

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK

THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE DRILL LEARNING METHOD ASSISTED WITH PUZZLE MEDIA ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES

**Nur Hijrah Ramadhani Baharuddin¹, M. Shabir U², Suharti³, Andi Halimah⁴,
Baharuddin⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

^{1,2,3,4,5}Jl. H. M. Yasin Limpo No.36 Samata, Kab. Gowa

Email: hijrahawing@gmail.com¹, m.shabir@uin-alauddin.ac.id², suharti.harti@uin-alauddin.ac.id³, andi.halimah@uin-alauddin.ac.id⁴, baharuddin.abbas@uin-alauddin.ac.id⁵

Submitted: 12-03-2025, Revised: 02-06-2025, Accepted: 23-06-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Drill berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD No. 21 Bulukunyi, Kabupaten Takalar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan quasi experimental design dengan tipe nonequivalent control group design, melibatkan dua kelompok yaitu kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan daftar checklist, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan uji independent sample t-test dengan memastikan data bersifat normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Drill berbantuan media puzzle berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Dengan demikian, metode drill berbantuan media puzzle dapat menjadi metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya dalam membangun pemahaman konsep secara konkret.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Drill, Media Puzzle, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the Drill learning method assisted by puzzle media on the mathematics learning outcomes of grade III students of SD No. 21 Bulukunyi, Takalar Regency. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design type, involving two groups, namely class IIIA as the experimental class and class IIIB as the control class. The research instruments were in the form of learning outcome tests and checklists, which had gone through validity and reliability tests. Data analysis used an independent sample t-test to ensure that the data was normal and homogeneous. The results of the study showed that the application of the Drill learning method assisted by puzzle media had a significant effect on improving students' mathematics learning outcomes. Thus, the drill method assisted by puzzle media can be an effective, innovative method to improve mathematics learning outcomes, especially in building concrete conceptual understanding.

Keywords: Drill Learning Method, Puzzle Media, Learning Outcomes

How to Cite: Baharuddin, N. H. R., Shabir, M. U., Suharti, Halimah, A., & Baharuddin. (2025). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 97-109.

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat dekat dengan kehidupan bermasyarakat dan memiliki peran penting untuk manusia agar mereka mampu untuk menyelesaikan masalah yang ada pada masa kini atau masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu aktivitas pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian yang berlangsung secara formal ataupun non formal (Halean, Kandowangko, & Goni, 2021). Pada ruang lingkup lembaga pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu (Iswara & Bayhaqi, 2024).

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran selain peserta didik dan pendidik adalah faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran (Badar & Bakri, 2022). Strategi dan metode pembelajaran yang dipilih harus aktif, kreatif, dan semenarik mungkin untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan keunikan setiap peserta didik, sehingga memaksimalkan potensi pembelajaran dan pencapaian akademis (Iswara & Bayhaqi, 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah, karena memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika, sehingga pelajaran ini dapat menarik minat dan meningkatkan hasil belajarnya (Wayan & Kadek, 2020), untuk mencapai tujuan tersebut maka pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat diperlukan.

Pada observasi awal yang dilakukan di SD No. 21 Bulukunyi, ditemukan bahwa penyajian materi ajar matematika kurang menarik bagi peserta didik sehingga dianggap terlalu membosankan. Hal tersebut dikarenakan guru mengajar menggunakan metode ceramah dan pemberian penugasan saja. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran, kurang termotivasi untuk bertanya atau berpartisipasi aktif, dan tampak kesulitan dalam memahami konsep matematika yang diajarkan. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan data hasil belajar, sebagian besar peserta didik kelas III memperoleh nilai rata-rata harian yang belum mencapai standar ketuntasan tersebut, khususnya pada materi pecahan. Situasi tersebut mengindikasikan diperlukannya usaha untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *drill*.

Metode *drill* adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan cara melatih peserta didik agar menguasai pembelajaran dan terampil dalam melaksanakan tugas latihan yang diberikan (Alwijaya, 2018). Pelaksanaan metode *drill* dalam pembelajaran matematika dilaksanakan dengan cara latihan yang berulang-ulang yang digunakan oleh guru untuk mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik. Metode *drill* memiliki keunggulan seperti bahan pelajaran yang diberikan dalam suasana yang sungguh-sungguh sehingga materi tertanam dalam ingatan peserta didik lebih kokoh. Metode ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik karena yang berhasil dalam belajarnya akan langsung mengetahui prestasi belajarnya (Sukarsana, 2023). Penelitian Hadi (2019) menunjukkan bahwa penerapan metode *drill* dalam pembelajaran

matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk mendukung efektivitas penerapan metode *drill* maka guru dapat menggunakan alat peraga sebagai bahan ajar tambahan.

Alat peraga berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi matematika agar mudah dipahami oleh peserta didik (Luan, Sikas, & Obe, 2024; Wahyuningsih, Sugianto, & Wardiningsih, 2023). Salah satu alat peraga yang dapat digunakan adalah alat peraga *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau mencocokkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Media *puzzle* merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena telah terbukti mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika (Lutfiana, Kusumaningsih, & Setyaningsih, 2024). Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Saryanti (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran matematika di SD No. 21 Bulukunyi perlu diatasi melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Metode pembelajaran *drill* yang dikombinasikan dengan media *puzzle* menjadi alternatif yang potensial karena tidak hanya melatih keterampilan melalui latihan berulang, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan visual dan aktivitas yang menyenangkan. Penerapan metode *drill* berbantuan media *puzzle* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, khususnya pada tingkatan sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengaplikasikan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design*. Paradigma desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Tipe ini membandingkan kondisi awal dan kondisi selepas diberi tindakan melalui metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle* yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pola dalam desain penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Keterangan:

X₁ : Menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle*

X₂ : Tidak menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle*

O₁ : Hasil belajar kelas eksperimen

O₂ : Hasil belajar kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SD No. 21 Bulukunyi yang beralamat Kabupaten Takalar pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi populasi sekaligus sampel adalah seluruh peserta didik kelas III dengan jumlah peserta didik 28 orang yaitu 15 peserta didik dari kelas III A dan 13 peserta didik dari kelas III B. Pengumpulan data menggunakan instrumen yang terdiri atas tes hasil belajar yang terdiri atas 5 butir soal esay terkait materi bilangan pecahan dan daftar *checklist* mengenai

perilaku peserta didik setelah diberi perlakuan. Pengujian instrumen penelitian terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas, tingkat validitas instrumen penelitian menggunakan rumus indeks validasi butir AIKEN V sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

Keterangan:

V : Indeks kesepakatan ahli

s : Skor kesepakatan ahli

n : Banyaknya validator

c : Skala penilaian tertinggi

Interpretasi terhadap nilai V digunakan kriteria tingkat kevalidan, sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Indeks Validitas Formula Aiken V

Indeks	Kategori
< 0,4	Kurang Valid
0,4 – 0,8	Sedang
> 0,8	Sangat Valid

Sumber: (Fadila, Mawardi, & Suryani, 2023)

Adapaun instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah instrumen RPP dan tes hasil belajar peserta didik. Berikut hasil validasi kedua instrumen.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen RPP

No.	Aspek yang di Validasi	Nilai	Kategori
1.	Aspek Format	3	Sangat Valid
2.	Aspek Materi	4	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	4	Sangat Valid
	Rata-rata	0,833	Sangat Valid

Tabel 4. hasil Validasi Instrumen Tes

No.	Aspek Penilaian	Nilai Validator		Skala Rater		Σs	V
		1	2	1	2		
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	3	3	2	2	4	1
2.	Kejelasan maksud soal	4	4	3	3	6	1
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal	4	4	3	3	6	1
4.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan dikenal oleh peserta didik	4	4	3	3	6	1
5.	Soal sesuai dengan KD dan indikator	4	4	3	3	6	1
	Rata-rata	3,8	3,8	2,8	2,8	5,6	1

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan rumus KR20 pada aplikasi Microsoft Excel dengan rumus:

$$KR20 = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

N : nilai S

s_t^2 : variansi skor

$\sum pq$: Jumlah keseluruhan pq

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Korelasi	Interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

Sumber: (Rahman, Viola, Masita, & Vilanti, 2023)

Analisis data pada penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif dan inferensial. Adapun analisis statistik deskriptif dengan langkah penguraian data yang diperoleh seperti menyajikan gambaran tentang nilai maksimum, minimum, nilai rata-rata (*mean*), dan simpangan baku dari setiap variabel penelitian baik dalam bentuk tabel, maupun histogram. Analisis inferensial menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Sebelum menganalisis data melalui pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat melalui tes normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan dengan aplikasi bantuan SPSS 27, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini: (1) H_0 (Tidak ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD No.21 Bulukunyi Kab. Takalar) dan (2) H_1 (Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD No.21 Bulukunyi Kab. Takalar).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD No.21 Bulukunyi, diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik kelas IIIA sebagai kelas eksperimen. Pada analisis statistik deskriptif, data yang diolah merupakan data *posttest* yang diaplikasikan setelah penerapan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle*. Materi yang digunakan dalam proses penelitian kelas eksperimen yaitu materi pecahan, berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif yang didapatkan.

Tabel 6. Statistik Deskriptif *Posttest* kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	15
Skor maksimum	95,00
Skor minimum	75,00
Rata-rata (<i>mean</i>)	85,00
Standar deviasi	7
<i>Range</i>	20,00

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan sebesar 85 dengan nilai standar deviasi adalah 7, angka ini memberikan gambaran tentang persebaran terhadap rata-rata yang menunjukkan standar deviasi baik karena nilainya lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-ratanya. Nilai *range* yaitu 20 menunjukkan perbedaan antara nilai tertinggi dan nilai terendah, nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen setelah penerapan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle* memperoleh nilai minimum sebesar 75 dan maksimum sebesar 95.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis deskriptif dapat dikategorikan nilai hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang ditunjukan sebagai berikut.

Tabel 7. Distribusi Kategorisasi *Posttest* Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Rentang Nilai	Kategori	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase
50-64	Rendah	-	0%
65-84	Sedang	4	26,7%
85-100	Tinggi	11	73,3%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan data dalam tabel 7, maka dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan terdapat 4 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 26,7%, dan 11 orang responden berada pada kategori tinggi dengan persentase 73,3%. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan persentase 73,3%.

3.1.2 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Kontrol

Adapun data hasil *posttest* yang diperoleh melalui instrumen tes hasil belajar matematika pada peserta didik kelas kontrol, yaitu kelas IIIB SD Negeri 21 Bulukunyi yang tidak menggunakan metode pembelajaran *drill* dengan bantuan media *puzzle*, disajikan sebagai berikut.

Tabel 8. Statistik Deskriptif *Posttest* kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	13
Skor maksimum	75,00
Skor minimum	60,00
Rata-rata (<i>mean</i>)	60,00
Standar deviasi	8
<i>Range</i>	15,00

Pada tabel 8 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran adalah 60, nilai standar deviasi adalah 8 yang menunjukkan sebaran nilai hasil belajar relatif besar, dan *range* nilai hasil belajar peserta didik adalah 15 yang menunjukkan perbedaan antara nilai tertinggi dan nilai terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran matematika materi pecahan, maka diperoleh mulai dari nilai minimum sebesar 60 dan maksimum sebesar 75. Kategori nilai hasil belajar peserta didik kelas kontrol ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 9. Distribusi Kategorisasi *Posttest* Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Rentang Nilai	Kategori	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase
50-64	Rendah	5	38,4%
65-84	Sedang	8	61,6%
85-100	Tinggi	-	0%
Jumlah		13	100%

Data dalam tabel 9 menunjukkan bahwa peserta didik setelah mengikuti pembelajaran terdapat 5 orang responden berada pada kategori rendah dengan persentase 38,4%, dan 8 orang responden berada pada kategori sedang dengan persentase 61,6%. Berdasarkan data yang diperoleh maka nilai *posttest* pada kelas kontrol berada pada kategori sedang.

3.1.3 Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD No.21 Bulukunyi

3.1.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh penulis berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila $\text{sig} > \alpha = 0,05$ dan begitu pun sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila $\text{sig} < \alpha = 0,05$. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27. Berdasarkan analisis uji prasyarat yang diperoleh, maka kesimpulan hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini:

Tabel 10. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Kelas Eksperimen	0,917	15	0,173
Kelas Kontrol	0,962	13	0,788

Berdasarkan hasil output uji normalitas data hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik *one sample Shapiro-wilk* tes signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$. Nilai signifikansi dari hasil belajar kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,173 sedangkan hasil belajar kelas kontrol diperoleh sebesar 0,788. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari $\alpha > 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN Bulukunyi berdistribusi normal.

3.1.3.2 Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, karena hal ini adalah syarat untuk melakukan pengujian dalam analisis inferensial. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka data homogen dan jika nilai $\text{sig} < \alpha = 0,05$ data tidak homogen atau jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ berarti homogen dan jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ berarti homogen.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Eksperimen dan kontrol	Levena Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	0,005	1	58	0,730 ²
Kesimpulan	Sig.>0.05, maka data homogen			

Dari hasil analisis pada tabel 11, diperoleh $F = 0,005$, $df^1 = 1$, $df^2 = 58$ dan nilai signifikan = $0,730 > 0,05$. Nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data bersifat homogen atau memiliki kesamaan.

3.1.3.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan derajat kesalahan. Kriteria pengujian adalah jika $\text{sig}_{\text{hitung}} < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, berarti ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut hasil uji hipotesis yang telah dianalisis.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	003	815	10.105	58	.001	21.110	1.043	14.212	16.115
	Equal variances not assumed			10.105	65.121	.001	21.110	1.043	14.212	21.012

Berdasarkan hasil *output* SPSS tabel 12, diperoleh *sig* (2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,001 < 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak. Hipotesis yang diterima adalah H_1 , artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III yang menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle*.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian pada kelas eksperimen memperoleh data bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *drill* berbantuan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya pada materi bilangan pecahan. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dimana peserta didik mulai timbul keberanian dan mampu menjawab berbagai pertanyaan dari guru meski hanya sebagian kecil. Hal ini dibuktikan pada kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Media juga membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif antara guru dan peserta didik, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, dan mendemonstrasikan (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Interaksi inilah yang menjadi unsur penting karena dapat menjadi stimulus dan mendorong peserta didik untuk semangat dalam belajar (Walewangko, Usuh, & Lengkong, 2024). Peserta didik memperlihatkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, dan sebagian besar memperoleh hasil belajar dalam kategori tinggi dengan persentase 73,3%. Adapun peserta didik yang termasuk dalam kategori sedang disebabkan karena kurang antusiasnya terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, dan lemahnya keberanian peserta didik untuk bertanya hal yang belum dipahami. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *puzzle* tergolong baik. Permata (2020) menambahkan bahwa media *puzzle* mengajarkan peserta didik belajar kreatif dengan membuat potongan-potongan *puzzle* lalu menempelkannya sehingga menjadi pecahan. Kegiatan tersebut membuat metode pembelajaran *drill* yang diterapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Penelitian yang dilakukan di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, diperoleh data bahwa hasil belajar matematika peserta didik adalah 60 yang berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 61,5%. Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menunjukkan bahwa yang berada pada kategori rendah mampu menjawab soal namun tidak secara tepat. Sementara itu, peserta didik yang termasuk dalam kategori sedang dapat mengerjakan soal meskipun jawabannya belum sepenuhnya benar. Adapun peserta didik yang berada pada kategori sedang umumnya menunjukkan perhatian saat pembelajaran berlangsung dan beberapa di antaranya aktif mengajukan pertanyaan. Meskipun ada siswa yang aktif bertanya, namun secara umum metode konvensional tidak cukup efektif dalam membangun pemahaman mendalam. Rendahnya nilai *posttest* yang diperoleh disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran konvensional cenderung kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Akibatnya, daya serap terhadap materi pelajaran, khususnya matematika yang menuntut pemahaman konsep dan penerapan logika menjadi terbatas. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Mahfuji, Nurhasanah, & Cahya (2024), siswa yang belajar dengan metode konvensional memiliki pemahaman konsep matematika yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode aktif menggunakan media. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu mendorong peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Analisis statistik melalui uji *independent sample t-test* menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan metode *drill* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD No. 21 Bulukunyi. Hal ini memperkuat temuan bahwa metode *drill* yang dilaksanakan secara terstruktur mampu memperkuat penguasaan konsep melalui latihan berulang, dan ketika digabungkan dengan media visual-interaktif seperti *puzzle*, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peserta didik cenderung lebih aktif, antusias, dan menunjukkan minat belajar yang lebih besar karena dapat belajar sambil bermain dengan media *puzzle*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa metode *drill* dengan bantuan media *puzzle* secara signifikan meningkatkan pemahaman (Maghfiroh, Rizky, & Zuliana, 2024), dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik (Saryanti, 2023).

Metode pembelajaran *drill* merupakan strategi yang berfokus pada pelatihan keterampilan melalui latihan berulang secara terstruktur, yang terbukti efektif dalam meningkatkan ketepatan, kecepatan, dan daya tahan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika (Donoghue & Hattie, 2021; Piper, Ralaingita, Akach, & King, 2016). Pada saat metode ini diintegrasikan dengan media *puzzle*, maka dapat membantu siswa dalam memahami bagian-bagian dari keseluruhan secara langsung melalui aktivitas menyusun, sehingga konsep pecahan tidak hanya dipahami secara simbolik, tetapi juga melalui pengalaman nyata (Puspitariningsih, Suryarini, & Dwiyanto, 2025). Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *drill* berbantuan media *puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan. Kombinasi keduanya memberikan keseimbangan antara latihan terstruktur dan pendekatan visual-interaktif yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan Asyipa, Hidayat, & Sutarjo (2024) dan Mirna, Ma'awiyah, & Fauziana (2022) bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan

pemahaman konseptual peserta didik secara signifikan karena melibatkan aspek visual, motorik, dan kognitif dalam waktu yang bersamaan.

4. Simpulan

Penerapan metode pembelajaran drill berbantuan media puzzle pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III SD No.21 Bulukunyi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar peserta didik kelas kontrol pada mata pelajaran matematika materi pecahan yang tidak menggunakan metode pembelajaran drill berbantuan media puzzle memperoleh nilai rata-rata *posttest* berada pada kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan metode pembelajaran drill berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran matematika tidak harus monoton dan kaku, dengan menggabungkan metode drill dan media puzzle, proses belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan secara signifikan. Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran yang memadukan latihan terstruktur dengan pendekatan visual-interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak bagi peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan pada jenjang atau materi yang berbeda, serta mengeksplorasi kombinasi metode drill dengan media pembelajaran lain termasuk berbasis digital, untuk menguji efektivitasnya secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Alwijaya, M. E. (2018). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Siswa Kelas VII.A SMP Negeri 2 Batukliang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2), 172–184. <https://doi.org/10.58258/JIME.V4I2.472>
- Asyipa, G., Hidayat, D., & Sutarjo. (2024). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 22–29. <https://doi.org/10.32832/JPLS.V18I1.14841>
- Badar, N., & Bakri, A. (2022). Strategi Pembelajaran dengan Model Pendekatan pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama agar Tercapainya Tujuan Pendidikan. *Journal of Biology Education and Science*, 2(2), 1–15. <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/jbes/article/view/335/253>
- Donoghue, G. M., & Hattie, J. A. C. (2021). A Meta-Analysis of Ten Learning Techniques. *Frontiers in Education*, 6, 1. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2021.581216/BIBTEX>
- Fadila, R., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Development of Teaching Material to Support Merdeka Curriculum on the Acid-Base of Phase F. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1531–1547. <https://doi.org/10.51276/EDU.V4I3.635>
- Hadi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Strategi Interaktif dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Drill pada Siswa Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/equals/article/view/375>

- Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, S. Y. V. I. (2021). Peranan Pendidikan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *Journal of Social and Culture*, 14(2), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/33774>
- Iswara, D. M., & Bayhaqi, P. A. (2024). Metode Pembelajaran yang Sesuai untuk Peserta Didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5984–6013. <https://doi.org/10.30997/KARIMAHTA.UHID.V3I5.13270>
- Luan, F., Sikas, O. R., & Obe, L. F. (2024). Demo Sains Alat Peraga Matematika Tingkat SD dan SMP sebagai Media Pembelajaran di Wilayah Kecamatan Insana Tengah. *Timora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17–24. <https://doi.org/10.32938/TIMORA.V1I1.6697>
- Lutfiana, L., Kusumaningsih, W., & Setyaningsih, A. N. (2024). Analisis Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II. *JANACITTA*, 7(2), 147–156. <https://doi.org/10.35473/JNCTT.V7I2.3079>
- Maghfiroh, A., Rizky, R., & Zuliana, E. (2024). Implementasi PMRI Berbantuan Media Puzzle Pizza dalam Pembelajaran Pecahan di SD 2 Megawon. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(3), 302–309. <https://doi.org/10.33369/JP2MS.8.3.302-309>
- Mahfuji, Nurhasanah, & Cahya, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Takalinter (Tabel Perkalian Pintar) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI As-Syahid Jatiasih Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 108–121. <https://doi.org/10.54125/WILDAN.V3I2.72>
- Mirna, Ma'awiyah, A., & Fauziana. (2022). Pengaruh Media Puzzle Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 76–84. <https://doi.org/10.47766/GA.V3I2.694>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/PN.V5I2.14230>
- Piper, B., Ralaingita, W., Akach, L., & King, S. (2016). Improving Procedural and Conceptual Mathematics Outcomes: Evidence from a Randomised Controlled Trial in Kenya. *Journal of Development Effectiveness*, 8(3), 404–422. <https://doi.org/10.1080/19439342.2016.1149502>
- Puspitariningsih, D. A., Suryarini, D. Y., & Dwiyanto, M. (2025). Penerapan Media Puzzle Pecahan melalui Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 4 SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 11483–11488. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26534>
- Rahman, I. A., Viola, M. A., Masita, M., & Vilanti, F. A. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas Kualitas Sarana dan Prasarana Akademik terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28965–28966. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V7I3.11627>
- Saryanti, E. (2023). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 1-5. <https://doi.org/10.20961/JPD.V10I2.69691>
- Sukarsana, I. W. (2023). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.23887/JEAR.V7I1.52131>

-
- Wahyuningsih, B. Y., Sugianto, R., & Wardiningsih, R. (2023). Pelatihan Perancangan, Pembuatan, dan Penggunaan Media Pembelajaran Edukatif berupa Alat Peraga Matematika bagi Mahasiswa Program Studi PGSD. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.29303/DARMADIKSANI.V3I1.2817>
- Walewangko, G. E. V., Usoh, E. J., & Lengkong, J. S. J. (2024). Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 254–259. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/792/617>
- Wayan, A. N., & Kadek, R. P. N. (2020). Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3742749>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/JOE.V5I2.1074>