

Penerapan Metode *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Lina Dwi Susanti

SMK Negeri 1 Sragen, Jawa Tengah, Indonesia

Email: linasusanti813@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan dan aktifitas peserta didik dalam menerima pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I siswa hanya diberikan simulasi dan pertanyaan, sementara pada siklus II diberikan Instrumen instrumen metode Drill and Practice. Capaian dari penelitian ini diantaranya peningkatan kinerja guru dari 76,5% siklus I menjadi 84 % pada akhir siklus ke II peningkatanj lainnya terjadi pada keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari 65,5% pada siklus I menjadi 85.5% pada siklus II. Sementara capaian kompetensi ketrampilan mengalami peningkatan dari 73,78% pada siklus I menjadi 80,78% pada akhir siklus ke II. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan penerapan metode Drill and Practice ini mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi Digital.

Kata Kunci : *Drill and Practice*, keaktifan dan prestasi belajar, Simulasi dan komunikasi digital

Application of Drill and Practice Methods to Improve Learning Activity and Achievement of Simulation and Digital Communications

Lina Dwi Susanti

SMK Negeri 1 Sragen, Central Java, Indonesia

Email: linasusanti813@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was carried out in order to improve the abilities and activities of students in receiving Digital Simulation and Communication learning. This type of research is Classroom Research. This research activity was carried out in two cycles. In the first cycle students were only given simulations and questions, while in the second cycle the Drill and Practice method was given to the instrument. The achievements of this study included an increase in teacher performance from 76.5% in the first cycle to 84% at the end of the second cycle. Another increase occurred in the activity of students, which increased from 65.5% in cycle I to 85.5% in cycle II. Meanwhile, the achievement of skills competencies has increased from 73.78% in the first cycle to 80.78% at the end of the second cycle. This increase is of course due to improvements during the learning process by teachers and collaborators for two cycles. Based on the Classroom Action Research that has been carried out, it can be concluded that the application of the Drill and Practice method is able to increase activeness and learning achievement in simulation and digital communication subjects.

Keywords: *Drill and Practice, learning activeness and achievement, simulation and digital communication*

PENDAHULUAN

Dalam proses perkembangan pendidikan dewasa ini membawa suatu kenyataan bahwa hampir di semua negara baik yang telah maju maupun yang sedang berkembang, pendidikan mendapat tempat yang sangat strategis dalam pembangunan, dengan alasan inilah kiranya pendidikan itu sebagai suatu ungkapan kepercayaan yang penuh harapan.

Kalau berbicara masalah Pendidikan Nasional, ternyata menyangkut banyak faktor yang dapat kita temukan. Satu diantaranya adalah faktor metode pembelajaran. Dimana metode merupakan salah satu faktor yang tidak kalah pentingnya dengan faktor yang lain. Dengan demikian metode adalah salah satu cara sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin tepat penggunaan metode semakin efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menetapkan apakah metode dianggap tepat diperlukan prinsip yang bersumber dari beberapa faktor - faktor utama untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Sekolah merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran, utamanya di kelas yang mana terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Salah satu permasalahan praktis yang sering dialami dalam proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya minat dari peserta didik untuk

mengikuti pembelajaran dikelas, serta masalah lain yang menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal. Guru juga memberikan dukungan serta kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara mengembangkan ide - ide yang dimiliki (Widowati, 2016).

Dalam hal ini penulis juga mengalami permasalahan di kelas saat menyampaikan mapel Simulasi dan Komunikasi Digital, sesuai dengan pengalaman penulis banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik banyak yang tidak fokus, melamun sendiri, bercengkrama dengan teman sejeja, gaduh.

Jika kondisi pembelajaran tersebut di biarkan maka akan berakibat kurang baik bagi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari daftar nilai peserta didik yang tuntas belajar mapel Simulasi dan Komunikasi Digital hanya berkisar 60% dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 69 . Sedangkan untuk nilai ketrampilan yang tuntas hanya 61 % dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 67.

Kebiasaan peneliti yang selalu menggunakan metode pembelajaran tradisional yakni Demonstrasi, Ceramah dan tanya jawab, peserta didik lebih cenderung mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru dan interaksi belajar dengan teman-teman sangat kurang. Hal ini menyebabkan

peserta didik cenderung bosan dan malas untuk menerima pelajaran, sehingga pembelajaran sulit diterima peserta didik, yang menyebabkan nilai peserta didik yang rendah serta kualitas pembelajaran yang kurang baik.

Dari fenomena yang muncul dari uraian diatas merupakan hal yang sangat penting untuk dicari pemecahannya. Penulis mencoba menerapkan metode *Drill and Practice* dengan pemberian latihan terstruktur bagi peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam mapel Simulasi dan Komunikasi Digital. Metode *drill and practice* yang dikolaborasikan dengan modul pembelajaran mampu meningkatkan prestasi dan kearifan siswa pada materi hidrolisis garam (Saman, 2018).

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : bagaimana aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui metode *Drill and Practice*?, Apakah penerapan metode *Drill and Practice* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ?, Apakah penerapan metode *Drill and Practice* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi peserta didik kelas X AK 2 semester ganjil SMK Negeri 1 Sragen?.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan dan aktifitas peserta didik dalam menerima pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di Smk Negeri 1 Sragen, Meningkatkan kemampuan Guru dalam menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, untuk memperbaiki proses pembelajaran / metode mengajar Guru.

Harapan penelitian tindakan kelas ini secara umum kemampuan teoritis pada peserta didik dapat meningkat. Hal ini menyebabkan sekolah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mempunyai potensi yang lebih tinggi dalam ilmu pengetahuan. Sedangkan bagi guru Kemampuan Guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat, Proses pembelajaran berjalan lebih maksimum, Kemampuan Guru dalam mengelola pembelajaran akan lebih terprogram.

Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar itu sangat penting karena keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Belajar yang

berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan

atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas selanjutnya disingkat PTK. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:16) dalam pelaksanaan PTK, mekanisme kerjanya diwujudkan dalam bentuk siklus yang tercakup empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut adalah gambar prosedur penilaian PTK



Gambar 1. Siklus PTK Arikunto (2010:97)

Perencanaan; kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar menggunakan metode *Drill and Practice*, menyusun rencana pelaksanaan

tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan metode *Drill and Practice*, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan peserta didik dalam

pembelajaran.

Tindakan; setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, maka dilakukan tindakan dengan memanfaatkan metode *Drill and Practice* sebagai sumber belajar peserta didik.

Observasi; pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; *refleksi* digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. *Refleksi* juga menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari data utama dan data pendukung. Sumber data utama adalah peserta didik kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2017/2018, data tersebut diambil dari daftar nilai dan catatan harian peserta didik. Sedangkan data pendukung berasal dari teman sejawat atau guru sebagai mitrakolaborasi yang menjadi observer.

Hasil tes, presensi, nilai tugas serta data kualitatif yang menggambarkan keaktifan peserta didik, antusias peserta didik, partisipasi dan kerjasama dalam diskusi, kemampuan atau keberanian peserta didik dalam melaporkan hasil.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 1) Penilaian observasi kinerja guru pada akhir siklus mencapai Rata-rata minimal ≥ 80 atau Baik 2) Penilaian observasi Keaktifan Pesertadidik pada akhir siklus mencapai Rata-rata ≥ 75 dengan ketuntasan 85 %, 3) Penilaian Pengetahuan berdasarkan tes rata-rata pada akhir siklus minimal mencapai 75, 4) Penilaian Ketrampilan berdasarkan pengamatan pada akhir siklus minimal mencapai 75, 5) Penilaian sikap berdasarkan pengamatan pada akhir siklus minimal mencapai B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama ini dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dilakukan secara konvensional dan metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif, selanjutnya peserta didik disuruh mengerjakan tugas atau LKS setiap selesai pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang berjalan monoton ini menyebabkan semangat belajar peserta didik menjadi rendah dan berakibat pada rendahnya hasil prestasi belajar peserta didik pada tes awal hanya mencapai rata-rata 70.

Berdasarkan analisis dan refleksi terhadap kondisi awal tersebut, maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode *Drill and Practice*. Guru membagi peserta didik dalam lima kelompok kemudian antar peserta didik dalam kelompok saling memberi saran dan masukan dalam mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya sebagai anggota kelompok.

Pada siklus I, guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *Drill and Practice* tetapi hasilnya belum memuaskan karena masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada siklus II, guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *Drill and Practice* secara optimal sehingga hasilnya sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

Kondisi pembelajaran pra penelitian adalah kondisi sebelum dilaksanakannya penelitian dengan menerapkan metode *Drill and Practice*, yaitu pada saat peneliti masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pokok bahasan Menyusun kembali format dokumen pengolah kata pada tahun pelajaran 2017/2018. Untuk kelas X AK 2 dengan jumlah peserta didik 36 Kondisi pembelajaran yang berjalan monoton ini menyebabkan Keaktifan dan semangat belajar peserta didik menjadi rendah dan

berakibat pada rendahnya hasil prestasi belajar anak diperoleh nilai rata-rata mapel Simulasi dan Komunikasi Digital pengetahuan dapat diketahui; nilai tertinggi 80, nilai terendah 65, nilai rata-rata 70, nilai ketrampilan rata-rata kelas hanya 70,59 dengan predikat C+.

Penerapan metode *Drill and Practice* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mapel Simulasi dan Komunikasi Digital Memformat Dokumen sebagai berikut :1) Antusias pesertadidik terhadap materi yang disampaikan terjadi peningkatan 31,2 %, yang pada siklus I sebesar 50% pada siklus II menjadi 81,2%, 2) Ketertarikan pesertadidik dalam kegiatan pembelajaran meningkat sebesar 31,5%, dari siklus I yang Cuma 56% pada siklus II menjadi 87,5%, 3) Keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat meningkat sebesar 34,5%, dari siklus I yang Cuma 50% di siklus II menjadi 84,3%, 4) Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan meningkat sebesar 34,6%, siklus I sebesar 56% meningkat menjadi 90,6% pada siklus II. Rata-rata keaktifan peserta didik meningkat dari 53 % di siklus I meningkat menjadi 85 % di siklus II.

Berdasarkan hasil tes ulangan harian siklus I secara individu adalah nilai terendah 70, nilai tertinggi 83, sedangkan rata-rata kelas 74 peserta didik yang mendapat nilai ≥ 76 berjumlah 26 anak atau

81,25% peserta didik yang mendapat nilai \leq 75 berjumlah 6 anak atau 18,75%. Dan berdasarkan hasil tes ulangan harian siklus II secara individu adalah nilai terendah 76, nilai tertinggi 92, sedangkan rata-rata kelas 82 peserta didik yang mendapat nilai \geq 76 berjumlah 32 anak atau 100% peserta didik mendapatkan nilai baik.

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian terlihat jelas bahwa penerapan metode *Drill and Practice* secara tepat mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar terhadap mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, suasana lebih kondusif dan santai. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti minat, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan metode *Drill and Practice* dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Harapannya, setelah keaktifan belajar peserta didik meningkat, hasil belajar juga ikut meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada korelasi yang signifikan antara penggunaan metode *Drill and Practice* dengan peningkatan Keaktifan serta prestasi belajar untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital pada peserta didik kelas X AK 2 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen Kabupaten Sragen. Jadi penggunaan Metode *Drill and Practice* sangat berpengaruh terhadap peningkatan Keaktifan dan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diusulkan saran yang diharapkan akan bermanfaat bagi pihak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen Kabupaten Sragen berkaitan dengan Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital dengan Metode *Drill and Practice* bagi Peserta didik kelas X AK 2 Semester Genap SMK Negeri 1 Sragen Tahun pelajaran.

Bagi Sekolah diharapkan dengan Penelitian Tindakan Kelas ini pihak sekolah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan jalan meningkatkan kinerja guru dalam menerpakan variasi metode pembelajaran dan memberikan pelatihan bagi guru dalam penerapan berbagai macam metode pembelajaran yang variatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik

sehingga mampu meningkatkan prestasi belajarnya.

Bagi peserta didik hendaknya selalu meningkatkan Keaktifan belajarnya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta mengikuti pembelajaran dari guru untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Tabany, **Trianto** Ibnu Bahar. **2015**. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konstekstual. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto, S. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2010. Belajar dan Mengajar. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006 Strategi Belajar Mengajar. Jakarta; PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta; Bumi Aksara
- Kusnandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali
- Moh. Uzer usman 2017. Menjadi Guru Profesional. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Nana Sudjana. 2017. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Sanjaya, Wina. 2009 Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. 2013. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syaiful Sagala. 2003. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfa Beta
- Saman. (2018). Penerapan Metode Drill And Practice untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Spreadsheet. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–50. <http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/77>
- Widowati, H. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar Komputer Akuntansi (Myob Accounting) dengan metode Drill and Practice. *Edudikara : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 24–33. <https://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/107>