

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL AND PRACITCE BERBASIS
WORDWALL UNTUK MERANGSANG KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

Herwandi¹, Tomi Ramadhan²

^{1,2} Magister PGMI, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

1abreken7331@gmail.com 2Tomiramadhan43@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to see: 1) how the application of the wordwiil web-based driil and practice model to stimulate student learning activeness, 2) describe the advantages and disadvantages of the wordwiil web-based driil and practice model to stimulate student learning activeness and provide solutions to existing obstacles. So the researcher proposed a study entitled Driil and practice learning model based on web wordwall technology to stimulate the learning activeness of elementary school students. The research method used in this research is a qualitative method and the approach used is a case study. The data obtained in this study used data collection techniques with observation, interviews documentation. This research was conducted in one of the elementary schools in Yogyakarta with 25 participants consisting of 11 male students 13 female students and 1 class teacher. The results of the study explain that from the analysis conducted by the researcher show 1) the wordwiil web-based driil and practice learning model is very effective for stimulating student learning activeness, this is evident from the fact that students are more active in asking questions and observing learning well 2) the advantage of this model is that the teacher can stimulate children's focus so that they can pay attention to learning because the wordwall-based driil and practice model is packaged in the form of games, but the weakness of its application is the lack of supporting facilities such as internet data networks, no loudspeakers and in making it must use a laptop if using an android server often fails. The solution to these problems is that teachers should propose the procurement of facilities to the school so that learning can run optimally.

Keywords: Driil And Pracitce , Stimulates Learning Activeness , Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat: 1) bagaimana penerapan model driil and practice berbasis web wordwiil untuk merangsang keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika, 2) mendeskripsikan keunggulan dan kelemahan model driil and practice berbasis web wordwiil untuk merangsang keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika serta memberikan solusi atas kendala yang ada. Maka peneliti mengakat penelitian yang berjudul Model pembelajaran driil and pracitce berbasis teknologi web wordwall untuk merangsang keaktifaan belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran matematika, metode penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif dan pendekatan yang digunakan yaitu studi kasus. Data yang didapatkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di salah satu SDN di Yogyakarta. hasil penelitian menjelaskan bahwa dari analisis yang dilakukan peneliti menunjukkan 1) model pembelajaran *drill and practice* berbasis web *wordwall* sangat efektif untuk merangsang keaktifan belajar siswa hal ini terbukti dari indikator siswa lebih aktif bertanya dan mengamati pembelajaran dengan baik 2) keunggulan dari model ini adalah guru dapat merangsang focus anak sehingga dapat memperhatikan pembelajaran dikarenakan model *drill and practice* berbasis *wordwall* ini dikemas dalam bentuk games, namun kelemahan dari penerapannya adalah kurangnya fasilitas yang mendukung seperti jaringan data internet, tidak ada alat pengeras suara dan dalam pembuatannya harus menggunakan laptop jika memakai android server sering gagal. Solusi dari permasalahan tersebut guru hendaknya mengajukan pengadaan fasilitas kepada pihak sekolah agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Kata Kunci: *Drill And Practice*, Merangsang Keaktifan Belajar, *Wordwall*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi (Suparman, 2012). Senada dengan hal itu, pembelajaran merupakan aktifitas akademik yang berupa interaksi komunikasi antara pendidik dan anak didiknya, proses ini merupakan sebuah tindakan profesional yang bertumpu pada kaidah-kaidah ilmiah (Suhadan, 2010). Aktifitas ini merupakan upaya guru untuk mengaktifkan proses belajar mengajar dengan menerapkan berbagai metode belajar. Dalam mengelola pembelajaran terdapat tiga

kegiatan dan kemampuan yang harus dikuasai pendidik yaitu : Kemampuan merencanakan pengajaran, Kemampuan melaksanakan proses pembelajaran, Kemampuan mengevaluasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru lebih berperan sebagai motivator dan fasilitator (Suryosubroto, 2009).

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis, yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan

beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi pembelajaran saja, kemudian mengevaluasinya dan menghasilkan nilai. Namun peran guru lebih luas dari pada itu, salah satu peran penting dari seorang Guru adalah bagaimana untuk merangsang para peserta didik agar termotivasi dalam belajar hal itu selaras dengan peran seorang pendidik sebagai motivator. Guru diharapkan dapat memberikan bimbingan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh banyak faktor, satu diantaranya adalah motivasi belajar. Masing-masing siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan semacam ini memiliki dampak yang berbeda pula ketika siswa mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi juga karena adanya perbedaan kebutuhan masing-masing siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan motivasi belajar siswa semacam ini menjadikan

suatu kasus yang harus dipahami oleh seorang guru dan pada akhirnya harus ditemukan sebuah solusi untuk menyelesaikannya. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan memiliki daya pengaruh yang kuat satu dengan yang lain.

Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar (Uno. 2011 : 140).

Upaya untuk memotivasi siswa agar jiwanya tersimulus dengan belajar adalah salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat merangsang rasa keinginan belajar para peserta didik. Di dunia perkembangan dan kemajuan teknologi telah banyak menghasilkan keuntungan-keuntungan serta

kemudahan jalannya proses pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yang mempermudah para pendidik dalam menyampaikan materi adalah menggunakan Web Wordwall.

Wordwall merupakan salah satu website yang di dalamnya memuat banyak pilihan-pilihan atau jenis-jenis fitur yang dapat digunakan oleh guru sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Salah satu materi pembelajaran yang dapat digunakan adalah materi pembelajaran matematika. Menurut Ni'mah Mulyaning Tyas, (2016) Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari. Oleh sebab itu, Proses pembelajaran matematika yang benar harus mampu menarik hasil belajar siswa agar lebih mudah menerima pengetahuan yang diberikan. Maka dari itu seorang

pendidik seorang guru diharuskan untuk selalu kreatif karena ini sangat memberi pengaruh yang besar dalam proses pelajaran disekolah, salah satunya bisa dengan penggunaan model, strategi maupun metode pelajaran sangat diperlukan supaya siswa tidak merasa kejenuhan disebabkan oleh yang dipelajari ditambah lagi dengan pelajaran yang sulit dimengerti.

Model atau strategi yang tepat akan membuat pembelajaran yang tadinya dianggap sulit serta membosankan akan menjadi lebih menarik dan terkesan menjadi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Jadi dapat kita pahami bahwasanya model pembelajaran merupakan penghubung yang dapat menetralsir kesulitan atau hambatan dalam pembelajaran. Adanya banyak model pembelajaran yang berkembang salah satunya adalah model pembelajaran Drill and Practice. Pada Metode Drill and Practice ini untuk implementasinya pada pembelajaran materi hitungan, bahasa asing serta untuk meningkatkan kumpulan kata yaitu bagian dari suatu bahasa tertentu, (vocabulary). Dengan penggunaan Metode Drill and Practice

ini mempunyai fase dalam pembelajaran mencakup:

1. Mempertunjukkan pengetahuan, serta Skill
2. Mendapatkan tujuan-tujuan,
3. Mengadakan latihan-latihan yang harus adanya pembimbingan,
4. Memeriksa pengertian dan memberi tanggapan balik,
5. Serta memberikan kembali latihan lanjutan. (McDonough, Sharon K. 2005). (Ismanto & Cynthia, 2017)

Model pembelajaran jenis adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses latihan dan praktek secara berkelanjutan sehingga pengetahuan akan secara otomatis melekat dikarenakan dilakukan secara berulang-ulang. Maka dapat ditarik benang merah jika penggunaan model pembelajaran yang tepat serta ditunjang dengan adanya media pembelajaran yang menarik serta tepat digunakan maka motivasi siswa dalam belajar akan meningkat.

Pada Artikel Wachid Nugroho dengan judul (Pendekatan Inquiry Model Drill And Practice Berbasis Aplikasi Moodle Berbantuan Video Youtube Untuk Meningkatkan

Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Limit Fungsi) hasil dari penelitian ini menunjukkan pada analisis Data angket, lembar pengamatan, dan penilaian belajar memakai deskripsi komparatif secara kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan hasil peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada siswa. Hasil penelitian ini mendapatkan peningkatan golongan aktif peserta didik sebesar 8,83.(Nugroho Wachid, 2020)

Menurut hasil Dari penelitian oleh Farhanah, Artikel penelitian dengan judul tentang penggunaan metode drill terhadap hasil belajar matematika hitung campuran kelas III SDN 24 Pontianak. Pada penelitian ini dengan tujuan agar menghasilkan untuk dalam menerapkan pengimplikasian metode drill dalam meningkatkan kemampuan peserta didik pada operasi hitung campuran di kelas III SDN 24 Pontianak. Jenis dari pada penelitian ini memakai penelitian tindakan kelas (PTK). Pada PTK ini golongan pada penelitian kualitatif dari penelitian ini dapat disimpulkan yaitu adanya peningkatan hasil belajar dengan dalam penggunaan metode drill pada materi matematika hitung

campuran di kelas III SDN 24 Pontianak. (Farhanah, 2012)

Berdasarkan hasil penelitian dari Imma Rachayu, Septian Jauhariansyah, dan Erlinda Juwita penelitian ini menjelaskan tentang manfaat metode drill and practice mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan efektif serta keaktifan pada indikatornya yaitu; fokus, aktif, memberi pertanyaan, memberi jawaban, kritikan, serta mendapatkan ide ataupun produktivitas pada tahap pembelajaran. Dapat dilihat dari hasil observasi yang didapatkan peneliti pada nilai persentase 82,5% yaitu berarti untuk implementasi dari metode drill and practice sudah dilaksanakan dengan (sangat baik) oleh karena itu mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu 33% yang didasarkan dengan hasil angket sebelum dan sesudah pemanfaatan metode tersebut. (Rachayu, Jauhariansyah, & Juwita, 2020)

Pada penelitian oleh Sutiah, dengan judul peningkatan hasil belajar siswa dengan metode drill di kelas V SD Negeri 165726 Tebing Tinggi tahun pelajaran 2013/2014 pada penelitian tersebut mendapatkan hasil yang

positif untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. (Sutiah, 2016).

Dari penelitian Abdulah, dan Muhammad Nur Wangid dengan judul Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis drill and practice untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca kritis di sekolah dasar, pada hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa rendah yaitu tentang kemampuan membaca kritis dan motivasi belajar siswa ini mengakibatkan pada aktivitas pembelajaran harus mempunyai multimedia interaktif berbasis drill practice, serta tepatnya media pembelajaran, selanjutnya yaitu hasil analisis dalam penelitian kebutuhan media pembelajaran, peserta didik mengatakan memerlukan multimedia interaktif berbasis drill and practice. (Wangid, 2021)

Dari beberapa penelitian terdahulu penulis menyimpulkan sebagai berikut yaitu dengan penerapan model drill and practice dalam pelajaran matematika serta hitungan lainnya mampu memberi peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan pada penelitian yang akan diangkat pada peneliti tertelatak pada jenis media dan objek penelitian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu tingkat satuan Pendidikan Dasar, pada salah satu SDN di Yogyakarta. Peneliti mendapatkan informasi dari salah satu Guru kelas V melalui wawancara. Penggunaan model *drill and practice* berbasis web wordwall sudah diterapkan, namun guru masih mendapati beberapa kesulitan atau kendala dalam penerapannya sehingga motivasi belajar siswa kurang maksimal.

Dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana penerapan model *drill and practice* berbasis web wordwall untuk merangsang keaktifan belajar siswa, mendeskripsikan keunggulan dan kelemahan model *drill and practice* berbasis web wordwall untuk merangsang keaktifan belajar siswa serta memberikan solusi atas kendala yang ada. Maka peneliti mengakat penelitian yang Berjudul “Model Pembelajaran *Drill And Practice* Berbasis Teknologi Web Wordwall Untuk Merangsang Keaktifaan Belajar Siswa Sekolah Dasar”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif.. Menurut david Williams (1995) penelitian kualitatif

adalah upaya peneliti mengumpulkan data yang didasarkan pada latar alamiah. Tentu saja, karena dilakukan secara alamiah atau natural, hasil penelitiannya pun juga ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Bogdan dan Taylor (1975), dimana mereka mengartikan bahwasanya penelitian kualitatif juga termasuk metodologi yang dimanfaatkan untuk prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif.

Data deskriptif adalah data yang ditulis menggunakan kata-kata secara mendetail. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena atau masalah yang sedang diteliti, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi fenomena atau masalah tersebut.

Penelitian kualitatif juga dapat membantu dalam pengembangan teori baru atau pemahaman yang lebih kompleks tentang fenomena atau masalah tertentu. Penelitian kualitatif biasanya dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen atau artefak.

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan studi kasus

penelitian ini dilakukan di salah satu SDN Yogyakarta kelas V dengan jumlah 25 orang terdiri 11 laki-laki dan 13 perempuan serta 1 orang guru kelas.

Jenis penelitian ini yaitu studi kasus menurut Yin (2013:18) adalah suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas dan dimana multisumber bukti dimanfaatkan. Sedangkan menurut Faisal (1999:22) studi kasus yaitu penelitian yang penelaahannya kepada suatu kasus yang dilakukan secara intensif, mendalam, mendetail, dan komprehensif.

Peneliti hadir secara langsung untuk melakukan observasi dan wawancara dengan informan. Dalam penelitian ini, teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan dalam teknik pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, salah

satu SDN Yogyakarta menunjukkan sudah memiliki fasilitas yang menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi seperti terdapat LCD proyektor yang terpasang secara permanen di kelas, dan laptop. Selain itu dalam pembelajarannya guru telah menerapkan media berbasis web Wordwall pada mata pelajaran matematika. Kemudian peneliti melalui mewawancarai kepada guru dan siswa mengenai proses pembelajaran model drill and practice berbasis web world untuk merangsang keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Peneliti pada tahap pertama mewawancarai mengenai bagaimana cara penyusunan materi yang kemudian diselaraskan dengan media web wordwall. Wawancara ini dilakukan kepada Guru kelas V. Pada proses penyusunan materi pembelajaran yang akan dikolaborasikan dengan media Word Wall guru melakukan beberapa persiapan diantaranya Pertama guru memahami apa tujuan dari materi yang akan disampaikan. Kedua guru mulai membuka wordwall pada google chrome atau sejenisnya kemudian guru mulai menyesuaikan template yang cocok dengan materi, Ketika dianalisis dengan kesesuaian materi dengan

jenis fitur yang dalam web wordwall dirasa sudah tepat maka guru langsung melakukan

Langkah ketiga yaitu memuat materi atau soal ke dalam fitur tersebut Kemudian dari hasil wawancara juga terdapat beberapa keunggulan serta hambatan atau kendala saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran drill and practice berbasis teknologi web wordwall, pada segi keunggulan drill and practice berbasis teknologi web wordwall keunggulannya adalah pembelajaran jadi lebih aktif , anak-anak sangat antusias Ketika guru menampilkan wordwall dalam pembelajaran, hal terbukti anak- anak sering bertanya serta dapat menjawab pertanyaan yang guru berikan. Pada segi hambatan guru mengalami kendala yaitu dari segi fasilitas sekolah diantaranya sarana atau alat yang belum terpenuhi yaitu seperti pertama pada saat penyampain materi dikarenakan di kelas tidak mempunyai speaker aktif sebagai alat pengeras suara maka suasana kelas sedikit kurang kondusif, peserta didik banyak yang kurang mendengar sehingga mereka kadang memilih maju kedepan agar mendapati suara yang

jas, hal ini menyebabkan kondisi sedikit mengalami kegaduhan. kemudian juga sebagian anak-anak lebih asyik sendiri seperti mengobrol dikarenakan suara yang dihasilkan dari speaker laptop tidak begitu kuat. Kedua dari jaringan terkadang guru kehabisan data internet untuk mengoprasikan web ini.

Ketiga guru harus menggunakan laptop jika hanya berbasis smartphone servernya sering terjadi error. Keempat untuk pelaksanaan evaluasi memakan waktu yang lama dikarenakan anak-anak tidak mempunyai laptop maka mereka maju untuk mengerjakan soal dengan web wordwall ini, maka dari itu guru mengalihkan pembuatan soal di papan tulis.

Peneliti kemudian mewancarai siswa kelas V sebanyak 12 orang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan pada kesimpulannya siswa merasa pembelajaran matematika dengan model drill and practice berbasis wordwall ini sangat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran, akan tetapi siswa juga mengeluhkan kurangnya fasilitas seperti pengeras suara mengakibatkan mereka sulit untuk

mendengar materi yang ada dan mereka juga mengeluhkan gangguan koneksi internet yang menyebabkan pembelajaran menjadi terhambat.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Pembelajaran dengan metode drill and practice adalah metode pengajaran yang siswanya mengerjakan latihan-latihan dari pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa sebelumnya dan juga sudah dijelaskan oleh guru, dari hasil analisis pada penelitian ini pemerolehan hasil yaitu tentang keaktifan belajar siswa, melalui pembelajaran yang berbasis teknologi web wordwall pada penggunaan model drill and practice ini mendapatkan peningkatan keaktifan belajar yang signifikan yang sudah didapati bagi peserta didik misalnya keaktifan, perhatian, kehadiran serta berubahnya tingkah laku peserta didik. Pada Implementasi metode pembelajaran ini diharapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar penguasaan konsep materi pembelajaran dan penumbuhan kreativitas siswa, serta peningkatan

keaktifan belajar siswa . Pada penerapannya guru tidak hanya menggunakan model drill and practice berbasis web wordwall saja namun bisa dikombinasikan dengan teknologi, contohnya audio visual seperti youtube, computer dan lain-lain, sehingga dalam penerapan di sebuah pelajaran yang semulanya sulit dan monoton membuat siswa tertarik dan lebih aktif dari sebelumnya.

Pada model pembelajaran ini juga mempunyai kelebihan serta kekurangan didalam pelaksanaannya yang perlu di perhatikan oleh guru ketika hendak melaksanakan dengan penerapan model ini, pendapat Sudjana (2004:87) yaitu, petunjuk dan prinsip pada penggunaan metode Drill yaitu : 1) sebelum melaksanakan metode ini perlunya diberi pengertian yang mendalam kepada siswa sebelum guru melaksanakan latihan tertentu, 2) pada latihan pertamanya guru perlu mendiagnosis, dari yang masih belum berhasil lalu diadakan sebuah perbaikan pada pertemuan selanjutnya bisa menjadi lebih baik, 3) pada tahap latihan disarankan tidak meski terlalu lama yang terpenting sering melakukan latihan secara berkala, 4) perlunya ada penyesuaian

pada tingkat kemampuan siswa, 5) Proses latihan. Selain itu juga kelemahan model pembelajaran ini jika dikolaborasikan dengan media berbasis web yaitu butuhnya dukungan perangkat lunak dan perangkat keras agar pembelajaran dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya.

E. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwasannya Model pembelajaran drill and practice berbasis teknologi web wordwall untuk merangsang keaktifan belajar siswa sekolah dasar sangat efektif digunakan terbukti dengan indikator bahwa anak menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga pembelajaran lebih menjadi interaktif. Namun masih terdapat kekurangan sehingga membuat sebuah hambatan pada saat proses belajar yaitu dari segi fasilitas pendukung.

Saran Dari penelitian yang dilaksanakan, peneliti mengutarakan saran yaitu untuk pihak sekolah, untuk lebih memperhatikan fasilitas yang ada dikarenakan fasilitas sangat mempunyai peran penting dalam merangsang keaktifan belajar anak. Kemudian pembelajaran dengan metode drill and practice dapat

mengutarakan sebagai pilihan model pembelajaran, karena dari hasil analisis penelitian terdahulu menghasilkan peningkatan untuk hasil belajar, serta perlunya membentuk kondisi belajar yang mampu memberikan giliran kepada siswa untuk mengutarakan pendapat dengan cara mereka sendiri, sehingga siswa bisa berani berpendapat, lebih percaya diri, inovatif, serta media yang menarik membuat siswa tidak merasakan jenuh.

Untuk peneliti yang ingin melaksanakan penelitian mendalam harus dilaksanakan penelitian tentang efek pembelajaran dengan menggunakan metode drill and practice terhadap peningkatan hasil belajar. contohnya kemampuan penalaran, kemampuan komunikasi, kemampuan pemahaman dengan menggunakan pokok bahasan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk. *Jurnal Informatika.*, II(1), 205–211. Retrieved from <https://repository.widyatama.ac.id/x>

- mlui/bitstream/handle/123456789/9018/Bab2.pdf?sequence=10s
- ASRA, Abuzar. eKsPoR Komoditi dasaR Padat KaRya indonesia, 2000-2009. Buletin Ilmiah Litbang Perdagangan, 2011, 5.1: 105-121.s
- Farhanah. (2012). PENGGUNAAN METODE DRILL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA HITUNG CAMPURAN KELAS III SDN 24 PONTIANAK. Universitas Tanjungpura. Ismanto, E., & Cynthia, E. P. (2017). Drill and Practice Model Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objek Primitif Sederhana Dua Dimensi. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(Vol 1, No 01 (2017): November 2017), 18–23. Retrieved from <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/view/1304>
- Firmadani, F. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.
- Gunawan, F., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187–198. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p187>
- Matematika, P., Sekolah, D., Khoirunisa, D., Prastowo, A., & Fatimah, S. (2022).
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- HANDRIANA, Tanti, et al. Purchase behavior of millennial female generation on Halal cosmetic products. *Journal of Islamic Marketing*, 2021, 12.7: 1295-1315.
- Lintang, A., Astuti, I., & Tanjungpura, U. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MODEL DRILL. 9(4), 508– 517.
- Nasution Asrin, P. A. (2021). Analisis pembelajaran berbasis teknologi model dirll and practice untuk mi/sd. *ĒI-Midad : Jurnal PGMI*, 13(1), 10–14.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515/443>
- Nasution, A., & Prastowo, A. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MODEL DIRLL AND PRACTICE UNTUK MI/SD. Juni, 13(1), 10–14. [http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. \(2019\).](http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/Nursyam,A.,MuhammadiyahBoneBiru,S.,Riattang,T.,Bone,K.,Selatan,S.,&Penulis,K.(2019).)
- Nugroho Wachid. (2020). Pendekatan Inquiry Model Drill and Practice Berbasis Aplikasi Moodle Berbantuan Video Youtube untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Limit Fungsi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10, 70–80.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.

- <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
Pembelajaran Berbasis Teknologi Model Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada. In JIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (Vol. 5, Issue 1). <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi
Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media. <http://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/ekspose>
- Rachayu, I., Jauhariansyah, S., & Juwita, E. (2020). PEMANFAATAN METODE DRILL AND PRACTICE PADA SUB POKOK CLASS DIAGRAM DALAM MENINGKATKAN. JDER Journal of Dehasen Education, 1(2), 98–103.
- Roestiyah. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman AM.
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shalahuddin, Mahfud, (1987 : 100), Metodologi Pengajaran Agama, Bina Ilmu, Surabaya.
- Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparman, Atwi. 2012. Desain Instruksional Modern. Jakarta: Erlangga.
- Surtikanti dan Santoso. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Surya, Y. F. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 016 LANGGINI KABUPATEN KAMPAR Yenni Fitra Surya . Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 38–53.
- Sutiah, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Drill Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Dan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 165726 Tebing Tinggi. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed, 5(1), 155– 164. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v5i1.4154>
- Syah, Muhibbin. 2008. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Ro
- Uno, hamzah B. 2008. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara
- Urip, K. M., & Maemonah. (2021). Analisis Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Pembelajaran Daring Anak Usia Dasar: Analisis Jurnal Sinta 2 Sampai 6. AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 8(1), 51. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a5>. 2021
- Wahyu, R., Putra, Y., Indriani, P., & Info, A. (2017). Implementasi

Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 9–14. Wangid, Muhammad Nur, 'Needs Analysis of Interactive Multimedia Based on Drill and Practice to Improve Motivation and Critical Reading Skills in Elementary Schools', *Jurnal Pendidikan*, 6.3 (2021), 356–61

Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (n.d.). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Journal of Education and Teaching*. <http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/JETE>

Yuliati, C. L., Susianna, N., Harapan, U. P., & Surya, S. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa The Implementation Of Discovery Learning Model In Improving Science Process Skills, Critical Thinking, And Self-Confidence Grade I F Students At Xyz Elementary School Tangerang

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.