

# Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Dalam Materi Menganyam Menggunakan Metode Drill Kelas 2 SDN Dukuh 05 Pagi

Sugiali Wibowo

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Jakarta Timur, Indonesia

*Correspondence author:* sugialibowo151182@gmail.com

**DOI :** 10.37012/jipmht.v8i1.2287

## Abstrak

Penelitian ini dibantu oleh banyak siswa kelas II SDN Dukuh 05 Pagi Jakarta Timur yang tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam pembelajaran menganyam, dari hasil observasi prasiklus terdapat hanya beberapa siswa yang memenuhi nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan atau dengan presentase 21% maka tujuan penelitian kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kekreativitasan dalam menganyam pada siswa kelas II di SDN Dukuh 05 Pagi hasil observasi ini juga menunjukkan penyebab siswa tidak dapat memenuhi ketuntasan dikarenakan guru memakai metode pembelajaran ceramah maka karena itu perlu ada nya metode ini untuk menumbuhkan kekreativitasan siswa kerean penelitian ini memerlukan tindakan kelas maka terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tekni ini memerlukan pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan, instrumen yang digunakan dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pra siklus, hasil II dan siklus II.

**Kata Kunci:** Meningkatkan Kreativitas Siswa, Menganyam Menggunakan Metode Drill

## Abstract

This research was assisted by many students of class II SDN Dukuh 05 Pagi East Jakarta who did not meet the KKM (Minimum Completion Criteria) in learning to weave, from the results of pre-cycle observations there were only a few students who met the set completion value or with a percentage of 21%, so the purpose of this class research aims to improve creativity in weaving in class II students at SDN Dukuh 05 Pagi, the results of this observation also show the cause of students not being able to meet the completion because the teacher uses the lecture learning method, therefore this method is needed to foster student creativity because this research requires class action, so there are four stages that must be carried out, namely planning, implementation, observation, and reflection. This technique requires data collection used through interviews, observations, documentation, tests, and field notes, the instruments used using comparative descriptive analysis, namely by comparing the results of the pre-cycle, results II and cycle II.

**Keywords:** Increasing Student Creativity, Weaving Using the Drill Method

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahapan paling awal dalam mengembangkan kemampuan dan potensi seseorang. Sebagai sebuah tahapan yang sangat penting dalam perkembangan seseorang, pendidikan dasar tentu harus dapat mendukung pengembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Karena pada tahapan ini, kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor tumbuh dan meningkat seiring dengan waktu. Oleh sebab itu, pendidikan dasar tidak serta merta hanya memberikan sebuah materi pendidikan yang bersifat teoretis, namun harus dapat memicu peserta didik untuk aktif dan kreatif.

Sebagaimana kompetensi psikologis, kompetensi afektif ini kemudian berperan aktif dalam kemunculan rasa semangat belajar, rasa senang, rasa bertanggungjawab, kritis, dan kreatif pada diri peserta didik. Priatna kemudian menjelaskan lebih lanjut bahwa pengembangan kompetensi afektif dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti fisik, intelektual, serta emosional. Faktor inilah yang pada akhirnya menjadi fokus bagi para pendidik untuk dapat membimbing peserta didik untuk memiliki kompetensi afektif secara baik, khususnya pada ranah kreativitas.

Kreativitas sendiri merupakan perilaku peserta didik yang aktif dan diiringi dengan rasa keingintahuan yang besar. Peserta didik yang kreatif memiliki dorongan yang kuat untuk berkembang dengan atensi terhadap pencapaian tujuan yang diinginkannya. Hal ini kemudian dijelaskan oleh Handayani, Gandamana, dan Fariyah (2017, hal. 47), "Kreativitas adalah sebuah komponen yang dengannya kita berhadapan dengan masalah dan tantangan dalam kehidupan didunia ini. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif." (Handayani et al., 2017, hal. 47)

Berdasarkan kutipan tersebut kreativitas merupakan kemampuan peserta didik untuk dapat melakukan tindakan pemecahan masalah dengan merujuk kepada hal-hal yang telah diketahuinya. Munculnya inovasi dalam diri peserta didik tentu diperoleh dengan pemahaman yang cukup terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik seorang guru harus dapat memahami sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik pada aspek dasar materi yang telah diajarkan.

Untuk memahami lebih lanjut terkait dengan kreativitas dengan pemahaman belajar peserta didik, peneliti berkesempatan untuk melakukan observasi peserta didik di SD Negeri Dukuh 05 Pagi kelas II pada mata pelajaran yang memiliki kaitan erat dengan kreativitas peserta didik, yaitu mata pelajaran seni budaya. Hasil pengamatan observasi menunjukkan bahwa tingkat kekreativitasan peserta didik kelas II di SD Negeri Dukuh 5 Pagi kurang terlihat dan sangat jarang ditampilkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara pra survei yang dilakukan pada Senin, 13 Maret 2023 oleh guru kelas 2 Murni Sibagariang, S.Pd., peneliti melakukan observasi dengan mencer mati ruang kelas peserta didik. Peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran seni budaya belum dilakukan secara optimal. Hal ini terlihat dari peserta didik kelas II yang jarang mempraktikkan pembuatan bahan kerajinan secara konkret. Lebih lanjut lagi, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki konsentrasi yang kurang selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kurangnya konsentrasi pada diri peserta didik dapat menimbulkan distribusi materi pembelajaran yang tidak optimal. Pada hari selanjutnya, peneliti melanjutkan kembali observasi pada Kelas II SD Negeri Dukuh 05 Pagi. Peneliti masih melihat kurangnya kreativitas peserta

didik dalam prakarya. Hal ini terlihat dari kurangnya pemanfaatan bahan yang dapat digunakan untuk membuat benda yang lebih berguna dan bermanfaat tidak dipraktikkan secara optimal oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga berkesempatan untuk melihat tingkat pemahaman peserta didik dari pencapaian hasil belajarnya. Hasil pembelajaran materi pelajaran seni budaya pada kelas II SD Negeri 05 Pagi menunjukkan bahwa terdapat banyak peserta didik yang belum mencapai target belajar sebesar 70%. Hal ini secara tidak langsung memperlihatkan bahwa materi dasar dari pelajaran seni budaya cukup kurang sehingga tidak dapat dipraktikkan secara optimal dan menghambat pertumbuhan kreativitasan peserta didik.

Metode pembelajaran yang digunakan di kelas II di SD Negeri Dukuh 05 Pagi berupa *Learning Together* atau belajar bersama. Metode pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok belajar heterogen dengan menekankan saling ketergantungan positif (*we feeling*), saling mendukung, saling membantu dan saling menghormati dalam urusan pribadi. Sebagaimana bentuk dari pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) relasi antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan pendidik harus berlangsung dengan baik. Meskipun demikian, hasil pembelajaran tidak menunjukkan target yang diinginkan walaupun sudah menerapkan metode pembelajaran kolaboratif.

Menelusuri hal tersebut, peneliti kemudian melanjutkan observasi dengan mewawancarai salah satu guru seni budaya. Beliau mengatakan bahwa menggunakan metode tersebut memiliki beberapa kelemahan di antaranya sulitnya mengkoordinasikan peserta didik dalam membentuk kelompok, peserta didik yang kesulitan dalam menyampaikan materi kepada teman, dan malasnya peserta didik ketika tidak sesuai dengan kelompok yang diinginkan atau mengalami hambatan dalam menuangkan pikirannya bersama temannya.

Bersumber terhadap hasil observasi tersebut, beragam solusi dapat dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya di SD Negeri Dukuh 5 Pagi, salah satunya adalah dengan melakukan penguatan materi dasar mata pelajaran seni budaya dengan melakukan metode pembelajaran *Drill*.

Metode *drill* sendiri adalah metode Suatu metode pengajaran dengan memberikan siswa latihan-latihan secara intensif untuk menstimulasi keterampilan peserta didik. Metode tersebut biasanya digunakan untuk mendapatkan sesuatu kompetensi atau keterampilan secara utuh dari apa yang telah dipelajari (Suyanto & Jihad, 2013, hal. 131). Metode ini secara umum merupakan penggabungan antara teori dan praktik. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk menerapkan proses pembelajaran pada level aktif dan kreatif karena siswa tidak hanya membutuhkan keterampilan membaca, menulis atau berhitung, namun juga membutuhkan keterampilan lain, seperti berpikir kreatif, agar peserta didik dapat berkembang kreatif, produktif, kritis, dan jujur. Metode *drill* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat melakukan pembelajaran yang berulang-ulang, siswa dapat menambahkan keterampilan, siswa dapat memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu yang telah dipelajari.

Dengan berangkat dari urgensi tersebut. Peneliti kemudian tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut terkait dengan kreativitas dan metode belajar *drill* pada mata pelajaran seni budaya. Adapun penelitian yang dilakukan berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dalam Materi Menganyam Menggunakan Metode *Drill* Kelas 2 Sdn Dukuh 05 Pagi.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan ada subbab di atas, dapat ditemukan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya fokus belajar peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar yang menjadikan penyerapan serta pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran tidak maksimal.
2. Hasil pembelajaran peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran.
3. Kurangnya kekreativitasan peserta didik dalam membuat kerajinan ataupun memanfaatkan sesuatu bahan yang dapat dijadikan barang yang lebih berguna dan bermanfaat

## **C. Pembatasan Fokus penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka terdapat pembatasan suatu masalah adalah sebagai berikut

1. Metode pembelajaran yang digunakan hanya metode *drill* khusus untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya
2. Parameter dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SDN Dukuh 05 pagi
3. Fokus utama kegiatan penelitian hanya kepada pembelajaran dengan metode pembelajaran *drill* dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi bersifat permanen.

## **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang serta teori-teori yang telah diungkapkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar pelajaran seni budaya dan prakarya kelas II SD Negeri Dukuh 05 Pagi?
2. Bagaimana penerapan metode *drill* dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran seni budaya dan prakarya kelas II SD Negeri Dukuh 05 Pagi?
3. Bagaimana dampak dari metode *drill* terhadap kreativitas keterampilan menganyam peserta didik kelas II di SD Negeri Dukuh 05 pagi?

## **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat bagi siswa : Siswa dapat meningkatkan kreativitas belajar mengajar dalam menggunakan metode *Drill*.
2. Manfaat bagi guru : Dapat mempermudah proses belajar mengajar serta memperbaiki sistem pembelajaran yang di kelola sehingga dapat mendorong guru agar menjadi berkembang dan profesional.
3. Manfaat bagi sekolah : Dapat meningkatkan upaya sistem pembelajaran menjadi lebih berkembang dalam upaya mutu pendidikan.

## **METODE**

### **1. Kreativitas**

#### **a. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas pada umumnya merupakan suatu kondisi psikologis yang dialami oleh seseorang sehingga dirinya dapat menerapkan suatu hal yang telah dipelajari dan dipahami. Kreatif sendiri merupakan sebuah perilaku yang muncul dalam diri seseorang sehingga dirinya dapat melakukan sebuah inovasi yang berasal dari rasa keingintahuan. Kehadiran dari perasaan kreatif inilah yang kemudian menjadi dorongan bagi seseorang untuk dapat berkarya dan menemukan solusi dalam setiap permasalahan yang dihadapinya.

Kreativitas sendiri menurut Duffy (2006, hal. 36) merupakan “*a wish to encourage*” atau yang berarti sebuah keinginan yang dapat memberikan semangat. Duffy berpendapat bahwa kreativitas pada dasarnya merupakan rasa semangat yang hadir karena adanya suatu keinginan, baik keinginan untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cepat dan segera, atau keinginan untuk berkarya sesuai dengan apa yang disenanginya.

Dere (2019, hal. 652) “*Creativity can be referred to as the process of producing original things. It is the development of original opinions and creation of new products and inventions by an individual*” (Dere, 2019, hal. 652).

Dere mengungkapkan bahwa kreativitas identik dengan produk. Kreativitas dalam diri seseorang menimbulkan sebuah atensi untuk menciptakan sesuatu dari pikirannya sendiri, baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun benda-benda. Produk-produk hasil dari kreativitasnya tersebut merupakan hasil dari pemikirannya yang dikembangkan dengan mengasosiasikan berbagai hal dalam pikirannya.

Segala bentuk pengetahuan dan pengalaman dikombinasikan untuk dapat menghasilkan pemikiran yang dapat berguna bagi dirinya. Seperti yang dijelaskan oleh Behnamnia, Kamsil,

Ismail dan Hayati (2020, hal. 1) bahwa kreativitas merupakan seperangkat kemampuan dan keterampilan yang memotivasi untuk dapat menemukan solusi pada situasi yang menantang atau sulit. Dengan mengedepankan prinsip kreatif, seseorang akan dengan mudah menemukan sebuah solusi dalam setiap permasalahan yang dihadapinya.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, tersirat sebuah unsur yang amat penting demi menciptakan kreativitas dalam diri seseorang. Sikap kreatif akan muncul pada diri seseorang jika dirinya telah mampu untuk berpikir kritis. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop, Lahmar, dan scott (2018, hal. 3)

*“... [Creativity] play was crucial to cognitive development and that it was a “leading activity,” as it leads children on to the acquisition of new skills, knowledge and understanding”* Mereka mengatakan bahwa kreativitas pada diri anak merupakan salah satu aspek penting yang mudah dikembangkan selama masa bermain anak. Kreativitas akan muncul di saat anak beraktivitas dan mencoba hal-hal baru. Segala bentuk masalah, problematik, hingga rasa penasaran akan memunculkan kemampuan, pengetahuan, dan pemahaman baru. Penerimaan kompetensi tersebut akan melahirkan kreativitas yang menjadikannya dapat beraktivitas dengan mandiri.

Serupa dengan penjelasan tersebut, Cooper (2018, hal. 637) juga mengemukakan hal serupa bahwa ada hubungan yang jelas antara kreativitas dengan kemunculan ide. Keberadaan ide menjadi aspek yang penting dalam kreativitas. Semakin seseorang memiliki banyak ide, maka kreativitas yang dimunculkan akan semakin baik.

Dengan demikian, ide, pengetahuan, dan pengalaman inilah yang kemudian menjadi unsur terpenting dalam menumbuhkan kreativitas pada diri seorang, terutama anak-anak. Anak-anak yang masih dalam usia berkembang tentu belum memiliki banyak pengalaman dalam melakukan suatu hal.

## **b. Karakteristik Kreativitas**

Kreativitas sebagai bentuk produk dari personalia seseorang tentu tidak serta merta hadir dan muncul sedari lahir, namun secara bertahap terus berkembang seiring bertambahnya usia. Seseorang tentu akan selalu berupaya untuk mempelajari hal-hal baru dalam hidupnya sehingga terus mengasah kemampuannya. Alhasil, pemahaman terhadap pelajaran dalam kehidupannya akan berkembang dan memunculkan jiwa kreativitas. Berkembangnya kreativitas pada diri seseorang tidak dapat diprediksi, karena stimulus yang didapat untuk menumbuhkan kreativitas setiap orang juga berbeda-beda. Meskipun demikian, kehadiran rasa kreatif pada diri seseorang dapat dilihat dari beragam karakteristik yang muncul pada dirinya, baik yang berasal dari perilakunya, aktivitasnya, maupun kepribadiannya. Berikut merupakan beberapa karakteristik

keaktivitas yang diusung oleh para ahli.

Menurut Ruksana Mohammed (Mohammed, 2018), kreativitas pada diri seseorang didasari pada enam karakteristik utama yang muncul dilihat dari kondisi psikologisnya. Keenam karakteristik itu terdiri dari 1) *Knowledge* (pengetahuan); 2) *Understanding* (pemahaman); 3) *Skills and abilities* (kemampuan dan kompetensi); 4) *Imagination* (imajinasi); 5) *Attitudes* (perilaku), dan; 6) *Behaviours* (kebiasaan).

Karakteristik pertama adalah pengetahuan (*knowledge*) yang berfokus kepada tingkat pengetahuan seseorang. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh tentu akan memberikan dampak positif terhadap keaktivitasannya. Karakteristik kedua yaitu pemahaman (*understanding*) merupakan tingkat lanjut dari karakteristik sebelumnya. Dari banyak pengetahuan yang didapatkan, semakin tinggi pemahamannya akan semakin baik bagi kreativitas. Kemudian pada karakteristik ketiga, kemampuan dan kompetensi (*skills and abilities*) merupakan perilaku yang lahir dari pelajaran dan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Kreativitas dalam karakteristik ini sangat mudah diidentifikasi, mulai dari cara menciptakan suatu benda, memecahkan suatu masalah, hingga upaya mencari solusi atas suatu masalah tentu membutuhkan kemampuan dan kompetensi yang baik. Selain itu, perilaku (*attitudes*) juga mencerminkan kreativitas dilihat dari penggunaan metode dalam situasi tertentu. Seseorang yang kreatif dapat dilihat dari metode pemecahan masalah yang digunakan. Pemilihan metode yang efektif dan efisien tentu saja merupakan karakteristik dari tingkat keaktivitasan yang baik.

Dan yang terakhir, kebiasaan (*behaviours*) merupakan karakteristik dari kreativitas dilihat dari kebiasaan yang lakukannya. Kebiasaan bukan hanya merujuk kepada sikap dan sifat, namun cara belajar seseorang. Dengan melakukan pembiasaan suatu aktivitas secara berkesinambungan, akan melahirkan keaktivitasan yang baik.

Di sisi lain, Nadjafikhah, Yaftian (2013, hal. 8) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki karakteristik yang tidak dapat terlepas dari cara berpikir seseorang orang. Cara berpikir seseorang tentu akan memengaruhi cara mereka berperilaku, sehingga hal tersebut memengaruhi sikap kreativitas seseorang. Di antara beragam cara berpikir yang menumbuhkan kreativitas, mereka merangkumnya ke dalam lima karakteristik pemikiran kreatif yang terdiri dari pemikiran yang berbeda daripada umumnya (*divergent thinking*), berpemikiran terbuka (*open mind*), berorientasi kepada penalaran ilmiah (*research orientation*), intuisi logis (*logical intuition*), dan visualisasi dan pemikiran yang logis (*Visualization and logical thinking*).

Konsep karakteristik yang diusung oleh Nadjafikhah dan Yaftian merupakan bentuk dari asosiasi pemikiran-pemikiran yang dapat menumbuhkan inovasi dan kreasi. Pemikiran yang berbeda

daripada umumnya merupakan salah satu ciri paling umum bahwa kreativitas dapat memunculkan beragam solusi atas setiap masalah yang dihadapi. Hal demikian itu didapatkan dari cara berpikir secara terbuka. Berpikir secara terbuka tidak hanya sebatas dapat memahami setiap situasi dan kondisi, namun juga menerima segala informasi dan mengasosiasikannya demi mewujudkan solusi yang baik atas setiap masalah yang dihadapinya.

Di sisi lain, pemikiran logis yang intuitif mencirikan seseorang yang kreatif dari tata cara pemilikan logis, terutama dalam pemerolehan data yang faktual. Dan yang terakhir, seseorang yang kreatif tentu memiliki pemikiran logis yang visioner, yaitu dapat menyusun strategi sesuai dengan kebutuhannya.

Lain halnya dengan Nadjafikhah dan Yaftian, Craft, Cremin, Hay, dan Clack (2014, hal. 29) melihat kreativitas dari cara mereka berperilaku. Seseorang yang kreatif tentu saja dapat dilihat dengan mudah dari perilaku sosialnya. Mereka mencirikan kehadiran kreativitas pada diri seseorang dilihat dari tiga bentuk perilaku dalam interaksi sosial yang terdiri dari 1) *Co-construction* (konstruksi bersama); 2) *Control, agency, ownership* (kontrol, agensi, kepemilikan); 3) *A focus on creative skill* (fokus terhadap kemampuan kreatif).

Sebagaimana kreatif identik dengan perilaku, interaksi sosial sebagai bentuk perilaku dapat mencirikan tingkat kreativitas pada diri seseorang. Menurut Craft, Cremin, Hay, dan Clack, tendensi untuk bekerja sama merupakan ciri utama seseorang yang kreatif. Bekerja sama tidak hanya sebatas untuk memperoleh teman dan kolega, namun juga mengharapkan masukan dan pemikiran-pemikiran yang terkadang hanya muncul melalui musyawarah. Oleh sebab itu seseorang kreatif memiliki kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu persoalan. Selain itu, sistem bekerja sama sebagai ciri kreativitas juga melahirkan cara bekerja sama yang unik.

Interaksi yang terjadi dapat mencirikan kreativitas jika seseorang merasa bahwa kerja sama tersebut merupakan cara yang terbaik. Rasa kontrol, kepemilikan, serta atensi untuk menjadi pemimpin suatu bentuk kerja sama juga dapat menjadi karakteristik dari kreativitas. Dan tentu saja, bukanlah sebuah kreativitas jika tidak mengembangkan kemampuan atau kompetensi yang dapat menunjang kekreativitasan. Sebagaimana dua karakteristik pertama, karakteristik ketiga merupakan sebuah tujuan akhir dari interaksi sosial, yaitu menambah pengetahuan dan kompetensi baru hasil dari orang-orang di sekitarnya yang digunakan untuk menambah kekreativitasannya.

## **2. Model Pembelajaran *Drill***

### **a. Metode Pembelajaran *Drill***

Metode pembelajaran *drill* pada dasarnya merupakan sebuah cara belajar dengan melakukan

repetisi pada praktik-praktik atau materi-materi tertentu untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Fletcher (2009, hal. 242) mengemukakan bahwa metode pembelajaran *drill* pada dasarnya merupakan sebuah mekanisme belajar dari *behaviourism* menjadi *constructivism*. Lebih lanjut lagi mekanisme tersebut secara praktik memaksa peserta didik untuk menciptakan suatu kondisi *behaviourism*, yaitu sebuah pembiasaan. Setelah peserta didik terbiasa untuk melakukan suatu hal, maka kebiasaan tersebut akan menciptakan situasi konstruksi dalam pikirannya sehingga meningkatkan pemahaman secara signifikan.

Senada dengan Fletcher, Patacsil dan Pacol (2017, hal. 2) mendefinisikan metode pembelajaran *drill* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan pengulangan keterampilan tertentu dan meninjau konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Lebih lanjut lagi, repetisi yang dilakukan secara tidak langsung akan menstimulasi keterampilan yang datang dari pemahaman akibat aktivitas yang dilakukan secara berulang. Mereka mengibaratkan metode *drill* ini sebagai sebuah kegiatan menyusun balok. Kompetensi yang dibangun tidak bisa muncul secara instan, namun harus melalui latihan secara berulang hingga menciptakan kemampuan yang kompeten.

Di sisi lain, sebagaimana sebuah metode *behaviouristik*, metode pembelajaran *drill* menurut Purba, Drajat, dan Mahardika (2021, hal. 132) merupakan sebuah cara belajar berbasis pengulangan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman melalui daya ingat. Pemberian materi pelajaran, saran, bahkan hingga soal-soal dilakukan secara berulang demi memicu konstruksi pemahaman peserta didik dan secara tidak sadar akan mengingat apa yang telah dipelajari.

Dengan demikian, metode pembelajaran *drill* secara umum merupakan sebuah metode pembelajaran yang berfokus kepada teknik belajar melalui pengulangan. Materi pelajaran, pengalaman, dan bahkan beragam problematik disajikan secara berulang untuk menumbuhkan pemahaman dan menstimulasi keterampilan.

### **b. Kreativitas dalam Metode Pembelajaran *Drill***

*Drill* pada dasarnya merupakan sebuah metode repetitif, yaitu suatu metode belajar dengan melakukan suatu kegiatan yang diulangi secara intensif. Meskipun mengusung konsep yang biasa saja, namun dampak yang ditimbulkan memiliki pengaruh terhadap pengembangan kreativitas pada diri seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Gee dan Umar (2014, hal. 3498) bahwa metode pembelajaran *drill* secara langsung meningkatkan tiga aspek psikologis bagi para pemelajar. Tiga aspek tersebut adalah perhatian, kesetaraan, rasa percaya diri, dan rasa bangga atau puas.

Di sisi lain, metode pembelajaran *drill* menurut Kurniawan, Dzikri, Widyastuti, Sembiring, Manurung (2019, hal. 6) secara langsung berdampak kepada kreativitas peserta didik. Meskipun

tidak bermain sebagai aktor utama, namun metode ini dapat merangsang kreativitas peserta didik dengan mempertajam (*sharpening*) kecerdasan dan imajinasi. Pengulangan yang terus menerus dilakukan akan mempertajam pemahaman yang telah didapat sehingga menstimulasi imajinasi. Dengan kata lain, setelah melalui metode *drill*, peserta didik akan dengan mudah mengimajinasikan suatu pelajaran untuk menyelesaikan suatu persoalan tanpa perlu merujuk kepada buku atau catatan terlebih dahulu.

Fitri dan Yogica (2018, hal. 3) juga mengemukakan hal serupa bahwa repetisi secara aktif meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui pengulangan secara berkesinambungan, metode ini akan memperkaya dan mempertajam pengetahuan yang diperoleh peserta didik.

Dengan kuatnya pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran, hal tersebut akan mempermudah bagi peserta didik dalam mencari metode pemecahan yang efektif dan efisien pada suatu permasalahan yang dihadapi. Kreativitas yang timbul dari metode *drill* adalah kemampuan mengasosiasikan pengetahuan untuk menciptakan solusi dengan cepat dan efisien ketika menghadapi suatu permasalahan atau bahkan soal pada ujian mata pelajaran.

Berdasarkan ungkapan-ungkapan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *drill* berdampak langsung terhadap kreativitas peserta didik. Kreativitas yang dibangun tidak hanya sebatas imajinasi yang luar biasa, namun juga kemampuan pemecahan masalah yang baik. Kreativitas pada peserta didik yang didapatkan dari metode *drill* memberikan peluang bagi peserta didik untuk berpikir secara bebas, luas, dan logis sehingga mereka menjadi pribadi yang adaptif dan inovatif.

Buku bu santi dan pak dani

### **c. Tahapan Pembelajaran dengan Metode Drill**

Metode pembelajaran *drill* secara umum merupakan cara belajar melalui pengulangan. Materi pembelajaran diberikan, didemonstrasikan, dan dipraktikkan secara berulang hingga mencapai pemahaman yang kuat pada diri peserta didik. Jayaningrum, Djumahana, dan Mulyasari (2019, hal. 17) mencoba merangkum tahapan penerapan metode pembelajaran *drill* yang terdiri dari: 1) Penjelasan aturan dan konsep; 2) Pemberian contoh; 3) Praktik pembelajaran; 4) Uji banding produk (*benchmarking*), dan; 5) Evaluasi

Di sisi lain, Sutrisna dan Damayanthi (2014, hal. 425) menjelaskan bahwa tahapan dari pembelajaran metode pembelajaran *drill* terdiri dari: 1) Penjelasan tujuan pembelajaran; 2) Mendemonstrasikan suatu kompetensi secara benar atau menyampaikan informasi secara bertahap; 3) Pemberian latihan; 4) Evaluasi pemahaman peserta didik, dan; 5) Memberikan latihan dengan masalah yang lebih kompleks.

Lebih lanjut lagi, Lase dan Purba (2020, hal. 22–23) juga mengemukakan tata cara pembelajaran

dengan metode *drill* dalam tahapan yang serupa. Mereka menjelaskan bahwa tahap paling awal dalam implementasi metode ini adalah penyampaian tujuan pembelajaran. Pada tahap ini pendidik memastikan bahwa tujuan pembelajaran harus sesuai dengan target pembelajaran. Kemudian pada langkah selanjutnya, pendidik memberikan stimulasi melalui soal yang berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya.

Pada tahap ini, pendidik memastikan bahwa peserta didik telah memiliki fondasi yang kuat dan siap untuk belajar. Selanjutnya, pendidik memberikan materi pelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran harian. Pendidik pada tahap ini memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan target pembelajaran. Langkah selanjutnya, pendidik melakukan repetisi materi yang diberikan hingga peserta didik memahami dengan baik materi yang telah diberikan. Repetisi ini dapat diisi dengan materi, latihan-latihan maupun soal-soal yang difungsikan untuk menambah daya ingat peserta didik. Pada tahap terakhir inilah peserta didik mendapatkan pengalaman yang lebih banyak lagi sehingga dapat diakomodasikan dan dikembangkan dengan baik.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, metode pembelajaran *drill* secara praktik mengusung tiga langkah utama yaitu pembukaan, praktik, dan pengulangan. Pada tahap pembukaan, pendidik secara teliti mengukur fondasi pemahaman peserta didik sekaligus memberikan stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian pada tahap praktik, pendidik mencontohkan dan mendemonstrasikan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dan pada tahapan terakhir, pendidik meminta peserta didik untuk mengulang materi yang dipelajari hingga pada titik pemahaman yang mantap.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil Penelitian Yang Relevan***

Penelitian relevan pertama merupakan penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2019). Mereka melakukan sebuah penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Strategi Interaktif dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Drill* pada Siswa Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 16 Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian tidak kelas dua siklus. Adapun analisis yang digunakan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh mereka menunjukkan bahwa penggunaan strategi interaktif dengan metode *drill* meningkatkan rata-rata hasil belajar sebesar 25,6%. Peningkatan yang terjadi tidak hanya pada nilai, namun juga skor hasil akhir sebesar 73,3%. Keberhasilan penggunaan strategi dengan metode tersebut menciptakan pengaruh yang besar kepada keberhasilan peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan adanya persamaan dengan penelitian penulis. Persamaan tersebut terlihat pada jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian tindak kelas.

Topik pembahasan yang diusung juga memiliki kesamaan yaitu penggunaan metode *drill* pada pembelajaran. Namun yang membedakan terletak pada jenjang sekolah yang diteliti. Penelitian tersebut berfokus kepada peserta didik kelas IX SMA, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas II SD sebagai subjek penelitian.

Mata pelajaran yang diteliti pun juga berbeda, penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran matematika sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian penulis menggunakan mata pelajaran seni budaya dan *prakarya* sebagai objek penelitian.

Penelitian relevan selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nur, Lubis, Amalia, Sitepu, dan Wandini (2021). Mereka melakukan penelitian dengan judul Analisis

Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model *Drill*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi pustaka. Hasil penelitian yang telah mereka lakukan menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan dan memecahkan masalah-masalah matematika membutuhkan kemampuan berpikir secara kreatif. Lebih lanjut lagi, mereka mengemukakan bahwa metode *drill* merupakan salah satu metode yang tepat digunakan untuk mata pelajaran matematika. Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan adanya persamaan dengan penelitian penulis. Kesamaan yang timbul terletak pada objek penelitian berupa penerapan metode pembelajaran *drill*. Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki banyak perbedaan dengan penelitian penulis.

Metode penelitian yang digunakan oleh penelitian tersebut merupakan metode kualitatif, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif. Di sisi lain, perbedaan juga terletak pada mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian dengan penelitian penulis hanya berfokus kepada mata pelajaran seni budaya jenjang sekolah dasar dan bukanlah matematika umum. Kemudian, Kusumawati dan Irwanto (2016) juga melakukan penelitian serupa. Penelitian mereka mengusung judul Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* untuk Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. Penelitian mereka merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian tindak kelas. Hasil penelitian yang dilakukan oleh mereka menunjukkan bahwa 30 peserta didik yang menjadi subjek penelitian mengalami peningkatan nilai rata-rata ujian akhir sebesar 36 poin. Adapun peningkatan pada aspek berpikir matematis juga mengalami peningkatan signifikan di antaranya, kemampuan memahami masalah mengalami peningkatan sebesar 14 poin, kemampuan membuat rencana model pemecahan masalah sebesar 35 poin, kemampuan menyelesaikan rencana model pemecahan masalah sebesar 44 poin, dan kemampuan menafsirkan solusi yang diperoleh sebesar 53 poin. Penelitian tersebut secara metodis memiliki kesamaan dengan penelitian penulis. Penelitian tersebut menggunakan model penelitian kuantitatif dengan metode penelitian tindak kelas yang juga digunakan dalam

penelitian penulis. Di sisi lain, fokus utama penelitian juga memiliki kesamaan yaitu penggunaan metode *drill* pada pembelajaran. Meskipun demikian, perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan peserta didik kelas VIII SMP, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas II SD. Di sisi lain, mata pelajaran yang menjadi fokus penulis adalah seni budaya dan *prakarya*, bertentangan dengan mata pelajaran matematika.

Pada penelitian relevan berikutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Samsudin dan Rahman (2016). Penelitian yang mereka lakukan mengusung judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill*, Bermain, Dan Kelincahan Terhadap Kemampuan *Passing* dalam Permainan Bola Voli. Penelitian yang mereka lakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode kuasi eksperimental. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *drill* pada mata pelajaran olahraga, khususnya pada materi permainan bola voli. Pengaruh yang diberikan cukup signifikan dengan adanya peningkatan rata-rata performa *passing* sebesar 9,82 poin dan bahkan terdapat peningkatan kelincahan sebesar 27,33 poin. Berdasarkan pemaparan tersebut, terdapat beberapa kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis. Persamaan pertama terletak pada fokus pembahasan yaitu metode *drill* pada kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, model penelitian yang digunakan juga sama yaitu penelitian kuantitatif. Meskipun menggunakan model yang sama, metode yang digunakan berbeda. Penelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimental sedangkan penelitian penulis menggunakan metode penelitian tindak kelas. Penelitian relevan terakhir datang dari penelitian Adiwisastro (2015) dengan judul penelitian Perancangan *Game* Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran *Drill And Practice* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian yang dilakukan olehnya merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan produk yang diusung merupakan sebuah permainan digital berbasis kuis interaktif. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kombinasi antara metode belajar *drill* dengan media pembelajaran permainan digital kuis interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar sebesar 91%. Penelitian tersebut memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian penulis. Penggunaan metode salah satunya, metode penelitian penulis adalah penelitian tindak kelas sedangkan penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan. Objek penelitian yang diusung juga berbeda yaitu peningkatan kreativitas peserta didik dan bukan hanya sekedar peningkatan minat belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Setelah mengetahui dan memahami terkait urgensi adanya penelitian terkait upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya, maka penelitian ini disusun untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun pelaksanaan penelitian akan mengikuti skema kerangka berpikir. Berikut merupakan kerangka berpikir penelitian penulis.

Berdasarkan teori dalam kerangka konsep yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian berupa keberhasilan penerapan metode *drill* pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas 2 sekolah dasar tema 5 subtema 2 materi menganyam dan adanya dampak positif yang ditimbulkan terhadap kreativitas peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, penyebab tidak tercapainya KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada keterampilan menganyam pada siswa kelas II adalah karena tidak menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kurangnya fokus belajar peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar yang menjadikan penyerapan serta pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran tidak maksimal, maka dari itu sebelum memulai kegiatan guru meminta siswa untuk bermain games fokus didalam kelas terlebih dahulu.
2. Hasil pembelajaran peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran, guru melakukan pembelajaran secara berulang dengan menggunakan dua siklus yang pertama guru meminta siswa untuk melihat video bagaimana cara menganyam, lalu guru langsung mempraktikkan kepada siswa bagaimana cara menganyam yang baik dan benar.
3. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam membuat kerajinan ataupun memanfaatkan sesuatu bahan yang dapat dijadikan barang yang lebih berguna dan bermanfaat. Guru memperlihatkan contoh barang-barang anyaman yang menarik bagi siswa dan terlihat lebih mudah agar siswa mampu menumbuhkan sikap kekreativitasannya.

Dengan penelitian yang sudah dilakukan peneliti ini memberikan saran dan guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa:

1. Metode *drill* dapat menjadi metode pilihan yang baik yang dapat digunakan dalam pembelajaran menganyam.
2. Mampun mengembangkan dalam pembelajaran menganyam dan harus menjadi perhatian besar untuk guru.

## REFERENSI

- Ariadi, I. P., Renda, N. T., & Rati, N. W. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* ( GI ) Terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV. E-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1).
- Agustino, R., & Pertiwi, S. (2020). Estimation of the relationship between learning styles inventory and online learning during the pandemic. In *Conference Series* (Vol. 3, No. 1, pp. 553-561).
- Dahlia, D., Setiawati, N. S., & Taufina, T. 2019. Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Di Kelas IV Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 10-17.
- Hamalik, O. 2014. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, O., 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Ibda, F. 2015. Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Jakni. 2016. Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- M.Dalyono. 2012. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta, h.49
- Muhibbin, Syah. 2011. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Statistika untuk Penelitian. Bandung : CV Alfabeta.
- Susanto, A. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media