

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN
MEDIA *MYSTERY CANDY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandung)**

SKRIPSI



Oleh:

Hanik Musyarofah
15.0305.0052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN
MEDIA *MYSTERY CANDY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN
MEDIA *MYSTERY CANDY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Hanik Musyarofah

15.0305.0052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN MEDIA
MYSTERY CANDY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Hanik Musyarofah
15.0305.0052

Dosen Pembimbing I

A blue ink signature of Prof. Dr. Muhammad Japar, written in a cursive style.

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, 05 Agustus 2019
Dosen Pembimbing II

A blue ink signature of Dhuta Sukmarani, written in a cursive style.

Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN. 0609088701

PENGESAHAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN MEDIA
MYSTERY CANDY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan)**

Oleh:
Hanik Musyarofah
15.0305.0052

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh dewan penguji:
Hari : Jum'at
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. M.Japar, M.Si., Kons. (Ketua/Anggota)
2. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Sekretaris/Anggota)
3. Dr. Purwati, MS., Kons. (Anggota)
4. Agrissto Bintang A.P., M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP.19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Hanik Musyarofah
NPM : 15.0305.0052
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* dengan Media *Mystery Candy* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan.

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka sanksi berdasarkan aturan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang.

pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 05 Agustus 2019

Yang membuat menyatakan,



Hanik Musyarofah
15.0305.0052

MOTTO

“Kecelakaan besarlah, bagi orang-orang yang apabila menerima takaran dari orang lain mereka minta dicukupkan” (QS.Al-Muthaffifin:2)

“Apabila mereka menakar atau menimbang untuk orang lain mereka mengurangi” (QS.Al-Muthaffifin:3)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Bapak Asrofi dan Ibu Aniyah serta keluarga yang senantiasa memberi do'a, nasihat, dan motivasinya.
2. Almamaterku tercinta Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* DENGAN
MEDIA *MYSTERY CANDY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan)**

Hanik Musyarofah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan media *mystery candy* terhadap peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan tahun ajaran 2019/2010.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian dipilih secara Sampling Jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa terdiri dari 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan komputer program *IBM SPSS versi 25.0 for windows*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik *Independent t-test* dengan bantuan komputer program *IBM SPSS versi 25.0 for windows*.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan berhitung matematika mengalami peningkatan yang signifikan dari rata-rata 53,65 menjadi 84,65 setelah diberikannya perlakuan. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatannya hanya sedikit yaitu dari rata-rata 54,55 menjadi 65,0. Hal ini dibuktikan juga oleh hasil analisis uji *Independent T-test* pada *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $0.001 < 0.05$. Sehingga, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *drill* dengan media *mystery candy* berpengaruh positif terhadap kemampuan berhitung matematika siswa kelas II materi penjumlahan dan pengurangan.

Kata kunci: *Metode Drill, Media Mystery Candy, Kemampuan berhitung*

**THE INFLUENCE OF DRILL LEARNING METHOD USING
MYSTERY CANDY MEDIA TO ENHANCE
MATHEMATICAL CALCULATION ABILITY
(Research on Grade II Students of Sukodadi 2 Elementary School,
Bandongan)**

Hanik Musyarofah

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of drill learning method using mystery candy media towards mathematical calculation ability enhancement of grade II students of Sukodadi 2 Elementary School, Bandongan year of 2019/2010.

This research is an experimental research using Nonequivalent control group design type of Quasi Experimental model. The research subjects were selected using Saturation Sampling. 40 students are taken as the sample; 20 students as experimental group and 20 students as control group. The data is collected using observation and test method. The test instrument validity is tested using Product-Moment Correlation Technique with the help of computer software IBM SPSS version 25.0 for windows. The prerequisite analysis test consists of normality test and homogeneity test. The data is analyzed using Independent t-test statistical technique with the help of the IBM SPSS computer program version 25.0 for Windows.

Based on the results of analysis and discussion on the experimental class, it shows that the mathematical calculation ability has increased significantly from an average of 53.65 to 84.65 after the treatment is given. Whereas in the control class, there was a slight increase, from an average of 54.55 to 65.0. This was also evidenced by the test analysis results of Independent T-test in the post-test of the experimental group and the control group with a value of $0.001 < 0.05$. Thus, H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there was a significant difference between the post-test of experimental group and control group. It can be concluded that drill learning method using mystery candy media has positive influence towards the mathematical calculation ability of grade II students in doing addition and subtraction.

Keywords: Drill Method, Mystery Candy Media, Calculation Ability

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* dengan Media *Mystery Candy* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Bandongan. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M. Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, sebagai Dosen Pembimbing I dan Dhuta Sukmarani,M.Si sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan dorongan serta bantuan dalam penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen PGSD, FKIP, UMM yang telah membekali penulisan dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
6. Muhyidin,M.Pd. selaku kepala SD Negeri Sukodadi 2, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Seluruh guru SD Negeri Sukodadi 2, yang turut serta memberikan informasi dan bantuan dalam memperlancar penulis dalam penelitian ini.
8. Siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2, yang telah bersedia sebagai subjek dalam pelaksanaan penelitian.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD FKIP angkatan 2015, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu masukan dan saran yang membangun penulis terima dengan senang hati, untuk perbaikan penulisan ilmiah ini, dan semoga bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 05 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A Latar Belakang.....	1
B Identifikasi Masalah.....	6
C Pembatasan Masalah.....	6
D Perumusan Masalah.....	7
E Tujuan Penelitian	7
F Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A Kemampuan Berhitung Matematika.....	10
B Metode Drill.....	17
C Media Pembelajaran Mystery Of Candy	24
D Pengaruh Metode Pembelajaran Drill dengan Media Mystery Of Candy untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika.....	29
E Penelitian yang Relevan	32
F Kerangka Berfikir	34
G Hipotesis Penelitian	36

BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A Desain Penelitian	38
B Identifikasi Variabel Penelitian	39
C Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
D Subyek Penelitian	40
E Setting Penelitian	41
F Teknik Pengumpulan Data	42
G Instrumen Penelitian	43
H Validitas Dan Reliabilitas	46
I Prosedur Penelitian	52
J Metode Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A Hasil Penelitian.....	58
B Pembahasan	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A Kesimpulan.....	75
B Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	39
Tabel 2. Kriteria Penilaian Lembar Observasi.....	44
Tabel 3. Kisi-kisi Kemampuan Berhitung	45
Tabel 4. Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda.....	47
Tabel 5. Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	49
Tabel 6. Klasifikasi Daya Pembeda	49
Tabel 7. Hasil Daya Beda.....	50
Tabel 8. Kriteria Indeks Kesukaran Soal	51
Tabel 9. Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal.....	51
Tabel 10. Hasil <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	59
Tabel 12. Jadwal Penelitian.....	61
Tabel 13. Hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	62
Tabel 14. Deskripsi data subjek penelitian	64
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas.....	68
Tabel 17. Hasil Uji <i>T-test</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 2 Hasil <i>pretest</i> dan <i>post-test</i>	63
Gambar 3. Hasil Observasi kelas eksperimen.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Kelas Eksperimen	81
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	82
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi	83
Lampiran 5. Jadwal pelaksanaan Penelitian.....	84
Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda.....	85
Lampiran 7. Kisi-kisi lembar observasi	86
Lampiran 8. Lembar Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	87
Lampiran 9. Lembar Observasi.....	91
Lampiran 10. Silabus Pembelajaran.....	92
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	93
Lampiran 12. Lembar Kerja Siswa	130
Lampiran 13. Hasil Kerja <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> Siswa.....	157
Lampiran 14. Hasil Validasi Dosen	167
Lampiran 15. Hasil Validasi Guru	177
Lampiran 16. Hasil Nilai Validasi soal	187
Lampiran 17. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> siswa	188
Lampiran 18. Hasil Nilai <i>Post-test</i> siswa.....	189
Lampiran 19. Hasil Nilai Observasi.....	190
Lampiran 20. Hasil Uji Validasi	191
Lampiran 21. Hasil Uji Reliabilitas	192
Lampiran 22. Uji Daya Beda	193

Lampiran 23, Hasil Tingkat Kesukaran Soal	194
Lampiran 24. Deskripsi Data Subjek Penelitian	195
Lampiran 25. Hasil Uji Normalitas	196
Lampiran 26. Hasil Uji Homogenitas	197
Lampiran 27. Hasil Uji Hipotesis	198
Lampiran 28. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	199

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Sumber daya manusia yang maju dapat berguna untuk mewujudkan masyarakat yang adil, makmur, dan memungkinkan warganya untuk mengembangkan diri sebagai manusia seutuhnya, serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghadapi persaingan di zaman modern saat ini. Sumber daya manusia yang handal sangat diperlukan, guna menuntut pelaksanaan pendidikan yang berkualitas, dan bersifat fleksible. Ketercapaian pendidikan yang berkualitas tersebut pemerintah dituntut untuk mengoptimalkan seluruh komponennya. Akan tetapi, pendidikan nasional tidak dapat mencapai hasil yang maksimal apabila tidak mendapatkan partisipasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif baik dari pihak pemerintah, keluarga maupun pengelola pendidikan lainnya.

Hal tersebut menjadi perhatian khusus bagi pemerintah karena, kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari kegiatan berhitung maupun berbicara. Kemampuan berhitung merupakan salah satu komponen terpenting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Karena, telah kita ketahui bahwa semua bidang pekerjaan memerlukan suatu kemampuan berhitung. Sebagai contoh dalam perdagangan, pembangunan gedung, bercocok tanam maupun pekerjaan

lainya. Kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Pendidikan yang ada di Indonesia diselenggarakan melalui tiga jalur yaitu, jalur pendidikan formal, informal maupun nonformal. Pendidikan formal dilaksanakan di sekolah secara berjenjang dan berkesinambungan, dimulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar kompetensi yang harus mampu dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan menulis, membaca/berbicara, dan berhitung. Oleh sebab itu, kemampuan berhitung termasuk dalam kompetensi yang sangat penting bagi anak. Baik berhitung mulai dari hal-hal yang bersifat konkret maupun hal yang bersifat abstrak. Jika anak mampu menguasai kemampuan dalam berhitung tersebut maka diharapkan menjadi generasi yang berkualitas serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman.

Adapun istilah yang lebih dikenal oleh masyarakat terkait dengan ilmu hitung yaitu istilah matematika. Matematika merupakan sarana berfikir ilmiah dalam mengembangkan kemampuan berfikir logika dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam pemecahan masalah matematika. Pemecahan persoalan matematika seringkali dijumpai dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pada jenjang pendidikan baik formal, informal maupun nonformal siswa akan dituntut tidak hanya mampu belajar matematika secara teori saja akan tetapi mampu mengaplikasikan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari baik saat ini ataupun pada kehidupan yang akan datang.

Matematika merupakan cabang mata pelajaran yang luas cakupannya dan mencakup beberapa kompetensi yang menjadikan siswa dapat memahami dan mengerti tentang konsep dasar matematika. Konsep dasar matematika berhubungan dengan jumlah yang banyak sehingga terbagi menjadi tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Manfaat yang dapat diperoleh dari mempelajari matematika antara lain: melatih berfikir secara logis dan matematis, mengembangkan daya nalar, melatih memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah. Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari kemampuan matematika, sebab salah satu syarat untuk belajar matematika adalah belajar berhitung. Oleh karena itu, antara matematika dan berhitung tidak dapat dipisahkan.

Akan tetapi, melatih kemampuan matematika tidak bisa dilakukan dengan belajar secara instan. Ilmu matematika memerlukan ketelatenan dalam memahaminya. Hal tersebut menjadikan banyak siswa yang menganggap bahwa belajar matematika itu sulit. Mengingat pentingnya matematika, maka sangat diharapkan peran seorang guru sebagai pendidik untuk dapat menetapkan metode pembelajaran yang menarik, sehingga nantinya siswa memiliki minat yang besar terhadap matematika. Seperti kita ketahui, bahwa mempelajari matematika tidak boleh terpenggal-penggal karena matematika itu akan berhubungan dengan setiap bagiannya. Jika penguasaan kemampuan berhitung siswa baik maka akan memperoleh hasil yang baik, begitu juga

sebaliknya jika penguasaan ketrampilan siswa kurang baik maka akan memperoleh hasil yang kurang baik pula

Berkenaan dengan kemampuan berhitung siswa di atas, kenyataan yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Sukodadi 2 yang beralamat di Dusun Kalinongko, Desa Sukodadi, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang khususnya dalam kemampuan berhitung masih banyak siswa yang belum menemukan pemahaman berhitung sesuai dengan gaya belajarnya sendiri. Siswa belum mampu menguasai materi operasi hitung bilangan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Sebab, penguasaan kemampuan berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan memerlukan strategi dan metode pembelajaran yang cocok bagi siswa sesuai dengan kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki siswa. Akan tetapi, selama ini kebiasaan guru dalam mengajar masih monoton dan belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif.

Oleh sebab itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap siswa kurang menarik, bahkan sebagian siswa menganggap bahwa matematika itu sulit dan menjadi salah satu mata pelajaran yang tidak digemari siswa, sehingga berpengaruh terhadap keberlangsungan proses pembelajaran. Selain metode dan strategi pembelajaran kondisi geografis, sumber belajar dan terbatasnya media atau alat peraga juga berpengaruh terhadap keefektifan proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh salah satu guru SD N Sukodadi 2, bahwa secara kondisi geografis SD N Sukodadi 2 berada di daerah pedesaan sehingga keterbatasan

media dan sumber belajar siswa masih terhitung sangat kurang. Oleh karenanya, tidak mengherankan apabila rata-rata dari 20 siswa ternyata hanya 5 siswa yang sudah menguasai kemampuan berhitung secara lancar, sementara 15 siswa belum menguasai kemampuan berhitung secara lancar. Hal ini disampaikan oleh Ibu Dwiningsih, S.Pd selaku guru kelas II SD N Sukodadi 2 pada Hari Senin 14 Januari 2019.

Belum adanya penanganan secara khusus dalam permasalahan belajar matematika tersebut. Guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional pada kemampuan berhitung, sehingga belum mencapai hasil yang maksimal. Oleh sebab itu perlu adanya solusi yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa, salah satunya dapat menggunakan metode *Drill* berbantuan media *Mystery of Candy*.

Menurut Shalahuddin (2008), metode *drill* adalah suatu kegiatan dalam melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu keterampilan supaya menjadi permanen. Hal itu juga diungkapkan oleh Djamarah dan Zain (2006:95) Metode *Drill* disebut juga metode *training*, adalah suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, yang digunakan untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan. Metode *Drill* dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan berbantuan media pembelajaran *Mystery Candy*. Penggunaan media bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar lebih mudah dalam belajar berhitung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara

maksimal. Selain itu, metode *Drill* berbantuan Media pembelajaran *Mystery Candy* dapat dilakukan dengan bermain tebak-tebakan sehingga siswa merasa senang dalam latihan berhitung. Semakin sering anak diberikan latihan berhitung, maka dapat menumbuhkan imajinasi siswa dalam menghitung.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan kajian secara ilmiah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Drill* dengan Media *Mystery Candy* untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika bagi siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2.

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang perlu dipecahkan, yaitu:

1. Sumber belajar yang digunakan masih kurang, sehingga siswa kesulitan dalam belajar matematika.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung, sehingga siswa mudah bosan ketika belajar matematika.
3. Penggunaan metode pembelajaran kurang variatif, sehingga motivasi belajar siswa semakin berkurang.
4. Belum adanya latihan secara teratur, sehingga siswa kurang melatih kemampuan dalam berhitung.

C Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan lebih efektif, efisien dan terarah apabila adanya batasan masalah. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berhitung

siswa yang diterapkan menggunakan metode *Drill* berbantuan media *Mystery Candy* dengan metode eksperimen, sehingga hasil data dapat diperoleh dari membandingkan rata-rata hasil belajar siswa kedua kelompok yang diberikan perlakuan yang berbeda.

D Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode *Drill* Berbantuan Media Pembelajaran *Mystery Candy* Berpengaruh terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Matematika pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar?”

E Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode *Drill* berbantuan Media pembelajaran *Mystery Candy* terhadap peningkatan kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

F Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan teori baru tentang kemampuan berhitung dalam mata pelajaran matematika dengan Metode *Drill* berbantuan media *Mystery Candy*.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi guru

- 1) Membantu guru menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika.
- 2) Memberikan referensi baru bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif.
- 3) Sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan dan penentuan media yang digunakan sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan.
- 4) Menjadi motivasi bagi guru agar lebih memahami karakter siswa serta lingkungan sekolah sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang menyenangkan untuk kompetensi dasar yang hendak diajarkan.
- 5) Berbantuan media *Mystery Candy* semoga guru lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung.

b. Bagi sekolah

- 1) Bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Meningkatkan hasil belajar bagi siswa selanjutnya serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Bagi peneliti

Peneliti lebih mengetahui permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika, sehingga bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi dan mengetahui salah satu media pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman yang bermakna, untuk dijadikan sebagai bahan masukan untuk mempersiapkan diri dalam mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A Kemampuan Berhitung Matematika

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang artinya kuasa (bisa atau sanggup) melakukan sesuatu. Kata mampu mendapat awalan ke- dan akhiran-an, maka menjadi kata kemampuan sehingga memiliki arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau kekayaan (Alwi,2007:707). Sedangkan menurut Robbins (2008:57) kemampuan (*ability*) adalah suatu kapasitas yang dimiliki oleh individu untuk melaksanakan tugas dalam suatu pekerjaan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kapasitas yang dimiliki oleh setiap individu untuk melakukan suatu tugas dalam suatu pekerjaan sesuai dengan kesanggupannya.

2. Pengertian Berhitung

Menurut Nurhasanah (2007:243), berhitung adalah mengerjakan suatu hitungan seperti menjumlahkan, mengurangi, dan lain sebagainya. Naga (*dalam* Abdurrahman 2003:253), berhitung (aritmatika) merupakan suatu cabang matematika yang berhubungan dengan sifat bilangan-bilangan nyata diantaranya menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sedangkan menurut Glover (2007:30), Aritmatika berhubungan dengan menjumlah, mengurangi, mengali dan membagi

bilangan. Berhitung merupakan dasar dari berbagai ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, dan pengurangan (Susanto,2011:98)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa berhitung (aritmatika) adalah suatu cabang ilmu matematika yang berhubungan dengan sifat bilangan-bilangan nyata yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia diantaranya menyangkut dengan aktivitas penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

3. Pengertian Kemampuan berhitung

Konsep-konsep matematika merupakan konsep-konsep dasar yang sangat diperlukan oleh siswa agar dapat mengerjakan pekerjaan berhitung termasuk siswa pada jenjang SD/MI (Yasen,2004:14-15). Menurut Aisyah (2007:6.5) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Masykur dan Fathani *dalam* Nurmasari, 2011:7). Kemampuan berhitung memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung (Sukardi *dalam* Sulis, 2007:14). Sedangkan menurut Susanto (2011:98), pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik dengan perkembangan yang dapat meningkatkan ketahap pengertian jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa adalah kemampuan siswa yang memerlukan penalaran dan kemampuan aljabar sebagai potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi bilangan. Hal tersebut akan berguna dan sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk kehidupan sehari-hari.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Menurut Enik (2015:1) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak yaitu faktor dalam diri anak dan faktor dari luar anak. Faktor dari luar diri anak seperti proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak, misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran monoton, dan media pembelajaran yang kurang menarik. Sehingga menjadikan anak merasa bosan dan kurang bersemangat. Sedangkan faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi belajar, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing yang dimiliki anak, bakat yang ada pada diri anak tersebut saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.

Sedangkan menurut Sujiono (2008:1.25-1.26) ada beberapa faktor yang mempengaruhi berhitung pemula yaitu:

a. Faktor hereditas (keturunan)

Schopenhaver berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat di pengaruhi lingkungan, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

b. Faktor lingkungan

John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci/tabularasa. Perkembangan taraf intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berkaitan dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/formal).

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan satu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorong bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai

kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa terdapat dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri anak seperti motivasi, bakat dan minat, gaya belajar, keturunan, dan kematangan siswa. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung siswa adalah faktor lingkungan dan proses pembelajaran yang dilakukan setiap hari.

5. Indikator Kemampuan Berhitung

Menurut Enik (2015:16-17), kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan ketrampilan aljabar termasuk operasi hitung. Sehingga dalam kemampuan berhitung memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi saat mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu:

- a. Mampu menyelesaikan soal, dalam hal ini siswa harus mampu (bisa/cakap/cekatan) mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru baik secara lisan maupun tertulis.
- b. Mampu membuat soal dan penyelesaiannya, siswa diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri.

Menurut Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007), indikator kemampuan berhitung diantaranya adalah:

- a. Siswa dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung.
- b. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urusan peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- d. Memiliki kreatifitas dan imajinasi serta menciptakan sesuatu secara spontan.
- e. Mengetahui dasar-dasar pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat terkait dengan indikator kemampuan berhitung di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa harus mampu membuat dan menyelesaikan soal secara lisan maupun tertulis, mampu menyesuaikan diri dalam bermasyarakat, memiliki ketelitian, konsentrasi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, memiliki kreatifitas dan

imajinasi yang tinggi, dan mengetahui dasar-dasar pembelajaran. Hal tersebut harus dimiliki oleh setiap siswa secara mandiri.

6. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusiawi, materil, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Aqib, 2002:42).

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa Yunani *mathanele* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Proses berhitung dapat dimulai dengan menghitung benda konkrit. Disajikan beberapa benda lalu siswa diminta untuk menghitung beberapa benda yang ada. Praktik seperti ini adalah permulaan orang belajar berhitung, sehingga pada kemudian hari akan menjadi tumbuhnya cabang baru dalam matematika, yaitu aritmatika (Hakim *dalam* Karso, 2000:17).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:5) pengertian matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti adalah sebuah sistem yang berisi model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata (Subarinah, 2006:1). Menurut Lerner (Mulyono, 2003:252) mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan

manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen kualitas.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajarkan ilmu matematika kepada peserta didiknya, yang didalamnya terdapat upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam sehingga terjadi interaksi secara optimal antara guru dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik yang lainnya (Suyitno, 2004:2).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik yang lainnya untuk mempelajari ilmu yang berhubungan dengan perubahan dan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan yang diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika.

B Metode Drill

1. Pengertian Metode *Drill*

Sanjaya (2010:147) mengemukakan, bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode pembelajaran merupakan teknik yang digunakan di dalam proses belajar mengajar, jika suatu

metode pembelajaran tepat digunakan maka hasil belajarpun akan lebih maksimal. Metode yang tepat menyebabkan anak berkonsentrasi dan nyaman dalam proses belajar mengajar, akan tetapi di dalam proses belajar mengajar guru diharapkan dapat menyampaikan terlebih dahulu metode pembelajaran pada mata pelajaran tertentu, karena setiap metode berbeda dengan setiap mata pelajaran.

Sedangkan pengertian dari metode *Drill* adalah latihan-latihan yang diberikan kepada siswa agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik (Ismail, 2008:21). Metode *Drill* adalah metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari hal-hal yang telah dipelajari (Hamdani,2011:273).

Berdasarkan uraian definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah suatu metode yang diajarkan kepada siswa dengan cara latihan agar siswa memiliki pengetahuan, kecakapan, dan kemampuan yang lebih tinggi dari hal yang telah dipelajarinya. Metode tersebut merupakan sarana untuk memelihara kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini juga dapat digunakan untuk ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

2. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Drill*

Metode *drill* memiliki kelebihan dan kekurangan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna. Menurut Hamid (2014:216) Metode *Drill* (metode latihan) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

a. Kelebihan Metode Latihan

Kelebihan dalam metode latihan yang diterapkan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperoleh kecakapan motoris seperti, menulis, melafalkan huruf, membuat, dan menggunakan alat-alat.
- 2) Siswa dapat memperoleh kecakapan mental, misalnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya.
- 3) Kebiasaan dan menambah ketepatan ataupun kecakapan dalam pelaksanaan oleh siswa dapat dibentuk.

b. Kelemahan Metode Latihan

Metode latihan (*Drill*) juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu kita ketahui, adapun kelemahan metode latihan sebagai berikut:

- 1) Menghambat bakat dan inisiatif peserta didik, karena peserta didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian.
- 2) Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan.
- 3) Kadang-kadang latihan dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan. Dapat membentuk kebiasaan kaku, karena bersifat otomatis.
- 4) Dapat menimbulkan verbalisme.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *drill* memiliki kelebihan yaitu: siswa dapat memperoleh kecakapan

motoris, mental dan kebiasaan serta dapat menambah ketepatan dalam melaksanakan suatu tugas. Selain itu, metode *drill* tentu saja memiliki beberapa kekurangan yaitu dapat menghambat bakat dan inisiatif siswa serta dapat menimbulkan kebosanan jika adanya latihan yang dilakukan secara terus menerus dan berulang tanpa adanya pembaharuan.

3. Macam-macam Metode *Drill*

Bentuk-bentuk metode *drill* menurut Muhaimin (2003:226) dapat direalisasikan dalam berbagai bentuk teknik, adapun bentuk teknik metode *drill* sebagai berikut:

a. Teknik *Inquiry*

Teknik *inquiry* atau dapat disebut juga dengan teknik kerja kelompok yaitu teknik yang dilakukan dengan cara pembentukan kelompok dengan tujuan agar anak didik dapat bekerja sama dalam memecahkan masalah terhadap tugas yang diberikan.

b. Teknik *Discovery*

Teknik *discovery* atau teknik penemuan adalah salah satu teknik belajar mengajar yang melibatkan anak didik dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat dalam diskusi.

c. Teknik *Micro Teaching*

Teknik *micro teaching* adalah teknik yang digunakan untuk melatih mental peserta didik dengan cara mempresentasikan atau menjelaskan kepada teman-temannya didepan kelas layaknya seperti guru dengan

imbangan memperoleh nilai tambah atau pengetahuan, kecakapan dan sikap sebagai guru.

d. Teknik Modul Belajar

Teknik modul belajar adalah teknik yang digunakan dengan cara mengajar anak didik melalui paket belajar berdasarkan performan (kompetensi).

e. Teknik Belajar Mandiri.

Teknik belajar mandiri adalah teknik yang dilakukan dengan cara pemberian tugas secara mandiri dan tidak ada pengaruh dari teman sebayanya. Teknik ini bertujuan untuk melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam penyelesaian masalah.

4. Tujuan Teknik Mengajar Metode *Drill*

Roestiyah (2012,125), Metode *Drill* atau metode latihan ini biasanya digunakan oleh guru dengan tujuan agar siswa, sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan memiliki kemampuan motoris/gerak, seperti menghafalkan, menulis, mempergunakan alat pembuat sesuatu, dan melaksanakan gerak dalam olah raga.
- b. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, dan menarik akar dalam mencongak. Mengenal benda/bentuk dalam pelajaran matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca dan sebagainya.

- c. Siswa memiliki kemampuan untuk menghubungkan antara suatu keadaan dengan hal lain, misalnya: hubungan antara penggunaan lambang/symbol di dalam peta dengan keadaan nyata.

5. Langkah-langkah pelaksanaan teknik latihan (*Drill*)

Teknik latihan menurut Roestiyah (2012:126) memiliki beberapa langkah yang harus dijalankan oleh guru agar siswa paham tujuan pembelajaran dari latihan yang dilakukan bersama gurunya, oleh karena itu guru harus memperhatikan beberapa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* sebagai berikut:

- a. Metode latihan ini lebih tepat digunakan untuk pelajaran atau tindakan yang dilakukan secara otomatis, seperti halnya pelajaran yang tidak mengharuskan pemikiran dan pertimbangan yang mendalam. Akan tetapi, dapat dilakukan dengan cepat seperti: menghafal, menghitung, lari, dan sebagainya.
- b. Guru harus menjelaskan terlebih dahulu apa tujuan dari latihan yang hendak mereka lakukan. Penjelasan tersebut dapat disampaikan betapa pentingnya kemampuan yang diperoleh baik kegunaan saat sekarang maupun di masa yang akan datang. Sehingga siswa memiliki kesadaran tersendiri betapa perlunya ilmu tersebut.
- c. Latihan pendahuluan harus lebih menekankan pada diagnosa, karena pada latihan permulaan kita belum bisa mengharapkan kemampuan yang sempurna. Pada latihan berikutnya, guru harus mampu meneliti apa saja kesukaran yang dialami oleh siswa pada latihan sebelumnya.

Kemudian, guru menanggapi response mana yang telah benar dan response mana yang perlu adanya perbaikan. Jika perlu guru dapat mngubah situasi dan kondisi variasi latihan, sehingga timbul response yang berbeda untuk meningkatkan dan menyempurnakan kecakapan atau kemampuannya.

- d. Ketepatan merupakan keutamaan dari metode latihan, agar siswa dapat melakukan latihan secara tepat dan cepat dari yang telah ditentukan oleh guru.
- e. Waktu yang diperlukan untuk latihan sebaiknya diberikan secara singkat saja, dan dapat diulang pada kesempatan yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari keletihan dan kebosanan yang dialami oleh siswa. Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, sehingga menimbulkan optimisme pada siswa dan kemungkinan rasa gembira itu dapat menghasilkan kemampuan yang baik.
- f. Proses yang esensial (inti) perlu dipikirkan oleh guru dan siswa, agar latihan tidak hanya tenggelam pada hal yang kurang perlu dilakukan.
- g. Guru harus mampu memperhatikan perbedaan individual siswa sehingga kemampuan dan kebutuhan siswa masing-masing dapat dipenuhi dan dapat dikembangkan. Sehingga perhatian dan pengawasan yang dilakukan oleh guru harus dilakukan secara perseorangan.

C Media Pembelajaran Mystery Candy

1. Pengertian Media Pembelajaran

Wati (2016:2) Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media dengan kata lain sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran kepada siswa (Aqib,2013:50). Media merupakan alat bantu berupa apa saja seperti manusia, benda, ataupun peristiwa yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2010:120-121). Sedangkan menurut Criticos (*dalam* Daryanto,2013:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu suatu alat yang membawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Romiszowski (*dalam* Hamalik,2009:202) merumuskan media pembelajaran “...as the carries of message, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the message (which is our case is the learner)”. Penyampaian pesan (*carries of iformation*) berinteraksi dengan siswa melalui alat indranya. Siswa juga dapat dipanggil untuk menggunakan alat indranya untuk menerima informasi, atau dapat juga menggunakan kombinasi alat indra sekaligus, sehingga kegiatan berkomunikasi lebih seksama.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang efektifitas proses pembelajaran kepada peserta didik apabila media tersebut dapat digunakan dengan baik serta dapat diterima dengan baik melalui alat indranya maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Manfaat Media

Menurut (Sudjana dan Rivai:2017:2) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran lebih menarik perhatian.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya sebagai komunikasi verbal melalui kata-kata yang diucapkan oleh guru, sehingga siswa merasa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, akan tetapi juga menggunakan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Secara lebih rinci, manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan yang terlalu besar atau kecil, keterbatasan ruang, waktu dan keterbatasan daya indra. Selain itu media pembelajaran juga dapat

bermanfaat untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman siswa, menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, dan dapat memberikan suasana belajar tanpa merasa belajar. Sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

3. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi seperti dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan bahan serta cara pembuatannya (Djamarah dan Zain,2010:124-126), yaitu sebagai berikut:

a. Media dilihat dari jenisnya

- 1) Media visual, Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Media ini hanya mengendalikan indra penglihatan. Jenis-jenis media visual anatar lain: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu, poster, peta/globe, papan panel, dan papan buletin. Ada pula media visual yang berupa gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
- 2) Media audio, Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis audio, antara lain: radio dan alat perekam atau *tipe rekorder*. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau orang yang mempunyai kelainan dalam pendengaran. Media audio dibagi menjadi dua jenis, yaitu (1)

audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam. (2) audio visual gerak, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

b. Media dilihat melalui daya liputnya

- 1) Media dengan daya liput yang luas dan serentak, media ini tidak terbatas oleh ruang dan waktu serta dapat menjangkau anak didik yang banyak dan dalam waktu yang sama seperti radio dan televisi.
- 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, penggunaan media ini memerlukan ruang dan tempat yang khusus seperti film, film rangkai, yang memerlukan tempat tertutup dan gelap.
- 3) Media untuk pengajaran individual, media ini hanya bisa digunakan oleh seorang diri, misalnya modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c. Media dilihat melalui bahan pembuatannya

- 1) Media sederhana, bahan dasar media ini dapat diperoleh dengan mudah, harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- 2) Media kompleks, media ini bahan dasar dan pembuatannya sulit, mahal harganya, serta penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadahi.

Penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan di sampaikan oleh siswa. Hal itu bertujuan

untuk memberikan keefektifan suatu proses pembelajaran media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, serta dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah di rancang.

4. Media *Mystery Candy*

Media *Mystery Candy* adalah media yang dirancang oleh penulis dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar matematika khususnya materi operasi hitung bilangan. Media ini di bentuk seperti permen raksasa yang di dalamnya terdapat gambar hewan atau tumbuhan. Gambar hewan atau tumbuhan dipakai untuk bermain tebak-tebakan.

Adapun teknik bermainnya yaitu dengan cara guru memberikan pernyataan tentang ciri-ciri hewan atau tumbuhan yang ada di dalam permen, lalu siswa menjawab nama hewan/tumbuhan yang ada di dalam permen tersebut. Soal tebak-tebakan dapat dilakukan dengan bercerita dongeng singkat yang didalam dongeng tersebut terdapat materi ciri-ciri hewan/tumbuhan, dan jumlah hewan/tumbuhan. Soal matematika dapat disesuaikan dengan kebutuhan soal baik penjumlahan, pengurangan, pembagian ataupun perkalian. Jika siswa telah mampu menjawab nama hewan/tumbuhan serta banyaknya hewan/tumbuhan yang ada di dalam permen maka guru akan bertanya tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian terkait dengan angka yang ada dalam sebuah cerita soal tersebut. Selanjutnya akan dibuktikan secara langsung dengan meletakkan stick soal pada sebuah papan dan siswa diminta untuk

menghitung jumlahnya secara nyata. Media tersebut dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti.

Media ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar operasi hitung bilangan dengan benda konkrit. Selain dengan teknik bermain, siswa juga mampu membuktikan secara nyata jawaban dari soal yang diberikan oleh guru. Sehingga diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan berhitung yang tinggi.

D Pengaruh Metode Pembelajaran Drill dengan Media Mystery Candy untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika

Inti dalam pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Segala sesuatu yang telah direncanakan oleh pengajar akan tertuang dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar melibatkan semua komponen pembelajaran, misalnya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, serta interaksi dengan bahan pembelajaran sebagai mediumnya. Hal tersebut akan menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai (Djamarah dan Zain, 2002:51).

Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Masykur dan Fathani *dalam* Nurmasari, 2011:7). Sedangkan menurut Susanto (2011:98), pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik dengan perkembangan yang dapat

meningkatkan ketahap pengertian jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berhitung merupakan suatu ilmu hitung dasar pada matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan berhitung sangat penting bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari.

Sanjaya (2010:147) mengemukakan, bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode pembelajaran merupakan teknik yang digunakan di dalam proses belajar mengajar, jika suatu metode pembelajaran tepat digunakan maka hasil belajarpun akan lebih maksimal. Metode yang tepat menyebabkan anak berkonsentrasi dan nyaman dalam proses belajar mengajar.

Pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat oleh guru secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar siswa dapat belajar dengan maksimal dan dapat membangkitkan semangat serta konsentrasi siswa.

Metode *Drill* adalah latihan-latihan yang diberikan kepada siswa agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan di kuasai sepenuhnya oleh peserta didik (Ismail, 2008:21). Metode *Drill* adalah metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari hal-hal yang telah dipelajari

(Hamdani,2011:273). Metode *drill* memiliki beberapa kelebihan yaitu: a.Siswa dapat memperoleh kecakapan motoris seperti, menulis, melafalkan huruf, membuat, dan menggunakan alat-alat. b.Siswa dapat memperoleh kecakapan mental, misalnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dan sebagainya.

Uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah suatu metode yang dilakukan dengan teknik latihan secara terus menerus agar siswa memiliki pengetahuan, kemampuan, serta kecakapan tertentu dari hal-hal yang telah dipelajari. Metode *drill* memiliki kelebihan dapat Metode latihan dapat membentuk suatu kecakapan motoris seperti menggunakan alat-alat dan dapat meningkatkan kecakapan mental, seperti halnya perkalian, penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Maka dengan metode latihan kemampuan berhitung siswa diharapkan dapat meningkat.

Suatu tindakan yang dilakukan guru untuk menerapkan metode *drill* dengan tujuan untuk mewujudkan suatu tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dapat dibantu melalui media pembelajaran. Media merupakan alat bantu berupa apa saja seperti manusia, benda, ataupun peristiwa yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2010:120-121). Siswa kelas II sekolah dasar masih memerlukan suatu media yang berupa benda konkrit, oleh karena itu penulis membuat sebuah media yang dapat digunakan untuk siswa pada kelas rendah. Oleh karena itu, Media *mystery of candy* merupakan media berupa benda konkrit yang diharapkan dapat digunakan

untuk mengimbangi metode *drill* untuk meningkatkan suatu kemampuan berhitung.

E Penelitian yang Relevan

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil yang telah dilakukan oleh Juniati Erlyn (2017) PGSD Universitas Terbuka tentang Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Drill* dan diskusi kelompok pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode *drill* dan diskusi kelompok dalam meningkatkan hasil belajar matematika di SD N 1 Badaran. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa: a) perbaikan pembelajaran matematika melalui metode *drill* dan diskusi kelompok sangat tepat diberikan kepada siswa, hal ini akan memberikan kesempatan yang lebih kepada siswa dalam melakukan pembelajaran. b) melalui metode *drill* dan diskusi kelompok yang diberikan kepada siswa memberikan sumbangan yang sangat tepat, hal ini dapat diketahui dari data kenaikan atau peningkatan nilai yang dapat siswa dan tahapan persiklusnya mengalami perbedaan yang signifikan.

Penelitian yang disusun oleh Lalu Suparwadi (2016) Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong dengan judul penelitian Efektivitas Metode Pembelajaran *Drill* dengan Pendekatan *Peer Teaching* ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menyelidiki efektivitas model pembelajaran *Drill* dengan pendekatan *peer teaching* dibandingkan dengan metode konvensional dalam

hal minat dan prestasi belajar matematika siswa. jenis penelitian ini adalah penelitian desain untuk eksperimen yang desain kelompok kontrolnya tidak setara. Penelitian ini dilakukan di SMA N 3 Selong, Kabupaten Lombok Timur. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tersebut ditemukan bahwa model pembelajaran *Drill* dengan pendekatan *peer teaching* efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Morjani (2014) PGSD Universitas Tanjung Pura Pontianak tentang Peningkatan Hasil Belajar Matematika menggunakan Metode Latihan di kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode latihan matematika dan tanpa menggunakan metode latihan matematika, serta mengoptimalkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah 20 orang. Hasil belajar siswa kelas II tentang materi perkalian satu angka dan dua angka semakin meningkat setelah guru menggunakan metode latihan pada siklus I rata-rata nilai dari 57,5 meningkat menjadi 77,00 pada siklus ke-II.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tersebut, metode *Drill* berbantuan media *Mystery Candy* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada kelas II SD Negeri Sukodadi 2 tahun ajaran 2019/2020.

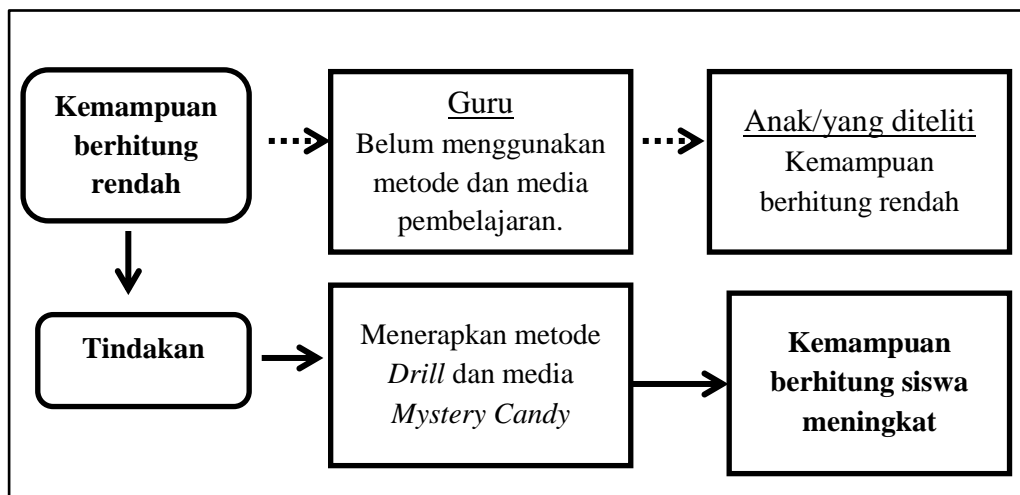
F Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini bermaksud untuk memudahkan dalam memahami maksud dalam penelitian ini. Peneliti ingin menyelidiki pengaruh diterapkannya metode pembelajaran *Drill* dengan media pembelajaran *Mystery Candy* terhadap kemampuan berhitung matematika siswa. Pembelajaran dikelas, cenderung masih bersifat *teacher centered*, sehingga aktivitas siswa di dalam kelas masih kurang. Guru harus mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Keaktifan siswa mampu mendorong siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran Matematika. Metode *drill* merupakan metode yang dilakukan dengan cara latihan secara terus menerus, dalam penelitian ini metode *drill* dilakukan dengan cara yang variatif karena menerapkan beberapa teknik pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Sehingga proses pembelajaran tercipta dengan kondisi yang aktif dan menyenangkan. Selain itu penerapan media pembelajaran yaitu media *mystery candy* yang digunakan untuk mendukung metode pembelajaran *drill* yang bertujuan untuk menciptakan imajinasi siswa serta pemahaman diluar kepala siswa dalam kemampuan berhitung. Selain itu penggunaan media dimaksudkan agar siswa lebih mudah menangkap teori-teori pembelajaran dengan bantuan media pembelajara yang bersifat konkrit. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap keantusiasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa

akan lebih paham apabila suatu permasalahan dapat dipecahkan dengan cara praktik langsung dalam pembuktian proses pemecahan yang bersifat konkrit dan tidak hanya secara teori saja tanpa ada bayangan.

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan *treatment* berupa metode *drill* yang bervariasi dengan media *mystery candy* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas pembeda atau kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang biasa guru berikan kepada peserta didik. Melalui *treatment* tersebut diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran. Sehingga kemampuan berhitung siswa dapat meningkat dengan adanya latihan secara terus menerus akan tetapi lebih bervariasi karena penerapan beberapa teknik pembelajaran dan pemecahan masalah dapat dibuktikan secara langsung melalui media pembelajaran. Adapun alur kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar 1 kerangka pemikiran di atas dapat diuraikan sebagai berikut: kondisi awal subjek penelitian sebelum dilakukannya *treatment* menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa (pengurangan dan penjumlahan) masih rendah, hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada guru, tidak adanya peran aktif dari siswa, dan tidak ada pendukung dari media pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka peneliti mencoba untuk melakukan tindakan dengan menerapkan metode *drill* yang bervariasi yang didukung dengan media pembelajaran *mystery candy*. Berdasarkan *treatment* tersebut maka kemampuan berhitung siswa meningkat.

G Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan suatu jawaban dari permasalahan yang timbul, melihat permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas maka hipotesis dapat dirumuskan yaitu: ada pengaruh metode *drill* dengan media pembelajaran *mystery of candy* terhadap kemampuan berhitung matematika siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2, Kec.Bandongan, Kab.Magelang tahun ajaran 2019/2020.

BAB III METODE PENELITIAN

A Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2007:10) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:272) bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Adapun cara untuk mengetahui hasil dari penelitian eksperimen adalah dengan cara membandingkan satu atau lebih dari kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.

Metode penelitian eksperimen memiliki beberapa bentuk desain, salah satunya pemilihan bentuk desain yang akan digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan *Non-equivalent Control Group Design*. Bentuk desain tersebut pemilihan sampel tidak dilakukan secara random akan tetapi dipilih dengan sengaja oleh peneliti, kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana yang akan dijadikan kelas kontrol oleh peneliti. Kelas penelitian tidak dibuat sendiri oleh peneliti, akan tetapi peneliti hanya meneruskan kelas yang telah ada di sekolah tempat penelitian. Model desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol

dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X, sehingga struktur desainnya sebagai berikut:

Tabel 1
Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sugiono, 2015:116)

Keterangan

- O₁ : Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan diberikan pada kelas eksperimen.
- O₃ : Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan pada kelas kontrol.
- X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan metode *Drill* berbantuan media pembelajaran *Myster Candy*.
- O₂ : Tes Akhir (*Posttest*) setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam model ini terdapat dua kelas yang masing-masing tidak dipilih secara random (O₁ dan O₃). Sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi tes awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal (O₁ dan O₃). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok pembandingan tidak diberi perlakuan. Sesudah selesai perlakuan, kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *posttest* (O₂ dan O₄).

B Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Drill* berbantuan media *Myster Candy*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung matematika siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2

C Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel penelitian yang diterapkan peneliti, terdapat dua variabel yaitu metode *drill* berbantuan media *Mystery Candy* dan kemampuan berhitung siswa. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Metode *Drill* berbantuan media *Mystery Candy* adalah metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh siswa, serta memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari hal-hal yang telah dipelajari. Agar pembelajaran lebih efektif maka metode *Drill* dibantu dengan media *Mystery Candy* agar siswa menjadi lebih aktif, serta mampu menyerap materi pembelajaran dengan mudah
2. Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika serta memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung bilangan yang dapat meningkatkan ketahap pengertian jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan.

D Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2015:117). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di SD Negeri

Sukodadi II yang berjumlah 20 siswa sebagai dan seluruh siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 1 yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2015:118). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas II semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. 20 siswa kelas II SD Negeri Sukodadi 2 sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa kelas II SD Negeri 1 sebagai kelompok kontrol.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu teknik dalam pengambilan sampel (Sugiyono,2015:118). Sehingga teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil. Pemilihan sampel tidak dilakukan secara random akan tetapi peneliti hanya meneruskan kelas yang telah ada di sekolah tempat penelitian.

E Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukodadi 1 dan SD Negeri Sukodadi 1, Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang. Pelaksanakan penelitian dilaksanakan pada semester 1.

F Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang akan digunakan peneliti dalam memperoleh data yang menunjang penelitian yang dibuat. Pada penelitian ini teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Observasi

Menurut Siregar (2014:19) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga mendapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran terhadap peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa dan alat yang digunakan dalam pengukuran ini menggunakan lembar observasi. Observasi ini digunakan untuk memperkuat hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Tes (*Pretest-posttest*)

Menurut Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah skor tes siswa baik *pretest* maupun *posttest*. Adapun langkah dalam penyusunan instrumen tes adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kisi-kisi soal berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran matematika.

- 2) Menulis soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban.
- 3) Mengkonsultasikan soal-soal instrumen dan melakukan revisi kepada dosen pembimbing sebagai perbaikan awal.
- 4) Melakukan uji instrumen disalah satu kelas di sekolah yang menjadi populasi dalam subyek penelitian berlangsung.
- 5) Menganalisis hasil uji instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, daya pembeda, tingkat kesukaran dan reliabilitas instrumen kemudian melakukan revisi ulang melalui konsultasi dengan dosen pembimbing.

G Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah digunakan dan terperinci (Widoyoko, 2013:53). Penggunaan dan pemilihan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Berdasarkan teknik pengambilan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran terhadap peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa, alat yang digunakan dalam pengukuran ini menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk memperkuat hasil dari *pretest* dan *post-test* selama kegiatan penelitian berlangsung.

Tabel 2
Kriteria Penilaian Lembar Observasi

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1.	Kemampuan mengenal dan melafalkan angka 1-500 dan simbol operasi hitung bilangan (+, -, =).	4	Siswa dapat mengungkapkan angka dan simbol dengan lancar
		3	Siswa hanya dapat mengungkapkan sebagian angka dan simbol.
		2	Siswa tidak dapat mengungkapkan angka dan simbol operasi hitung bilangan.
		1	Siswa tidak mengetahui simbol dan angka.
2.	Mampu menyelesaikan soal beserta langkah-langkah pengerjaannya.	4	Siswa dapat menjawab dengan benar dan memahami langkah penyelesaiannya.
		3	Siswa dapat mengerjakan dengan langkah penyelesaiannya akan tetapi tidak sampai selesai.
		2	Siswa menjawab dengan asal-asalan
		1	Siswa tidak mampu menjawab.
3.	Mampu membuat soal sederhana pengurangan dan penjumlahan beserta jawabannya.	4	Mampu membuat soal dan jawaban sesuai dengan perintah
		3	Hanya mampu membuat sebagian soal dan jawaban saja
		2	Hanya mampu membuat soal tanpa jawaban
		1	Tidak mampu membuat soal dan jawaban
4.	Mampu menjawab soal dengan cepat dan tepat	4	Mampu menjawab soal dengan cepat dan tepat
		3	Siswa mampu menjawab akan tetapi lama.
		2	Mampu menjawab dan asal-asalan
		1	Tidak mampu menjawab
5.	Meningkatnya kegembiraan siswa dalam belajar berhitung	4	Siswa sangat gemar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berhitung.
		3	Siswa hanya sedikit gemar akan tetapi masih berperan serta dalam pembelajaran
		2	Siswa sedikit gemar dan kurang antusias.
		1	Siswa sama sekali tidak tertarik dan tidak antusias terhadap pelajaran berhitung.

2. Tes

Lembar soal dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang kemampuan berhitung matematika siswa. Sebelum soal digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, soal terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan instrumen soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa diluar subjek penelitian. Adapun kisi-kisi kemampuan berhitung matematika yaitu sebagai berikut:

Tabel 3
Kisi-kisi Kemampuan Berhitung

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	Nomor soal	Jenis soal
4. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	4.1.1. Menjumlah bilangan tanpa teknik menyimpan	1,2, 4, 6,30, 38,40	Pilihan Ganda
		4.1.2. Menjumlah bilangan dengan satu kali teknik menyimpan	3, 5,21, 25,28	Pilihan Ganda
		4.1.3. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan penjumlahan bilangan	7,8	Pilihan Ganda
		4.1.4. Mengurangkan bilangan tanpa teknik meminjam	9,10, 11,12,18, 22,23,26, 31	Pilihan Ganda
		4.1.5. Mengurangkan bilangan dengan menggunakan satu kali teknik meminjam	13, 14,27,29	Pilihan Ganda
		4.1.6. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan pengurangan bilangan	15,16	Pilihan Ganda
		4.1.7. Operasi hitung campuran penjumlahan dan pengurangan	17,19,20, 24,32,33, 34,35,36, 37,39	Pilihan Ganda

H Validitas Dan Reliabilitas

Tujuan dari uji coba instrumen yaitu untuk mengetahui valid (kesahan) dan reabilitas. Sedangkan secara subyek uji coba instrumen adalah menetapkan lebih dahulu yang akan dijadikan sampel. Pada proses pengumpulan data, instrumen yang digunakan harus valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk pengukuran. Berikut ini dikemukakan cara pengujian validitas dan reabilitasnya, adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2013:211). Pengujian validitas data bertujuan untuk memastikan bahwa masing-masing pertanyaan akan terklarifikasi pada variabel yang telah ditentukan pengujian kualitas datanya.

Pengujian validitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan analisis butir soal. Jumlah pada instrumen yang digunakan adalah 35 butir. Sebelum soal digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, terlebih dahulu diuji validitasnya oleh validitas ahli dan validitas tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan *IMB SPSS 25.0 for windows*. Adapun hasil dari validasi butir soal pilihan ganda disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 4
Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

Kompetensi dasar	Indikator	No soal	Item		Ket.
			R _{hitung}	R _{tabel}	
4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	4.1.1.	1	0,780	0,349	valid
	Menjumlah bilangan tanpa teknik menyimpan	2	0,567	0,349	valid
		4	0,410	0,349	valid
		6	0,544	0,349	valid
		30	0,682	0,349	valid
		38	0,391	0,349	valid
	40	0,440	0,349	valid	
	4.1.2.	3	0,259	0,349	valid
	Menjumlah bilangan dengan satu kali teknik menyimpan	5	0,485	0,349	valid
		21	0,425	0,349	valid
		25	0,543	0,349	valid
		28	0,625	0,349	valid
		28	0,625	0,349	valid
	4.1.3.Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan penjumlahan bilangan	7	0,780	0,349	valid
		8	0,450	0,349	valid
	4.14.Mengurangi bilangan tanpa teknik meminjam	9	0,682	0,349	valid
		10	0,629	0,349	valid
		11	0,510	0,349	valid
		12	0,516	0,349	valid
		18	0,377	0,349	valid
		22	0,423	0,349	valid
		23	0,403	0,349	valid
		26	0,733	0,349	valid
		31	0,365	0,349	valid
	4.1.5.Mengurangi bilangan dengan menggunakan satu kali teknik meminjam	13	0,780	0,349	valid
		14	0,571	0,349	valid
		27	0,152	0,349	tidak valid
	29	0,516	0,349	valid	
4.1.6.Menyelesaikan soal cerita yang	15	0,456	0,349	valid	
	16	0,530	0,349	valid	

Kompetensi dasar	Indikator	No soal	Item		Ket.
			R_{hitung}	R_{tabel}	
	berhubungan dengan pengurangan bilangan				
	4.1.7. Operasi hitung campuran	17	0,015	0,349	tidak valid
	hitung	19	0,397	0,349	valid
	campuran	20	0,269	0,349	tidak valid
	penjumlahan dan	24	0,742	0,349	valid
	dan	32	0,612	0,349	valid
	pengurangan	33	0,318	0,349	tidak valid
		34	0,606	0,349	valid
		35	0,126	0,349	tidak valid
		36	0,506	0,349	valid
		37	0,477	0,349	valid
		39	0,352	0,349	valid

Berdasarkan tabel 4 di atas, menyatakan bahwa hasil validasi butir soal dari 30 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,349 dan taraf signifikan 5% diperoleh 35 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan pada kisi-kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, oleh karena itu soal pilihan ganda yang valid tersebut dapat digunakan untuk *pretest* dan *posttest* penelitian ini dan soal yang tidak valid tidak digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010:221). Instrumen yang baik tidak bersifat tendesius, mengatakan responden untuk memilih salah satu jawaban, instrumen yang sudah dapat dipercaya yang reliabelnya akan menghasilkan data yang dipercaya juga.

Perhitungan untuk mencari reliabilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah *cronbach alpha* berbantuan program *IMB SPSS 25.0 for windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,75$, maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar (Sugiyono, 2015: 198).

Tabel 5.
Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
,912	35	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 5 di atas maka hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,349 dan N sejumlah 35 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai *Alpha* sebesar 0,912 termasuk dalam kriteria “sangat tinggi”. Oleh karena itu maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

3. Uji daya beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek siswa dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Berikut klasifikasi daya beda yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini, yaitu:

Tabel 6
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya beda	Klasifikasi
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Berdasarkan tabel 6 di atas merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Daya Beda

No Soal	R _{hitung}	Keterangan	No	R _{hitung}	Keterangan
1.	0,467	Soal sangat baik	21.	0,467	Soal sangat baik
2.	0,533	Soal sangat baik	22.	0,533	Soal sangat baik
3.	0,400	Soal sangat baik	23.	0,600	Soal sangat baik
4.	0,467	Soal sangat baik	24.	0,533	Soal sangat baik
5.	0,467	Soal sangat baik	25.	0,533	Soal sangat baik
6.	0,467	Soal sangat baik	26.	0,600	Soal sangat baik
7.	0,400	Soal sangat baik	27.	0,067	Soal buruk
8.	0,540	Soal sangat baik	28.	0,533	Soal sangat baik
9.	0,427	Soal sangat baik	29.	0,467	Soal sangat baik
10.	0,533	Soal sangat baik	30.	0,540	Soal sangat baik
11.	0,533	Soal sangat baik	31.	0,667	Soal sangat baik
12.	0,552	Soal sangat baik	32.	0,533	Soal sangat baik
13.	0,600	Soal sangat baik	33.	0,200	Soal perlu pembahasan
14.	0,552	Soal sangat baik	34.	0,467	Soal sangat baik
15.	0,533	Soal sangat baik	35.	0,067	Soal buruk
16.	0,697	Soal sangat baik	36.	0,533	Soal sangat baik
17.	0,267	Soal perlu pembahasan	37.	0,533	Soal sangat baik
18.	0,467	Soal sangat baik	38.	0,667	Soal sangat baik
19.	0,400	Soal sangat baik	39.	0,667	Soal sangat baik
20.	0,133	Soal buruk	40.	0,400	Soal sangat baik

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan hasil daya pembeda dari butir soal. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 3 butir soal hasilnya buruk, 2 butir soal perlu adanya pembahasan, dan 35 soal hasilnya sangat baik. Maka soal yang dapat digunakan sebanyak 35 soal dengan hasil soal sangat baik. 3 soal buruk dan 2 soal perlu pembahasan tidak digunakan dalam *pretest* dan *posttest*.

4. Uji tingkat kesukaran soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013: 176). Berikut kriteria indeks kesukaran soal yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 8
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 8 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nomor Soal	Mean	Keterangan	Nomor Soal	Mean	Keterangan
1.	0,967	Mudah	21.	0,533	Sedang
2.	0,933	Mudah	22.	0,600	Sedang
3.	0,933	Mudah	23.	0,933	Mudah
4.	0,700	Sedang	24.	0,933	Mudah
5.	0,667	Sedang	25.	0,667	Sedang
6.	0,667	Sedang	26.	0,833	Mudah
7.	0,967	Mudah	27.	0,233	Sukar
8.	0,633	Sedang	28.	0,567	Sedang
9.	0,900	Mudah	29.	0,667	Sedang
10.	0,933	Mudah	30.	0,833	Mudah

Nomor Soal	Mean	Keterangan	Nomor Soal	Mean	Keterangan
11.	0,800	Mudah	31.	0,267	Sukar
12.	0,700	Sedang	32.	0,700	Sedang
13.	0,567	Sedang	33.	0,267	Sukar
14.	0,833	Mudah	34.	0,800	Mudah
15.	0,600	Sedang	35.	0,300	Sukar
16.	0,833	Mudah	36.	0,933	Mudah
17.	0,300	Sukar	37.	0,700	Sedang
18.	0,833	Mudah	38.	0,900	Mudah
19.	0,767	Sedang	39.	0,667	Sedang
20.	0,633	Sedang	40.	0,933	Mudah

Berdasarkan tabel 9 di atas, menunjukkan bahwa hasil kriteria indeks kesukaran soal dengan kategori sukar terdapat 5 butir soal, sedang sebanyak 17 soal, dan sisanya 18 soal masuk dalam kategori mudah. Maka soal yang dapat digunakan sebanyak 35 soal dalam kategori sedang dan mudah. Sedangkan soal yang masuk pada kriteria sukar tidak digunakan dalam soal *pretest* dan *posttest*.

I Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan alur kerja dari peneliti dalam melakukan penelitiannya. Tahap-tahap penelitian adalah dimulai dengan pembuatan rancangan penelitian dan pembuatan laporan penelitian (Arikunto, 2010:22). Adapun prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

1. Persiapan pelaksanaan
 - a. Observasi tempat penelitian.
 - b. Pengajuan judul penelitian kepada dosen pembimbing dilanjutkan dengan pembuatan proposal penelitian.

- c. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan penelitian.
 - d. Membuat surat ijin penelitian di MI Unggulan Ash Shiddiqiyah guna uji instrumen penelitian.
 - e. Menyusun instrumen sesuai dengan standar isi mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar.
 - f. Melaksanakan uji instrumen penelitian soal matematika di MI Unggulan Ash Shiddiqiyah.
 - g. Perhitungan hasil uji validitas.
 - h. Menyusun instrumen butir soal sesuai dengan butir soal yang valid.
 - i. Mempersiapkan materi pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - j. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - k. Membuat daftar hadir siswa .
2. Pelaksanaan penelitian
- a. Pelaksanaan *pre-test*
 - 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pre-test*.
 - 2) Siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengerjakan soal *pre-test*.
 - 3) Mengoreksi hasil pengerjaan soal *pre-test*.
 - 4) Menganalisis hasil *pre-test* untuk menentukan tindak lanjut.
 - b. Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dalam penelitian eksperimen
 - 1) Kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang akan diberikan *treatment* sesuai dengan yang akan diteliti. Tujuan pembelajaran di kelompok eksperimen yaitu untuk mengetahui pengaruh metode *drill* dengan media *mystery candy* untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II sekolah dasar.

Penelitian pada kelompok eksperimen yang bertindak sebagai guru adalah peneliti. Evaluasi dalam penelitian di kelas eksperimen menggunakan tes yang berupa tes tertulis. Tes tersebut dilaksanakan sebelum *treatment (pre-test)* dan sesudah *treatment (post-test)*. Tes dalam penelitian tersusun dari soal-soal obyektif yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada kelompok eksperimen juga dilakukan kegiatan observasi yang diisi dengan peneliti sendiri didasarkan pada pengamatan langsung terhadap siswa.

2) Kelompok kontrol

Kelompok kontrol dimaksud sebagai kelompok pengendali saat penelitian. Karakteristik kelompok kontrol diusahakan sama dengan karakteristik kelompok eksperimen. Sehingga subyek penelitian dapat dikatakan homogen. Penelitian pada kelompok kontrol yang bertindak sebagai guru adalah peneliti. Evaluasi yang digunakan pada penelitian ini dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen berupa soal obyektif yang telah dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.

c. Pelaksanaan *post-test*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *post-test*.
- 2) Siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol mengerjakan soal *post-test*.
- 3) Mengkoreksi hasil pengerjaan soal *post-test*.
- 4) Menganalisis hasil *post-test* untuk penyusunan dan pelaporan hasil penelitian.

J Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian menuju ke arah kesimpulan.

1. Uji Prasyarat Analisis

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50 . Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer *IMB SPSS 25 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan). Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui skor yang paling mudah dikomparasikan secara parametris apabila variasi atau penyebarannya pada kedua kelompok sama. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memberi keyakinan apakah varian variable terikat (Y) pada skor variable (X) bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test of equality error variances* dengan bantuan program komputer *IMB SPSS 25 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Setelah prasyarat analisis terpenuhi, langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat

apakah hasil penelitian yang diperoleh signifikan atau tidak. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sampel T-Test* dengan bantuan program *IMB SPSS 25.0 for windows*. Penggunaan *Independent Sampel T-test* dikarenakan penelitian ini dilakukan pada dua sampel kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji yang digunakan dalam menguji hipotesis yaitu *t-test*. *T-test* digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang berarti dari dua hasil pengukuran suatu variable yang diteliti. Kriteria pengambilan keputusan dari *t-test* yaitu jika diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf 5% (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Sugiyono, 2011: 208).

Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H_a = terdapat pengaruh metode pembelajaran *drill* dengan media *mystery candy* terhadap kemampuan berhitung siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *drill* dengan media pembelajaran *mystery candy* ada pengaruh terhadap kemampuan berhitung matematika siswa kelas II Sekolah dasar pada materi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 500. Kemampuan berhitung siswa merupakan kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar sebagai potensi diri dalam mengoperasikan suatu bilangan. Kemampuan berhitung merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Metode *drill* dengan media *mystery candy* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung matematika siswa kelas II materi penjumlahan dan pengurangan. pada penelitian ini dapat dibuktikan pada uji *independent t-test* yang menunjukkan bahwa nilai F pada *posttest* mengasumsikan bahwa kedua varian sama yaitu 0,004, nilai T sebesar 5,303, dan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh sig.(2-tailed) sebesar 0,001. Jadi sig. $0,001 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh signifikan penerapan metode *drill* dengan media *mystery candy* terhadap kemampuan berhitung matematika siswa kelas II Sekolah Dasar.

B Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan metode, model, teknik, dan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga adanya variasi pada kegiatan pembelajaran dan mampu memaksimalkan hasil belajar siswa serta meminimalkan rasa bosan siswa.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan metode, model, teknik, dan media pembelajaran yang inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai metode *drill* dengan media *mystery candy* terhadap kemampuan berhitung matematika siswa sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. serta sebagai peneliti selanjutnya mampu mengelola kelas yang lebih baik, nyaman, dan tenang akan meminimalisir terjadinya ketidakseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nyimas. 2007. *Pengembangan pembelajaran matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2002. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- _____. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Putro, Eko; Widoyoko. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Putra Pelajar.
- Enik, Hidayati. 2015. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan dengan Menggunakan Media Garis Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II MI Mambaul Hikmah Mojokerto*, Skripsi. Surabaya: UINSA.
- Glover, David. 2007. *Apa dan Bagaimana Matematika*. Jakarta. PT. Gading Inti Prima.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Ismail, 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Juniati, Erlyn. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Drill dan Diskusi Kelompok pada Siswa Kelas VI SD*. Skripsi (tidak diterbitkan). S1 PGSD UT.
- Karso. 2000. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Morjani. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Latihan di Kelas II Sekolah Dasar*.
- Muhaimin; Abdul, Mujib. 2003. *Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Trigenda Karya
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud dan Rineka Cipta.
- Nurhasanah. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka.
- Nurmasari, L. 2011. *Peningkatan kemampuan menghitung perkalian melalui metode jarimatika pada siswa kelas II SD negeri 3 Pringanom Sragen tahun ajaran 2010/2011*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan USM, Surakarta.
- Robbins, Stephen, P. 2008. *Perilaku Organisasi Edisi 12*. Jakarta: Salemba Empat.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shalahuddin, Mahfud. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama*. Surabaya: Bina Ilmu.

- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sudjana, Nana; Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sulis. 2007. *Studi Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kemampuan Berhitung, sumber Bahan Ajar dan Suasana Kelas di SLTP Negeri I Ngrompol Sragen*. Skripsi (Tidak diterbitkan) Surakarta : UMS Surakarta.
- Suparwadi, Lalu. 2016. *Efektivitas Metode Pembelajaran Drill dengan Pendekatan Peer Teaching ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Skripsi (tidak diterbitkan). STKIP Hamzanwardi Selong.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyitno, A. 2004. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran 1*. Semarang: UNNES Press.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syofian, Siregar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Wati, Ega, Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.