

PENGARUH METODE *DRILL* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA LEGO BRICKS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SDN 216 PALEMBANG

Paulin Agustin¹, Destiniar², Susanti Faipri Selegi³

Mahasiswa Universitas PGRI Palembang

Surel : Paulinagustin21@gmail.com

Abstract: *The Effect of Drill Method Using Lego Bricks Media on Mathematics Learning Results For Class III SDN 216 Palembang.* The purpose of this study was to determine the effect of the *drill* method using lego bricks media on mathematics learning outcomes for class III SDN 216 Palembang. The research method used is an experimental method with a posttest control group design. The subjects in this study were students of class III A and class III B, totaling 30 students. Data was collected by using test and documentation techniques. The data analysis technique was carried out using test questions that had been tested for validity and reliability. The results of data analysis on the effect of the drill method using lego bricks media that have been tested for the final test in the experimental class and control class with an average value of 97.33 experimental class, while in the control class obtained an average value of 78.67. So it can be concluded that there is an effect of drill method with lego bricks media on mathematics learning outcomes for class III SDN 216 Palembang.

Keywords: *Drill Method* , *Lego Bricks Media*.

Abstrak: *Pengaruh Metode Drill dengan Menggunakan Media Lego Bricks Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN 216 Palembang.* Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *drill* dengan menggunakan media lego bricks terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN 216 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan posttest control group design. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas III A dan Kelas III B yang berjumlah 30 murid. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan soal tes yang telah dilakukan uji kevalidan dan reliabilitas. Hasil analisis data pengaruh metode *drill* dengan menggunakan media lego *bricks* yang telah dilakukan uji tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 97,33, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 78,67. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *drill* dengan media lego *bricks* berpengaruh pada hasil belajar matematika kelas III SDN 216 Palembang.

Kata kunci: *Metode Drill*, *Media Lego Bricks*.

PENDAHULUAN

Bentuk atau wujud dari pelaksanaan kegiatan pendidikan yang berawal dari suatu pendidikan dasar hingga menuju ke perguruan tinggi merupakan wujud dari pendidikan formal. Sekolah dasar merupakan dasar dari pendidikan tersebut. UU Sistem Pendidikan Nasional No. 2003 menjadi tonggak untuk menyelenggarakan suatu pendidikan yang sesuai yang memiliki tujuan dalam meningkatkan kemampuan atau keahlian dari peserta didik agar menjadi makhluk ciptaan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki akhlak mulia, berakal sehat, berilmu, kreatif, cakap dan mandiri untuk menjadi warga negara yang memiliki tanggung jawab dan demokratis tinggi. Pendidikan yang berkaitan dengan moralitas, perilaku, sikap, budaya, agama dan pengetahuan dan lainnya untuk menjadi generasi bangsa yang lebih baik di masa yang akan datang dilakukan pendidikan sedini mungkin. Pendidikan ini merupakan suatu pendidikan yang paling utama untuk ditanamkan pada generasi muda bangsa untuk meningkatkan dan membentuk karakter anak sedini mungkin agar di masa dewasa nanti anak-anak sudah siap dalam menghadapi dunia yang lebih luas (Hartati, 2019).

Pendidikan anak yang berkualitas tercermin dari kegagalan anak pada pendidikan dasar (Hartati, 2019). Pembudayaan anak sejak dini bertujuan untuk meningkatkan semangat anak dalam belajar untuk membentuk sikap yang positif terhadap pelajaran yang diminati agar dapat meningkatkan kenyamanan anak dalam belajar di sekolah. Belajar merupakan suatu proses perubahan pada diri seorang anak untuk

proses belajar yang aktif dan bukan pasif dapat menciptakan suatu lingkungan belajar yang lebih kondusif dan efektif dalam meningkatkan interpretasi siswa pada pelajaran yang dijelaskan. Penciptaan belajar yang efektif harus didukung dengan teraturnya proses belajar yang tercipta. Hasil belajar yang terjadi umpan balik merupakan hasil belajar yang berkualitas yang terjadi antara guru dan siswa dan terciptanya suatu aturan dalam pembelajaran yang efektif yang dapat memberikan suatu kenyamanan dan dapat mengembangkan pada siswa untuk berpikir lebih kritis (Fathurrahman et al., 2019). Mempelajari atau belajar matematika memerlukan ide-ide yang kreatif yang bisa memberikan dukungan dan motivasi untuk mencapai hasil belajar matematika yang lebih baik.

Hasil dari observasi peneliti pada SDN 216 Palembang Provinsi Sumatera Selatan yang dilakukan pada guru Matematika kelas III diperoleh hasil yang menyatakan bahwa murid SDN 216 Palembang banyak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam memecahkan perhitungan pada matematika khususnya materi operasi hitung campuran untuk mengenal bilangan serta membandingkan bilangan yang ada. Pembelajaran matematika pada anak SD kelas III diperlukan suatu media yang dapat mendukung jalannya belajar agar menghasilkan nilai matematika yang lebih maksimal. Guru yang mengajar matematika kelas III SD di SDN 216 Palembang dalam proses belajar mengajar menggunakan sistem belajar yang tidak menarik. Soal-soal, diskusi, game dan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika masih kurang diberikan oleh guru dalam melakukan evaluasi atas hasil belajar

Diterima pada : 18 Oktober 2022; **Di-review pada :** 19 November 2022; **Disetujui pada :** 26 Desember 2022

siswa yang bertujuan untuk meningkatkan suatu keahlian atau kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah serta untuk meningkatkan siswa dalam berpikir yang lebih kritis yang dapat meningkatkan pemahaman serta pengetahuan siswa dan memberikan dorongan yang tinggi kepada siswa untuk belajar yang lebih giat agar hasil belajar yang diperoleh siswa dapat sempurna.

Motivasi belajar pada siswa diperlukan suatu media yang cocok dalam belajar operasi hitung campuran yang bisa meningkatkan pemahaman serta keahlian siswa untuk memecahkan suatu pokok permasalahan pada materi perhitungan matematika. Peneliti dalam memecahkan permasalahan dalam proses belajar tersebut menggunakan metode *drill* dengan media *lego bricks* sebagai media pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung campuran. Metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengulang disebut sebagai metode *drill* bertujuan untuk meningkatkan serta melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perhitungan matematika operasi hitung campuran. Metode yang digunakan secara berkali-kali dalam kegiatan belajar mengajar untuk membiasakan siswa dalam belajar yang mempunyai tingkat kesukaran yang tidak sama yang sesuai dengan keadaan yang menjadi target dalam memperkuat keahlian siswa menjadi lebih maksimal lagi (*permanent*) disebut dengan metode *drill* (Muridnto, 2018). Media yang sesuai yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada sekolah dasar yaitu *lego bricks*.

Wujud permainan yang dapat dibongkar dan kemudian dipasang dengan mudah dan sesuai dengan

keperluan yang dapat memberikan kesenangan kepada pemainnya seperti para siswa, anak-anak dan sebagainya yaitu disebut sebagai *lego bricks* (Hadi, 2021). *Lego bricks* yang digunakan sebagai media pembelajaran bisa memberikan bantuan pada siswa dalam meningkatkan ingatan, penerepan, evaluasi, mencipatakan dan pemahaman pada pelajaran matematika. Guru sebaiknya memberikan pemahaman yang jelas dan singkat yang dapat diterima oleh siswa dengan baik, agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan pada ingatan siswa dan guru harus mampu memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan supaya tidak timbul rasa bosan dan tegang pada siswa saat belajar. Agar materi yang disampaikan dapat dicerna dengan peserta didik dengan maksimal.

Penggunaan variabel dalam penelitiannya diambil dari beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pendukung dalam pemilihan variabel penelitian, yaitu (Rejeki et al., 2017) dengan judul "*Using Lego for Learning Fraction, Supporting or Distracting?*". Penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan *lego* dalam kegiatan pembelajaran mendukung pemahaman konsep pecahan baik pada siswa yang berkemampuan tinggi maupun siswa yang berkemampuan rendah dalam matematika serta membawa *lego* dalam kegiatan kelas meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pirrone et al., (2018) berjudul "*The Influence of Building Block Play on Mathematics Achievement and Logical and Divergent Thinking in Italian Primary School Mathematics Classes*". Penelitian yang dilakukan memberikan hasil bahwa

Permainan lego berpengaruh signifikan terhadap prestasi matematika serta membuat siswa dapat berpikir secara logis dan divergen. Günes & Genç, (2021) dengan judul "The Effect of Lego Manipulative Use on Student Performance in the Mathematical Skills of the 2nd Grade: Parents' and Students' Views". Penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa penggunaan lego berpengaruh terhadap kinerja siswa dalam keterampilan matematika serta siswa dapat bersosialisasi untuk berbagi pendapat dan solusi. Wahyuni et al., (2017) dengan judul "The Effect of Implementing Drill Method Towards Learning Result and Motivation Based on Initial Mathematics Ability". Penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar siswa serta memberikan motivasi yang tinggi pada minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh metode *drill* dengan menggunakan media lego *bricks* terhadap hasil belajar Matematika kelas III SDN 216 Palembang"

METODE

Kajian ini akan dipecahkan melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dimana metode tersebut merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil belajar) dalam keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2021:127). Berdasarkan definisi tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan eksperimen demi mengetahui apakah

metode *drill* dengan menggunakan media lego *bricks* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika.

Siswakesel III SD Negeri 216 Palembang pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung campuran semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 digunakan sebagai subjek dalam penelitian. Adapun jumlah responden yang digunakan sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelas III A dan 15 siswa kelas III B.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: (1) tes, dan (2) dokumentasi. Tes dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan soal esai sebanyak 5 butir soal yang diberikan pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung campuran. Untuk mengetahui hasil penelitian peneliti menggunakan beberapa tes, yaitu: tes sebelum perlakuan (*pre-test*) dan tes setelah perlakuan (*post-test*).

Dokumentasi dalam penelitian menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan belajar mengajar matematika di kelas menggunakan metode *drill* dengan media lego *bricks*. Dokumentasi yang digunakan bertujuan untuk menguatkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan berupa uji t beda rata-rata untuk mengetahui pengaruh metode *drill* dengan menggunakan media lego *bricks* terhadap hasil belajar Matematika. Menurut Sugiyono (2019:183) rumus

untuk menghitung uji t beda rata-rata adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{sgab \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_{gab} = \frac{\sqrt{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}}{(n_1 + n_2) - 2}$$

PEMBAHASAN

Frekuensi nilai murid pada *posttest* kelas eksperimen yang mendapatkan nilai 90 – 91 sebanyak 13,3%, murid yang mendapatkan nilai 94 – 95 sebanyak 26,7%, dan murid dengan nilai 98 – 100 sebanyak 60,0%. Menurut skor standar yang digunakan pada kelas yang mendapat perlakuan diperoleh siswa dengan skor A sebanyak 15 siswa atau dengan kata lain seluruh siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian memperoleh nilai yang sempurna atau nilai yang sangat baik. Pelatihan matematika yang dilakukan secara terus menerus dengan gaya bermain dapat meningkatkan kecerdasan siswa, dan juga dapat menurunkan tingkat kebosan serta menumbuhkan inovasi dan inspirasi pada siswa pada saat belajar. Perhitungan yang dilakukan secara terus menerus akan membantu siswa untuk terbiasa dalam melakukan perhitungan dan terbiasa untuk memecahkan masalah matematika. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika dengan metode *drill* yang dibantu oleh media lego *bricks* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan perhitungan matematika yang artinya hasil belajar yang dicapai siswa lebih maksimal.

Frekuensi nilai siswa pada *posttest* kelas kontrol yang mendapatkan nilai 70 – 75 sebanyak 60,0%, nilai 76 – 81 sebanyak 13,3%, siswa dengan nilai 82 –

87 sebanyak 20,0%, dan siswa dengan nilai 94 – 100 sebanyak 6,7%. Berdasarkan skor standar yang digunakan dengan kriteria A, B, C, D, dan E menunjukkan bahwa siswa dengan skor A sebanyak 4 siswa, skor B sebanyak 11 siswa, dan untuk skor C, D, dan E tidak ada siswa yang mendapatkannya. Artinya siswa yang telah diajarkan dengan metode ceramah sangat sedikit yang mendapatkan nilai sangat baik. Hal ini disebabkan metode ceramah yang digunakan dalam kegiatan belajar matematika kurang tepat, karena pelajaran ini lebih banyak melakukan perhitungan secara nyata yang artinya sangat diperlukan adanya praktek hitung secara langsung daripada hanya berbicara saja. Pelajaran berhitung sangat diperlukan secara terus menerus untuk melatih kecepatan dan daya ingat siswa serta untuk melatih siswa agar lebih terbiasa dalam melakukan perhitungan matematika baik yang berbentuk sederhana maupun yang sulit.

Berdasarkan uji homogenitas diperoleh bahwa nilai F_{hitung} sebesar 1,023 dan nilai F_{tabel} dengan df_1 1 dan df_2 13 pada taraf signifikan 5% sebesar 4,667. Dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,023 < 4,667$, maka data dalam penelitian ini bersifat homogen dan dapat diajukan ke pengujian hipotesis.

Hasil uji beda rata-rata secara parsial diperoleh bahwa nilai signifikan t hitung $< 5\%$ dengan nilai t hitung sebesar 23,06, maka terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_1 artinya hipotesis yang digunakan oleh peneliti diterima kebenarannya karena metode *drill* dengan menggunakan media lego *bricks* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika.

Menurut analisa peneliti, murid yang mendapat perlakuan dengan media pembelajaran yang baru lebih efektif dibandingkan murid pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan metode baru atau masih menggunakan metode ceramah sesuai dengan yang telah digunakan oleh pendidik sebelumnya. Artinya menggunakan metode *drill* dalam belajar dan dengan bantuan media lego *bricks* siswa lebih nyaman dan mudah memahami, hal ini disebabkan siswa pada kelas eksperimen diajarkan secara terus-menerus dalam menghitung operasi hitung campuran dengan menggunakan media lego *bricks* sampai siswa tersebut paham dan mengerti cara menghitung.

Pada waktu melakukan *treatment* peneliti diberikan arahan serta dipantau secara langsung oleh wali kelas dari masing-masing kelas, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Wali kelas menyatakan bahwa peneliti dalam melakukan penelitian tidak melakukan tindakan diskriminasi melainkan mengajarkan secara maksimal terhadap siswa yang diteleti sesuai dengan silabus dan RPP dengan metode dan media yang telah disiapkan di setiap kelas yang diteliti.

Hasil yang diperoleh peneliti mendukung penelitian yang dilakukan (Rejeki et al., 2017), Pirrone et al., (2018), Günes & Genç, (2021) dan Wahyuni et al., (2017) yang memberikan kesimpulan bahwa metode *drill* yang digunakan sebagai media pembelajaran serta dibantu dengan media lego dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena memberikan kesenangan dan pembelajaran dilakukan secara berulang-ulang dan tidak membosankan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memberikan kesimpulan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* yang dibantu media lego *bricks* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pengaruh yang diberikan sangat kuat dampaknya terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas III SD. Menunjukkan bahwa metode pembelajaran maupun media bantu yang digunakan memiliki hubungan yang baik dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan juga memberikan rasa senang dan nyaman dalam belajar. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah ketertarikan siswa dalam mencari informasi dari berbagai sumber saat diberi tugas (Rusmiarti et al., 2022).

Lego *bricks* efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung campuran. Lego *bricks* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu *problem solving* pada matematika, menciptakan kerjasama pada peserta didik, *increase the creativity of student and facilitate teachers in learning. Through lego students can more quickly understand abstract mathematical concepts, and as a motor game, lego can train intellectual, emotional, and social intelligence* (Fadhilah et al., 2019), Selain memiliki kelebihan lego *bricks* juga memiliki kekurangan antara lain, yaitu penjelasan berlebihan yang diberikan oleh guru akan menimbulkan pemahaman yang beda sesuai dengan kemampuan serta pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing anak akan hal yang disampaikan, bila tidak ada pengawasan dari guru anak-anak bisa

larut dalam permainan lego, dan lego bisa membuat anak-anak melupakan waktu yang ada (Hayatina, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian dan pengujian data yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran *drilly* yang dibantu *lego bricks* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika. Hasil ini diperkuat dengan nilai setelah tes penggunaan media pada kelas uji cobadi peroleh nilai rata-rata siswa 96,67, sedangkan nilai setelah tes pada kelas yang tidak mendapat perlakuan dengan mendapatkan 77,33 sebagai nilai rata-rata keseluruhan siswa dinyatakan sebagai kategori yang baik. Hasil ini juga diperkuat dengan hasil hitungan uji t sebesar 23,06 > tabel t sebesar 2,048, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil temuan dan simpulan, berikut ini disarankan/direkomendasikan, yaitu siswa harus memiliki keberanian untuk bertanya serta bertindak secara aktif dalam kegiatan atau aktivitas belajar di ruang kelas. Pelatihan yang dilakukan pada siswa bertujuan untuk melakukan pengembangan dan peningkatan skill pada siswa agar siswa memiliki pemikiran yang kritis dan dapat memecahkan masalah matematika dengan baik. Cara dalam pelatihan kegiatan belajar di ruang kelas dengan menggunakan metode baru diharapkan bisa mendorong dan memberikan inovasi pada guru dalam aktivitas belajar yang lebih mudah, tepat, akurat dan efisien serta memiliki lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Metode ini bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

berhitung operasi hitung campuran sambil bermain. Penelitian yang dilakukan semoga bisa menjadi sebuah referensi atau rujukan yang dapat bermanfaat serta mendukung peneliti selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Fadhilah, I. N., Rodiyana, R., & Febriyanto, B. (2019). Pentingnya Model Pembelajaran TGT Berbantu Lego dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 1306–1314.
- Fathurrahman, A., Sumardi, Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334>
- Günes, H., & Genç, Z. (2021). The Effect of Lego Manipulative Use on Student Performance in the Mathematical Skills of the 2nd Grade: Parents “and Students” Views. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 9(4), 48–67. <https://doi.org/10.52380/mojet.2021.9.4.260>
- Hadi, F. R. (2021). Penggunaan Media Lego Bricks untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Materi Bilangan Bulat. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 2(1), 73–82.
- Hartati, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui

- Penerapan Metode Drill Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 014 Jamik Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(6), 908–920.
- Hayatina. (2020). *Pengembangan Media Lego Melalui Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Siswa Kelas IV Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Jaelani, A., & Aisyah, S. (2017). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III MIN Kota Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 87–96.
- Muharram, R. C., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2022). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Curug Wetan II. *Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 136–143.
- Pirrone, C., Tienken, C. H., Pagano, T., & Nuovo, S. Di. (2018). The Influence of Building Block Play on Mathematics Achievement and Logical and Divergent Thinking in Italian Primary School Mathematics Classes. *The Educational Forum*, 82, 1–19. <https://doi.org/10.1080/00131725.2018.1379581>
- Rejeki, S., Setyaningsih, N., & Toyib, M. (2017). Using LEGO for learning fractions , supporting or distracting ? Using LEGO for Learning Fractions , Supporting or Distracting ? *Mathematics, Science, and Computer Science Education*. <https://doi.org/10.1063/1.4983954>
- Rusmiarti, Hermansyah, & Selegi, S. F. (2022). Efektifitas Pembelajaran Online Menggunakan Metode Information Search Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Kemala Bhayangkari. *Buana Pendidikan*, 18(2), 18–25.
- Siswanto, A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Drill dan Peta Pikiran Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IX.4 SMPN 1 Ranah Pesisir Tahun Pelajaran 2017/ 2018. *MENARA Ilmu*, XII(12), 1–8.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Wahyuni, N., Rahman, A., & Ilyas, M. (2017). The Effect of Implementing Drill Method Towards Learning Result and Motivation Based on Initial Mathematics Ability. *PROCEEDINGS*, 209–216.