelajaran sebagaimana telah dikemukakan sebagai berikut “*drill is an exercise*

with repeated or continuous practice to gain practical skill and dexterity about learned knowledge” (Wahyuni, 2013: 339).

Menurut Shalahuddin (Panggabean, 2018: 90) metode *drill* merupakan suatu cara kebiasaan kegiatan dalam melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan supaya menjadi permanen. Dari pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, metode *drill* adalah cara yang baik dalam proses pembelajaran guna menanamkan kebiasaan tertentu serta metode yang mendorong siswa untuk melatih ketangkasan dan menyempurnakan suatu keterampilan dalam pembelajaran

c. Tujuan Penerapan Metode Drill

Menurut Nida Wahyuni (2012: 401-402) tujuan dari penerapan metode *drill* supaya siswa mampu memahami langsung bahan ajar yang disampaikan. Selain itu juga tujuan dari penerapan metode *drill* sebagai berikut:

- 1) Agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap.
- 2) Mendapatkan pengetahuan setelah melaksanakan latihan dengan menambah pengetahuan serta keterampilan siswa.
- 3) Memotivasi siswa untuk memupuk tanggung jawab sendiri serta inisiatif siswa dalam suatu proses pembelajaran.

- 4) Mampu memanfaatkan waktu luangnya untuk melakukan hal-hal yang menunjang proses belajarnya.
- 5) Tujuan metode *drill* adalah untuk memperoleh suatu keterampilan, dan pengetahuan sesuatu tentang apa yang dipelajari siswa secara praktis. Dan kapanpun bisa digunakan sesuai dengan metode ini. Untuk menunjang belajar siswa dalam pembelajaran.

Menurut Rostiyah (2012: 125-126) menjelaskan tujuan digunakannya latihan agar siswa:

- 1) Memiliki keterampilan motorik/gerak seperti menghafal kata-kata, menulis, mempergunakan alat/membuat suatu benda, melaksanakan gerak dalam olahraga.
- 2) Mengembangkan kecakapan intelek seperti mengalikan, membagi, menjumlah, mengurangi, menarik akar dalam hitung mencongak, mengenal bentuk/benda dalam Pelajaran matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca dan sebagainya.
- 3) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan hal lain.

d. Prinsip-prinsip metode pembelajaran *drill*

Dalam metode pembelajaran terdapat sebuah prinsip Menurut Majid, (2013: 214) terdapat beberapa prinsip dari metode *drill* diantaranya:

- 1) Siswa harus diberikan pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.

- 2) Latihan untuk pertama kali hendaknya bersifat diagnosis, jika kurang berhasil bisa dilakukan perbaikan agar hasil dapat sempurna.
- 3) Latihan tidak perlu lama asalkan sering dilakukan.
- 4) Harus dilakukan sesuai taraf kemampuan siswa.

e. Langkah- Langkah metode *drill*

Dalam kegiatan belajar mengajar metode memiliki beberapa Langkah untuk proses penggunaanya. Menurut Sulastri, (2019) menggunakan metode *drill* memiliki beberapa langkah-langkah diantaranya:

- 1) Gunakan latihan ini hanya untuk pelajaran atau tindakan yang dilakukan secara otomatis yaitu dapat dilaksanakan tanpa menggunakan pemikiran dan pertimbangan yang mendalam.
- 2) Guru harus dapat memilih latihan yang mempunyai arti luas yaitu dapat menanamkan pengertian akan makna dan tujuan latihan sebelum siswa melakukannya.
- 3) Perlu mengutamakan ketepatan, supaya siswa dapat melakukan latihan dengan tepat.
- 4) Guru memperhitungkan waktu pelaksanaan latihan yang sesuai agar tidak melelahkan dan membuat siswa bosan.

f. Kelebihan metode pembelajaran *drill*

Metode pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelebihan. Menurut Setyowati, (2018: 24) dalam proses pembelajaran menggunakan metode *drill* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) Menjadikan daya ingatan siswa lebih tajam.
- 2) Siswa menjadi lebih teliti karena menggunakan daya fikir yang baik dan memperoleh pengajaran yang baik pula.
- 3) Adanya bimbingan, koreksi dan pengawasan dari guru.
- 4) Dengan adanya latihan yang berulang-ulang pengertian siswa jadi lebih luas.
- 5) Guru lebih mudah mengontrol siswa dan dapat melihat kedisiplinan siswa.
- 6) Dapat memanfaatkan kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi tinggi dalam pelaksanaannya.

g. Kekurangan metode *drill*

Metode pembelajaran tentunya memiliki beberapa kekurangan. Menurut Zainal Aqib (2016: 127) dalam pembelajaran menggunakan metode *drill* memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

- 1) Peserta didik cenderung belajar secara mekanis.
- 2) Dapat menyebabkan kebosanan.
- 3) Mematikan kreasi peserta didik.
- 4) Membentuk kebiasaan yang kaku serta bersifat mekanis dan rutinitas disamping itu kurang memperhatikan aspek intelektual peserta didik.

5) Dalam melaksanakan metode pembelajaran drill memerlukan waktu atau proses yang cukup lama.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kekurangan metode *drill* yaitu guru harus mempunyai cara yang baik agar siswa tidak bosan dalam memberikan materi pembelajaran dan dalam mengimplementasikan metode ini akan memakan waktu yang lama dan proses yang lama, sehingga guru harus mampu mengatur waktu dengan baik dalam melakukan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau antaran (Sadiman A.S, 2014: 6). Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran dapat

diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu informasi sehingga guru bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

b. Media *flashcard*

Menurut Azab Daftari dan Mozaheb (Taghizadeh et al, 2017: 247), media *flashcard* adalah sebuah kartu yang berisikan kata, kalimat, atau gambar sederhana. Selanjutnya, menurut Asyhar (Asmodilasti & Suparno, 2018: 5) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media visual, khususnya untuk mengkomunikasikan pesan dan dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan kata-kata, angka dan simbol. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar maupun tulisan, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Flashcard biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya. *Flashcard* berisi gambar-gambar benda, binatang dan sebagainya yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jika dilihat dari bentuknya *flashcard* termasuk media grafis atau media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta melalui penggunaan, angka, serta bentuk symbol atau lambang (Febriyanto Budi dan Ari Yanto, 2019: 108-115).

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard*

Kelebihan media *flashcard* mempunyai yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan selama kegiatan pembelajaran, guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan supaya siswa tidak mudah bosan dan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media *flashcard* diharapkan siswa mampu mengungkapkan ide melalui kartu bergambar. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam menulis deskripsi. Oleh karena itu, dengan menggunakan media *flashcard*, guru dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahan media *flashcard* adalah anak yang dapat mengetahui dan memahami kata atau gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*, hanya menekankan pada persepsi indra mata.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar belajar pada dasarnya adalah proses perubahan perilaku menjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap buruk menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada diri siswa. Menurut Nasution hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar (Supardi, 2016: 2). Sedangkan menurut Sadiman, A, M (2014: 78) hasil belajar adalah perilaku-prilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Berdasarkan beberapa pengertian

dias dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar.

b. Jenis hasil belajar

Menurut Benyamin Bloom (Arifin, 2013: 21) mengemukakan tiga jenis hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa akan dipengaruhi oleh aktivitas belajarnya. Selain itu, hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh performansi guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru harus mampu

melaksanakan pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa. Menurut Baharuddin (Tasya dan Agung, 2019: 661) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

1) Faktor yang berasal dari luar

a) Faktor faktor social

Kelompok faktor-faktor sosial disini adalah faktor manusia, baik manusia itu ada maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir.

b) Faktor faktor non social

Kelompok faktor-faktor non sosial ini tidak terbilang jumlahnya, seperti misalnya: tempat, alat alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat-alat menulis, buku-buku, alat peraga dan sebagainya).

2) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

4. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Matematika dianggap sulit, memiliki banyak rumus dan sangat membosankan, itulah kebanyakan orang tidak suka belajar. Namun disisi lain, matematika sering dijumpai dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pengertian matematika

Matematika adalah ilmu logika, yang berkaitan dengan bentuk, susunan, besaran dan konsep yang berkaitan satu dengan lainnya (Rahmah, 2018). Pembelajaran adalah proses mengatur atau membentuk interaksi siswa dengan cara yang terpilih. Ketika merancang metode yang dipilih dalam proses belajar mengajar, itu harus diperhatikan sebagai dasar untuk menganalisis karakteristik siswa. Oleh karena itu, agar dapat menerapkan metode yang benar secara efektif dan efisien perlu diterapkan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa (Rahman, 2018).

Pembelajaran matematika adalah suatu proses dimana siswa saling berinteraksi dengan ilmu logika dalam kaitannya dengan bentuk, pengaturan, ukuran dan konsep. Dengan demikian pembelajaran matematika SD adalah proses pembelajaran yang berlangsung antara guru SD dengan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan mata pelajaran matematika yang dipelajari.

b. Tujuan pembelajaran matematika

- 1) Menumbuhkan dan membuatkan keterampilan berhitung menjadi latihan pada kehidupan sehari-hari.
- 2) Peningkatan keterampilan siswa yang dapat ditransfer melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar matematika menjadi bekal belajar lebih lanjut.
- 4) Mengembangkan perilaku yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Dengan demikian matematika perlu diajarkan sejak dini agar mampu menghubungkan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

c. Materi Bangun Datar Sederhana

Menurut Bird (Krisnawati, 2020: 30) bangun datar adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan bentuk. Bangun datar berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut system deduktif.

Bangun datar merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal yaitu titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang (Krisnawati, 2020: 30).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bangun datar merupakan suatu ilmu dalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis dan bentuk yang bersifat abstrak dan berkaitan satu dengan lainnya, mempunyai titik dan garis sehingga menjadi sebuah simbol seperti persegi panjang, persegi, segitiga, lingkaran, dan lain lain. Beberapa bangun datar yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika kelas 1 SD adalah pengenalan bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat dan lingkaran.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Suci Komala (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar Sederhana Melalui Alat Peraga Geometri Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Sukamenak Subang” menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yang pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observing* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Dalam penelitian ini pengumpulan data melalui observasi partisipasi dan dokumentasi hasil siswa. Hasil Penelitian Tindakan Kelas: (1) untuk pembelajaran matematika diperlukan penggunaan alat peraga geometri; (2) penggunaan alat peraga geometri tersebut meningkatkan interaksi belajar mengajar; (3) kendalanya keterbatasan waktu, bahan dan kemampuan siswa; (4) rekomendasi: dalam penelitian ini diharapkan

penggunaan alat peraga geometri dapat diterapkan di sekolah dasar untuk pembelajaran matematika.

2. Abdul Rahman Nawi (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Penelitian Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Drill* Dan Resitasi Pada Materi Bangun Datar Segitiga” digunakan dua kelas sampel. 30 orang siswa kelas VII-1 yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* dan 30 orang siswa kelas VII-2 yang diberi pembelajaran dengan menggunakan metode resitasi. Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara cluster random sampling. Dalam penelitian ini diharapkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa yang diajar. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis terletak pada penerapan metode pembelajaran *drill* dan pengukuran hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti terletak pada materi yang diukur dan metode tambahan yaitu metode resitasi.
3. Ayu Nurhidayati (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Metode Latihan Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Budaya Hidup Bersih Dan Sehat Melalui Matematika Materi Unsur Unsur Bangun Datar”. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas, sehingga yang diteliti terbatas yaitu kelas II MIN 4 dengan jumlah siswa 40 siswa. Data diambil melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan objeknya adalah pemanfaatan metode latihan berbantuan media gambar berdampak pada peningkatan budaya hidup bersih dan sehat melalui matematika materi unsur-unsur bangun datar. Hal tersebut dapat dilihat pada

peningkatan hasil presentase ketuntasan presentasi belajar pada waktu sebelum Tindakan ketuntasan sebesar 43,3% pada siklus I meningkat menjadi 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 90% siswa yang tuntas KKM. Persamaan penelitian dengan skripsi peneliti terletak pada penerapan metode *drill* berbantuan *flashcard*. Sedangkan perbedaan penelitian dengan skripsi peneliti di atas terletak pada materi yang di ukur.

C. Kerangka Berfikir

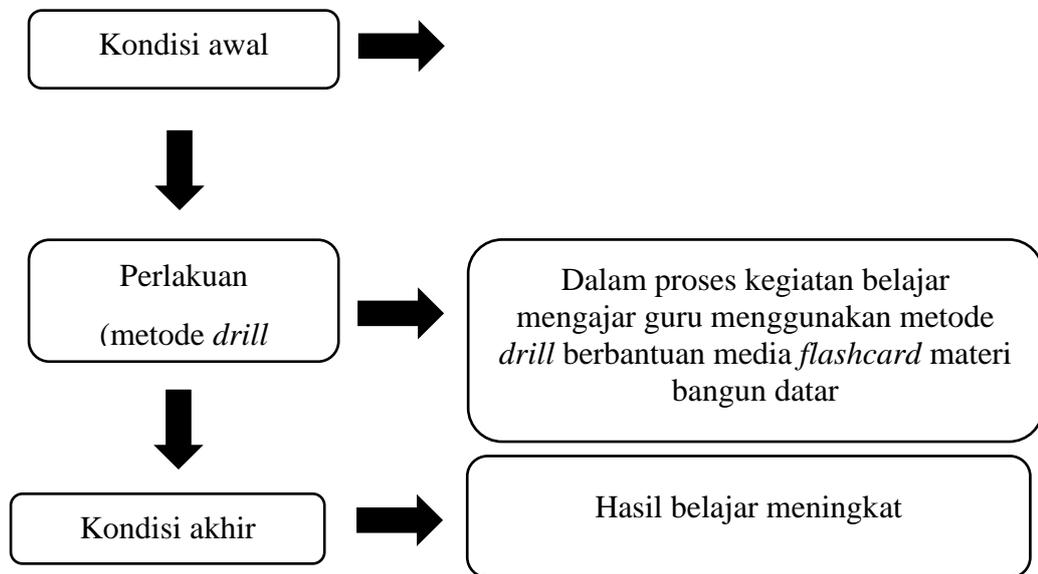
Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, upaya peningkatan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala. Lebih-lebih dalam pembelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi bangun datar ini adalah karena kurangnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya pemberian soal latihan.

Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sangat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta bermakna sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi tersebut adalah guru harus menguasai teknik penyajian atau metode mengajar. Penggunaan metode dan media yang tepat dapat membantu efektif dan efisien dalam penangkapan konsep materi oleh siswa. Metode *drill* berbantuan media *flashcard* bisa dijadikan solusi dalam masalah ini.

Metode ini dipilih karena melalui metode ini siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika dalam kemampuan mengenal bentuk bangun datar secara berulang. Penerapan metode ini dapat berjalan maksimal jika didukung dengan media *flashcard*. Media *flashcard* dapat menumbuhkan motivasi siswa. Penggunaan media *flashcard* diharapkan mampu menghadirkan berbagai kebutuhan materi yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu atau mampu dihadirkan pada siswa.

Dengan menerapkan metode *drill* berbantuan *flashcard* ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika materi bangun datar agar lebih berkesan dibuktikan dengan hasil belajar yang meningkat.

1. Rendahnya hasil belajar kelas 1 pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar.
2. Proses pembelajaran matematika menjadi monoton karna guru menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 159) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusn masalah. Berdasarkan hal tersebut hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian yang masih harus diuji nilai kebenarannya. Dalam penelitian ini peneliti menarik kesimpulan sementara yang selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya. Dengan demikian, maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_a : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada

mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Lenteng tahun ajaran 2022/2023.

H₀ : Terdapat pengaruh penggunaan metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Lenteng tahun ajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Sumardi, (2015: 88) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika. Penelitian ini dengan sengaja menghadirkan variabel X (variabel bebas) untuk mempengaruhi variabel Y (variabel terikat), oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Menurut Sugiyono, (2021: 107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen diartikan sebagai metode yang dapat digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkembalikan dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidak hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen memiliki ciri khas yaitu menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Ada beberapa persyaratan yang dikehendaki adalah adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Desain*, tepatnya menggunakan *Nonequivalent Control Desain*.

Desain *Nonequivalent Control Desain* ini hampir sama dengan *pretest posttest control grup desain* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2021: 136). Jadi pada desain ini setelah diadakan *pretest* barulah diadakan *posttest* dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat kerana dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dengan desain sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan
- O₂ : Kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan
- X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *drill* berbantuan *flashcard*
- : Perlakuan terhadap kelompok kontrol tidak menggunakan metode *drill* berbantuan *flashcard*
- O₃ : Kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan
- O₄ : Kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

Setelah dijelaskan berdasarkan desain diatas maka dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing masing kelompok sudah ditentukan. Pertama kedua kelompok diberikan sebuah *pretest* terlebih dahulu, tidakan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pada setiap kelompok. Kedua, dilanjutkan dengan diberikannya perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *drill* berbantuan

flashcard sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Kemudian, kedua kelompok diberikan posttes.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Lenteng yang melibatkan kelas 1. Pemilihan lokasi untuk pelaksanaan penelitian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan tertentu. Pertimbangan pertama adalah unsur keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti, baik dari segi tenaga, dana, maupun dari segi efisiensi waktu. Pelaksanaan penelitian dilokasi yang dipilih tidak menimbulkan masalah dalam kaitannya dengan kemampuan peneliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Dimana dalam melakukan penelitian disesuaikan dengan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2021: 145) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diajarkan dan kemudian di tarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian diatas maka yang menjadi populasi

dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng Tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 50 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono, (2021: 146). Dari kelas 1 SD Negeri 1 Lenteng terdapat dua kelas 1 untuk dijadikan sampel penelitian. Satu kelas di jadikan kelas eksperimen dan satu kelas di jadikan kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah “sampling jenuh” yaitu semua populasi dijadikan sampel.

Tabel 3.2
Distribusi Populasi Kelas Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Group
	P	L		
1/SD A	13	12	25	Eksperimen
1/SD B	11	14	25	Kontrol

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa indonesia sering juga disebut sebagai variabel

bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), variabel yang biasanya di simbolkan dengan (X). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah metode *drill* berbantuan *flashcard*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, biasanya disimbolkan dengan (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun datar di SD Negeri 1 Lenteng.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber dan berbagai cara pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh fakta yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes. Tes digunakan untuk mengambil data secara kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam memahami materi bangun datar yang diberikan oleh guru kelas. Tes adalah seperangkat lembar soal atau serangkaian tugas (alat

pengukur) yang berisi tentang pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik yang harus dijawab dengan baik, benar dan jujur sehingga menghasilkan suatu nilai yang sesuai dengan tujuan (Alfandi, 2017: 28).

Menurut Sarwiji Suandi (Wahyuni, 2014: 1) menyatakan bahwa secara garis besar tes dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu jenis tes subjektif dan tes objektif. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan jenis tes subjektif dan objektif yaitu berupa tes pilihan ganda dan isian singkat. Dalam tes ini peneliti membuat 25 soal pokok pembahasan bangun datar.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes hasil belajar. Tes ini bertujuan untuk mengukur menguasai materi bangun datar yang sudah dipelajari. Dalam soal tes ini peneliti membuat 25 soal untuk pokok pembahasan bangun datar sesuai dengan bobot masing-masing soal disesuaikan dengan tingkat kesukaran. Dari 25 soal dengan 20 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat.

Tabel 3.3
Kisi Kisi Instrumen

Kompetensi Dasar	Indikator	Penjabaran materi	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal	Jumlah
------------------	-----------	-------------------	----------------	---------	-------------	--------

Mengenal bangun datar dan bangun ruang dengan menggunakan benda konkrit.	Siswa mampu menyebutkan benda yang berbentuk segiempat, segitiga dan lingkaran yang ada di lingkungan sekitar.	Melalui pengamatan gambar siswa mampu menyebutkan nama-nama bangun datar segitiga, segiempat dan lingkaran.	C1	1,11, 16,22	PG dan isian singkat	4
		Disediakan gambar, siswa mampu menghubungkan titik” dengan garis dan menyebutkan bentuk bangun tersebut.	C5	3,6,8, 19,25	PG dan isian singkat	5
		Melalui pengamatan gambar, siswa mampu menyebutkan contoh benda berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.	C2	4,7,24	PG dan isian singkat	3
		Melalui pengamatan gambar, siswa mampu menganalisa banyaknya benda yang berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.	C4	10,13,21	PG dan isian singkat	3
		Siswa mampu menyebutkan banyaknya sisi bangun datar lingkaran	C2	5,12, 14	PG	3

		Siswa mampu menyebutkan contoh bangun datar berbentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.	C2	2,15, 23	PG dan isian singkat	3
		Melalui pengamatan gambar siswa mampu menyebutkan jumlah bangun datar.	C2	17	PG	1
		Disajikan gambar, siswa mampu membedakan bentuk bangun datar.	C2	9,18, 20	PG	4
Jumlah						25

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian, keabsahan sering dikaitkan instrumen dan alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan valid atau mempunyai nilai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut memang dapat mengukur apa yang hendak kita ukur. Validitas instrumen sangat diperlukan dalam satu penelitian karena validitas juga merupakan ukuran mutu dan kebermaknaan suatu penelitian.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Uji validitas isi dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Pengujian validitas ini dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Uji validitas yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini adalah rumus korelasi *product moment* dengan angka besar sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Dimana:

- r_{xy} = Koefisien korelasi suatu butir/item
- N = Jumlah subyek
- X = Skor suatu butir/item
- Y = Skor total

(Putro, 2017: 128-135)

Nilai r kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} (r_{kritis}) dengan signifikan 5%. Bila r_{hitung} dari rumus di atas lebih besar dari r_{tabel} maka butir tersebut valid dan sebaliknya, apabila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka butir item dikatakan tidak valid. Untuk menafsirkan koefisien korelasi dapat menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Korelasi

No.	Nilai	Kriteria
1	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,61 – 0,80	Tinggi
3	0,41 – 0,60	Cukup
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Butir item dikatakan valid jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Dari tabel diketahui angka korelasi 0,396. Dengan demikian jika koefisien korelasi dari suatu butir siswa kurang dari 0,396 dinyatakan tidak valid. Setelah diadakan uji coba kemudian dilakukan perhitungan terhadap validitas tes dari 25 soal tes terdapat 20 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Secara ringkas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5
Rekapitulasi Validitas Butir Soal

Validitas (N=25) $r_{xy} = 0,396$	Nomer soal	Jumlah
Valid	1,2,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14, 15,16,17,18,20,21,22,23,24,25.	20
Tidak valid	3,6,8,19,25	5
Jumlah		25

2. Uji Reliabilitas

Sebagaimana halnya validitas, realibilitas juga berasal dari bahasa Inggris “*reliability*” yang berarti kemantapan suatu alat ukur. Selain harus valid, instrumen juga harus memenuhi standar reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian.

Jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat tersebut tetap memberikan hasil yang sama. Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini

adalah dengan menggunakan rumus alpha (Wakhyuni & Andika, 2019: 274).

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas instrumen. Bila korelasi atau r-nya signifikan maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang menandai dan bisa digunakan untuk pengukuran selanjutnya. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* yang digunakan mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian. *Cronbach Alpha* merupakan sebuah ukuran keandaan yang memiliki nilai berkisar dari awal sampai satu. Rumus untuk menghitung koefisien reliabilitas instrumen dengan menggunakan *Cronbach Alpha* untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya berbentuk skala sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Dimana:

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir/item

V_t^2 = Varian total

(Putro, 2017: 152)

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6. Jika r (*Cronbach Alpha*) $\geq r_{\text{tabel}}$, maka item dikatakan reliabel dan sebaliknya jika r (*cronbach alpha*) $\leq r_{\text{tabel}}$ maka item dikatakan tidak reliabel. Kriteria reliabilitas yang digunakan, seperti yang terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Reliabilitas Soal

Nilai reliabilitas	Interpretasi
$0 \leq r_{11} < 0,2$	Sangat rendah
$0,2 \leq r_{11} < 0,39$	Rendah
$0,39 \leq r_{11} < 0,59$	Cukup
$0,59 \leq r_{11} < 0,79$	Tinggi
$0,79 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Setelah dilakukan perhitungan terhadap reliabilitas instrument pada perolehan r_{11} adalah 0,838 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,396. dengan demikian kriteria realibilitas instrument yang diperoleh sangat tinggi sehingga layak untuk dipakai. Secara ringkas realibilitas tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.7
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Reliabilitas Butir Soal

r_{11}	r_{tabel}	Kriteria	Keputusan
0.838	0,396	Sangat tinggi	Layak untuk dipakai

H. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak normal. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Nilai residual adalah selisih antara nilai duga dengan nilai pengamatan sebenarnya apabila data yang digunakan adalah data dua sampel. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*, dengan hipotesis sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Untuk menguji signifikansi perbedaan frekuensi yang diobservasi

f_0 = Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Keputusan uji:

Jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel maka H_0 ditolak

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel maka H_0 diterima

(Sugiyono, 2021: 241-243)

Berikut langkah-langkah uji normalitas:

- a. Menentukan skor tertinggi (H) dan skor terendah (L)
- b. Menentukan rentangan (R), $\{R = H - L + 1\}$
- c. Menentukan banyak kelas (K), $\{K = 1 + 3,3 \log n\}$
- d. Menentukan panjang kelas (I), $\{I = \frac{R}{K}\}$
- e. Membuat tabel distribusi frekuensi.
- f. Mencari nilai X / rata-rata (mean), $\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$
- g. Menentukan standar deviasi (simpangan baku),

$$(SD) = \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot (x_i - \bar{x})^2}{N - 1}}$$

- h. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- 1) Menentukan batas kelas.

- 2) Menentukan *Z-score* untuk batas kelas dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \bar{X}}{SD}$$

- i. Menentukan luas 0-Z dari tabel kurva normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

- j. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka dengan angka baris berikutnya kecuali angka tengah dijumlahkan dengan angka sebelumnya.
- k. Mencari frekuensi yang diharapkan F_h dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n = 25$)
- l. Menghitung nilai chi kuadrat (X^2_{Hitung}).
- m. Menentukan taraf nyata (α).
- n. Bandingkan X_{Hitung} dengan X_{Tabel} dengan nilai $\alpha = 0,05$ dengan pengujian sebagai berikut: Jika $X_{Hitung} > X_{Tabel} =$ terdistribusi tidak normal, Jika $X_{Hitung} < X_{Tabel} =$ terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak. Salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai individu sehubungan dengan mean kelompok. Varians untuk sampel disimbolkan dengan S^2 dan standar deviasi sampel diberikan S . Pengujian homogenitas menggunakan uji-F dengan sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Koefisien

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Dengan Hipotesis:

H_0 = Varians data tidak homogen

H_a = Varians data homogen

Dengan kriteria:

H_0 diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

H_a diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

(Sugiyono, 2021: 274)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. uji hipotesis dilakukan antara menegetahui apakah hipotesis yang telah diajukan diterima atau ditolak. Hipotesia dalam penelitian ini:

H_a :Terdapat pengaruh penggunaan metode *drill* berbasis *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Lenteng tahun ajaran 2021/2022.

H_0 :Tidak ada pengaruh penggunaan metode *drill* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Lenteng tahun ajaran 2021/2022.

Mengingat dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta membandingkan kedua kelompok ini dengan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode *drill* berbantuan *flashcard* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan metode *drill* berbantuan *flashcard*. Apakah ada perbedaan antara kedua kelompok ini dengan perlakuan yang berbeda terhadap hasil belajar siswa. Maka uji hipotesis yang digunakan adalah dua sampel berkolerasi. Adapun langkah-langkah uji hipotesis yaitu:

a. Menentukan hipotesis

b. Menentukan tabel penolong

c. Untuk mencari t hitungnya maka digunakan rumus uji t dibawah ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = Nilai yang dihitung

\bar{X}_1 = Rata rata perestasi kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata rata perestasi kelas control

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas control

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas control

d. Menentukan nilai t_{Tabel}

e. Menentukan kriteria pengujian.

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_a diterima, berarti antara kedua variabel terdapat mean yang signifikan (perbedaan yang signifikan). Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 tidak diterima, berarti antara kedua variabel tidak terdapat mean yang signifikan (tidak ada pengaruh yang signifikan).