

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mayoritas masyarakat memiliki keinginan untuk maju berkembang menjadi lebih baik. Keinginan tersebut selalu diupayakan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui kegiatan pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu cara yang dipilih untuk meraih kemajuan (*made of getting forward*).

Pendidikan mempunyai makna yang cukup luas, tergantung siapa yang mengartikannya dalam konteks apa, lingkup apa, jenjang mana. Pendidikan bisa diartikan sebagai upaya mencerdaskan bangsa, menanamkan nilai-nilai moral dan agama, membina kepribadian, mengajarkan pengetahuan, melatih kecakapan, keterampilan, memberikan bimbingan, arahan, tuntunan, teladan, disiplin, dan lain-lain. Inti pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh orang lain maupun dirinya sendiri, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berfikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku kehidupannya sehari-hari.¹

Pendidikan sangat diperlukan untuk menyiapkan peserta didik memasuki masyarakat masa depan dimana di tandai dengan perubahan yang serba cepat dan karakteristiknya yaitu kecenderungan globalisasi yang kuat, perkembangan ilmu

¹Hamdani Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h. 2.

pengetahuan dan teknologi yang makin cepat, arus informasi yang makin padat dan cepat, dan tuntutan peningkatan pelayanan profesional dalam berbagai kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, suatu bangsa tidak akan mengalami suatu perubahan dan kemajuan.

Dalam agama islam, pada dasarnya pendidikan juga ditandai pada sebuah kesadaran bahwa setiap muslim wajib menuntut ilmu dan tidak boleh mengabaikannya. Firman Allah dalam Qs. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat bagi orang- orang beriman dan berilmu pengetahuan. Hal ini dapat menjadi dorongan bagi manusia bahwa orang yang mempunyai pengetahuan yang luas akan diangkat harkat dan martabatnya dimata Allah SWT karena dengan pengetahuan itulah manusia dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.²

Tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha esa,

²Jujun S Suriasumantri, *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2005), h. 216.

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Tujuan pendidikan yang disebutkan dalam undang-undang RI No.20 tahun 2003 pasal 3 harus dipahami dan disadari oleh para pengembang kurikulum bahwa pendidikan memberdayakan semua warga negara indonesia untuk berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah matematika menjadi salah satu komponen dari serangkain mata pelajaran yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, dalam setiap jenjang pendidikan disajikan berbagai macam mata pelajaran. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah sebuah ilmu yang pasti yang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pasti yang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia. Kemajuan zaman dan perkembangan kebudayaan serta peradaban manusia selalu tidak lepas dari unsur matematika.⁴

³Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara , 2003), h. 12.

⁴Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2009), h. 5.

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari – hari, Allah berfirman dalam Q.S. Al –Israa 12 sebagai berikut :

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ فَمَحْوَنَاءَ آيَةٍ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ مُبْصِرَةً لِّتَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَبْتَغُوا عَدَدَ

السِّنِينَ وَالْحِسَابِ وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلْنَاهُ تَفْصِيلًا

Berdasarkan Q.S. Al-Israa ayat 12 tersebut, matematika sangat penting untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan, karena matematika nantinya akan berguna untuk menyelesaikan persoalan yang didalamnya memerlukan suatu perhitungan.

Tujuan pendidikan matematika yang di ungkapkan oleh R. Soedjaji bahwa “Pendidikan matematika memiliki dua tujuan besar yang meliputi: Tujuan yang bersifat formal yang memeberikan tekanan pada penataan nalar anak serta pembentukan pribadi anak, dan tujuan bersifat material yang memberi tekanan pada penerapan matematika serta kemampuan memecahkan matematika”. Dari tujuan di atas terlihat bahwa matematika sangat penting untuk menumbuhkan penataan nalar serta sikap positif yang berguna dalam mempelajari ilmu pengetahuan maupun dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari – hari.”⁵

Tujuan umum pembelajaran matematika disekolah adalah untuk melatih cara berfikir dan bernalar, mengembangkan aktivitas kreatif, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan

⁵R. Soedjaji, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Dapertemen Pendidikan Nasional,2000), h. 43.

menyampaikan informasi.⁶ Akan tetapi tujuan tersebut masih jauh dari yang diharapkan, berbagai permasalahan dihadapi oleh guru matematika, salah satunya adalah kesulitan siswa dalam belajar matematika. Hal ini terlihat dari prestasi belajar matematika siswa yang masih rendah. Selaras pada nilai rata-rata ujian nasional pada tahun 2016 Nilai Mata Pelajaran Matematika mengalami penurunan terbesar SMP/ sederajat pada 2016. Perubahannya dari 56,28 pada 2015 menjadi 50,24 di 2016.⁷

Kesulitan tersebut disebabkan karena kurang fahamnya pada materi yang diajarkan dan anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Selain itu dalam pembelajaran matematika siswa harus mampu memahami konsep matematika, menyelesaikan soal, dan memecahkan masalah masalah-masalah matematika. Masalah lain yang terjadi di lapangan yaitu tentang proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru justru menghambat kreatifitas peserta didik. Guru masih menggunakan metode konvensional, dimana peserta didik hanya mendengarkan kemudian mencatat dan membuat rangkuman materi yang dijelaskan oleh guru tersebut. Tidak ada timbal balik berupa pertanyaan atau tanggapan dari peserta didik yang mengajarkan mereka untuk berpikir kreatif dan kritis yang akan berpengaruh terhadap ketuntasan belajar.

⁶Tim Dapertemen Pendidikan Nasional, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Dan Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta: Pusat kurikulum Balitbang Depdiknas, 2003), h. 3.

⁷Lusia Kus Anna, "Penurunan Nilai UN Mata Pelajaran Matematika", Kompas.com, <http://edukasi.kompas.com/read/2016/06/02/10035432/nilai.UN..matematika>, 28 september 2016.

Untuk hal demikian guru harus dapat menciptakan suasana belajar dan cara atau metode yang baik dalam pembelajaran agar siswa tidak mendapat kesulitan / hambatan didalam belajar matematika. Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar-mengajar.

Kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang ada didalam suatu tujuan.⁸

Banyak metode pembelajaran yang telah dikembangkan saat ini semuanya memiliki tujuan yang sama, namun sebelum menentukan metode pembelajaran yang akan di gunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan di antaranya: Tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, dari sudut peserta didik atau siswa dan pertimbangan lain yang bersifat nonteknis. Salah satu metode yang memenuhi pertimbangan itu adalah metode pembelajaran *drill*. Metode pembelajaran *drill* merupakan suatu metode pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap materi yang diberikan.

Melalui metode *drill* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran matematika tidak terlepas dari namanya latihan. Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan, oleh karena itu dengan menggunakan metode *drill* atau latihan diharapkan pemahaman siswa terhadap materi atau

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 23.

konsep yang disampaikan akan lebih baik lagi, sehingga diharapkan dengan menggunakan metode *drill* ini akan memacu motivasi belajar siswa yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang maksimal.⁹

Suatu metode akan maksimal apabila di dukung oleh media yang tepat dan relevan, karena peran media dalam menunjang proses belajar siswa sangatlah signifikan.¹⁰ Salah satu yang cocok digunakan pada metode *drill* adalah *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.

Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di *website*. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

⁹Rusman, *Metode Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo persada, 2011), cet. Ke-4, h. 133.

¹⁰Soeparno, *Metode-Metode Pembelajaran*, (Bandung: Raja ampat, 1988). h. 22.

Pemilihan siswa MTs sebagai subyek penelitian didasarkan pada pertimbangan tingkat perkembangan kognitif siswa, yang mana siswa SMP/MTs sudah berada pada tahap peralihan dari operasi konkrit ke operasi formal.

Peneliti memperoleh informasi bahwa ada beberapa materi pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas VIII sehingga pada materi pelajaran tersebut hasil belajar siswa rendah. Salah satu materi pelajaran tersebut adalah materi pythagoras. Pythagoras merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang wajib dipelajari oleh siswa di kelas VIII MTsN Ampukung, berdasarkan wawancara peneliti bahwa nilai matematika untuk materi pythagoras tahun pelajaran 2015/2016 masih rendah yaitu dengan rata-rata 53,20 berada pada kategori kurang, sehingga peneliti merasa tertarik untuk meneliti materi ini.

Metode pembelajaran *drill* merupakan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pythagoras karena metode pembelajaran ini ditanamkan kebiasaan dalam bentuk latihan, dengan latihan maka siswa akan terbiasa mengerjakan soal-soal yang di berikan, di bantu dengan media *Wondershare Quiz Creator* maka akan menambah kefahaman dan kesukaan siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lalu Saparwadi yang berjudul **Efektivitas Metode Pembelajaran *Drill* dengan Pendekatan *Peer Teaching* Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa.** Diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran metode pembelajaran *drill* dengan pendekatan *peer teaching* ditinjau dari minat dan prestasi belajar matematika siswa dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rera Pertama Dani yang berjudul **Efektivitas Penggunaan Quiz Creator Terhadap Evaluasi Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X IA SMA Negeri 5 Banda Aceh**. Diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media Quiz Creator terhadap evaluasi hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X IA SMA Negeri 5 Banda Aceh dikatakan efektif.

Akhirnya dari pemaparan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“Efektivitas Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Pythagoras Kelas VIII MTsN Ampukung Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apakah metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* efektif digunakan pada materi pythagoras Kelas VIII MTsN Ampukung tahun pelajaran 2016/2017?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya penafsiran tentang judul, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut :

a. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, artinya yaitu ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, ada kesannya dan dapat membawa hasil atau berhasil guna (usaha atau tindakan), sedang arti dari efektivitas itu sendiri adalah keefektifan.¹¹ Penelitian ini dikatakan efektif apabila Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *wondershare quiz creator* pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung tahun pelajaran 2016/2017.

b. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran Metode dalam arti harfiah adalah cara teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu.¹² Jadi Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *drill*.

¹¹Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), ed. 3 cet. 3, h. 284.

¹²Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Depdikbud, 2000), h. 652.

c. Metode *drill*

Metode *drill* adalah suatu metode dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang diberikan, melalui model *drill* akan dianamkan kebiasaan dalam bentuk latihan-latihan. Jadi metode inilah yang nantinya digunakan dalam penelitian.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi media pembelajaran berarti penghantar atau penyalur pesan kepada lingkungan belajar. Jadi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Wondershare Quiz Creator*.

e. Media *Wondershare Quiz Creator*

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Dalam penelitian ini *Wondershare Quiz Creator* digunakan untuk menyajikan materi, contoh soal, dan perangkat soal latihan.

f. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.¹³ Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.

g. Materi

Rumus pythagoras merupakan rumus yang ditemukan oleh ilmuan yunani yang bernama pythagoras.

Pengertian dari teorema pythagoras atau yaitu bahwa sisi miring atau sisi terpanjang dalam segitiga siku-siku sama dengan jumlah kuadrat sisi-sisi lainnya.¹⁴

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini di batasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTs Ampukung.
- b. Penelitian menggunakan metode pembelajaran *Drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator*.
- c. Penelitian dilakukan pada materi pythagoras.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai test akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang pythagoras.

¹³Sudjana, Nana *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar cet. 15* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010) h. 22.

¹⁴Abdur Rahman As'ari,et.al., *Matematika Kurikulum 2013*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 159.

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilakukan tentu mempunyai tujuan yang memberikan arah bagi pelaksanaan penelitian dan pelaksanaan penelitian dan harapan tertentu yang ingin dicapai. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* efektif digunakan pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat / signifikasi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi guru untuk dapat menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan yang maksimal.
2. Sebagai informasi dan masukan bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pythagoras.
3. Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselarasi mutu dan kualitas pendidikan.

4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *Drill* berbantuan media *Wondershare Quiz Creator* .
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Alasan Memilih Judul

1. Matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan pelajaran yang sangat penting, namun selama ini masih dianggap sulit.
2. Melihat masih rendahnya nilai matematika salah satunya pada materi pythagoras.
3. Melalui metode *drill* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan.
4. Berdasarkan hasil wawancara bahwa selama ini pembelajaran tidak pernah menggunakan media komputer.

G. Anggapan dasar dan Hipotesis

1. Anggapan dasar

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang sebuah metode yang diajarkan yakni metode pembelajaran *drill*.
- b. Guru mempunyai pengetahuan tentang sebuah media yang diajarkan yakni *Wondershare Quiz Creator* .
- c. Pembelajaran yang di ajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.
- e. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pythagoras.

2. Hipotesis

Ada dua macam hipotesis, hipotesis kerja (H_a) yang dinyatakan dengan kalimat positif dan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

Hipotesis yang diambil dari penelitian ini adalah:.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *wondershare quiz creator* pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung tahun pelajaran 2016/2017.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *wondershare quiz creator* pada materi pythagoras kelas VIII MTsN Ampukung tahun pelajaran 2016/2017.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan, yang didalamnya berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, lingkup pembahasan, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah landasan teori, yang didalamnya berisikan efektivitas, teori belajar, pembelajaran matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, hasil belajar matematik, pembelajaran matematika di MTs/SMP, metode pembelajaran *drill*, media *wondershare quiz creator* dan materi pokok bahasan pythagoras.

BAB III adalah Metode penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV adalah penyajian data dan analisis yang didalamnya berisi diskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan di kelas, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa dan pembahasan hasil penilitian.

BAB V adalah Penutup yang berisikan simpulan dan saran.