

## ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MODEL DIRLL AND PRACTICE UNTUK MI/SD

Asrin Nasution<sup>1</sup>, Andi Prastowo<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
[20204081021@student.uin-suka.ac.id](mailto:20204081021@student.uin-suka.ac.id). [Andi.prastowo@uin-suka.ac.id](mailto:Andi.prastowo@uin-suka.ac.id)

**Abstrak:** Guru merupakan salah satu komponen mikrosistem pendidikan yang sangat strategis dan mempunyai peran yang besar pada proses pendidikan di sekolah. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru yang kreatif harus mampu menejelaskan materi dengan berbagai media yang ada. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan bermacam-macam seperti multimedia interaktif, presentasi, hypermedia, tutorial dan drill and practice. Drill and practice bisa disebut metode mengajar yang dilaksanakan oleh siswa dalam bentuk kegiatan latihan yang nantinya keterampilan tersebut menjadi sebuah kebiasaan dan peserta didik nyaman mempelajari materi tersebut dengan diasah terus menerus. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, Jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan (*library research*) ialah suatu kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan data pustaka penelitian yang memanfaatkan sumber pustaka untuk mendapatkan data penelitian, Dengan Melaksanakan Metode Drill and Practice dalam masa pandemi sangat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, teknologi, Metode, Drill, and Practice

## PENDAHULUAN

Seluruh penjuru dunia pada akhir tahun 2019 digemparkan dengan kehadiran virus Covid-19 di Wuhan China, yaitu virus yang dapat menyebabkan manusia batuk, demam, sakit pernafasan bahkan bisa menjadi penyebab kematian seseorang. Penyebab utama penularan virus ini adalah bersentuhan langsung dengan penderita ketika batuk, bersin atau kontak langsung dengan air liur atau cairan lendir hidung dari orang yang terinfeksi. Dalam hal untuk pencegahan penyebaran virus Covid-19, Kemendikbud mengeluarkan kebijakan belajar dirumah mulai 09 Maret 2020, karena kesehatan siswa, guru, kepala sekolah, dan warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam kebijakan pendidikan.<sup>1</sup>

Dalam undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 pasal 31 Pembelajaran jarak jauh merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.<sup>2</sup> Melihat kondisi tersebut, tentu perlu adanya perbaikan. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus dapat memilih metode yang lebih tepat sesuai materi yang akan diajarkan. Guru merupakan salah satu komponen mikrosistem pendidikan yang sangat strategis dan mempunyai peran yang besar pada proses pendidikan di sekolah. Guru sebagai tenaga kependidikan dituntut untuk selalu kreatif karena kreativitas guru sangat dibutuhkan guna kemajuan dunia pendidikan.

<sup>1</sup> Surat Edaran Mendikbud No. 35952/MPK.A/HK /2020 tentang Pembelajaran online dan bekerja dirumah dalam rangka pencegahan penyebaran Penyakit Virus Corona 2020.

<sup>2</sup> Husnul Khotimah, Husniyatus Salamah Zainiyati,Abdulloh Hamid, dan Abdul Basit, "E-learning Application Madrasah Online Learning Solution in The Middle Of Pandemic Covid-19 in MA Negeri Insan Cendekia Kendari," TechniumS Social Sciences Journal, No.10( Agustus 2020) 107.

Dalam penyampaian materi pembelajaran guru yang kreatif harus mampu menejelaskan materi dengan berbagai media yang ada. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan bermacam-macam seperti multimedia interaktif, presentasi, hypermedia, tutorial dan drill and practice. Drill and practice bisa disebut metode mengajar yang dilaksanakan oleh siswa dalam bentuk kegiatan latihan yang nantinya keterampilan tersebut menjadi sebuah kebiasaan dan peserta didik nyaman mempelajari materi tersebut dengan diasah terus menerus. Drill and practice membuat peserta didik memperoleh kecakapan motoriknya.<sup>3</sup>

Mengingat beberapa kekurangan dari pembelajaran konvensional, pembelajaran bisa dikombinasikan dengan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif seperti model pembelajaran drill and practice. Dan karena masih minimnya penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model drill and practice di lingkungan MI/Sd. Dan salah satu alternatif model pembelajaran di masa pandemi seperti yang dapat di lakukan oleh guru adalah model drill and practice dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa terutama dalam mengkonkritkan materi pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian, tentang peristiwa apa saja yang dialami subyek penelitian.<sup>4</sup> Jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan (*library research*) ialah suatu kegiatan yang berhubungan dengan pengumpulan data pustaka penelitian yang memanfaatkan sumber pustaka untuk mendapatkan data penelitian, dengan melakukan kegiatan membaca, mengolah, dan mencatat bahan penelitian.<sup>5</sup>

Data dalam penelitian ini yaitu buku yang ada hubungannya dengan model pembelajaran drill and practice, seperti yang berkaitan dengan pengembangan maupun hasil teori, baik itu dari jurnal dan dari sumber lainnya. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian kepustakaan (*library research*).

## PEMBAHASAN

Lahirnya teknologi komputer merupakan kemajuan teknologi yang canggih, bahkan menjadi suatu karakteristik yang tidak bisa diabaikan dalam keseluruhan hidup modernisasi dan akselerasi saat ini dan masa depan. Proses pembelajaran pada awalnya adalah dengan ceramah dari pengajar dengan bantuan peralatan papan tulis, kapur, gambar atau model. Kemudian teknologi berkembang menjadikan pengajar bisa memberikan materi pelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah perangkat multimedia media yang ada di dalam komputer.<sup>6</sup>

Secara umum, multimedia merupakan penggunaan berbagai media untuk menyajikan informasi yang kombinasinya dapat mencakup teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara.

<sup>3</sup>Fendi Pratama Putra, “Pengaruh Metode Pembelajaran Drill and Practice Didukung Media Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Menghitung Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang Siswa Kelas III,” *Simki Pedagogika* 1 No. 06 (2017) 3.

<sup>4</sup>Lexy J. Moleong, 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, hal. 6.

<sup>5</sup>Mestika Zed, 2008, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, hal. 2.

<sup>6</sup> Munir, 2017, *Pembelajaran Digital*, Bandung: CV. Alfabeta, hal 23.

Multimedia berbasis komputer melibatkan presentasi komputer dari berbagai format media (misalnya teks, gambar, suara dan video) untuk menyampaikan informasi dalam format linear atau non linear.<sup>7</sup> prestasi belajar dengan multimedia interaktif lebih efektif. Hal ini dikarenakan animasi pada multimedia interaktif dapat menghadirkan hal-hal yang tidak terlihat dan sulit dibayangkan, dengan penelitian multimedia interaktif menunjukkan bahwa pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih baik daripada media lainnya. Salah satu penyebab pentingnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar sebenarnya disebabkan oleh kenyataan bahwa semua manusia itu berbeda.<sup>8</sup>

Metode pembelajaran Drill and Practice merupakan teknik pengajaran yang dilakukan berulang kali untuk mendapatkan keterampilan dan dibutuhkan untuk mengingat secara matematis. Metode Drill and Practice tepat diterapkan dalam pembelajaran materi hitungan, bahasa asing dan peningkatan perbendaharaan kata-kata (vocabulary).<sup>9</sup> Metode pembelajaran drill and practice memiliki tujuan supaya peserta didik menguasai keterampilan motorik diantaranya menulis, mengingat kata, menggunakan alat untuk menghasilkan kreasi, dan melakukan gerakan olah raga. Tidak hanya keterampilan motorik namun, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir.<sup>10</sup> Model latihan yang disebut dengan model training yaitu merupakan suatu cara kebiasaan tertentu atau memelihara kebiasaan yang baik, untuk ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.<sup>11</sup> Dari pemaparan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara mengajar siswa melakukan kegiatan-kegiatan latihan, agar memiliki ketangkasan atau keterampilan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

Dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode drill, guru hendaknya harus mempertimbangkan kesiapan dari guru yang mengajar, siswa dan segala fasilitas yang ada. Adapun langkah-langkah penggunaan metode drill ini terdiri dari beberapa tahap yaitu 1) langkah pembukaan dalam langkah pembukaan, beberapa hal yang perlu di perhatikan oleh guru diantaranya mengemukakan tujuan yang dicapai, 2) langkah pelaksanaan diantanya: a) memulai latihan dengan hal-hal yang sederhana, b) menciptakan suasana yang menyenangkan, c) membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi, d) memberikan kesempatan kepada siswa berlatih dan berkreasi. 3) Langkah mengakhiri, guru harus memberikan motivasi untuk peserta didik agar melakuka latihan secara berkala sehingga latihan yang diberikan melekat.

Dalam melaksanakan metode drill ada beberapa hal yang diperhatikan diantaranya:

- Menjelaskan tujuan dan kompetensi

<sup>7</sup> Saprudin dan Fatma Hamid, “*Penggunaan Multimedia Interaktif Model Drill and Practice Materi Fluida Dinamis Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*,” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta VII( Oktober 2019) 145.

<sup>8</sup> Kadek Agus Hendra Pujawan, “*The Development of Interactive Multimedia with Drill and Practice Model on Media Ii ( Two Dimention Animation) Course in Politeknik Ganesha Guru*,” journal of Education Research and Evaluation 2, No. 1 ( 2018) 22-23.

<sup>9</sup> Edi Ismanto dan Eka Pandu Cynthia, “*Drill and Practice Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objektif Primitif Sederhana Dua Dimensi*,” Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika 1, No. 01 ( November, 2017) 19.

<sup>10</sup> Fara Nabila Gunawan, Yerry Soepriyanto, Agus Hadi, “*Pengembangan Multimedia Drill and Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-hari*,” Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 3, No. 2 ( Mei 2020), 190.

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996, hal. 108

- b. Tentukan dan jelaskan kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu, dan lain sebagainya.
- c. Pusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang di latihkan.
- d. Gunakan selingan latihan, supaya tidak membosankan.
- e. Guru hendaknya memperhatikan kesalahan yang dilakukan peserta didik.
- f. Latihan yang dilakukan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat.<sup>12</sup>

### Kelebihan dan kekurangan metode drill and practice

Kelebihan metode drill and practice:

- a. Dalam waktu yang relatif singkat peserta didik segera memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan.
- b. Para siswa memiliki sejumlah besar pengetahuan siap.
- c. Para siswa terlatih belajar secara rutin dan disiplin.<sup>13</sup>
- d. Membiasakan siswa bekerja sama, dan bermusyawarah dan bertanggung jawab.
- e. Guru tidak memperhatikan siswa secara perseorangan tetapi secara kelompok.
- f. Kesadaran akan adanya kelompok yang menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemajuan belajar yang sunguh-sungguh.<sup>14</sup>

Kekurangan metode *drill and practice*:

- a. Menghambat bakat, minat, perkembangan dan daya inisiatif murid.
- b. Penyesuaian anak-anak terhadap lingkungan menjadi statis.
- c. Membentuk belajar anak secara mekanis, otomatis dan lugas/kaku.
- d. Membentuk pengetahuan verbalistik dan rutin.<sup>15</sup>

## KESIMPULAN

Dengan berlakunya peraturan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru atau pengajar adalah dengan memanfaatkan komputer atau gadget. Dalam pemanfaatan komputer atau gadget ada beberapa yang bisa dilakukan salah satunya multimedia dengan metode drill and practice.

Metode drill and practice adalah suatu metode pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan yang disajikan melalui komputer. Metode pembelajaran drill and practice memiliki tujuan supaya peserta didik menguasai keterampilan motorik diantaranya menulis, mengingat kata, menggunakan alat untuk menghasilkan kreasi, dan melakukan gerakan olah raga. Tidak hanya keterampilan motorik namun, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir.

<sup>12</sup> Titus.I.Eze, Sylvester Chukwutemonwusa and Jumat Ikhechukwu Nwaosa, “Effectiveness of Computer Tutorial Model, Drill and Practice on Students’ Achievement and Retention in Fabrication and Welding Technology in Technical Colleges,” European Journal of Education Studies, 7 No.10 (2020), 272.

<sup>13</sup> Padlurrahman dan Harry Murahayono, “Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill and Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur,” Jurnal EducatiO, 9 No. 2 (Desember 2014) 282

<sup>14</sup> Pasaribu dan Simanjuntak, 1986, *Didaktik dan Metodik*, Bandung: Tarsito, hal. 112.

<sup>15</sup> Imansyah Alipandie, 2003, *Didaktik Metodik*, Surabaya: Usaha Nasional, hal. 100-101

## DAFTAR PUSTAKA

- Alipandie,Imansyah, 2003, *Didaktik Metodik*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996.
- Gunawan,Fara Nabilah,dkk, " *Pengembangan Multimedia Drill and Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-hari*," Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 3, No. 2 ( Mei 2020)
- Ismanto, Edi dan Eka Pandu Cynthia, " *Drill and Practice Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objektif Primitif Sederhana Dua Dimensi*," Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika 1, No. 01 ( November, 2017)
- Khotimah, Husnul, Husniyatus Salamah Zainiyati,Abdulloh Hamid, dan Abdul Basit, " *E-learning Application Madrasah Online LearningSolution in The Middle Of Pandemic Covid-19 in MA Negeri Insan Cendekia Kendari*," TechniumS Social Sciences Journal, No.10( Agustus 2020)
- Moleong, Lexy J.200, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munir, 2017, *Pembelajaran Digital*, Bandung: CV. Alfabeta
- Padlurrahman dan Hary Murcahyono, " *Pengembangan Paket Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Drill and Practice Melalui Model Pembelajaran Berbantuan Komputer: Analisis Kebutuhan di SMA/MA Kabupaten Lombok Timur*," Jurnal EducatiO, 9 No. 2 ( Desember 2014)
- Pasaribu dan Simanjuntak, 1986, *Didaktik dan Metodik*, Bandung: Tarsito.
- Pujawan, Kadek Agus Hendra " *The Development of Interactive Multimedia with Drill and Practice Model on Media Ii ( Two Dimention Animation) Course in Politeknik Ganesha Guru*," journal of Education Research and Evaluation 2, No. 1 ( 2018)
- Putra, Fendi Pratama, "Pengaruh Metode Pembelajaran Drill and Practice Didukung Media Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Menghitung Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang Siswa Kelas III," Simki Pedagogika 1 No. 06 (2017)
- Saprudin dan Fatma Hamid, " *Penggunaan Multimedia Interaktif Model Drill and Practice Materi Fluida Dinamis Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*," Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta VII( Oktober 2019)
- Surat Edaran Mendikbud No. 35952/MPK.A/HK /2020 tentang Pembelajaran online dan bekerja dirumah dalam rangka pencegahan penyebaran Penyakit Virus Corona 2020.
- Titus.I.Eze, Sylvester Chukwutemonwusa and Jumat Ikhechukwu Nwaosa, " *Effectivieness of Computer Tutorial Model, Drill and Practice on Students' Achievement and Retention in Fabrication and Welding Technology in Technical Colleges*," European Journal of Education Studies, 7 No.10 ( 2020),
- Zed, Mestika, 2008, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jaka